

LifeLongWood

Leitlinien für die Durchführung von Hackathons

D.2.2.1 Hackathon-Konzept

Gemeinsames Kernkonzept für das Veranstaltungsformat Hackathon

Verantwortlicher Partner: Cene Štupar – CILJ, P2

Status: Version 1

Datum: 30.03.2025

Erstellt von: Sanda Jerman und Špela Sodja

LifeLongWood

Inhalt

1. Was sind Hackathons – Hintergrund.....	3
2. Zielgruppen	5
3. Das LifeLongWood-Projekt und die Aktivitäten von Woodyton.....	5
4. Einladung / Anmeldung von Teams	12
5. Anmeldeformular und Auswahlverfahren für Teams	13
6. Detailliertes Programm für die Durchführung von Woodyton	15
7. Zeitplan	16

1. Was sind Hackathons – Hintergrund

Das Wort Hackathon leitet sich von den Begriffen Marathon (eine lange oder anspruchsvolle Aktivität in kurzer Zeit) und Hack ab, was hier für exploratives Programmieren steht. Ursprünglich waren Hackathons informelle Treffen, heute sind sie gut organisierte, anerkannte und finanzierte Veranstaltungen (Lodato und DiSalvo, 2016). Anfangs konzentrierten sie sich auf die Entwicklung innovativer Technologien wie Anwendungen, Websites und Roboter, und es nahmen vor allem Personen aus der Entwickler-Community daran teil. Heute sind Hackathons inhaltlich vielfältiger und auf die Bedürfnisse verschiedener Unternehmen oder Organisatoren zugeschnitten (Hackerearth, o. J.).

Hackathons tauchten erstmals um 1970 auf, als das Unternehmen Homebrew aus dem Silicon Valley ein Treffen für Computerbegeisterte organisierte. Ziel der Veranstaltung war der Austausch von Informationen, die Vernetzung und die gemeinsame Arbeit an Projekten, was auch heute noch das grundlegende Ziel von Hackathons ist (Adafruit, 2015). Der Begriff „Hackathon“ wurde erstmals 1999 verwendet, als Experten von OpenBSD eine Veranstaltung in Calgary, Alberta, organisierten. Später wurden Hackathons von Technologiegiganten wie Yahoo, Facebook und LinkedIn populär gemacht (D'Ignazio, 2014).

Hackathon ist eine organisierte Veranstaltung, bei der verschiedene Personen zusammenkommen, um ein bestimmtes Problem zu lösen, innovative Lösungen zu finden (Competo, 2018; Tauberer, o. J.) oder innovative Produkte (meist digitale Produkte) zu entwickeln (Lodato und DiSalvo, 2016). Im Wesentlichen werden bei der Veranstaltung verschiedene Gruppen von Menschen gebildet, die ihre Erfahrungen und ihr Wissen miteinander teilen und unterschiedliche Wünsche, Bedürfnisse, Gewohnheiten und Erwartungen haben. Nur so können sie am schnellsten zu einer hervorragenden Lösung für ein bestimmtes Problem gelangen (Competo, 2018). Die Veranstaltungen sind arbeitsorientiert, bieten aber gleichzeitig die Möglichkeit zum geselligen Beisammensein und Networking (Lodato und DiSalvo, 2016).

Das Ziel eines Hackathons, der einem Projektsprint ähnelt, besteht darin, bis zum Ende der Veranstaltung nützliche und funktionsfähige neue Produkte (Software oder Hardware) oder Dienstleistungen zu entwickeln. Hackathons haben in der Regel einen besonderen Schwerpunkt, der bestimmte Fähigkeiten in einem bestimmten Bereich, eine bestimmte Programmiersprache, eine bestimmte Anwendung, eine bestimmte API (Application Programming Interface) oder ein bestimmtes Thema im Zusammenhang mit sozialen, ökologischen und demografischen Herausforderungen umfassen kann. In anderen Fällen gibt es keine Einschränkungen hinsichtlich der Art des neuen Produkts oder der neuen Dienstleistung, die entwickelt wird.

Hackathons unterscheiden sich auch hinsichtlich ihrer Dauer – sie können eintägig oder mehrtägig sein (D'Ignazio et al., 2014). Je nach Teilnahme unterscheiden wir zwischen internen (engl. internal) und externen (engl. external) Hackathons. Interne Hackathons sind für die Mitarbeiter:innen eines bestimmten Unternehmens bestimmt, während externe Hackathons für alle Personen offen sind, unabhängig von ihrer Beschäftigung (Przyczyna, 2018).

Hackathons unterscheiden sich auch hinsichtlich des Veranstaltungsortes – es gibt physische oder „Offline“- Hackathons, die an einem bestimmten Ort stattfinden, und virtuelle oder „Online“- Hackathons, bei denen die Teilnehmer:innen über das Internet miteinander verbunden sind. Der Vorteil virtueller Hackathons ist die Möglichkeit der globalen

LifeLongWood

Zusammenarbeit, da sie nicht auf ein bestimmtes geografisches Gebiet beschränkt sind (Hackerearth, o. J.; Przyszyna, 2018).

Darüber hinaus bergen Hackathons Risiken für Unternehmen, da sie ihre besten Mitarbeiter:innen exponieren können, die dann von anderen Unternehmen entdeckt werden und ihnen bessere Stellenangebote unterbreiten.

Trotz fehlender Forschungsergebnisse kann man davon ausgehen, dass Hackathons für Einzelpersonen, Gruppen und Unternehmen nützlich sind, da sie zahlreiche Vorteile bieten. Gruppen, die eine bestimmte Idee entwickeln, ermöglichen den Zugang zu fachkundigen Mentoren (Svet kapital, 2018) und die Vernetzung mit Organisatoren und Sponsoren von Veranstaltungen, die bei der Umsetzung ihrer Projekte helfen können (D'Ignazio, 2014). Die Teilnahme an einem Hackathon bringt schnelle Fortschritte und die Weiterentwicklung von Ideen mit sich, eröffnet neue Geschäftsmöglichkeiten und Kontakte und regt zum Denken außerhalb festgefahrener Denkmuster an. Außerdem ermöglicht sie den Erfahrungsaustausch und bietet oft attraktive Preise (Svet kapital, 2018).

Einer der wichtigsten Vorteile von Hackathons ist auch die Bildung einer Gemeinschaft unter den Teilnehmer:innen. Diese bleiben oft in Kontakt und arbeiten auch nach Abschluss der Veranstaltung gemeinsam an der Lösung der behandelten Probleme. Die Organisatoren ermöglichen weitere Treffen, entweder informell oder online, bei denen die Teilnehmer:innen sich mit anderen Gruppen vernetzen und sich an der Umsetzung ihrer Projekte beteiligen können (D'Ignazio, 2014).

Auch für Unternehmen sind Hackathons nützlich, da sie eine Quelle für innovative Ideen für Produkte und Dienstleistungen und eine Gelegenheit zur Suche nach talentierten Mitarbeiter:innen darstellen (D'Ignazio, 2014). Darüber hinaus ermöglichen sie die Vernetzung mit anderen Unternehmen und den Aufbau von Kooperationen (Petkovšek Štakul, 2018). Hackathons können Unternehmen eine kostengünstigere Alternative zu traditionellen Einstellungsverfahren bieten, da sie einen direkten Zugang zu talentierten Personen ermöglichen, die aufgrund ihrer erfolgreichen Teilnahme an der Veranstaltung eingestellt werden können, wodurch langwierige Vorstellungsgespräche vermieden werden (Hackerearth, o. J.).

Gleichzeitig steigern Unternehmen durch die Teilnahme an einem Hackathon ihre Bekanntheit, fördern die Kreativität ihrer Mitarbeiter:innen und motivieren sie zur aktiven Teilnahme an der Veranstaltung, was eine weitere Vernetzung innerhalb der nach dem Hackathon entstehenden Community ermöglicht (Gabršček, 2018).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die im Rahmen des Projekts LifeLongWood stattfindenden Hackathons die richtige Wahl sind, um junge Menschen mit Unternehmen zusammenzubringen. Neben neuen Bekanntschaften und einem tieferen Verständnis des Holzsektors bieten die Veranstaltungen auch die Möglichkeit, Kommunikations- und unternehmerische Fähigkeiten zu erwerben und zu stärken. Unternehmen können Schüler:innen kennenlernen und für eine mögliche Berufswahl in der Holzindustrie begeistern.

Dieses Dokument wurde in beiden Sprachen erstellt und dient als Diskussionsgrundlage und Unterstützung für die Entwicklung der Pilotprojekte des Woodyton-Programms. Jeder Projektpartner muss jedoch die endgültigen Dokumente in der jeweiligen Sprache erstellen.

2. Zielgruppen

Die primäre Zielgruppe sind Schüler:innen der Grundschulen in Slowenien bzw. der Sekundarstufe 1 in Österreich im Alter von 12 bis 15 Jahren.

Die Projektpartner werden Kontakt zu mindestens 50 Schulen im Programmgebiet aufnehmen und diese besuchen, um die von ihnen entwickelten Maßnahmen im Zusammenhang mit holzbezogenen Fertigkeiten und Berufen zu testen und anzuwenden. Im SI-Gebiet werden so mindestens 30 Klassen erreicht, im AT-Gebiet ebenfalls mindestens 30 Klassen.

Schüler: An der Pilotdurchführung der Schulbesuche (Arbeitspaket 1) sowie dem Jobshadowing und den Hackathons (Arbeitspaket 2) werden mindestens 1.200 Schüler:innen aus der Programmregion im Alter von 12 bis 15 Jahren teilnehmen (etwa 20 Schüler:innen pro Klasse, mindestens 60 Klassen).

Sekundäre Zielgruppen:

- Unternehmen aus dem KMU-Segment: An den Schulungen für Unternehmen (Arbeitspaket 3) und Veranstaltungen wie thematischen Konferenzen und Hackathons werden mindestens 40 Unternehmen aus der Programmregion teilnehmen, davon mindestens 20 aus Slowenien und Österreich.
- Lehrer:innen/Schulberater:innen für Berufsberatung: Im Rahmen der Workshops in Arbeitspaket 2 werden mindestens 30 Personen erreicht.
- Studierende (Studierende oder qualifizierte Fachkräfte): mindestens 40 Teilnehmer an Mikroakkreditierungsprogrammen (AP3)
- Regionale Behörden: Mindestens 3 regionale Behörden, wie regionale Schulräte, Bildungsdirektionen und ähnliche Einrichtungen, sind in Workshops für Interessengruppen oder thematische Veranstaltungen eingebunden.
- Nationale Behörden: Mindestens drei nationale Behörden, darunter das Zentrum für berufliche Bildung (CPI), Ministerien oder ähnliche Einrichtungen (siehe beigefügte Unterstützungserklärungen), werden in die Verfahren der am Projekt beteiligten Interessengruppen einbezogen.
- Unternehmensfördernde Organisationen: Mindestens vier unterstützende Organisationen wie Kammern, Cluster und ähnliche Einrichtungen werden in Workshops für interessierte Projektbeteiligte oder thematische Veranstaltungen einbezogen.

3. LifeLongWood-Projekt und Woodyton-Aktivitäten

Das Projekt wird einen positiven Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung leisten, indem es Holz als natürliche, regionale und nachhaltige Ressource der Zukunft fördert und die Wettbewerbsfähigkeit der Holzindustrie in der Region stärkt.

LifeLongWood

Einer der größten Vorteile der Programmregion ist die natürliche Ressource Holz. Slowenien (ca. 60 %) und Österreich (ca. 48 %) sind mit Abstand die walddreichsten Länder Mitteleuropas – in der Programmregion, insbesondere in Kärnten, Steiermark und in den an diese Länder angrenzenden slowenischen Regionen liegt der Waldanteil in jedem Fall sogar über 60 %, weshalb es sich um einen wichtigen, tief in der Geschichte verwurzelten Wirtschaftszweig handelt, der sich auch in einem umfangreichen grenzüberschreitenden Handel widerspiegelt.

Die wirtschaftliche Nutzung von Holz ist für Zehntausende Menschen in der Programmregion von entscheidender Bedeutung, insbesondere für die Produktion, Verarbeitung und Verwendung von Holz im Bausektor. Gleichzeitig ist Holz als klimaneutrale und nachhaltige Ressource ein wichtiger Faktor für den Klimaschutz und den ökologischen Wandel.

Der derzeitige, stetig wachsende Mangel an qualifizierten Arbeitskräften in diesem Sektor hat daher eine doppelte negative Auswirkung: einerseits auf den Wirtschaftsstandort und die Wettbewerbsfähigkeit der Region, andererseits auf die Erreichung der gesetzten Klimaschutzziele.

„Holz ist genial“ – um diese Denkweise in der Programmregion dauerhaft zu fördern und zu stärken, müssen Kampagnen weiter vorangetrieben und das Ansehen der Berufe in der Holzindustrie sowie die Verwendung von Holz als regionaler und nachhaltiger Rohstoff gestärkt werden. Von den ersten Schritten der Kinder an – in ihnen liegt unsere Zukunft – bis hin zu den Erwachsenen, müssen alle dazu angeregt werden, sich weiterhin mit Holz als Rohstoff zu beschäftigen.

Im Sinne des lebenslangen Lernens konzentriert sich LifeLongWood auf fünf Bereiche:

- Begeisterung junger Menschen für Holz und verwandte Berufe durch die Entwicklung und Erprobung innovativer Instrumente zur Berufsorientierung und -information, z. B. die Wanderausstellung „WanderWood“, VR-Erlebnisse für die interaktive und sichere Erkundung von Berufen, Holzwerkstoffbibliotheken „ShareWood“, mobile Versionen von Escape Rooms und vieles mehr.
- Vernetzung interessierter Schüler:innen mit Unternehmen und anderen Einrichtungen im Holzsektor durch Jobshadowing und grenzüberschreitende Hackathons als interdisziplinäre Teamwettbewerbe, um das Interesse zu steigern und potenzielle zukünftige Fachkräfte mit potenziellen Arbeitgebern zusammenzubringen.
- Unterstützung von Unternehmen der Holzindustrie durch Schulungen in Bereichen, die für Arbeitgeber wichtig sind, damit sie sich erfolgreich in den Arbeitsmarkt integrieren und sich mit digitalen Tools zur Gewinnung und Bindung von Mitarbeiter:innen vertraut machen können.
- Weiterbildung auf akademischer Ebene für Studierende, Unternehmen und Fachleute, um Holz und Holzbau in ihren Studien- und Arbeitsbereichen zu verankern und sie so in der Programmregion weiter zu stärken und zu etablieren.
- Sammlung, Aufbereitung und Bereitstellung von Wissen und Best-Practice-Beispielen sowie Aufbau eines grenzüberschreitenden Netzwerks in Form verschiedener Veranstaltungen, um den Austausch zwischen Organisationen zu fördern, die sich mit diesem Thema befassen.

Eines der Hauptziele des Projekts, die Vernetzung von Jugendlichen mit Unternehmen, ist auch die Durchführung von Hackathons, die den projektinternen Arbeitstitel „Woodyton“ trägt.

LifeLongWood

Damit wird den Schüler:innen die Arbeit mit Holz, Holzberufe und unternehmerisches Denken näher gebracht und bringen sie werden gleichzeitig mit Unternehmen aus der Holzindustrie und Mentoren aus dem Holzhandwerk (auch Schüler:innen von Holzfachschulen) vernetzt.

Die Schüler:innen werden in Gruppen unter Anleitung von Mentoren verschiedene Herausforderungen lösen, die die Projektpartner gemeinsam mit den teilnehmenden Unternehmen festlegen werden. Sie werden beispielsweise Ideen für neue Produkte, nachhaltige Lösungen im Bereich Holz als nachhaltiger Werkstoff usw. erarbeiten.

Organisation Woodyton

Bei der Organisation müssen sind folgende Aktivitäten zu beachten, die für einen erfolgreichen Hackathon geplant und durchgeführt werden müssen:

- Kontaktaufnahme mit öffentlichen Stellen (Grundschulen, Holzfachschulen, Forstdirektion usw.) für die konzeptionelle Gestaltung des Hackathons
- Wenn möglich, wird der Hackathon in Zusammenarbeit mit öffentlichen Akteuren organisiert
- Reservierung eines geeigneten Veranstaltungsortes, damit auch in den Medien über die Veranstaltung berichtet werden kann – beispielsweise Anschluss an größeren Unternehmensmessen und Veranstaltungen für junge Menschen (MOS, Informativa, ...)
- Entwurf eines einheitlichen grafischen Erscheinungsbildes (Banner, Website, E-Einladungen usw.)
- Erstellung eines Anmeldeformulars für teilnehmende Teams (die Schüler:innen werden von ihren Lehrkräften zum Wettbewerb angemeldet)
- Einholen der elterlichen Erlaubnis für die Teilnahme der Schüler:innen am Wettbewerb
- Die Ankündigung des Woodyton-Wettbewerbs muss mindestens einen Monat vor Beginn der Veranstaltung veröffentlicht werden, die Vorbereitungen und die Organisation müssen jedoch mindestens zwei Monate vor der Veranstaltung beginnen. Ankündigung der Veranstaltung:
 - Veröffentlichung auf Websites Veröffentlichung auf digitalen Kanälen
 - Versand einer E-Mail-Einladung an die Schulen (ggf. Rückruf)
 - Bei Veranstaltungen mit mehreren Teilnehmer:innenn sollten verschiedene Gruppen (Unternehmen, AHS/NMS, weiterführende Schulen usw.) im Voraus zur Teilnahme aufgefordert werden
- Entwicklung eines Programms für die Durchführung und dessen Veröffentlichung auf der Website und in E-Mail-Einladungen.
- Einverständniserklärung der Eltern einholen
- Bei der Vorbereitung eines Hackathons müssen relevante Akteure ausgewählt und mindestens drei thematische Herausforderungen identifiziert werden, an denen die angemeldeten Einzelpersonen/Teams teilnehmen werden
- Auswahl der Mentore:innen (optimalerweise eine Lehrkraft und ein/e Mentor:in aus einem Unternehmen oder einer teilnehmenden Schule pro Team)
- Entwicklung von Kriterien und eines Bewertungsprotokoll für die Kommission, die die Lösungen der Teams bewerten wird
- Einteilung in Teams aus den teilnehmenden Schüler:innen in Hinblick auf die Vielfalt der Talente, da jedes Team aus Personen mit unterschiedlichen Kenntnissen und Fähigkeiten bestehen sollte

LifeLongWood

- Wenn möglich, Organisation von Sponsoren für die Veranstaltung (zusätzliche praktische Preise als Ansporn)
- Werbekampagne: mindestens 3 Monate vor der Veranstaltung (oder auch früher) sollte Werbung auf verschiedenen Veranstaltungen, die von Schüler:innen besucht werden, sowie in sozialen und öffentlichen Medien gemacht werden. Nach Abschluss der Veranstaltung Pressemitteilung verfassen mit der Vorstellung der Gewinner sowie zusätzlicher Werbung für Holz als nachhaltiges Gut
- Geeignete Unternehmen suchen, die bei der Vorbereitung der Herausforderungen mitwirken und Mentor:innen zur Verfügung stellen würden
- Erstellung eines Arbeitsplans für die Veranstaltung (technische Anforderungen der Veranstaltung, Anweisungen für Mentor:innen, Anweisungen für Jury, Moderation der Veranstaltung, Aufzeichnung und Fotografieren der Veranstaltung, Veröffentlichung in sozialen Netzwerken und Aufforderung an Teilnehmer:innen und andere Interessengruppen, Beiträge zu teilen, ...)
- Moderation der Veranstaltung: Auswahl geeigneter Moderation oder zweier Personen, die die Veranstaltung von Anfang bis Ende leiten, den Teilnehmer:innen Anweisungen geben, Mentor:innen und Teams anleiten, den Hackathon und die zu erreichenden Ziele vorstellen und gleichzeitig unternehmerisches Denken und Techniken zur Erreichung des von Woodyton gesetzten Ziels präsentieren
- Nach den Veranstaltungen eine kurze Analyse durchführen und mögliche Verbesserungen bei der nächsten Veranstaltung umsetzen

Es wurde ein separates Dokument – eine „Checkliste“ – erstellt, in der alle Aktivitäten aufgelistet wurden, die entsprechend der Ergebnisse des Hackathons noch ergänzt werden soll.

<h1>CHECKLISTE WOODYTON</h1>	<div>   <p>Sofinancira EVROPSKA UNIJA Kofinanciert von der EUROPÄISCHEN UNION</p> </div> <p>Slovenija – Österreich</p> <hr/> <h2>LifeLongWood</h2>											
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="788 1529 780 1552">Datum:</td> <td data-bbox="780 1529 1362 1585"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="788 1597 780 1619">Bezeichnung:</td> <td data-bbox="780 1597 1362 1653"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="788 1664 780 1686">Verantwortliche Person für das Projekt:</td> <td data-bbox="780 1664 1362 1720"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="788 1731 780 1753">Programm:</td> <td data-bbox="780 1731 1362 1787"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="788 1798 780 1821">Maßnahme:</td> <td data-bbox="780 1798 1362 1854"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="788 1865 780 1888">Unterstützer:</td> <td data-bbox="780 1865 1362 1919"></td> </tr> </table>	Datum:		Bezeichnung:		Verantwortliche Person für das Projekt:		Programm:		Maßnahme:		Unterstützer:
Datum:												
Bezeichnung:												
Verantwortliche Person für das Projekt:												
Programm:												
Maßnahme:												
Unterstützer:												

LifeLongWood

ERFORDERLICHE INFORMATIONEN	BESCHREIBUNG
Konzept der Veranstaltung (kurze Beschreibung und Inhalt der Veranstaltung)	
- Zeitplan/Agenda (Dauer der Veranstaltung)	
- Zweck und Ziele der Veranstaltung	
Zielgruppe – Beschreibung:	
- Anzahl der geplanten Teilnehmer:innen	
- Anmeldemodalitäten	
- Anzahl der Teams	
Einladungsliste:	
CD/CI-Veranstaltung:	
- Vorbereitung des CD/CI	
- Vorbereitung der grafischen Inhalte für weitere Veröffentlichungen:	
- Banner für das Anmeldeformular	
- Banner für den Hintergrund	
- PPT	
- Banner für soziale Netzwerke	
- andere Drucksachen	
Spezielle Unterlagen	
Vorbereitung der Einverständniserklärung für Eltern für Schülerwettbewerbe und DSGVO	
Programm	
- Auswahl der teilnehmenden Unternehmen	
- Bereitstellung von Übersetzern	
- Auswahl der Herausforderungen	
- Auswahl der Mentor:innen (teilnehmende Mittelschulen)	
- Auswahl der Kommission/Jury	
- Erstellung von Anweisungen für die Bewertungskommission/Jury	

LifeLongWood

- Vorbereitung des Programms – Anweisungen für die Durchführung des Hackathons für die Teilnehmer:innen	
- Erstellung eines Zeitplanes	
- Besondere Anforderungen	
EINLADUNG, MARKETING UND PR	
Einladungen :	
- Inhaltliche Vorbereitung – Texterstellung und Korrekturlesen	
- Erstellung von Einladungen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Teaser ○ Weitere Informationen ○ Danksagung und Fragebogen 	
- Versand der Einladungen (Einrichtung einer E-Mail-Aliasadresse)	
- Einrichtung einer INFO-Hotline/E-Mail-Adresse für die Veranstaltung	
MARKETING	
- Erstellung der Website und der Inhalte	
- Anmeldeformular für die Veranstaltung	
Veröffentlichung in sozialen Netzwerken	
- Facebook	
- LinkedIn	
- Instagram	
- TikTok	
- Youtube	
- Weitere Kanäle	
PR	
- Journalisten-Datenbank	
- Einladung für Journalisten	
- Pressemitteilung	
- Pressekonferenz	
Unterstützer des Projekts:	

LifeLongWood

- Sponsoren, Aussteller	
RAUM	
- Anmeldebereich	
- Beschallung, Beleuchtung, Video, Plasma-Bildschirme, Mikrofone usw.	
- Besondere Anforderungen	
Aufnahme:	
- Fotograf	
- Aufnahme (Audio, Video)	
Geschenke und Willkommenspaket	
- Praktische Geschenke, ...?	Vielleicht Produkte der teilnehmenden Unternehmen, Bleistifte mit Fichtenholz
Bewertung	
- Erstellung von Fragebögen	
- Umfrage	
- Zufriedenheitsanalyse (Eingabe, detaillierter Bericht)	
Sonstiges:	

Das Endziel des Woodyton ist es, Schüler:innen, die sich für eine weiterführende Ausbildung entscheiden, den Holzsektor, die Berufe und die Arbeit mit Holz als eine der vielversprechenden Beschäftigungsmöglichkeiten näher zu bringen. Unternehmen können die Ergebnisse in ihre Geschäftstätigkeit einbeziehen.

Vor allem möchten wir Kontakte zwischen den Akteur:innen herstellen, um weitere potenzielle Ausbildungs- und Kooperationsmöglichkeiten sowie Beschäftigungsmöglichkeiten zu schaffen.

Dauer des Woodyton

Da **die primäre Zielgruppe** Grundschüler in Slowenien bzw. Schüler der NMS/AHS in Österreich im Alter von 12 bis 15 Jahren sind, wird der Woodyton maximal 8 Stunden bzw. 10 Schulstunden mit Pausen und Mittagessen dauern. Auch in dieser kurzen Zeit können die Schüler unter Anleitung ihrer Mentor:innen gute Lösungen erarbeiten. Im Vorhinein werden Regeln aufgestellt und die Herausforderungen bekannt geben, sodass sich die angemeldeten Teams bereits in der Schule auf den Wettbewerb vorbereiten können, wenn sie dies wünschen.

Die gestellten Herausforderungen / Aufgaben

Zuvor werden sich die Projektpartner mit Unternehmen in Verbindung setzen, die zur Zusammenarbeit während des gesamten Projekts eingeladen werden sollen. Gemeinsam mit Vertretern der Unternehmen, die auch zur Mentorentätigkeit bzw. zur Mitarbeit in den Jurys eingeladen werden, werden drei konkrete Herausforderungen bzw. Aufgaben aus den Bereichen Entwicklung neuer Produkte/Dienstleistungen, Nachhaltigkeit und Holzverarbeitung formuliert.

4. Einladung / Anmeldung von Teams

Wer kann sich anmelden?

Schüler der 7., 8. oder 9. Klasse (SI), Schüler der 6., 7., oder 8. Schulstufe (AT) zwischen 12 und 15 Jahren

Wie stellt man ein Team zusammen?

Jede angemeldete Schule kann ein oder mehrere Teams mit maximal sechs Schüler:innen zusammenstellen, die sich für Themen rund um Unternehmertum, Holzprodukte, eine saubere Umwelt und die Verbesserung der Gesellschaft interessieren. Zusammen mit dem Team meldet sich auch eine Lehrkraft an, die das Team beim WOODYTON begleiten wird.

Das Programm des Woodyton muss Folgendes enthalten

- Eine Einführung in den Woodyton, bei der wir euch das unternehmerische Denken und das System vorgestellt wird, nach dem die Ideen entwickelt werden sollen.
- Zeit für die Entwicklung der Idee mit Hilfe von Mentor:innen und anderen Hilfestellungen (KI-Assistent usw.)
- Zeit für die Präsentation der Idee vor der Kommission/der Jury
- Abschluss und weitere potenzielle Entwicklung der Ideen
- Grenzüberschreitende Vernetzung und Sichtbarkeit: Das Programm sieht intensive Unterstützung für die Erreichung von Medienpräsenz und Werbung im grenzüberschreitenden Gebiet durch die Nutzung der Kommunikationskanäle der Partner vor.
- Den Teilnehmer:innen stehen den ganzen Tag über alle Mahlzeiten zur Verfügung – Mittagspause, Erfrischungsgetränke, Getränke und Snacks.

5. Anmeldeformular und Auswahlverfahren für Teams

ANMELDEFORMULAR / APPLICATION FORM

I. WICHTIGE INFORMATIONEN	
Vor- und Nachname der Lehrkraft	
Name der Schule	
Kontaktdaten (Telefonnummer und E-Mail-Adresse)	
II. Namen und Alter der Schüler:innen	
Namen	
Alter	
Welche Klasse besuchen sie	
Mögliche Ernährungs- und andere Einschränkungen	
III. Anweisungen zur Teilnahme	
<p>Anweisungen für Lehrkräfte</p> <p>Einverständniserklärung der Eltern</p> <p>Klausel zur Kofinanzierung</p>	<p>Nach erfolgreicher Anmeldung wird ein Formular ausgesendet, das von den Eltern der am Woodyton teilnehmenden Schüler:innen auszufüllen ist.</p> <p>Es wird detaillierte Anweisungen geben, damit die Lehrkräfte und das Team sich im Voraus auf den Wettbewerb vorbereiten können. Das Projekt wird von der Europäischen Union aus dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) kofinanziert.</p>
DSGVO-Klausel	<p>“Mit dem Absenden des Anmeldeformulars erkläre ich mich damit einverstanden, dass PP die angegebene E-Mail-Adresse und Telefonnummer speichert und für die Information über aktuelle Aktivitäten und Veranstaltungen im Rahmen des Projekts LifeLongWood Cross-Border Cooperation for the Promotion of Wood as a Resource and Further Career verwendet. Ich stimme der Verwendung von Bildern, Tonaufnahmen und Videos, die während der Veranstaltung erstellt wurden, für Dokumentationszwecke und Öffentlichkeitsarbeit (einschließlich in sozialen Medien) zu. Diese Einwilligung gilt bis auf Widerruf und kann jederzeit unter xyz@PP.xy widerrufen werden.</p>

Auswahl der Mentor:innen/Expert:innen

Mentor:innen und Fachleute werden den Teams vor Ort bei der Ausarbeitung ihrer Ideen und Präsentationen helfen. Jede:r Mentor:in, muss über entsprechende Erfahrung in der Holzbearbeitung verfügen. Die Mentor:innen werden aus weiterführenden Schulen ausgewählt..

Angaben zu r Mentor:innen/Expert:innen :

Vor- und Nachname:	
Schule:	
Alter und Klasse:	
Fähigkeiten und Kenntnisse_	
Erfahrung in der Arbeit mit Holz	
<i>Nicht mehr als 1500 Zeichen</i>	
Erfahrungen im Projekt „Schulunternehmen“	
<i>Nicht mehr als 1500 Zeichen</i>	

FACHJURY, AUSWAHLKRITERIEN UND BEWERTUNGSFORMULAR

Die teilnehmenden Teams werden von einer Fachjury bewertet, die sich aus Experten aus den Bereichen Holzverarbeitung, Management und Politik zusammensetzt.

Die Bewertungskommission besteht aus drei Mitgliedern, die aus den in der folgenden Tabelle aufgeführten Expert:innen ausgewählt werden:

	Identifizierte Expert:innen
Unternehmer:innen (Holzwirtschaft)	
Führungskraft aus dem Holzsektor	
Start-up-Mentor:in/externe Expert:innen	

Die Bewertung wird durchgeführt:

- vor Ort – wo die Bewerber:innen die Möglichkeit haben, ihre Lösung kurz vorzustellen und zusätzliche Fragen der Fachkommission zu beantworten.

Die Bewertung basiert auf Kriterien, die sich auf die Qualität des Teams, die Größe und das Wachstum des Marktes, die Innovationskraft und die Technologie beziehen. Das Bewertungsformular wird von jedem PP bereitgestellt.

Zu den Stimmen der Fachjury kommen noch die Stimmen des Publikums hinzu, das ganz einfach über eine mobile App abstimmen kann.

Mindestens 30 Personen sollten sich für den Hackathon anmelden. Bei jedem Hackathon treten 4 bis 8 Teams gegeneinander an.

Bewertungsbogen – Beispiel aus einem früheren Hackathon des Partners CUAS

Juryprotokoll Hackathon Feldkirchen		11.01. – 12.01.2024			
Team:		Holzfäller			
Parklet Name:					
Gesamtkonzept		😊	😊	😊	😊
nachvollziehbar & durchgängig					
Zielgruppe adressiert					
inklusive & positiv					
Nutzbarkeit		😊	😊	😊	😊
Aufenthaltsqualität					
Mehrwert im öffentlichen Raum					
Nutzungsvielfalt					
selbsterklärend					
Sicherheit					
Gestaltung		😊	😊	😊	😊

6. Detailliertes Programm für die Durchführung des Woodyton

Im zentralen Teil des Programms werden folgende Themen behandelt:

- Geschäftsmodell & Messungen & Geschäftskompetenzen (Canva-Modell, Lemonade-Stand)
- Produkt und Benutzererfahrung
- Wie funktioniert ein Unternehmen?
- Marketing
- Finanzmanagement und Investitionen

Zeit	Aktivität
8.45 – 9.00	Anmeldung und Begrüßung
9.00	Einführung
9.15	Arbeiten mit dem Canvas-Modell und kurze Pausen dazwischen
12.00	Mittagessen
12.45	Vorbereitung der Pitches / Präsentation

LifeLongWood

14.30	Präsentation der Pitches (jede Gruppe hat bis zu 5 Minuten Zeit)
15.30 – 16.00	Bewertung durch die Jury und Preisverleihung

7. Zeitplan

Entwurf des Hackathon-Entwicklungsprogramms	Januar
Online-Diskussion mit den Projektpartnern Desk Research – Identifizierung potenzieller Partner, bewährter Verfahren und potenzieller Mentor:innen, Expert:innen	Februar
Treffen der Partner und abschließende Kommentare, Anmerkungen, Abstimmung der Ausschreibung für Bewerber und Programmdetails	März
Fertigstellung der wichtigsten Dokumente und Formulare (Ausschreibung, Auswahlkriterien und Formulare)	März
Kommunikation und Werbung in Schulen	März – Juni 2025
Anmeldefrist (Erstes Pilotprojekt – MOS Celje 2025) j	Juni 2025
Detailliertes Programm (Termine, Referenten usw.)	März/April 2025
Pilotprojekte MOS CELJE	September 2025
Bewertung und weitere Pilotprojekte	Nach September 2025

Festgelegte Ziele:

- 20 Anmeldungen/Teilnehmer:innen
- mindestens 4 Teams
- 1 Mentor:in aus der Sekundarstufe – ...