



Lehrlingshackathon 2024

Onboarding Webinar für Betriebe



Was ist ein *Lehrlingshackathon* und wie läuft dieser ab?

 innovatives “**blended learning**” Weiterbildungsformat für Lehrlinge in allen Ausbildungsberufen & Lehrjahren

 Aufbau digitaler und sozialer Kompetenzen

Lehrlings-Teams  **2-3 Personen** entwickeln gemeinsam einen App Prototypen  für eine Problemstellung im Unternehmen. Anmeldung von Einzelpersonen möglich!

Die **Projektergebnisse** bestehen aus einem **App-Prototypen** samt **Kurzbeschreibung** und einem **Präsentationsvideo**.

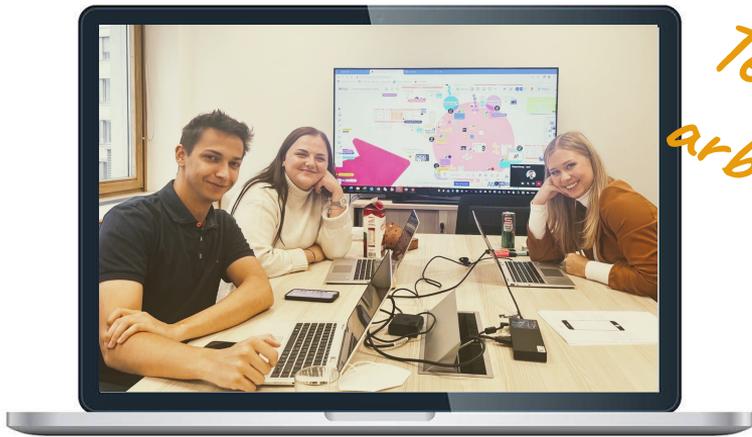
Die **Methodik und Tools** werden im **Rahmen des Hackathon** vermittelt. Vorkenntnisse sind nicht notwendig.

3 Phasen (10:20:70 Methode)

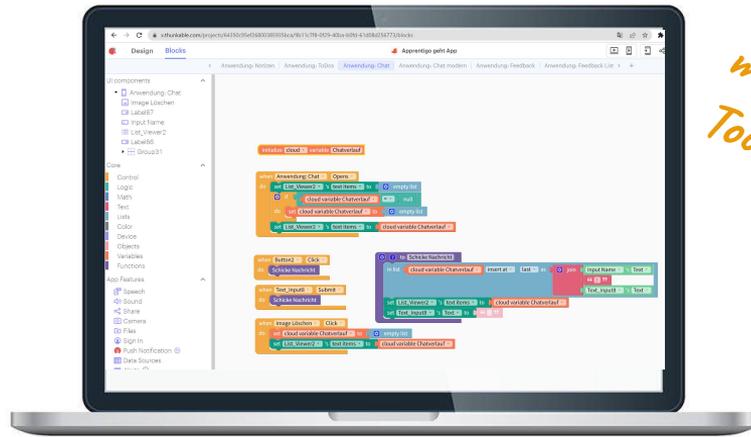
- **3h Connect - Discover & Learn** (Webinar + Micro-Learning + techn. Go-Live Readiness)
- **8h Apply & Learn:** Live Online Hackathon mit Online-Tutoren
- **Community Voting + Awards**

  Der Abschluss wird mit dem Dig.Comp 2.3 **Zertifikat** bestätigt.

* max 3 Teams (i.e. 9 Lehrlinge) / Betrieb



Teamarbeit



Prototyping mit low code Tools



Kollaboration mit digitalen Tools



Feiern der Ergebnisse

Von welchen *Kompetenzen* profitieren Betriebe und Lehrlinge?



Digitale & soziale Kompetenzen

Intensive Anwendung von digitalen Technologien



Mediengestaltung & Präsentation

Überzeugende Team- und Projektpräsentation bilden den Abschluss der Lernreise



Projekt- & Zeitmanagement

Gute Arbeitsteilung und Zeitmanagement führen zum gemeinsamen Erfolg



Problemlösungsfähigkeiten & kritisches Denken

Probleme identifizieren und innovative Lösungen zu finden



Kreativität & Innovation

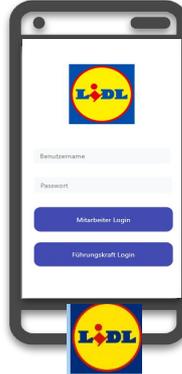
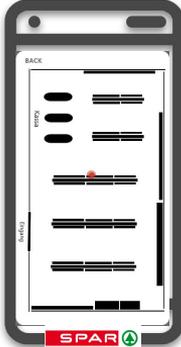
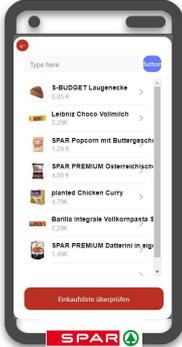
Innovative Ideen entwickeln und umsetzen



Teamarbeit & Kommunikation

Effektives Arbeiten und Lernen in Teams

Beispiel Apps aus vergangenen Hackathons



Teams werden in *3 Kompetenzstufen* eingeteilt

Unabhängig von der Kompetenzstufe können die Teams eine der 4 Zielsetzungen wählen. Alle Projekte werden anhand von 5 Kriterien bewertet

Rookies	Alle Teammitglieder ohne Programmiererfahrung und nicht in technischen Lehrberufen
Professionals	Teammitglieder in technischen Lehrberufen
Experts	Teammitglieder im IT Lehrberuf (z.B. Applikationsentwicklung, Informationstechnologie) oder "Hobby-Entwickler:innen"

Mögliche Zielsetzungen

Teams aller Kompetenzstufen können folgende Zielsetzungen wählen:

- **Apps4Apprentice**
App-Idee, mit der die Lehrlinge unterstützt werden
- **Apps4Company**
App-Idee für den Lehrbetrieb
- **Apps4Region**
App-Idee für das Bundesland / die Region
- **Apps4World**
App-Idee für eines der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen

Bewertungskriterien

5 gleichwertige Kriterien

1. **Innovationskraft & Nützlichkeit**
2. **Nachhaltigkeit**
3. **Usability & Design**
4. **Umsetzung & techn. Komplexität**
5. **Präsentation des Projektes**



Vorteile für Ihren Betrieb

- ★ Steigerung Attraktivität als Ausbildungsbetrieb
- ★ Neue Digitalisierungsimpulse (Open Innovation)
- ★ Innovative Weiterbildung im Bereich Digi-Skills
- ★ Dig.Comp. 2.3 AT Zertifikat für Teilnehmer:innen
- ★ Förderung der Teamarbeit und Kommunikation innerhalb der Organisation
- ★ Vernetzung und Entwicklung der Talente im Betrieb
- ★ Möglichkeit zur Teilnahme am Wettbewerb

Technische Voraussetzungen und Tools

Ausstattung der teilnehmenden Lehrlinge

- PC oder Laptop (pro Person) mit Kamera, Mikrofon, Maus und Internetverbindung
- Jedes Team benötigt einen separaten Besprechungsraum bzw. die Teilnehmenden arbeiten remote miteinander (HomeOffice bzw. Standortübergreifend)

Verwendete Tools:



Kommunikation erfolgt über **MS Teams** (offener Zugang über Link, auch ohne eigenen User über Webbrowser)



Kollaboration über **miro.com** (offener Zugang über Link, auch ohne eigenen User möglich)



Entwicklungsumgebung: **thunkable.com** (Registrierung über Google, Apple oder eigene E-Mail)



Erstellung des Projekt-Präsentationsvideos: **canva.com**



Vom Landes- zum Bundes-Lehrlingshackathon



Ablauf Wettbewerb

- 👉 Landeswettbewerbe (Feb. bis Okt. 2024)
- 🏆 Landes Lehrlingshackathon Awards
- 🚀 apprentigo Bundeshackathon (Okt. 2024)
- 🏆 Bundeslehrlingshackathon Awards (Nov. 2024)

Der Lehrlingshackathon findet über **MS Teams** als eine **live online Veranstaltung** statt. Für die online Zusammenarbeit verwenden wir das **MIRO Kollaborations Board**. Smarte Arbeitsteilung im Team ist notwendig!



2024 sind alle Bundesländer dabei!

Bundesland	Termin
Niederösterreich	01.02.2024
Burgenland	11.04.2024
Oberösterreich	12.06.2024
Steiermark	20.06.2024
Vorarlberg	18.09.2024
Wien	24.09.2024
Kärnten	25.09.2024
Salzburg	26.09.2024
Tirol	01.10.2024

2023

430+ Lehrlinge

120+ Ausbildungsbetriebe



A photograph of three young people, two men and one woman, looking intently at a laptop screen. They are in a workshop or hackathon environment. The man in the center is wearing a grey beanie and glasses, the woman on the left has long brown hair and glasses, and the woman on the right has long blonde hair and glasses. They are all wearing orange t-shirts. The background is slightly blurred, showing other people and equipment.

Hackathon als Bildungsmaßnahme gefördert über Digi-Scheck 2023/24

Der gesamte Lehrlingshackathon **Prozess ist digitalisiert**, DSGVO konform und ermöglicht den Lehrlingen die Kooperation, auch wenn nicht alle am gleichen Standort sind.

Die Anmeldung erfolgt über die **Lehrlingshackathon Plattform**. Im Anschluss wird eine Rechnung samt befülltem Förderantrag für eine Direktverrechnung über die **Digi-Scheck Förderung** an die Teilnehmer verschickt.

Nach der Förderzusage wird ein **interaktiver online Kurs** freigeschaltet und eine Einladung zum **Onboarding Webinar** verschickt. Die Lehrlingshackathon Lern-Reise beginnt!

Über 200+ zufriedene Betriebe

haben sich österreichweit mit mehr als 1.000 Lehrlingen
und 540 Projekten am Lehrlingshackathon beteiligt.



CODING
Day

Auszeichnung
VorreiterInnen der Digitalisierung
in der Lehrlingsausbildung



Wir wünschen viel Erfolg!

Team  **apprentigo**
Kontakt: lehrlingshackathon@apprentigo.io

Der Lehrlingshackathon in Kurzfilmen



Lehrlingshackathon in 30 Sekunden
- für Betriebe



Lehrlingshackathon in 120 Sekunden
- für Lehrlinge



WKO Coding Day
& Lehrlingshackathon in
260 Sekunden

Ansprache der *Lehrlinge* ...

Packt diese Chance, zeigt eure Fähigkeiten und seid die Innovatoren von morgen. Wir freuen uns auf eure genialen Ideen und Projekte – zeigt was in Euch steckt!

Teamarbeit & Eigeninitiative: Schließt euch in kleinen Teams zusammen und bringt eure eigenen, spannenden Ideen zum Leben. Hier habt ihr die Freiheit, eure Kreativität voll auszuschöpfen!

Eure App, Eure Vision: Taucht ein in die Welt der App-Entwicklung mit einer benutzerfreundlichen Low-Code-Umgebung. Ihr habt die Möglichkeit, eure eigenen App-Prototypen zu gestalten und direkt auf euren Handys auszuprobieren – lasst eurer Fantasie freien Lauf!

Präsentieren: Im Rahmen des Hackathons lernt ihr, wie man beeindruckende Präsentationen eurer App-Ideen erstellt. Nutzt diese Chance, um eure Kommunikationsfähigkeiten zu stärken.

Expertenhilfe: Während des Hackathons steht euch ein Team von erfahrenen Coaches zur Seite. Ihr könnt jederzeit Fragen stellen und um Unterstützung bitten – nutzt dieses Wissen, um eure Projekte zu perfektionieren!

Wettbewerb & Anerkennung: Eure Projekte werden von einer fachkundigen Jury bewertet. Die besten Ideen werden ausgezeichnet, aber jeder von euch ist ein Gewinner, denn ihr sammelt wertvolle Erfahrungen und Fähigkeiten.

Macht den Unterschied: Mit eurer Teilnahme zeigt ihr, dass in der Holzindustrie viel Raum für innovative Ideen und digitale Entwicklungen steckt. Seid Teil dieser spannenden Veränderung!

Back-up

DigComp 2.3 Zertifikat



Digital Austria
Kompetenzen

ROOKIES

Kompetenz
stufe

Kompetenzbereich

1 Umgang mit Informationen und Daten

1.1 Daten, Informationen und digitale Inhalte recherchieren, suchen und filtern
Stufe 3

1.2 Daten, Informationen und digitale Inhalte kritisch bewerten und interpretieren
Stufe 3

1.3 Daten, Informationen und digitale Inhalte verwalten
Stufe 3

2 Kommunikation, Interaktion und Zusammenarbeit

2.1 Mithilfe digitaler Technologien kommunizieren
Stufe 3

2.2 Mithilfe digitaler Technologien Daten und Informationen teilen und zusammenarbeiten
Stufe 3

2.3 Digitale Technologien für die gesellschaftliche Teilhabe verwenden
Stufe 3

2.5 Angemessene Ausdrucksformen verwenden
Stufe 3

3 Kreation, Produktion und Publikation

3.1 Inhalte und Objekte digital erfinden
Stufe 2

3.2 Inhalte und Objekte digital integrieren und neu erarbeiten
Stufe 2

3.3 Werknutzungsrechte und Lizenzen beachten
Stufe 2

3.4 Programmieren und Abläufe automatisieren
Stufe 2

3.5 Inhalte und Objekte digital in verschiedenen Öffentlichkeiten rechtskonform produzieren und publizieren
Stufe 2

4 Sicherheit und nachhaltige Ressourcennutzung

4.1 Dienste schützen
Stufe 3

4.2 Personenbezogene oder vertrauliche Daten sowie Privatsphäre schützen
Stufe 3

5 Problemlösung, Innovation und Weiterlernen

5.1 Technische Probleme lösen
Stufe 2

5.2 Bedürfnisse und technologische Antworten darauf erkennen
Stufe 2

5.3 Kreativ und innovativ mit digitalen Technologien umgehen
Stufe 2

Kompetenzstufen (Anhang)

Stufe	Kompetenz	Kognitive Dimension
Stufe 1		Erinnern
Stufe 2	Grundlegend	Erinnern
Stufe 3		Verstehen
Stufe 4	Selbstständig	Verstehen / Anwenden

Das **Digitale Kompetenzmodell für Österreich – DigComp AT** ist die österreichische Weiterentwicklung des Europäischen DigComp-Referenzrahmens (European Digital Competence Framework).

Es ermöglicht die **strukturierte und standardisierte Einordnung** sowie **Vergleichbarkeit** von digitalen **Kompetenzen** und gilt als **Qualitätsmaßstab** für erworbene **Skills** im Sinne des lebenslangen Lernens im Bereich digitaler Lebenswelten.

Online Kollaboration

The image displays a Miro online collaboration workspace. On the left, a design board titled "New design: sign up page" features a sign-up form with fields for "name" and "e-mail", a "Sign up free" button, and a "Sign in" button. Handwritten annotations include "Logo" in orange, "Natalie" in pink, "Andrey" in yellow, "Lisa" in purple, and "Himali" in blue. A blue box labeled "quick switch to sign in" points to the "Sign in" button. A yellow box labeled "sign up with services" points to a row of four red circles. A green box labeled "get started now" points to a button with a lightning bolt icon. A toolbar on the left contains various drawing tools. In the center, a video call grid shows a group of participants. To the right, a wireframe diagram shows a mobile app interface with various screens and components. Below the wireframe is a "Components" panel with icons for Phone, Tablet, Browser, Rectangle, Heading, Text, Solid button, Button, Text link, Text field, Dropdown, and Search. On the far right, a document titled "Hackathon Video Skript" is visible, containing four steps: "Schritt 1: Begrüßung", "Schritt 2: Nutzen der App", "Schritt 3: Funktion der App", and "Schritt 4: Der Code". A small thumbnail of a blue grid is also present.



Frontend Design und Backend Code vereint in einer Entwicklungsumgebung

The screenshot displays the xThunkable web-based development environment. The browser address bar shows the URL: `x.thunkable.com/projects/618262769589010010df1ba5/da3c1835-a851-4ff2-8f4d-705602579094/designer`. The interface is divided into several sections:

- Design View:** Shows a mobile app design for 'Pawtner'. The main screen features a 'Pawtner' logo and two dog images. A 'Startscreen' panel is visible on the right, showing properties like 'BackgroundColor' (set to 'rgba(255, 255, 255, 1)') and 'Background Picture' (set to 'Login Screen.jpg').
- UI Components Panel:** Located on the left, it lists various UI components such as Button, Label, Image, Text Input, List Viewer, Group, Web Viewer, Slider, Map, Animation, Video, Canvas, Loading Icon, and Date Input.
- Logic Blocks:** The bottom section shows a visual programming interface with logic blocks. Three 'when Like - Click -' blocks are visible, each containing a 'do' block with the following logic:
 - Block 1: 'set HiddenHeart -> Visible -> to true', 'set BildSwipe -> Picture -> to get value from pawtner -> in Table 1 -> in Doggo URL -> for row id -> random integer from 1 to 34', 'set HiddenHeart -> Visible -> to false'.
 - Block 2: 'set DoggoName -> Text -> to get value from pawtner -> in Table 1 -> in Doggo Names -> for row id -> random integer from 1 to 34'.
 - Block 3: 'set DoggoAlter -> Text -> to get value from pawtner -> in Table 1 -> in Alter -> for row id -> random integer from 1 to 11'.
- Navigation:** The top navigation bar includes 'Startscreen', 'Register', 'MainscreenNEW', 'ProfilVonDoggos', 'EigenesProfil', 'Chat Main', and 'Chat'. A 'Public' button is also present.



Magenta®

Nathalie Rau
CHRO Magenta Telekom

Ich bin sehr stolz auf die hervorragende Leistung unserer Lehrlinge. Aufgrund des Fachkräftemangels sind digitale Skills im Berufsleben wichtiger denn je.



illwerke  **vkw**

Richard Dür
Ausbildungsleiter

Kreativität, Kritisches Denken, Kommunikation und Kollaboration gelten als die wesentlichen Kompetenzen des 21. Jahrhunderts. Das Format des Lehrlingshackathons zielt genau auf die Förderung dieser Kompetenzen ab – gemeinsam in kürzester Zeit eine eigene Idee prototypisch umzusetzen. Ich bin sehr beeindruckt vom Lehrlingshackathon.



welser profile 

Stefan Buxhofer
Ausbildung Elektrotechnik

Der Lehrlingshackathon war eine großartige Veranstaltung. Durch die gute Betreuung beim Bewerb, ist es möglich, auch mit wenigen digitalen Kenntnissen teilzunehmen. Zusätzlich zum Programmieren sind auch soziale Kompetenzen gefragt. Die Lehrlinge hatten viel Spaß und am Ende des Tages auch ein Erfolgserlebnis. Des Weiteren ist es von Vorteil, dass Lehrlinge in verschiedenen Lehrberufen und Lehrjahren miteinander arbeiten können.



 **WIENER STADTWERKE**

Manfred Tadler
Leiter des Technical Excellence Lab[™] bei den Wiener Linien

Dieser Hackathon zeigt eindrucksvoll, welch unglaubliches Potenzial in unseren Lehrlingen steckt. Sie entwickeln innovative Lösungen und sind voller Begeisterung bei der Entwicklung der App-Prototypen dabei. Die Zusammenarbeit und Vernetzung untereinander fördert das Zusammengehörigkeitsgefühl und steigert die Motivation aller Beteiligten.





Nadja Körner
Leitung Lehrlingsausbildung Steiermark

Eine wunderbare Erfahrung für unsere Lehrlinge. Am Ende waren alle stolz auf ihre Apps, gestärkt im Selbstvertrauen und erstaunt, zu welchen Leistungen sie fähig sind.

98% Weiterempfehlungsrate

5 von 600 Stimmen



Raiffeisenlandesbank
Oberösterreich 

Vera Hofbauer
Bankkauffrau

Super Erfahrung! Ich kann es nur jedem Auszubildenden empfehlen!





Lehrlings Team
Greiner

Wir haben gelernt, dass Neues zu lernen spannend ist. ❤️ Teamarbeit. Es war super 🍌



Lehrlings Team
ÖAMTC

Wir haben einen guten Einblick in die Welt des Programmierens bekommen. Die Zusammenarbeit mit den Tutoren war super, es war eine großartige Erfahrung!





Fabian Widmann
Werkzeugbau

Ich interessiere mich sehr für Technik. Durch meine Teilnahme am Hackathon konnte ich mein Wissen in diesem Bereich erweitern und viel Spaß haben! Es war mega Cool





Lehrlings Team
Mond

Tolle Aktion und super Betreuung. Man lernt in kurzer Zeit kompetent mit digitalen Technologien umzugehen.

Prozessübersicht für die Anmeldung und Teilnahme am Hackathon

