



@olle.lolle

Achtung: Neuer Termin!

Zweiter internationaler Hackathon #hack4history

Zum zweiten internationalen Hackathon #hack4history laden das Internationale Bildungs- und Begegnungswerk (IBB gGmbH in Dortmund) und die IBB „Johannes Rau“ Minsk von **Samstag, 14. November 2020, bis Montag, 16. November 2020** ein. Ziel ist die Entwicklung neuer digitaler Produkte oder Präsentationsformen, die in der geschichtlichen Bildungsarbeit zum Themenkomplex Zweiter Weltkrieg, Holocaust und Erinnerungskultur genutzt werden können. Die Projekt-Ideen sollen entweder einen Lernort der Geschichte oder ein geschichtliches Ereignis in den Mittelpunkt stellen.

In diesem Jahr wird der Hackathon #hack4history bedingt durch die Corona-Pandemie und die politische Situation in Belarus überwiegend in virtueller Zusammenarbeit organisiert. Bei Interesse und soweit die Rahmenbedingungen es zulassen wird allen Teilnehmenden auch eine Anreise nach Minsk inklusive Unterkunft und Verpflegung bei voller Kostenübernahme ermöglicht. Aktuell ist geplant, dass sich nur die ausgewählten Teilnehmenden aus Belarus in der IBB „Johannes Rau“ Minsk treffen. Die Teams aus den anderen Ländern werden virtuell zugeschaltet.

Ab sofort können sich Teams aus zwei bis vier Interessierten im Alter bis zu 45 Jahren aus Deutschland, Polen, der Ukraine, Belarus und Russland bewerben.

Wie wird der Hackathon #hack4history ablaufen?

Der Hackathon #hack4history beginnt am Samstag, **14. November 2020**, mit einem „virtuellen Get-together“ und der Vorstellung der eingereichten Themen. Zudem werden sich Mentorinnen und Mentoren vorstellen, die die Teams mit ihrer jeweiligen Fachkunde auf den Gebieten Projektmanagement, Programmierung und PR begleiten werden. Im Anschluss haben die Teams 48 Stunden lang Zeit, ihre Idee zu Prototypen zu entwickeln. Zum Abschluss werden die Ergebnisse präsentiert. Eine Jury wird mindestens drei Sieger-Projekte ermitteln. Als Gewinn erhalten sie eine Finanzierung in Höhe von min. 2.000 Euro und weitere Expertenunterstützung, um die Prototypen bis zur Veröffentlichungsreife auszuarbeiten. Apps, Lernspiele oder Internetplattformen können praktische Ergebnisse sein. Im Januar 2021 werden die Ergebnisse im Rahmen eines Online-Events auf der Website about-history.info veröffentlicht und vorgestellt.

Wer kann teilnehmen?

Bewerben können sich Interessierte im Alter von bis zu 45 Jahren, die in den Fachgebieten Geschichtswissenschaften, Pädagogik oder Geschichtsdidaktik, Journalismus, IT, Design, PR

oder Medienarbeit tätig sind. Museumsmitarbeitende und ehrenamtliche Akteure der Erinnerungsarbeit aus Nichtregierungsorganisationen sind ebenfalls herzlich eingeladen.

Wie kann man sich bewerben?

Die Bewerbung für den Hackathon #hack4history erfolgt im Rahmen einer offenen Ausschreibung bis zum **26. Oktober 2020** über ein [Online-Formular](#), das auf der Website des IBB Dortmund (www.ibb-d.de) verlinkt ist.

Teilnahmebedingungen:

Die Organisatoren übernehmen die Reisekosten, die Unterkunft in Minsk und die Mahlzeiten für Teilnehmende aus allen Regionen in Belarus. Wir bitten Teilnehmer*innen aus Deutschland, Polen, der Ukraine und Russland, die bereit sind nach Minsk zu reisen, sich an die Organisatoren zu wenden. Wir werden gemeinsam prüfen, ob Sie nach Minsk reisen können.

Arbeitsprache des #hack4history ist **Russisch** und **Englisch** (mit Dolmetscher).

Weitere Informationen unter www.ibb-d.de und auf der Website www.about-history.info.

Organisatoren:

Das Projekt wird realisiert vom Internationalen Bildungs- und Begegnungswerk gGmbH (IBB Dortmund) und der Internationalen Bildungs- und Begegnungsstätte „Johannes Rau“ in Minsk (IBB „Johannes Rau“ Minsk) und vom Auswärtigen Amt gefördert.

Partner:

Stiftung zur Entwicklung der Brestter Festung (Belarus)

Internationales Memorial (Russland)

NGO Institute of Social Strategies and Initiatives (Ukraine)

Stiftung Karta (Polen)

Kontakt:

Für weitere Fragen schreiben Sie gern eine E-Mail an Darija Fabijanec (fabijanec@ibb-d.de) oder events@ibb.by.

#hack4history

#civilsocietycooperation

