



Make Your School

Eure Ideenwerkstatt

Prototypen Hackdays Schuljahr 2022/2023

Prototypen Hackdays Realschule Plattling

20.03.23 – 22.03.23

Alarm-Thermometer



Mit einem Temperatursfühler wird die Temperatur gemessen, welche am Bildschirm angezeigt wird. Wenn eine Temperatur über 25 °C vorliegt wird ein Warnsignal gegeben. Dadurch sollen Schülerinnen und Schüler zum Fenster öffnen aufmerksam gemacht werden.

Bestellterminal



Bestellung einer durch die Nummer ausgewählten Brotzeit über einen personalisierten Chip. Dadurch werden lange Anstehzeiten in den Pausen vermieden.

Brotzeitferrari



Die Bestellungen aus dem Bestellterminal werden mithilfe des Brotzeitferrari in die unterschiedlichen Räume und Orte am Schulgelände transportiert. Er erkennt Hindernisse und weicht ihnen aus.

Duftventilator



Der Ventilator kann auf Knopfdruck aktiviert werden und verteilt frischen Duft und frische Luft im Raum.

Laser-Alarm



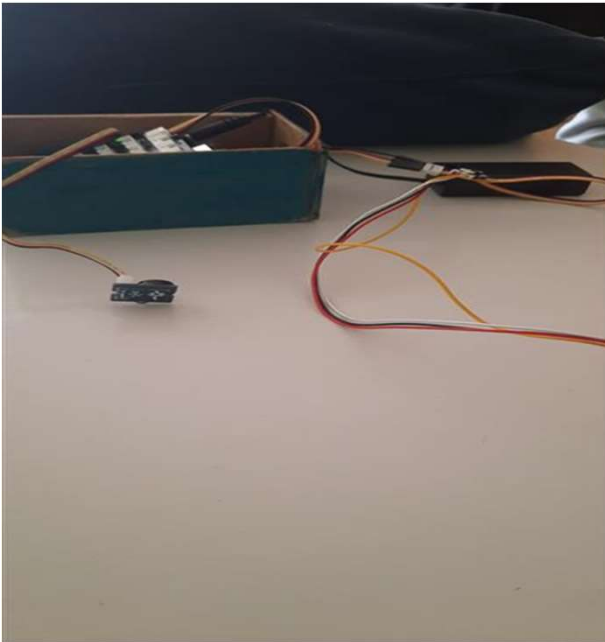
Durch Durchbrechen einer Lichtschranke wird ein Warnsignal ausgegeben und auf dem Bildschirm erscheint „Schleich di!“. Der Alarm dient dazu, das Klassenzimmer vor Unterrichtsbeginn noch nicht zu Betreten.

Spind 9000



Ermöglicht durch Geldeinwurf und Zahlenkombinationseingabe das Auf- und Zusperrren eines Spinds und kann so der zu geringen Anzahl an Spinde in der Schule entgegenwirken.

Stinker

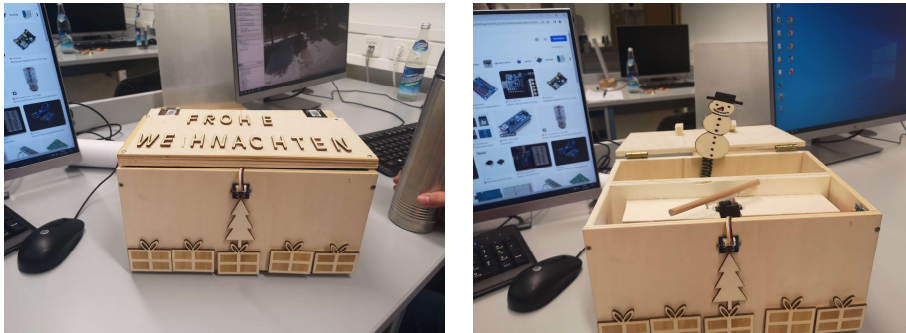


Ein Luftqualitätssensor, welcher in ein Kissen eingebaut ist, reagiert ab einem gewissen Schwellenwert mit einem lauten Piepston und ermöglicht so schnelles Lüften bei schlechter Luft.

Prototypen Hackdays Realschule Regen

20.12.22 – 23.12.22

Weihnachtliche- Elektrokiste



Per Knopfdruck lässt sich die Kiste öffnen und spielt eine Weihnachtsmusik ab. Innen ist weihnachtliche Deko versteckt und kann als Mäppchen oder Verschönerung des Klassenzimmers dienen.

Warnschild



Das Warnschild erkennt durch einen Ultraschallentfernungssensor ein vorbeifahrendes Auto und gibt durch Blinklicht eine Warnung, dass hier Schulkinder unterwegs sind. Durch das Schild sollen die PKWs mehr sensibilisiert werden.

Tinten- und Traubenzuckerautomat



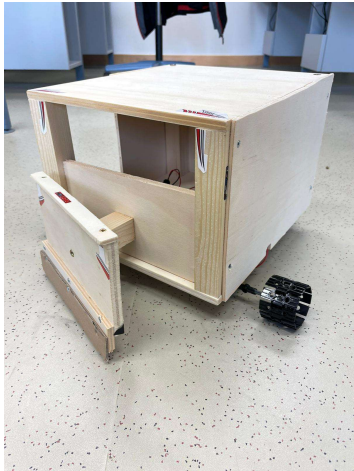
Per Knopfdruck wirft der Automat entweder eine Tintenpatrone oder einen Traubenzucker aus. Der Automat soll vor allem in Schulaufgaben dem Problem der leeren Tinte oder der fehlenden Konzentration entgegenwirken.

Schuhputzmaschine



Die Schuhputzmaschine erkennt durch einen Ultraschallentfernungssensor, ob sich ein Schuh im Putzbereich befindet. Daraufhin startet er eine Bürste welche zum Saubermachen der Schuhe für eine gewisse Zeit rotiert.

Schneeräumfahrzeug



Zur Unterstützung des Hausmeisters bei großen Schneemassen wurde ein Schneeräumfahrzeug gebaut, welches durch Knopfdruck zu fahren beginnt.

Salzstreuer



Der Salzstreuer dient der einfachen Streuung von Salz im Winter. Durch einen Motor rotiert ein Holzstab mit Löchern hin und her und lässt so Salz durch die Löcher fallen. Das Fahrzeug kann durch Rollen geschoben werden.

Lautstärkemelder



Der Lautstärkemelder erkennt die aktuelle Lautstärke im Klassenzimmer und zeigt die Höhe durch unterschiedlich farbige LEDs an. Hat die Lautstärke einen gewissen Wert überstiegen ertönt ein Weihnachtslied und sorgt so für Ruhe.

Ventilator

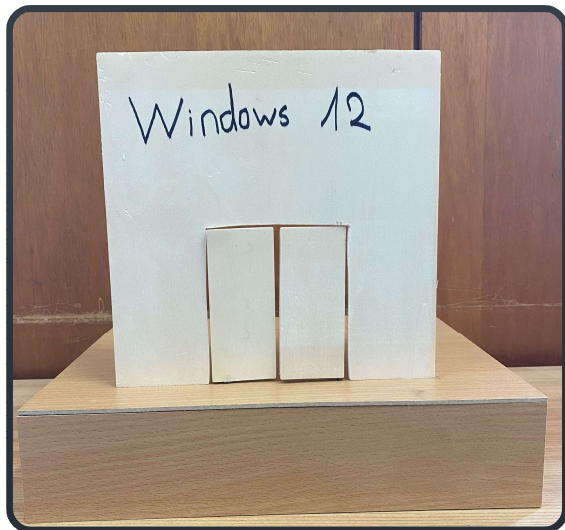


Der Ventilator erkennt die Temperatur im Raum und zeigt sie auf der Anzeige an. Bei einer gewissen Temperatur startet der Ventilator von selbst und erfrischt somit das Klassenzimmer.

Prototypen Hackdays Gymnasium Metten

28.02.23 – 02.03.23

Windows 12



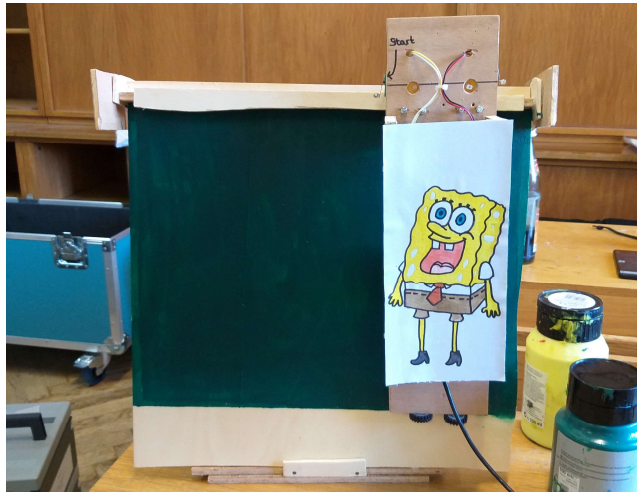
Das Fenster öffnet sich bei einer gewissen Temperatur im Raum von selbst und schließt sich bei Unterschreiten einer gewissen Temperatur auch wieder von selbst. Fenster öffnen und schließen wird somit nicht mehr vergessen .

Süßigkeitenautomat



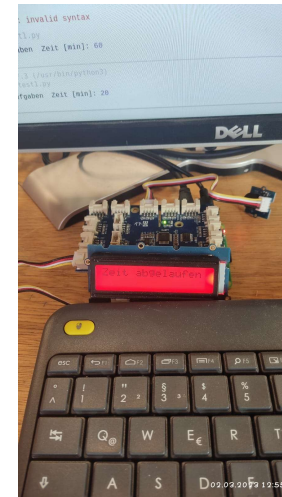
Im Süßigkeitenautomat kann per Geldeinwurf und Knopfdruck eines von vier unterschiedlichen Süßigkeiten ausgewählt werden. Wer dabei noch Spaß haben will nutzt die Casinofunktion. Gewinnt man bekommt man alle vier Süßigkeiten. Verliert man gibt's nichts.

Spongebob



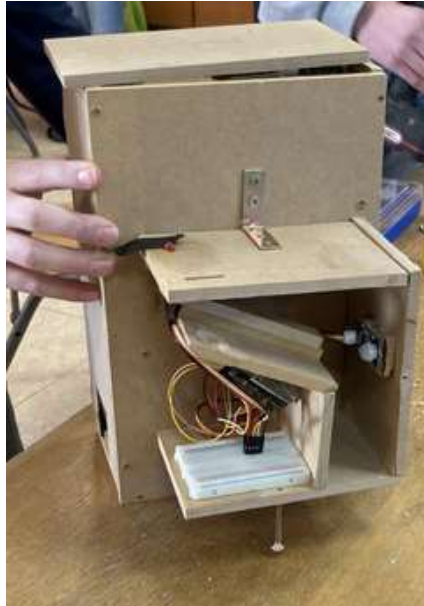
Spongebob ist ein automatischer Tafelreiniger, der bei Betätigen eines Knopfes automatisch einmal hin und her über die Tafel wischt. So kann das Tafelwischen automatisiert werden.

Schulaufgabentimer



Der Schulaufgabentimer zeigt durch langsames Verändern der Farbe am Display wie viel Zeit noch übrig bleibt. Zusätzlich wird bei den letzten 15, 10 und 5 Minuten durch Piepstöne auf das baldige Ende aufmerksam gemacht. So kann in einem Raum ohne Uhr jederzeit gecheckt werden wie viel Zeit noch bleibt.

Tischtennisballspender



Der Tischtennisballspender gibt durch Einwerfen einer Münze automatisch einen Tischtennisball aus. So kann in der Pause immer Tischtennis gespielt werden.

Honigabfüllanlage



Durch Abstellen eines Honigglases auf einer Wage und darauffolgendem Betätigen eines Tasters öffnet sich der Behälter und füllt Honig in das Glas. Der Behälter wird nach Erreichen des gewünschten Gewichtes wieder geschlossen.