



WIRKUNGSBERICHT 2022

Unsere Vision. Unser Ansatz. Unsere Wirkung.

VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser,

auch das Jahr 2022 war gekennzeichnet von ungeahnten Herausforderungen für die Welt. Diese hatten ebenfalls Auswirkung auf den Bildungsbereich und das Brennglas offenbarte dessen Lücken und Hindernisse. Nach wie vor ist die digitale Bildung in Deutschland eine offene Baustelle, was Organisationen wie die Hacker School umso nachdrücklicher zu Aktionen und Innovationen motiviert. Wir haben uns dieser Aufgabe gestellt und in diesem Jahr große Schritte gemacht, um dafür zu sorgen, dass unsere Jugend die nötigen Fähigkeiten für das 21. Jahrhundert bekommt. Mit Stolz und Freude präsentiere ich Ihnen unseren Wirkungsbericht 2022, der nach SRS-Standards erstellt wurde.

Unser Fokus galt in diesem Jahr dem Format Hacker School @yourschool, mit dem wir online direkt in die Schulen gehen. An einem Vormittag begeistern wir ganze Schulklassen für das Programmieren und bieten ihnen eine IT-Berufsorientierung an. Dass wir mit diesem Format den richtigen Weg eingeschlagen haben und am Puls der Zeit agieren, merken wir an der großen Resonanz bei den Schulen, den Unternehmen und an der Unterstützung, die uns von Seiten unserer Förderpartner sowie Netzwerken entgegengebracht wird.

Über das Netzwerk #ShetransformsIT haben wir in diesem Jahr viele starke Partnerunternehmen gefunden, mit denen wir Corporate Volunteering umsetzen. Dadurch erreichten wir in zwei Monaten des Jahres täglich eine Schulklasse. Unser großes Ziel ist es, Corporate Volunteering in deutschen Unternehmen absolut selbstverständlich zu machen. In vielen anderen Ländern funktioniert das bereits besser, da haben wir in Deutschland noch Nachholbedarf. Mit unserem Format @yourschool PLUS sehen wir, dass es auch an Schulen in herausfordernden Stadtteilen für die Jugendlichen einen großen Mehrwert bedeutet, wenn wir dort Hacker Schools anbieten. Gerade junge Menschen aus sozioökonomisch schwierigen Verhältnissen bekommen so eine neue Perspektive, die ihr Leben verändern kann.

Nach wie vor legen wir großen Wert auf die Durchführung und den Ausbau unseres Formats für Mädchen und Frauen. Mit der GIRLS Hacker School waren wir kontinuierlich am Start und haben auch darüber hinaus einige Kurse angeboten, die sich ausschließlich an Mädchen richteten. Unsere Gesellschaft erkennt zunehmend die Notwendigkeit von Diversität an. Wir sehen, dass es wichtig ist, junge Frauen zu motivieren, ihre berufliche Zukunft in der IT zu sehen. Ich bin der festen Überzeugung, dass mehr Frauen in der IT wirklich zu gelebter Gleichberechtigung führen werden. Gut dotierte Jobs, die zeitlich und räumlich unabhängiges Arbeiten ermöglichen, warten dort auf Frauen und Männer gleichermaßen und lassen eine gute Vereinbarkeit von Beruf und Familie real werden.

Mit der Hacker School wollen wir nach Möglichkeit alle Kinder und Jugendlichen zwischen 11 und 18 Jahren in Deutschland erreichen. Deswegen entwickeln wir konsequent sämtliche Formate weiter, bieten Kurse online sowie vor Ort an und konnten sogar endlich einmal wieder eine CITY Hacker School durchführen.

Auch in diesem Jahr erfuhren wir viel Anerkennung durch verschiedene Auszeichnungen, mehrere Preise und wertschätzende Berichterstattung in zahlreichen Medien. Dass ich es - dank des Gewinns des German Diversity Awards "Generation" - einmal mit Foto in die "Bunte" schaffen konnte, hätte ich auch nie erwartet.

Julia Freudenberg

Dr. Julia Freudenberg
Geschäftsführerin Hacker School gGmbH

PS: Unser diesjähriger Dank geht an Sarah Ulrich für ihre wertvollen Anmerkungen und Anregungen zu unserem Wirkungsbericht.

Ein Überblick – WO STEHT WAS



TEIL 1

WER WIR SIND UND WIE WIR ARBEITEN 6

Unser Team, was wir machen, wo wir hinwollen

GEMEINSAM PARTNERSCHAFTLICH ENGAGIEREN 10

Corporate Volunteering, Social Responsibility

UNSER WIRKUNGSANSATZ 18

Problem, Handlungsbedarf, Bedarf und unser Ansatz der Wirkungslogik

UNSER ANTEIL AN DEN SDG 30

Welche SDGs wir mit der Hacker School angehen

UNSERE FORMATE IM ÜBERBLICK 32

Kurzportraits unserer Formate und Projekte

STARKER SUPPORT FÜR DIE ZUKUNFT 54

Spenden und Förderungen sowie unser Netzwerk, Auszeichnungen, Medienecho und Highlights

TEIL 2

Wirkung gemäß Social Reporting Standard 72

Organisationsdaten, Finanzkennzahlen, Wirkungsbelege

Hack the world a better place!

DAS SIND WIR

WER WIR SIND

Wir sind ein Team, das für digitale Bildung brennt und jungen Menschen die Welt der IT mit Spaß und Kreativität zugänglich macht. Durch Workshops und aktives Teambuilding entwickeln wir uns ständig weiter. Wir bündeln unsere Stärken aus Networking, pädagogischem Know-how, Kommunikation und starken Partnerschaften und gehen so mit voller Kraft in die Vision für eine digitale Welt, die alle aktiv mitgestalten können.

WAS WIR VERÄNDERN WOLLEN

Wir wollen junge Menschen unterstützen, durch digitale Mündigkeit ihre eigene Zukunft und die Digitalisierung mitzugestalten sowie den Fachkräftemangel in diesem Bereich abzumildern. Junge Menschen können erleben, dass versteckte oder nicht vorhanden geglaubte Potenziale und Kompetenzen in ihnen schlummern, welche sie weiter ausbauen und verfolgen können.

WAS WIR MACHEN

Mit der Hacker School und dem ehrenamtlichen Engagement von Unternehmen und ITler:innen begeistern wir Kinder und Jugendliche für das Programmieren und vermitteln ihnen 21st Century Skills wie Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken sowie eine positive Fehlerkultur.

WAS WIR BEWIRKEN

Durch uns kann digitale Bildung alle Jugendlichen erreichen. Gleichzeitig möchten wir insbesondere Mädchen für die IT und ihre beruflichen Chancen motivieren. Durch unser Angebot möchten wir auch sozio-ökonomisch benachteiligte junge Menschen in die Mitte der Gesellschaft holen, um gelebte Gleichberechtigung und Chancengleichheit durch berufliche Zugehörigkeit Wirklichkeit werden zu lassen. Digitale Kompetenzen sind Voraussetzung für viele Berufe und eine selbstbestimmte, unabhängige Zukunft.



„Digitale Bildung muss zur Einigung der Gesellschaft beitragen, nicht zu ihrer Spaltung.“

Dr. Julia Freudenberg,
CEO der Hacker School gGmbH

Purpose

Wir lassen bei Jugendlichen Neugierde auf IT und Berufs-/Zukunftsvisionen entstehen.

Vision

Jeder junge Mensch soll das Programmieren kennenlernen, bevor er sich für einen Beruf entscheidet.

Mission

Wir begeistern für IT und machen die nötigen Skills für die Zukunft erfahrbar.



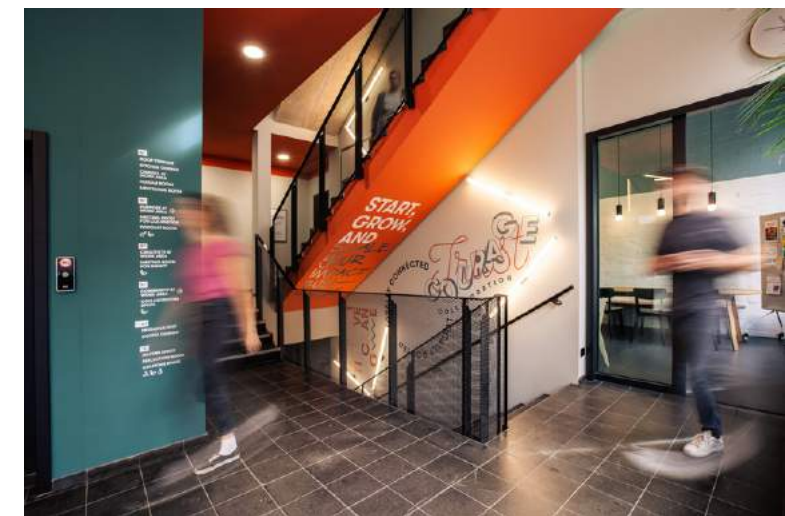
Unser Team und WIE WIR ARBEITEN

Das Organisationsteam der Hacker School besteht aktuell aus 21 festangestellten Mitarbeitenden in Voll- oder Teilzeit, die verschiedene Sub-Teams bilden: Geschäftsführung, Corporate & Inspirermanagement, Schulkooperationen & Kurskonzepte, Kommunikation und Administration. Unterstützt werden wir zudem von einer Honorarkraft in Teilzeit für unseren IT-Bereich sowie einem Mitarbeiter aus dem Leadership-Netzwerk "On Purpose", der projektbezogen für das Thema Fundraising zeitlich befristet bei uns ist. Zusätzlich arbeiten 13 Werkstudierende mit unterschiedlichem zeitlichen Umfang für uns als Team-Inspirer, betreuen unsere Kurse @yourschool und helfen, unsere Kurskonzepte weiterzuentwickeln. Ein Master-Student treibt im Rahmen seiner Abschlussarbeit das Thema "ethisches Growth Hacking" für uns an.

Unsere Organisationszentrale ist in Hamburg in einem Büro im Impact Hub in Altona. Da unser Team von Kiel bis München und von Köln bis Dresden verteilt ist, verläuft unsere tägliche Zusammenarbeit überwiegend online. Als digitale Bildungsorganisation ist das jedoch etwas, was für uns ganz natürlich zum beruflichen Alltag gehört. Auch die Möglichkeit für Workation im Ausland hat bei uns jedes Teammitglied der Hacker School, wenn die technischen Voraussetzungen gegeben sind. Diese Chance wurde bereits mehrfach und erfolgreich genutzt, mit vorübergehendem Homeoffice in Spanien, Dänemark, Griechenland und Indien. Die Optionen der digitalen Welt in unseren Arbeitsalltag zu integrieren und damit auch eine gewisse Vorbildfunktion zu erfüllen, ist für uns selbstverständlich.



Fotos: Impact Hub Hamburg, 2022



Partnerschaftlich gemeinsam ENGAGIEREN

„IT ist allgegenwärtig, doch das Wissen bei Eltern und Bildungseinrichtungen ist immer noch begrenzt und hängt häufig vom Engagement Einzelner ab. Die Hacker School gibt uns IT'ern die Chance, IT-Vielfalt darzustellen, Einblicke zu gewähren, mit einem veralteten Tech-Image aufzuräumen und damit eine große Zahl unterschiedlicher Jugendlicher zu erreichen. Durch Kurse und bundesweite Girls' Day Angebote übernehmen wir soziale Verantwortung und gestalten so die Zukunft der Tech-Branche mit. Auf dass zukünftig ganz selbstverständlich interdisziplinär und divers zusammengestellte Teams IT-Lösungen entwickeln und unsere Gesellschaft verändern. Ich sehe keine bessere Chance, junge Menschen für IT zu begeistern.“

Dr. Wibke Jürgensen,
Geschäftsleiterin, Iteratec

iteratec

HACKER
SCHOOL

Corporate Volunteering & SOCIAL RESPONSIBILITY

Wir betrachten digitale Bildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe und organisieren unsere Angebote bewusst in Kooperation mit Unternehmen und ihren Mitarbeitenden.

Mit unserem Konzept können sich Unternehmen unkompliziert und ehrenamtlich für die digitale Bildung junger Menschen engagieren. Wir veranstalten niedrigschwellige Kurse, in denen Kinder und Jugendliche von 11 bis 18 Jahren ohne Vorkenntnisse teilnehmen können. Sie kommen in kleinen Gruppen in Kontakt mit IT-Profis aus Unternehmen und machen erste Schritte im Programmieren.

Unsere außerschulischen und inzwischen auch schulischen Angebote machen den Einstieg ins Programmieren leicht, werden mit Spaß vermittelt und die Teilnehmenden erleben, welche Potenziale und Kompetenzen in ihnen schlummern.

Für das weitere Wachstum der Hacker School setzen wir auf Kooperationen mit der Wirtschaft. Die Nähe zur Berufspraxis empfinden wir als Bereicherung im klassischen Schulsystem. Die Unternehmen unterstützen sowohl mit sozialem als auch im eigenen Interesse, um digitale Bildung in Deutschland voranzubringen.

Junge Menschen erwerben im formalen deutschen Bildungssystem nicht alle nötigen Kompetenzen, um proaktiv und nachhaltig die digitale Zukunft mitgestalten zu können. Die Hacker School baut Brücken zwischen IT-Unternehmen und jungen Menschen für mehr digitale Bildung - inzwischen auch direkt an den Schulen.

Mitmachen kann so einfach sein. Hier steht wie:



94%

der Inspirer haben Lust, wieder einen Kurs durchzuführen

„Die Hacker School bietet tolle Möglichkeiten für Firmen, ihr Engagement für die Gesellschaft auszubauen. Mit meinem Team begleite ich Unternehmen dabei, Angebote im Bereich “Corporate Social Responsibility” für ihre Mitarbeitenden zu erstellen. Unternehmen und Führungskräfte, die sich hier frühzeitig breit aufstellen, nehmen ihre Mitarbeitenden als Menschen ernst und sehen mehr als deren Produktionskraft. Diese Zusammenarbeit empfinde ich als große Bereicherung.“

Dr. Charlotte Echterhoff,
Leitung Unternehmenskooperationen



„Ich unterstütze die Hacker School, weil sie die Defizite der Schule nachholt und es jedem Kind ermöglicht, programmieren zu lernen. Unsere Welt wird immer digitaler. Man sollte verstehen, wie die digitale Lebensbegleitung funktioniert, um sie auch mitgestalten zu können. Zudem baut die Hacker School Rollenklischees ab und zeigt auch, wie wertvoll diese Branche für Mädchen sein und wieviel Spaß sie machen kann. Ich muss aber auch sagen, dass ich die Hacker School auch unterstütze, weil die Menschen, die hinter dem Konzept stehen, dort arbeiten und die Organisation weiter vorantreiben, einfach wunderbar sind und ich unfassbar gerne mit ihnen zusammenarbeite.“

Vivien Emily Schiller
adesso SE, IT Security Expert,
Head of She for IT



Für Unternehmen zeigt sich die Wirksamkeit einer Kooperation mit der Hacker School auf verschiedenen Ebenen: Ein früher Kontakt zu späteren Praktikant:innen oder Azubis hilft, den Engpass an qualifizierten Mitarbeitenden zu beseitigen und die eigene Zukunftsfähigkeit zu sichern. Das eigene Corporate Volunteering und das Wahrnehmen der Corporate Social Responsibility wird gestärkt und erhöht die Attraktivität als Arbeitgeber. Zudem haben Unternehmen die Möglichkeit, mehr Frauen für die IT zu gewinnen.

Bei denjenigen, die als Inspirer oder Inspiress mit uns die Programmierkurse der Hacker School geben, entwickelt sich in der Regel das positive Gefühl, etwas Sinnvolles zu tun, verbunden mit der Erfahrung von Wertschätzung und Respekt. Zusätzlich werden die eigenen Fähigkeiten erlebbar. Gelerntes zu lehren eröffnet eine neue Perspektive. Die Begeisterung für das eigene tägliche Tun weiterzugeben, wirkt sich positiv auf den eigenen beruflichen Alltag sowie die Identifikation mit dem Arbeitgeber aus. Dadurch steigen Motivation und Spaß an der eigenen Arbeit.

„Ich engagiere mich bei der Hacker School, weil die Digitalisierung einen fundamentalen Einfluss darauf nimmt, wie wir künftig leben und arbeiten. Das bedeutet auch, Neugier zu wecken und technologische Fortschritte zu verstehen. Als Partner für Schulen und Unternehmen legen wir mit unseren Programmierkursen den Grundstein.“

Sascha Bohn,
Projektmanager Unternehmenskooperation
Region Ost und Süd



Corporate Volunteering & SOCIAL RESPONSIBILITY


Das Interesse an der Hacker School und an einem gemeinsamen Engagement im Rahmen von Social Responsibility ist groß. So waren wir im Dezember 2022 auf Einladung von Capgemini zu einem Workshop in München und bekamen hochkarätige Unterstützung zum Thema: Scaling Hacker School.

Mit dabei waren Dr. Michael Müller-Wünsch von OTTO, Julia Koch von Finanz Informatik, Katharina Hopp von Bosch, Rainer Karcher und Tanja Olbert von der Allianz, Ralf Kleber, ehemaliger Deutschlandchef von Amazon, Oliver Queck sowie von Capgemini Daniela Rittmeier, Matthias Wolf, Claudia Feldmann, Andreas Schaufler, Deniz Topcu, Daniel Garschagen und Deutschlandchef Henrik Ljungström.

„Ich finde die Hacker School grandios, weil sie Bildung und Wirtschaft so zusammenbringt, dass für alle ein echter und nachhaltiger Mehrwert entsteht, der zudem mega Spaß macht.“

Rainer Karcher,
Global Head of IT
Sustainability, Allianz



Workshop "Scaling Hacker School", im Dezember 2022 in München bei 

„Digitale Bildung wird nur gelingen, wenn wir enger zusammenarbeiten. Das gilt besonders für das Einbeziehen von Unternehmen. Wir laufen sonst Gefahr, an den Bedarfen vorbeizuarbeiten und schneiden uns von Innovationen ab.“

Dr. Markus Richter
CIO der Bundesregierung –
Bundesbeauftragter für Informationstechnik und
Staatssekretär im Bundesinnenministerium

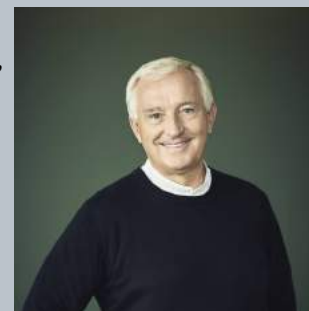
„Warum finde ich es cool: Weil es hier so herzerfrischend unkompliziert ist, einfach mal das Richtige zu tun.“

Claudia Plattner,
CIO, EZB

„IT und Software wird immer wichtiger für Unternehmen und auch für den Wirtschaftsstandort Deutschland. Gleichzeitig sehen wir bereits heute einen erheblichen Mangel an Fachkräften und Talenten. Genau hier setzt die Hacker School an, begeistert Kids und vor allem Mädchen – von denen es übrigens immer noch viel zu wenige in der IT gibt – für das Thema IT und Programmieren. Auf Augenhöhe, mit Spaß und mit ganz vielen hochmotivierten und engagierten Menschen. Und sie leistet so einen wichtigen Beitrag für mehr Digitalisierung und Zukunft in Deutschland. Danke für Euer Engagement, liebe Hacker School, ich bin immer wieder beeindruckt!“

„#EinfachMachen. Wenn es um Digitale Teilhabe und gesellschaftliche Verantwortung geht, ist für mich das Team um Julia Freudenberg in Deutschland eine wichtige Anlaufadresse. Kindern und jungen Menschen Zugang zur Digitalisierung am Beispiel des Programmierens nahezubringen ist eine erste Bürgerpflicht. Deswegen engagiere ich mich gerne, damit diese Idee und Arbeit weiter so großartig vorankommt! Danke an das gesamte Team der Hacker School für das einfach mal machen!“

Dr. Michael Müller-Wünsch
Bereichsvorstand Technology BV-IT,
OTTO



Katharina Hopp
Senior Vice President
Corporate IT & Business Unit-Lead
"Mobility Solutions", Bosch



„Für uns ist die Hacker School ein großartiges Format, um die digitale Teilhabe zu fördern und junge Menschen, insbesondere Mädchen, an die Themen Digitalisierung und IT heranzuführen. Gleichzeitig freuen sich unsere Mitarbeitenden über die Möglichkeit, sich gesellschaftlich zu engagieren und Andere zu inspirieren!“

Julia Koch, Geschäftsführerin
Anwendungsentwicklung, Finanz Informatik



Vom Coding Newbie zur IT-Studentin UND INSPIRESS



STECKBRIEF

- Name: Kathleen Neitzel
- Alter: 20
- Aufmerksam geworden über: Bekannte
- Erster Kurs: Tic, Tac, Toe (2019)
- Start IT-Studium: September 2019, Angewandte Informatik
- Berufswunsch: Entwicklerin (mit Social Impact!)
- Start als Inspiress: Mai 2020
- Erster Kurs als Inspiress: Python Turtle

Vor meinem ersten Hacker School Kurs hatte ich Null Berührungspunkte mit IT oder Programmieren. Ich hatte das Thema nie in der Schule. Im Kurs haben wir Python gemacht, und da sollten wir das Spiel "Tic Tac Toe" programmieren. Es war ein Wochenendkurs über zwei Tage. Ich weiß noch, dass ich nach dem ersten Tag ein bisschen - nicht verzweifelt - war, aber es war auf jeden Fall so überwältigend, weil das Ganze für mich eben etwas ganz anderes war. Wenn man überhaupt nicht programmieren kann, muss man sich erst einmal ein bisschen einfühlen. Ich fand das Thema aber total cool und auch wenn es am ersten Tag noch nicht so geklappt hat, wie ich es wollte, war ich sehr motiviert, alles am Ende noch hinzubekommen und dieses Spiel fertigzustellen. Am zweiten Tag habe ich das dann geschafft und das Spiel zusammengebaut. Ich weiß noch, dass ich mich sehr gefreut habe und dass ich richtig stolz war, weil ich so einfach etwas programmiert hatte. Vorher war es nur eine leere Seite, dann hatte ich am Ende von diesem Kurs ein funktionierendes Spiel. Wenn man die ganze Zeit so daran knobelt, ist man danach umso stolzer, wenn es fertig ist. Nach dem Kurs konnte ich ein wenig Python, aber noch nicht wirklich viel. Also habe ich mich hingesezt und einen Online-Kurs angefangen. Mein Ziel war, die Programmiersprache Python richtig zu lernen.

Im Prinzip habe ich mich direkt nach dem Kurs bei der Hacker School an der Uni für Informatik eingeschrieben. Das war zunächst sehr holprig, weil viele Kommilitonen schon eine Ausbildung hatten in dem Bereich. Und ich war dann eben doch immer noch eine blutige Anfängerin. Das war am Anfang ganz schön hart, denn an der Uni zieht das Tempo ordentlich an.



Inzwischen arbeite ich aber als Inspiress bei der Hacker School. Ich dachte ziemlich schnell: „Wieso mache ich nicht einfach von der anderen Seite mit? Jetzt wo ich programmieren kann, hätte ich Lust, auch andere junge Leute zu motivieren. Damit sie sich etwas trauen, was sie vielleicht bisher noch nicht kennen. Denn ich habe gesehen, wie schnell ich das gelernt habe, obwohl ich anfangs Schwierigkeiten hatte.“

„Ich bin mit Vorurteilen in mein IT-Studium reingegangen, weil ich nie etwas davon gesehen hatte. Doch ich war so geflasht, was das für eine Welt ist. Weil es extrem kreativ ist, sehr viel Teamarbeit. Man ist eigentlich nie alleine und hat auch so vielfältige Lösungsmöglichkeiten.“

Kathleen Neitzel,
IT-Studentin und Inspiress bei der Hacker School

Was ich extrem wichtig finde, ist, dass es persönlich ist. Es ist für mich das Allerwichtigste, dass wir Inspirer den Draht zu den Teilnehmenden haben und man auf Augenhöhe miteinander reden kann. Wir sind keine klassischen Lehrkräfte, sondern wir gehen in die Schulen und sind dann irgendwie eine andere Einheit, die da reinkommt. Wir sind keine Freunde oder Freundinnen, aber ich finde es sehr wichtig, dass mit den Schülern und Schülerinnen alles per Du ist. Diese persönliche Verbindung ist auch etwas, das die Jugendlichen dann am Ende begeistert. Dass sie dich vielleicht in gewisser Weise als Vorbild nehmen können. Dass sie das, was du erzählst, interessant finden und dann selbst motiviert sind, es zu machen.

FUN FACT

Inzwischen haben wir bei der Hacker School auch Kathleens Schwester Gwendolin bei uns im Team, die uns organisatorisch unterstützt und unsere Wochenend-Kurse betreut. Richtig cool!



Das gesellschaftliche Problem

ERKENNEN

GEMEINSAM IN DIE ZUKUNFT

Es ist die Aufgabe unserer Gesellschaft, die neue Generation auf ein selbstbestimmtes Leben in einer sich wandelnden digitalen Gesellschaft vorzubereiten. Diese Aufgabe kann maßgeblich von den Schulen übernommen werden - jedoch nur, wenn sie dabei eine breite Unterstützung erfahren. Unser Lebensalltag verändert sich tiefgreifend und schnell. Die Digitalisierung ist dabei ein elementarer Faktor, denn sie betrifft nicht nur den technischen Fortschritt, sondern auch soziale und kulturelle Bereiche. Auch das Lehren und das Lernen verändern sich. Schulen in ganz Deutschland stehen vor diesen Herausforderungen des digitalen Wandels.

QUALIFIKATION UND INNOVATION

Um die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts erfolgreich mitzugestalten und am Arbeitsmarkt zu bestehen, sind gewisse Kompetenzen erforderlich. Diese umfassen verschiedene Fähigkeiten. „Im Bereich der Lern- und Innovationsfähigkeiten kommt es auf kritisches Denken und Problemlösung, Kommunikation und Zusammenarbeit, Kreativität und Innovation an. Zur Ausprägung dieser Kompetenzen sind lebenslanges Lernen und ein Umgang mit der schnelllebigen technischen Entwicklung, fachübergreifende Medienkompetenzen, informatische Kompetenzen, aber auch fachspezifisch spezielle IT-Kompetenzen erforderlich (digitale Kompetenz). (...),“ so Karin Prien, die Präsidentin der Kultusministerkonferenz, im Rahmen der Verleihung des Deutschen Schulpreises 2022.

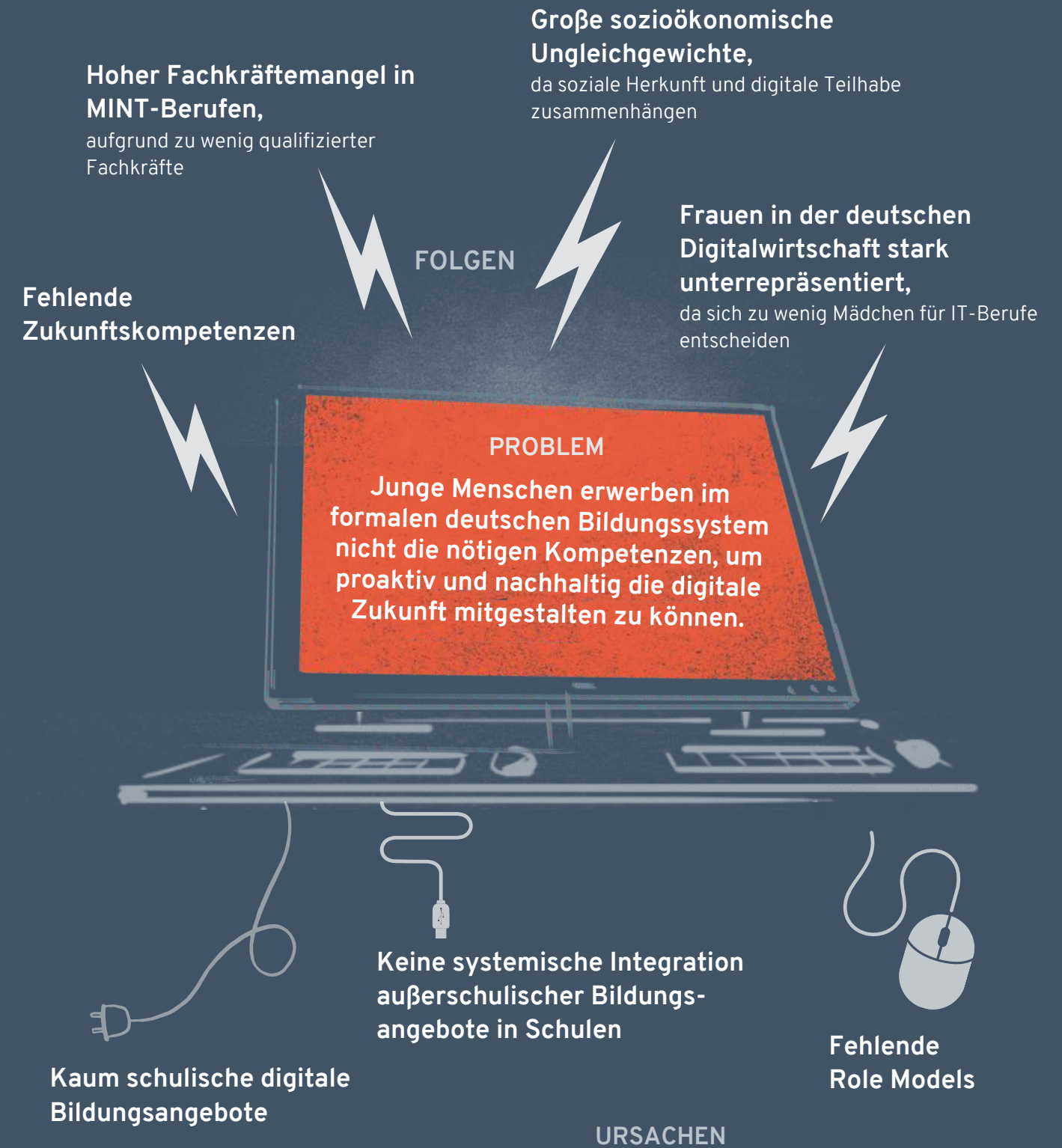
Bei der Hacker School nehmen wir genau diese Fähigkeiten für das 21. Jahrhundert mit in den Fokus. Um sie zu vermitteln, unterstützen wir das Bildungssystem proaktiv und helfen, junge Menschen auf eine lebenslange Lernbereitschaft vorzubereiten.

KOMPETENZEN FÜR ZUKUNFTSBERUFE

Auch die Arbeitswelt durchläuft sukzessive einen Wandel. Es sind nicht nur neue digitale Berufe, die entstehen, auch die traditionellen Berufe und deren Ausbildung erfordern zunehmend digitale Skills. Der Erwerb digitaler Kompetenzen und Fähigkeiten und verbundenes Fachwissen dürfen nicht von Bildungsstand, Herkunft oder Einkommen der Eltern abhängen. „In einer digitalisierten Gesellschaft gehört es, ebenso wie die Förderung sprachlicher, sozialer und naturwissenschaftlicher Fähigkeiten, zu den Aufgaben der Schule, die Medienkompetenz und die digitalen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler zu stärken. Der reflektierte und kreative Umgang mit digitalen Medien ist eine neue Kulturtechnik und Schlüsselkompetenz, die erlernt werden muss und zu einer wichtigen Voraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe und Beschäftigungsfähigkeit geworden ist“, schreibt die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung auf ihrem Portal bildung.digital.

Die Vision der Hacker School ist es, dass jeder Jugendliche einmal programmiert haben sollte, bevor er sich für einen Beruf entscheidet. Durch Programmieren die notwendigen 21. Century Skills zu fördern – das ist unser Weg. Durch den niedrigschwelligen, unterhaltsamen Kontakt mit Zukunftstechnologien ermöglichen wir es unseren Teilnehmer:innen, unbeschwert und mit wachem Blick in die Zukunft zu blicken und ohne Angst einen Beruf zu wählen, der Gestaltungskompetenz und persönliche Absicherung ermöglicht.

Wir wollen dadurch auch das Selbstbewusstsein junger Menschen stärken und ihre Kompetenzen sichtbar machen, an die sie vorher selber nicht geglaubt haben. Darüber hinaus möchten wir kreatives Denken und Social Skills fördern sowie die Präsenz der Teilnehmenden stärken.



Wir müssen NEUE WEGE GEHEN

IT MUSS AUF DEN LEHRPLAN

Mit der Umsetzungsstrategie „Digitalisierung gestalten“ hat die Bundesregierung bereits Ende 2018 den Stein für den digitalen Wandel ins Rollen gebracht. Doch wie weit ist der Stein gerollt? Laut Aussage des Bundesministeriums für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) waren im Juni 2021 rund 90 Prozent der angestrebten Schritte bereits umgesetzt.*

Ziel war es, den rund 40.000 Schulen im Land schnelle Internetverbindungen und eine leistungsfähige digitale Lern-Infrastruktur zur Verfügung zu stellen. Die Länder sollten im Gegenzug dazu sicherstellen, dass pädagogische Konzepte erarbeitet und die Lehrer:innen gut qualifiziert sind. So sollten alle Schulen digitale Bildung auf Basis eines technisch-pädagogischen Einsatzkonzeptes umsetzen können.**

Sind wir hier wirklich schon bei 90 Prozent? Wir sehen das anders. Und das gilt nicht nur für die technische Ausstattung der Schulen.

„Wir erweitern den Horizont von Jugendlichen und Kindern und zeigen ihnen neue Möglichkeiten und Perspektiven. Wir eröffnen ihnen (mitunter ungeahnte) berufliche Zukunftschancen und das ganz unabhängig von ihrer jeweiligen Herkunft. Einfach gesagt: Wir bereichern sie und das tun wir jeden Tag und das wiederum bereichert uns.“

Christina Sommerfeld,
CRM- und Key-Account Managerin
Hacker School



HERAUSFORDERUNGEN MEISTERN

Das Fokusformat Hacker School @yourschool 2022 zu skalieren und in der Praxis erfolgreich umzusetzen, erforderte einen hohen Aufwand. Auch viele andere Initiativen kämpfen mit den Herausforderungen eines föderalen Bildungssystems, den unterschiedlichen Bedingungen in den verschiedenen Schulformen und dem individuellen Level von Engagement bei den Lehrkräften. Durch die Anzahl der Beteiligten – Schul-Verantwortliche, Lehrer:innen, Schüler:innen, Organisator:innen in Partner-Unternehmen mit oder ohne IT-Inspirer, Hacker School mit Team-Inspirern – entsteht eine hohe Komplexität. Viele Schnittstellen und Einzelinteressen müssen berücksichtigt und organisiert werden. Es gibt keine wirkliche Blaupause für dieses Format. Neue Wege müssen gefunden und gegangen werden. Das bedeutet viel „Trial and Error“ und mutet oft wie eine Sisyphusarbeit an.

Aufwand und Belastung für das Kernteam der Hacker School sind hoch. Schon vor Corona waren die Pläne ambitioniert. Jetzt zusätzlich ein komplett neues Konzept umzusetzen und sich gänzlich neuen Anforderungen und Abläufen gegenüber zu stellen, stellte eine große Herausforderung dar. Die aktuelle weltweite Entwicklung, verbunden mit Unsicherheit, Inflation, Krieg - macht es nicht einfacher, aber wie heißt es in Hamburg: Wat mutt, dat mutt!



*Quelle:
BMWK: Den digitalen Wandel gestalten, 2022



** vgl.
Bundesregierung:
Umsetzungsstrategie
„Digitalisierung gestalten“, 2020, S.10

„Bildung und Bildungserfolg ist in Deutschland leider noch viel zu sehr abhängig vom Elternhaus. Deshalb muss es ein zentrales Ziel sein, externe Bildungsangebote in die Schulen zu holen, um die Chancen für SchülerInnen und Schüler zu erhöhen, mit diesen vielfältigen Angeboten in Kontakt zu treten. Die Hacker School ist für mich dabei ein Paradebeispiel gelungener Bildungspartnerschaft. Ihr gelingt es wie kaum einer anderen Organisation, Kinder und Jugendliche für das Thema Programmieren und Coden zu begeistern und Zugänge über niedrigschwellige und begeisternde Angebote zu schaffen.“



Mischa Pallesche
Schulleiter Ernst-Reuter-Schule, Karlsruhe



Es besteht HANDLUNGSBEDARF

Sowohl die eigene digitale Handlungsfähigkeit, als auch die Zukunftsfähigkeit des Wirtschaftsstandortes Deutschland hängen maßgeblich davon ab, ob, wann und wie digitale Bildung allen Kindern und Jugendlichen zugänglich gemacht wird. Wir alle wissen, dass wir auch vor Corona schon massive Herausforderungen in der Bildungsgerechtigkeit unserer Kinder hatten. Um junge Menschen durch ein grundlegendes Verständnis digitaler Zusammenhänge und damit auch für Zukunftsberufe zu motivieren, müssen wir jetzt handeln - es bleibt uns nicht mehr viel Zeit, die sich immer weiter öffnende Schere in der Bildungsgerechtigkeit zu schließen.

VERSTÄNDNIS UND ANWENDUNG

Digitale Basiskompetenzen sind in der Bevölkerung durchaus und breit vorhanden. Insbesondere einfache Anwendungskompetenzen, wie Internetrecherchen oder Smartphone-Nachrichten, sind gut entwickelt. Bei komplexeren Anwendungen wie z. B. Gestaltungs- oder Problemlösungskompetenzen gibt es in der Breite allerdings Nachholbedarf. Zwar weisen bestimmte Gruppen, insbesondere höher gebildete Menschen, in einzelnen Feldern hohe Kompetenzen auf, insgesamt besteht der größte Handlungsbedarf jedoch beim Aufbau von „VerständnisKompetenz“, also dem Verstehen von Zusammenhängen und dahinterliegenden Mechanismen von digitalen Anwendungen und Geräten.*

Was flächendeckend fehlt, sind Angebote, die den Einstieg ins Programmieren leicht machen, und in denen Teilnehmende erleben, welche Potenziale und Kompetenzen in ihnen schlummern.

BEDARF AUF ZIELGRUPPEN-EBENE

1. Kinder allgemein – Es braucht mehr außerschulische und schulische Angebote, die Neugierde auf Digitales und (Berufs-)Zukunftsvisionen entstehen lassen und die zeigen, dass IT mehr ist, als ein bisschen am Handy zu daddeln.

2. Mädchen – Es benötigt mehr spezielle Angebote für Mädchen, die ihnen einen geschützten Raum zum Programmieren bieten und bei denen sie weibliche Role Models kennenlernen.

3. Sozioökonomisch benachteiligte Kinder – Es fehlen außerschulische und schulische Angebote, die erste Programmiererfahrungen in herausfordernden Stadtteilen ermöglichen.

Um möglichst viele Kinder und Jugendliche zu erreichen, müssen wir hierbei auch mit außerschulischen Ansätzen wie den Angeboten der Hacker School agieren. Diese können in der Freizeit erfolgen, müssen aber auch direkt in den Schulen ansetzen, um wirklich alle zu erreichen. Wenn wir gesellschaftliche Teilhabe auch über die berufliche Integration erreichen wollen, ist eine frühe Begeisterung für digitale und informatorische Bildung absolut essentiell. Da die Schule der Verkürzung der Innovationszyklen nicht folgen kann und auch nicht können wird, ist die zeitnahe Öffnung der Lernräume im Sinne des lebenslangen Lernens für das bürgerschaftliche Engagement von Unternehmen und Fachleuten wichtig. Mit entsprechender früher Begeisterung können wir im IT-Bereich den sozialen Aufstieg vieler, insbesondere junger Menschen erreichen. Wir legen dabei einen besonderen Schwerpunkt auf die Integration von Mädchen und sozioökonomisch benachteiligten jungen Menschen. Deutschland hat im Bereich der digitalen Bildung, insbesondere für benachteiligte Bevölkerungsteile, sehr viel aufzuholen.



*Quelle: vgl. Digital Skills Gap des D21-Digital-Index 2020/2021



Vermitteln von 21st century skills: Unser LERNKONZEPT

21ST CENTURY SKILLS ERFAHRBAR MACHEN

Wir orientieren uns für unser Angebot an den 21st century skills und daran, welches Wissen, welche Inhalte, aber auch welche Haltungen und Werte Lernende von heute benötigen, um in der Welt erfolgreich zu sein und sie zu gestalten. Die Einheit des pair programmings (collaboration) der Kinder und Jugendlichen ist das Herzstück der Hacker School-Kurse (technological skills and data literacy) und sehr effektiv. In diesen Einheiten lernen die Teilnehmenden interaktiv voneinander, helfen sich gegenseitig bei Fragen und Fehlern (communication, problem solving, social skills) und erarbeiten selbstständig (information literacy) ein funktionierendes Programmierprojekt (creativity, innovation skills, perseverance).

POSITIVE FEHLERKULTUR

Fehler machen gehört dazu und Fehler sind etwas Sinnvolles, weil wir aus ihnen lernen können. Bugfixing gehört in der IT-Welt zum Alltag und es geht nicht darum, wer den Fehler gemacht hat, sondern wie er behoben werden kann, um das Programm zum Laufen zu bringen. Diese positive, kontext-basierte Einstellung zu Fehlern vermitteln wir den Teilnehmenden in unseren Kursen, denn sie ist die Basis einer effektiven und erfolgreichen Zusammenarbeit.

SELBSTWIRKSAMKEIT SPÜRBAR MACHEN

In den entscheidenden Jahren ihrer Entwicklung können die Jugendlichen mit der Hacker School selbst erleben, welches Potenzial sie haben und wie viel Zukunft in ihnen steckt. Sie sollen sich befähigt und ermächtigt fühlen, die Chancen zu ergreifen, die ihnen der digitale Wandel in Deutschland bietet. Sie erfahren, dass sie nicht zur Passivität verurteilt und nur Zuschauer der Digitalisierung sind. Sie erleben einen ersten "Wow-Moment" der Begeisterung, wenn ein Computer macht, was sie wollen - statt umgekehrt. Ihr Selbstbewusstsein wird gestärkt; sie erleben, dass sie sich IT und Programmieren zutrauen und werden damit neugierig gemacht auf interessante Berufe, die in der Welt von morgen gebraucht werden. Sie erkennen, dass Technologie nicht bestimmten Eliten vorbehalten ist, sondern allen ermöglicht, einen tollen Beruf zu ergreifen. Der spielerische Zugang der Hacker School baut Kontaktbarrieren ab und entzaubert die mystische Welt der "Nullen und Einsen", sodass jugendliche Neugierde zu einer größeren Offenheit für digitale Berufe führen kann.

SPASS UND MOTIVATION

Bei unseren kompakten IT-Kursen stehen Spaß und Interaktivität an erster Stelle. Als gemeinnützige Organisation ist es uns wichtig, die Kurse günstig bis kostenlos anzubieten, damit digitale Bildung nicht am Geldbeutel scheitert.



UNSERE FORMATE



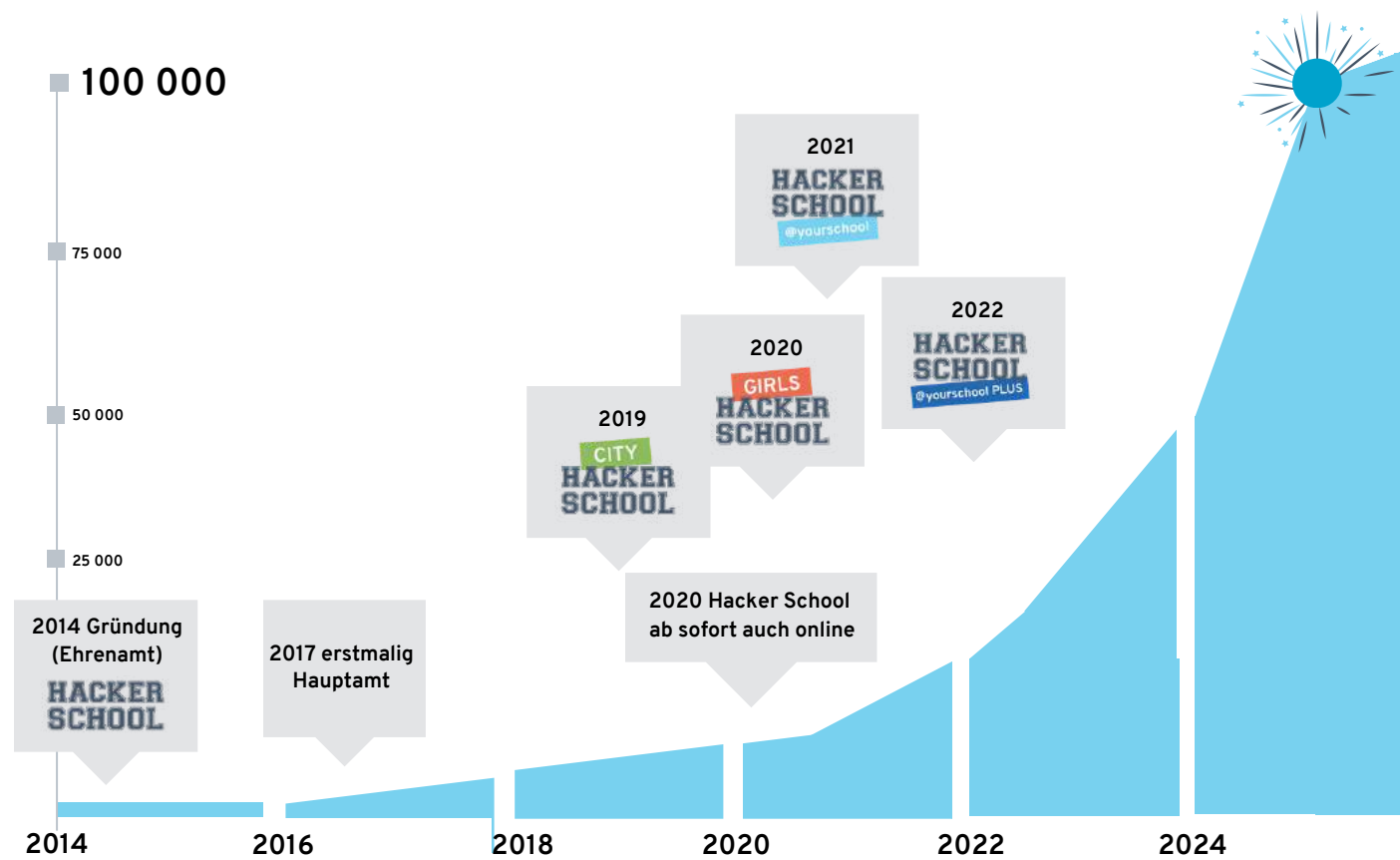
Hacker School in ZAHLEN

DIESE SCHRITTE GEHEN WIR

Der konsequente Ausbau digitaler Bildungsangebote über die Einbindung des Engagements von Unternehmen und dem inzwischen erfolgten Schritt an die Schulen macht die Hacker School zum herausragenden Treiber digitaler Transformation an der Basis. Seit dem Start der Hacker School haben wir Angebote, Reichweite und Zielgruppen kontinuierlich und konsequent ausgebaut. Wir öffnen Türen und sorgen dafür, dass die Begeisterung am Programmieren initial

geweckt wird. Und wir sehen, dass sich Teilnehmende nachhaltig für Programmieren und Digitalisierung begeistern lassen und dass sie durch die Hacker School Kurse ein deutlich besseres Verständnis der heutigen Welt bekommen und angstfreier der Digitalisierung gegenüber stehen - unserer Auffassung nach ein wirklich wichtiger Teil der Bildung, die einem auch digital mündigen Bürger angeeignet werden sollte. Nächster Milestone: 2025 wollen wir 100.000 Kinder und Jugendliche in Deutschland erreichen!

in 2025
100 000 Kinder



„Die Hacker School begeistert durch ihr unfassbar grandioses Engagement mit Fröhlichkeit, Humor und absoluter Professionalität nicht nur die Kids fürs Coden, sondern weckt auch Neugier und Faszination bei uns Lehrkräften. Coding geht uns alle an! Die Hacker School ist DIE Institution für generationsübergreifendes Lernen im Bereich IT und Coding. Um die Kids auf die Zukunft vorzubereiten, müssen gerade Lehrkräfte und Eltern verstehen, was diese Zukunft eigentlich mit sich bringt. Die Hacker School öffnet die Türen und nimmt uns alle an die Hand! Lasst noch viele Scratch-Katzen laufen - bei den kleinen und großen Entdecker:innen!“

Silke Müller,
Schulleiterin Waldschule Hatten



WIE WIR WIRKEN

Wir orientieren uns bei unserer Wirkungsmessung an der Phineo Wirkungslogik und optimieren unsere Wirkungsmessung und unsere Wirkungsziele kontinuierlich weiter.

Die konkreten Zahlen unserer Messung zeigen wir an verschiedenen Stellen in diesem Bericht sowie ausführlich inklusive Berechnungsgrundlage ab Seite 44.

OUTCOME

Direkte Wirkung (Zielgruppe)

Die Teilnehmenden haben durch den Kurs **mehr Interesse an Berufen im IT-Bereich.**

Die **Teilnehmerinnen** sind nach dem Kurs überzeugt, dass **Mädchen genauso geeignet für IT-Berufe sind wie Jungs.**

Die Teilnehmenden **entdecken** durch den Kurs, **dass IT Spaß macht.**

Die Teilnehmenden möchten sich nach dem Kurs **weiterhin mit Programmieren und IT-Themen beschäftigen.**



IMPACT

Indirekte Wirkung (Gesellschaft)

Die Hacker School trägt dazu bei, dass sich mehr Kinder und Jugendliche Kompetenzen im Bereich Coding/IT aneignen und für IT-Berufe begeistern.



OUTPUT

Erbrachte Leistungen

- **340 durchgeführte Kurse**, 2/3 davon in Schulen
- **Steigerung** des Mädchen-/Frauenanteils auf **fast 50%**
- Start von **Hacker School @yourschool PLUS** für sozio-ökonomisch benachteiligte Kinder

- **Professionalisierung** unseres Wirkungsmanagements
- verstärkte Konzentration auf **Corporate Volunteering**
- **über 10.000 Teilnehmende**, davon fast 7.000 in Schulen
- das angebotene Platz-Kontingent lag bei über 12.000

INPUT

Eingesetzte Ressourcen

- **34 Mitarbeitende** und 5 freie Mitarbeiter:innen
- fast **1700 ehrenamtliche Inspirer**
- über **500 Unternehmenspartner**
- knapp 1 Mio. Euro Finanzmittel
- **Partnerschaften, Kooperationen, Netzwerke**
- Wissen und viel Leidenschaft



Hier starten

Unser Anteil für die Umsetzung DER SDGs



Unsere Motivation ist, Ungleichheiten zu überwinden, um spannende und begeisternde Bildung, unabhängig von Geschlecht und Herkunft, jedem Menschen zugänglich zu machen.



Wir verfolgen das Ziel, durch inklusive digitale Bildung hochwertige Bildung voranzutreiben: Wir arbeiten mit IT- Professionals zusammen, die ihr Wissen und ihre Begeisterung fürs Programmieren direkt an die Teilnehmenden weitergeben. Mit unserer personellen Aufschlüsselung: ein Inspirer auf sechs Kids wollen wir eine intensive und persönliche Betreuung der Teilnehmenden ermöglichen. Unsere Kurskonzepte entwickeln wir immer weiter, um fundiert aktuelle IT-Themen und pädagogische Ansätze zu bieten.



Es dauert noch, bis alle Gaps geschlossen sind. Unser Fokus zielt auf die IT-Berufe, um bisherige Lücken früher als später zu schließen: Deshalb bieten wir Mädchen und Frauen mit unserem Format GIRLS Hacker School einen geschützten Raum, um die Teilnehmerinnen explizit zu ermutigen und zu fördern. Mit unseren Schulkursen @yourschool erreichen wir inzwischen nahezu 50% Geschlechteraufteilung in den Kursen. Auch in den Classic-Kursen haben wir bereits bei 44% Mädchen.



Bei uns begeistern IT-Fachkräfte (Inspirer) aus Unternehmen den IT-Nachwuchs von morgen. Wir setzen uns für die Verwirklichung unseres Leitbildes ein: #hacktheworldabetterplace. Wir wollen mit dem, was wir tun, das Leben der Menschen verbessern.



Wir bauen Ungleichheiten ab, indem wir uns mit unserem Format @yourschool PLUS insbesondere für sozioökonomisch benachteiligte Kinder einsetzen. Die Preise für unsere Kurse sind günstig bis kostenlos. Mit unseren @home-Kurse können wir online auch ländliche Regionen erreichen.

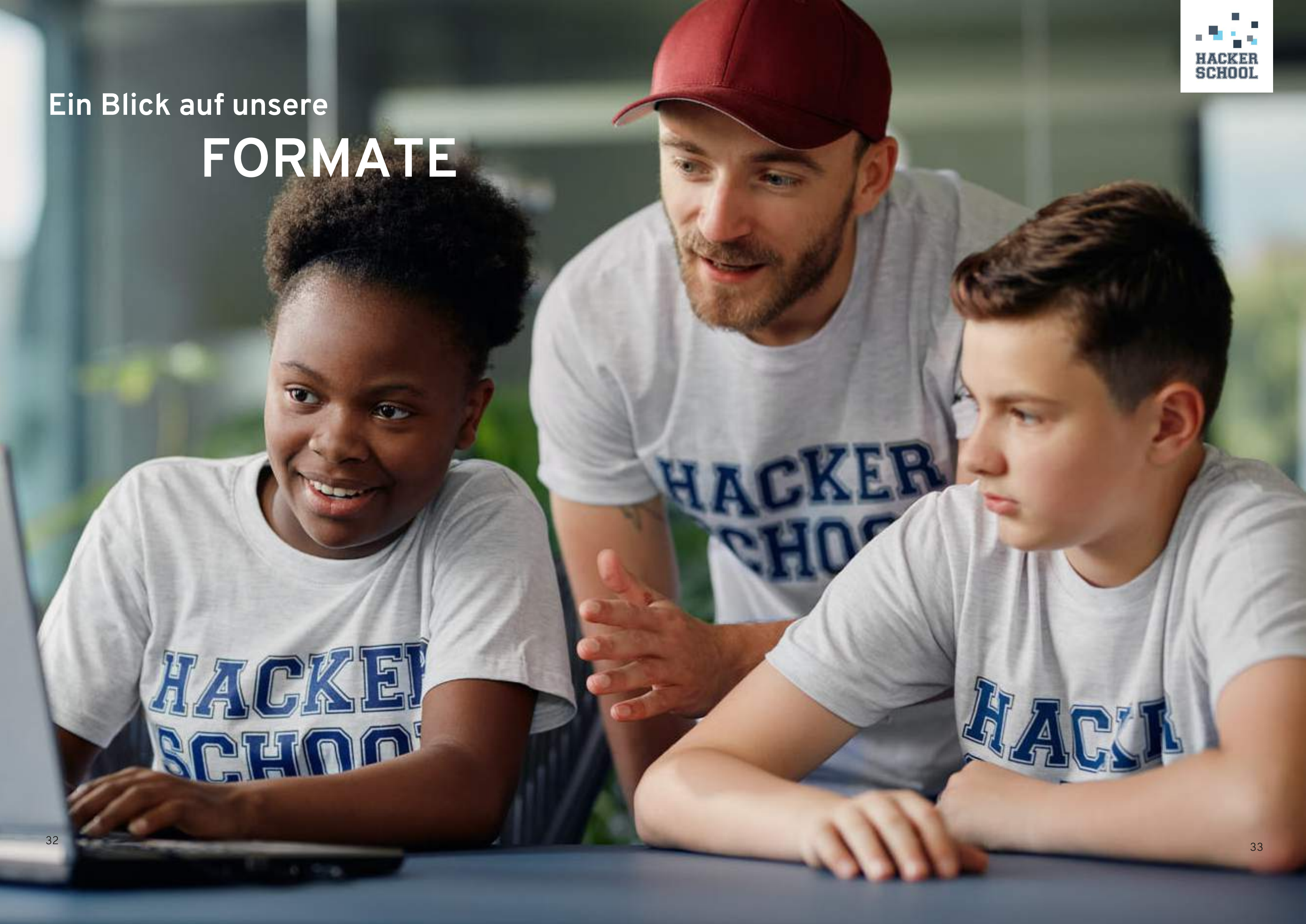


Mit Corporate Volunteering schaffen wir es, Unternehmen für mehr soziales Engagement zu begeistern und gesellschaftlich aktiv zu werden. Nachhaltiges Wirtschaften schließt für uns ebenso Kooperationen und Netzwerke ein. Let's hack it together! Dies ist nur auf Grundlage von Vertrauen und Respekt möglich. Wenn wir dies aktiv vorleben, kann die nachwachsende Generation sehen, dass sich die Welt positiv verändern lässt und ein langfristiges Miteinander möglich macht.



Ein Blick auf unsere

FORMATE



Unsere Formate im Steckbrief



Die Hacker School hat mehrere Formate, um verschiedenen Zielgruppen einen Einstieg ins Programmieren zu ermöglichen. Das Angebot richtet sich im Wesentlichen an 11- bis 18-Jährige. Erfahrungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass diese Zielgruppe sehr heterogen in ihrer Zusammensetzung ist, weshalb wir inzwischen diverse Formate entwickelt haben, um besser auf verschiedene Bedürfnisse und Vorkenntnisse eingehen zu können. Digitale Bildung kann und soll durch uns alle Jugendlichen erreichen. Gleichzeitig möchten wir insbesondere Mädchen für die IT und ihre beruflichen Chancen motivieren und durch unser Angebot auch sozio-ökonomisch benachteiligte junge Menschen in die Mitte der Gesellschaft holen. So schaffen wir gelebte Gleichberechtigung und Chancengleichheit durch berufliche Zugehörigkeit.

Hacker School classic

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 11 - 18 Jahren
Durchführung: Vor Ort bei den kooperierenden Unternehmen
Kurse: Thema je nach Angebot für 12 Teilnehmende pro Kurs

Hacker School @home

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 11 - 18 Jahren
Durchführung: online über Zoom
Kurse: Thema je nach Angebot für 12 Teilnehmende pro Kurs

Hacker School @yourschool

Zielgruppe: alle Schüler:innen bundesweit von 11 - 18 Jahren
Durchführung: online über Zoom im Klassenverband
Kurse: Scratch, Python, HTML, Bash

Hacker School @yourschool PLUS

Zielgruppe: sozioökonomisch benachteiligte Kinder & Jugendliche (11-18 J.)
Durchführung: vor Ort an Schulen
Kurse: vor allem Programmieren ohne Computer & Scratch

GIRLS Hacker School

Zielgruppe: Mädchen und Frauen von 11 - 99 Jahren
Durchführung: online über Zoom
Kurse: Thema je nach Angebot für 12 Teilnehmende pro Kurs

CITY Hacker School

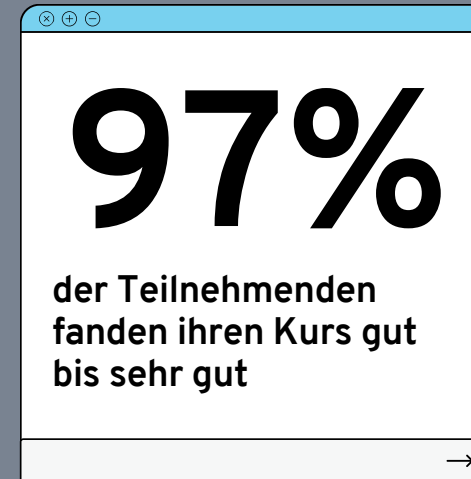
Zielgruppe: Kinder und Jugendliche von 11 - 18 Jahren
Durchführung: Viele Kurse vor Ort in einer Stadt an einem Wochenende bei den kooperierenden Unternehmen
Kurse: Thema je nach Angebot für 12 Teilnehmende pro Kurs

YOU CAN DO IT

In unseren Kursen vermitteln wir Grundkenntnisse im Programmieren. Auch diese reichen bereits, um am Ende z. B. ein eigenes Spiel, eine kleine App oder eine informative Webseite zu entwickeln. Coden ist keine Raketentechnik - mit diesem Wissen verlassen Teilnehmende in der Regel ein Stück selbstbewusster ihren Kurs.

Sie merken: „Ich kann das auch.“ Um den Einstieg in die IT zu schaffen, sind nicht zwingend gute Noten in Mathe nötig. Bei der Hacker School dürfen alle einmal ausprobieren, ob das Programmieren etwas für sie ist. Und auch die, deren Interesse nicht geweckt wird, verstehen danach die digitale Welt etwas besser.

Wir gewinnen Erkenntnisse hinsichtlich unserer Wirkung durch Online-Befragungen der Beteiligten nach den Kursen. Für die classic- und @home - Kurse zeigte sich 2022:



Hacker School Classic und @home



88% der Teilnehmer:innen möchten sich weiter mit Programmieren und IT beschäftigen

Gestartet ist die Hacker School mit stationären Kursen, in Kooperation mit Unternehmen und an deren Standorten. Dieses Classic-Format begleitet uns bis heute und ein großer Bestand an Hardware, den wir für die Kursteilnehmenden bereitstellen, wartet regelmäßig auf seinen Einsatz. Die Einschränkungen der Corona-Pandemie brachten die Hacker School allerdings dazu, ihr Angebot zeitnah um ein Online-Format zu ergänzen. Es bekam den Namen Hacker School @home.

Unser Online-Format bietet die Möglichkeit, von zu Hause über ein Conferencing-Tool an einem Programmierkurs teilzunehmen. Abgesehen von der deutlich größeren Reichweite und räumlicher Unabhängigkeit, erreichen wir nun auch verstärkt den ländlichen Raum, dessen Infrastruktur die Classic-Kurse nicht oder nur schwer ermöglicht, weil dort keine oder nur wenige Unternehmen ansässig sind. Nicht zuletzt deswegen ist das Format @home nach wie vor ein fester Bestandteil im Angebot der Hacker School.

WIE ALLES BEGANN

Die Idee der Hacker School entstand, als die Gründer versuchten, für ihre eigenen Unternehmen Auszubildende für den IT-Bereich zu finden und dabei bemerkten, dass bei kaum einem der jungen Menschen eine Idee vorlag, was Programmieren überhaupt ist. Daraus entstand die Frage, wie viele junge Menschen sich für das Programmieren begeistern würden, wenn sie wüssten, was es ist. Und auch, wie viele Mädchen möglicherweise dabei sein könnten. Es entstanden Kursangebote für Jugendliche von 11 bis 18 Jahren, um Grundkenntnisse von Programmiersprachen und die Fähigkeit zu vermitteln, selbständig eigene kleine Projekte zu coden.

LET'S HACK

Inhaltlich bieten die Kurse der Hacker School eine bunte Palette, die auch die ITler:innen mit ihren eigenen Kursthemen bereichern. Am Ende des Kurses steht ein Ergebnis: Ein fertiges kleines Projekt und vor Begeisterung leuchtende Kinderaugen. Wir arbeiten im Schwerpunkt mit:

- Scratch
- Python
- Javascript
- HTML & CSS

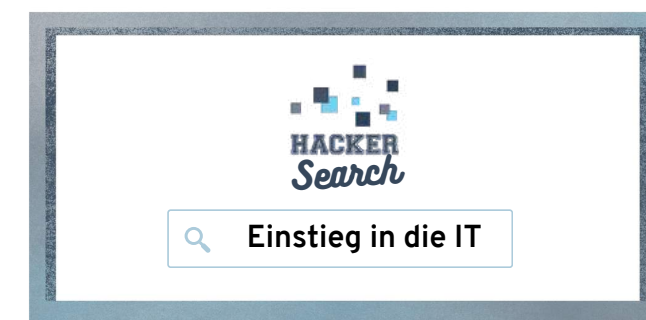
Aber auch weitere Programmiersprachen sind immer wieder im Angebot.

44% Mädchenanteil in den Classic-Kursen

2019 lag der Anteil bei 13%

„In meinem Leben sind IT und Technik schon seit ich denken kann ein Thema. Ich war schon über 100x selbst als Inspirier dabei und habe die Möglichkeit gehabt, mein Wissen und die Liebe zur IT weiterzugeben und kann so dazu beitragen, mehr jungen Menschen den Weg in die IT zu ebnet.“

Jannick Drechsler,
Inspirer und IT-Management bei der Hacker School



Hacker School @yourschool



An einem Vormittag kommen unsere Inspirer für die Dauer von vier Stunden per Zoom in die Klassen. Auch die Schüler:innen loggen sich per Zoom ein – entweder von der Schule aus oder von Zuhause. Nach einer kleinen Eröffnungsrunde und einem Technik-Check, geht's in Kleingruppen ans Programmieren. Alles unter Anleitung der Inspirer, aber mit der nötigen kreativen Freiheit und ohne Lerndruck.

Das Konzept ist so gestaltet, dass die Schüler:innen an einem Vormittag mit z.B. Python oder Scratch ihr eigenes, kleines Projekt programmiert haben und einen Einstieg ins algorithmische Denken bekommen. Eine gemeinsame Abschlussrunde bietet die Möglichkeit für Fragen zur IT-Berufswelt, die unsere Inspirer gerne beantworten.



Unsere Kurskonzepte @yourschool: Wir zeigen die Grundlagen in den Programmiersprachen wie Scratch, Python, Bash und HTML/CSS.

UNSERE ZIELGRUPPE

Zielgruppe sind Schüler:innen der 5.-12. Klassen (im Schwerpunkt ab Klasse 8) in allen Formen der weiterführenden Schulen, die gemeinsam mit den Inspirern kleine Projekte zu Themen programmieren, die sich am Puls der Zeit orientieren. In vier Zeitstunden, in der Regel vormittags, können die Schüler:innen unter Anleitung geschulter IT- Profis

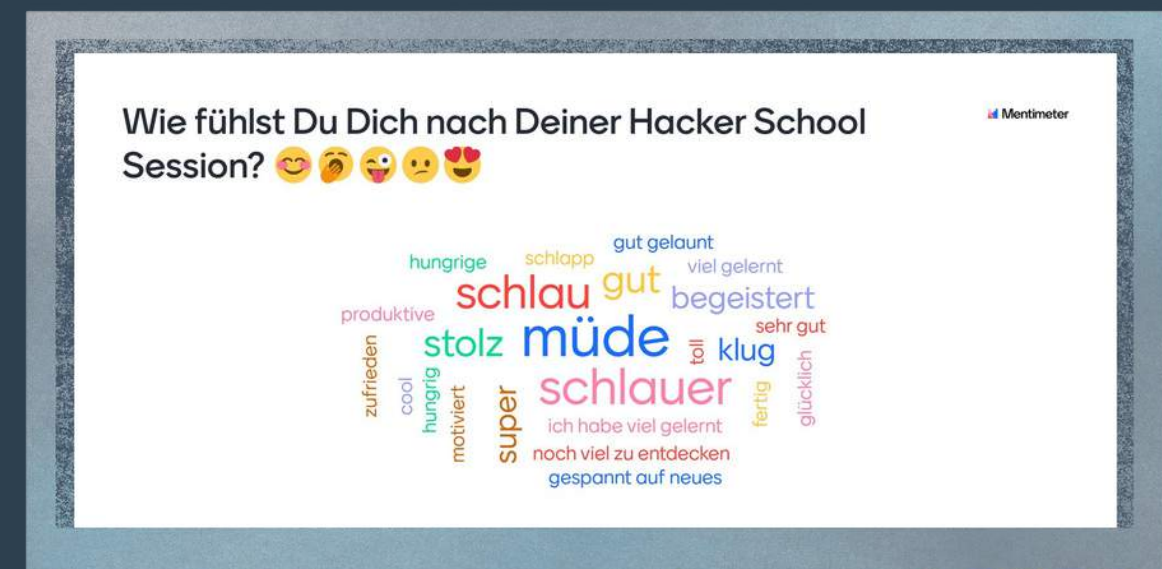
und -Trainees lernen, probieren eigenständig Neues aus und bekommen Einblicke in ausgewählte IT-Berufe. Durch die Programmiererfahrung, das Erleben der 21st century skills und ein positives Fehlerverständnis erhalten sie Zugang zu Zukunftsberufen als Grundlage für nachhaltige und faire Teilhabe.

Chancengleichheit beginnt in der Schule - auch beim Thema „Digitale Bildung“ - mit dem die Weichen für spätere Berufschancen gestellt werden. Wir bringen hier das erprobte Konzept der Hacker School online in Schulen. IT-Ier:innen aus dem Studium, der Ausbildung oder langjährige Berufstätige aus der IT-Branche übernehmen für uns die Rolle der “Inspirer” und begeistern ganze Schulklassen für das Programmieren. Zusätzlich stellen wir unterschiedliche Berufe aus dem Digitalsektor vor. Durch das aktive Erfahren der eigenen Selbstwirksamkeit bauen wir Ängste vor der Nutzung und Gestaltung digitaler Inhalte ab und ermöglichen das Inbetrachtziehen von Zukunftsberufen und damit die Verringerung der gesellschaftlichen Spaltung in diesem Land.

Wir können unser Handeln messbar machen. Unserem Wirkungsbereich liegt der Social Reporting Standard 2014 zugrunde. Die Wirkungsmessung basiert auf Befragungen aller Teilnehmenden im Anschluss an den jeweiligen Kurs.

59% aller Schüler:innen haben sich vorher noch nie mit IT-Themen beschäftigt

bei den Jungen sind es 49% und bei den Mädchen sogar 71%



Hier entwickeln sich unsere Kurskonzepte



Ich bin von Haus aus Wirtschaftsingenieur und habe mich in meiner Masterarbeit mit Machine Learning und KI - Algorithmen beschäftigt. Zusätzlich konnte ich als Werkstudent in einem sehr datengetriebenen Analysten-Unternehmen Erfahrungen mit der Welt der Datenbanken und Zahlen sammeln. Daran hatte ich auch großen Spaß, nur hat mir der wirkliche Austausch in meiner Arbeit mit Menschen gefehlt, weshalb es mich dann zur NGO Teach First Deutschland getrieben hat. Dort habe ich zwei Jahre lang als sogenannter Fellow an einer Hamburger Schule im sozial herausfordernden Umfeld gearbeitet und so einen tiefen Einblick bekommen, wie Schule im Moment funktioniert. Ich war teilweise sehr erschrocken, an welchen Ecken und Enden es Bedarf und keine Ressourcen im Bildungssystem gibt, weshalb ich nach den zwei Jahren gesagt habe, daran muss ich an anderer Stelle etwas ändern! Meine Mission lautet seitdem: "Einfach Bildungstransformation voranbringen!" Die Hacker School als nächster Arbeitgeber lag daher nahe, da ich hier perfekt meinen prozessualen Generalistenblick als Wirtschaftsingenieur, als auch die tiefgründigen Schulerfahrungen mit einbringen kann. Et voilà: Projektmanager Kurskonzeptentwicklung ist im Moment mein Arbeitstitel.

Aktuell überarbeite ich unser Kurskonzept grundlegend. Ein klares Rahmenkonzept, in dem sich alle unsere Hacker School Kurse zukünftig bewegen werden, ist dabei das erste Ziel. Dabei ist mir besonders wichtig, einen ganz klaren, guten didaktischen Rahmen zu schaffen, welcher in jedem Hacker School Konzept auftaucht - egal, ob wir in Python oder in Scratch programmieren.

Wichtig ist aber auch, nicht zu starr zu sein, denn Schülerinnen und Schüler müssen sich in unseren Kursen frei entfalten können und sollen unbedingt auch ihre eigenen Ideen ausprobieren können. Dafür ist coden ja genial, denn um zur Lösung und zum Ziel zu kommen ("Das Programm läuft!"), gibt es viele verschiedene Wege und nicht nur den einen richtigen Weg. So kann im Kurs ebenso perfekt auf Feedback und Bedürfnisse von Schülerinnen und Schülern eingegangen werden.

Damit die Motivation und die Involvierung ebenso sichergestellt sind, entwickle ich zusätzlich Kahoot-quizze und interaktive Mentimeterabfragen, die zur Auflockerung, als auch zur Sicherung des Gelernten dienen. Wollen Sie selber einmal unser kurzes "Kurseinstiegskahoot" spielen, hier ist der Link:



(Achtung: Klassischen Modus wählen)

Die nächsten Schritte im Jahr 2023 sind, das Rahmenkonzept nachhaltig in unsere Kurse einzuarbeiten, startend mit den @yourschool und @yourschool PLUS Kursen und im zweiten Schritt ebenso unsere Wochenendkurse damit zu optimieren. Entscheidender Punkt ist dabei sowohl die Involvierung unserer Team-Inspirer, als auch das effektive Briefing unserer Inspirer. Denn aller Plan und Konzept nützen nichts, wenn die Kursgebenden nicht richtig abgeholt sind.

„Im Bildungssektor spüre ich im Moment große Transformationsenergie – ein wahres Chancenfenster der Möglichkeiten öffnet sich! Durch die Pandemie sind viele Probleme an Schulen so richtig an die Oberfläche gekommen, was ich durch meinen Teach First Felloweneinsatz hautnah miterleben durfte. Eines ist daher klar: Ein "Weiter so!" geht nicht! Bildlich dafür stehen die Digitalisierung und die Bildungsungerechtigkeit.“



Jens Becker
Projektleitung Kurskonzeptentwicklung

88%
der Schülerinnen und Schüler empfehlen unser Format Hacker School @yourschool weiter

LERNZIELE

- Wie man Funktionen definiert:

```
1 def <name>(*params): <body>
```

- Was Funktionen sind (mehr als diese Graphen in Mathe)
- Wie Funktionen einem Arbeit abnehmen können

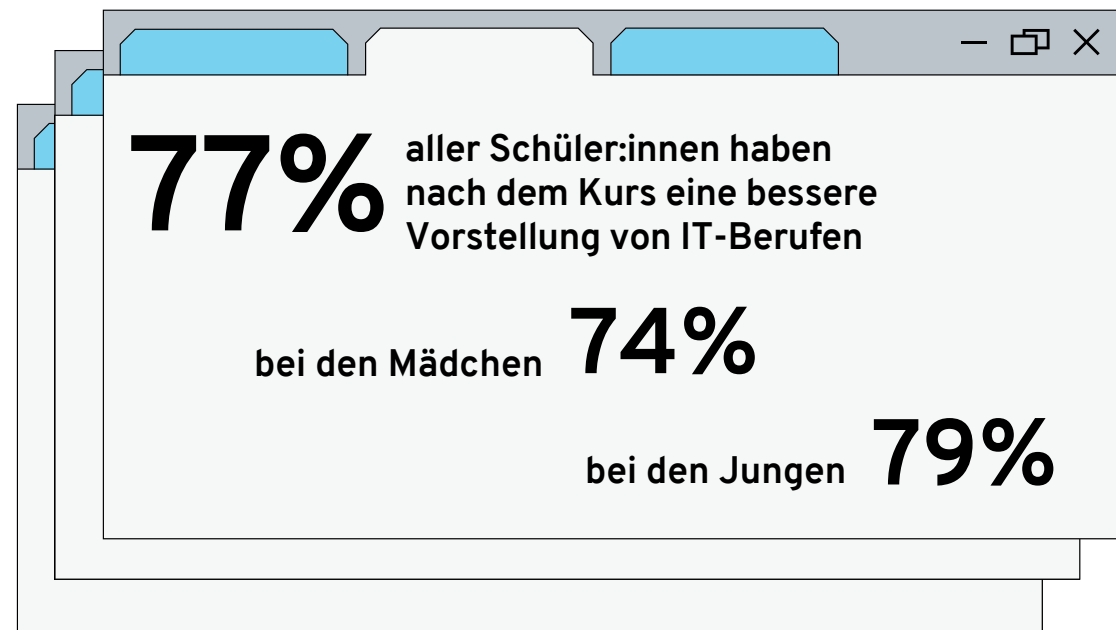
CODE

```
1 #Diese Funktion wird live gecoded
2 def malzwei(x):
3     return 2*x
4 #malzwei(2) => 4
5 #malzwei(4) => 8
6
7 #Das sollten die Teilnehmenden am Ende dieser Einheit selber schreiben
8 def betrag(x):
9     if x < 0:
10        return -x
11    if x >= 0:
12        return x
```

„Heute durfte ich als Inspirer meinen 2. Kurs bei der Hacker School geben. Wir haben einer 8. Klasse eines Gymnasiums die Grundlagen für die Erstellung einer Website mithilfe von HTML und CSS beigebracht. Es hat sehr viel Spaß gemacht und es ist immer interessant, neuen Menschen das Programmieren und die IT näher zu bringen. Ich freue mich schon auf den nächsten Kurs!“

Tim Protze
Dualer Student, Fujitsu Berlin

Hacker School @yourschool



96% der Inspirer haben Lust, wieder einen @yourschool-Kurs durchzuführen



DAS SAGEN TEILNEHMENDE

Auf die Frage "Was hat dir am Kurs gut gefallen" bekommen wir in unseren Feedback-Umfragen für Hacker School @yourschool von den Schüler:innen oft tolle Antworten:

„Mir hat das Programmieren sehr sehr viel Spaß gemacht und ich würde es auf jeden Fall nochmal machen.“

„Ich fand gut, dass man eine Antwort bekommen hat, auch wenn man es zum 4. mal gefragt hat. Es wurde sich Zeit genommen, um auf einzelne Fragen oder Ideen einzugehen. Und ich fand, es war lustig, selber Spiele zu erstellen. Deshalb fand ich es cool. Ich habe viel Neues über programmieren erfahren und Interesse an diesem Thema gewonnen.“

„Das wir halt selber ein eigenes Spiel erfinden konnten und dass man jemanden zum Ansprechen hatte.“

„Ich fand gut, dass wir Aufgaben bekommen haben, sodass wir auch eigenständig programmieren konnten, aber auch unsere Fragen wurden immer beantwortet und uns wurde immer geholfen. Gut war auch, dass der Code im Detail angeguckt wurde und man wirklich so aus seinen Fehlern lernen konnte.“

„Einen Aspekt, den ich bei all unseren Formaten toll finde, und was ich auch bei der Begleitung von Schulkursen immer wieder sehen kann, ist die gestalterische Freiheit, die den Jugendlichen in unseren Kursen gegeben wird. Dadurch vermitteln wir, dass IT Spaß macht und man hier auch kreativ sein kann.“

René Wecker
Projektmanager Hacker School @yourschool

93%
der Lehrkräfte empfehlen
Hacker School @yourschool
weiter



Wir starten mit @yourschool PLUS: DIE HACKER WEEK



Maren Janßen,
Projektmanagerin
Hacker School @yourschool PLUS

HACKER WEEK AN DER MARETSTRASSE - MEIN EINSTIEG IN DIE HACKER SCHOOL

Ein Bericht von Maren Janßen

Ich glaube, es war direkt mein zweiter oder dritter Tag bei der Hacker School, an dem mein Kollege Jan zu mir sagte, er würde mich gern in die Planung eines Projektes mit einer Hamburger Stadtteilschule einbeziehen, damit ich "direkt im Thema bin".

Unwissend, was da alles auf mich zukommen würde, sagte ich erstmal ja und war gespannt, wie mein erstes großes Projekt bei der Hacker School aussehen würde. Angetreten war ich die Stelle schließlich, um Programmieren auch für sozioökonomisch schwächere Schüler:innen greifbar zu machen. Ein paar Wochen später wurde mir klar, dass die Planung von gut 30 Programmierkursen für knapp 800 Schüler:innen, die innerhalb nur einer Woche stattfinden sollten, eine ganz schöne Herausforderung werden würde.

Dabei ging es nicht nur darum, die verschiedenen Kurskonzepte - am Ende hatten wir fünf - an die unterschiedlichen Altersstufen innerhalb der Klassen



DIE HACKER WEEK

- Stattgefunden vom 19. - 22. April 2022
- An der Stadtteilschule Maretstraße in Hamburg-Harburg
- Alter von 6 - 16 Jahren; insgesamt ca. 800* Schüler:innen (29 Klassen)
- 25 Corporate Volunteers von SAP & SAP-Partnerunternehmen
- Inkl. Testkurs im März sowie vier Nachholkursen im Juni 2022



anzupassen, die technischen Fragen im Vorfeld zu klären und das Kollegium der Schule im Vorfeld gut abzuholen, sondern auch darum die vielen, rund 25 Corporate Volunteers von SAP so abzuholen und vorzubereiten, dass sie in dieser Woche als Inspirer tätig sein konnten.

Knapp sechs Wochen nach meinem ersten Arbeitstag war die Planungsphase des Projekts vorbei und die Hacker Week in der Maretstraße startete. Nach all den organisatorischen Hürden und Fragen, die im Vorfeld der Woche auf uns zugekommen waren, war die Atmosphäre während dieser Woche und die Rückmeldungen der Schüler:innen ein klares Zeichen für mich, dass wir mit dem Format Hacker School @yourschool PLUS den richtigen Weg eingeschlagen haben. Natürlich waren in manchen Klassen Hürden zu nehmen, z.B. wenn sich das Smartboard an dem Tag dann doch partout nicht mit den PCs verbinden wollte, aber Flexibilität muss man im Umgang mit Schüler:innen und Schulen sowieso mitbringen, um das bestmögliche Ergebnis pro Kurs rauszuholen zu können.

Dass die Woche nicht nur für die Schüler:innen bereichernd war, sondern auch die Corporate Volunteers von SAP etwas mitnehmen konnten, beschreibt Frauke Burmeister, die dieses Projekt auf Seiten von SAP mitbegleitet hat: „Ich bin froh und glücklich, dass ich nach langer Vorlaufzeit endlich in glückliche Gesichter von Kollegen:innen blicken durfte, die ihre Arbeit im Rahmen der Hacker Week als sehr erfüllend empfunden haben. Be the change you want to see.“

An dieser Stelle ein riesiges Dankeschön an Monika und Yannick auf Seiten der Schule, an Frauke und die ganzen freiwilligen SAPler:innen sowie an mein Team - hier auch ein großer Dank an unsere Team-Inspirer, die die Kurse geleitet haben - für diese tolle Erfahrung. Ich habe aus dieser Woche sehr viel mitnehmen können, was ich für die weitere Planung und Durchsetzung von @yourschool PLUS Kursen an weiteren Schulen verwenden kann.

Ich bin gespannt und freue mich total, in welche Richtung sich dieses Format noch weiterentwickelt.

„Allen Kindern von der 1. bis zur 10. Jahrgangsstufe die Möglichkeit zu geben, (erste) Erfahrungen mit dem Programmieren zu erleben, war spannend, vergnüglich und super organisiert. Unsere Schülerinnen und Schüler haben prima mitgemacht, waren begeistert und bei manch einem/einer waren wir überrascht, schlummernde Talente zu entdecken. Einblicke über Berufe im digitalen Bereich von IT-Profis, also von Menschen direkt aus der Praxis zu erhalten, ist großartig für die Schülerinnen und Schüler und wir hoffen, dass diese damit in ihrer Berufsfindung anregt und unterstützt werden. Denn schließlich kommen die Nachwuchskräfte von morgen aus unseren Schulen!“

Monika Radvan-Nagel,
IT- Beauftragte & Koordinatorin digitale Medien
Stadtteilschule Maretstraße Harburg



Hacker School @yourschool PLUS



Mit dem Format Hacker School @yourschool PLUS wollen wir erste Programmiererfahrungen auch an Schulen in herausfordernden Stadtteilen ermöglichen. Aktuell bieten wir dieses Format ausschließlich an Schulen der Hansestadt Hamburg an. Hier leben wir das Motto "Programmieren zum Anfassen" und gehen vor Ort in die Schulen. Dafür haben wir unsere yourschool-Kurskonzepte, die sonst rein digital ausgelegt sind, angepasst. Ein gutes Beispiel dafür ist unser Modul "Programmieren ohne Computer", welches, bevor wir mit dem Programmieren am PC anfangen, ein Bewusstsein dafür schaffen soll, dass Computer nur "so schlau sind wie die Befehle, die man ihnen gibt". Innerhalb von 2er-Gruppen spielt eine Person den Computer, der bestimmte Begriffe nicht versteht und deshalb ganz genaue Anweisungen braucht, um eine bestimmte Aufgabe ausführen zu können. Die andere Person ist Programmierer:in, deren Ziel es ist, die Aufgabe Schritt für Schritt zu erklären.

Die Basics des algorithmischen Denkens



UNSERE ZIELGRUPPE

Mit unserem neuen Format @yourschool PLUS richten wir uns an Jugendliche, die aus einem sozio-ökonomisch schwierigen Umfeld kommen und häufig an Schulen in herausfordernden Stadtteilen zu finden sind.

In Deutschland hängt der Bildungserfolg von Kindern und Jugendlichen immer noch eng mit der sozialen Herkunft zusammen. Deshalb muss diese bei der Herstellung von Bildungsteilnahme und -gerechtigkeit als Faktor berücksichtigt werden.



„Alle reden davon, dass digitale Bildung wichtig sei – bei der Hacker School treiben wir diese aktiv voran. Was mich immer besonders begeistert: Wenn Kinder, die noch nie zuvor programmiert haben, nach einem vierstündigen Schulkurs einfach nicht mehr aufhören wollen und total gebannt sind von dem neu entdeckten Gestaltungsspielraum.“

Jan Stöcker,
Leitung Hacker School @yourschool



„Ich unterstütze die Hacker School, weil sie eine wichtige Lücke füllt, die unsere Schulen derzeit nicht ausreichend schließen: Nämlich jungen Menschen die wichtigste vierte Grundfertigkeit neben Lesen, Schreiben und Rechnen, das Programmieren, beizubringen.“

Dr. Yasmin Weiß
Professorin, Expertin für die Themen „Future Skills“, „Future of Work“ sowie für Digitale Bildung

FUN FACT

Manchmal sind allerdings auch wir machtlos und ein Kurs muss abgesagt werden. So wie im November 2022, als uns die Nachricht erreichte, dass ein geplanter @yourschool-Kurs leider ausfallen musste, denn: „Der Schule wurden PCs entwendet, die der Lehrer erstmal 'rückorganisieren muss'.“



GIRLS Hacker School



Da uns die Förderung von Mädchen und Frauen in der IT besonders am Herzen liegt, haben wir 2020 das Format der GIRLS Hacker School ins Leben gerufen, das einen geschützten Raum bieten soll, um das Programmieren und die kreativen Möglichkeiten der IT zu entdecken. Die GIRLS Hacker School ist das einzige Format, in dem wir die Altersbegrenzung nach oben (bis 99 Jahre) für alle interessierten Teilnehmerinnen geöffnet haben, da unser Bestreben ist, eventuell vorhandene Scheu gegenüber neuen Technologien und fehlendes Selbstbewusstsein im Umgang mit ihnen auch bei erwachsenen Frauen abzubauen. Unsere Erfahrung zeigt, dass bei vielen Teilnehmerinnen durch den Kurs und das dort Gelernte oft auch ein besseres generelles Verständnis für digitale Zusammenhänge entsteht, das neue Perspektiven eröffnet und Mut macht, Neues auszuprobieren.

Die GIRLS Hacker School findet einmal monatlich online, als eigene Session mit mehreren Kursen statt. Sie läuft über zwei Tage, jeweils vier Stunden, und wird zur Eröffnung flankiert von in der Regel ein bis zwei weiblichen Role Models, die von ihrem Werdegang und ihren Erfahrungen in der IT-Branche berichten. Zusätzlich bieten einige kooperierende Unternehmen auch immer wieder GIRLS-Kurse an, die ohne feste Terminierung und unabhängig von der monatlichen Session stattfinden.

„Wir hätten zu unserer Schulzeit gerne eine GIRLS Hacker School gehabt, um unsere Bedenken gegenüber der IT-Welt abzulegen und die vielen tollen Möglichkeiten kennenzulernen. Die Girls Hacker School ist ein großartiges Angebot, um sich auszuprobieren und auszutauschen!“



Lena und Laura John
Founderinnen, ITgirls

Die Ergebnisse unserer Messung zeigen:
94% sind überzeugt davon, dass Mädchen genauso geeignet sind für IT-Berufe

UNSERE ZIELGRUPPE

Konzipiert ist die GIRLS Hacker School für Mädchen und Frauen von 11 - 99 Jahren und das offene Alterskonzept erfreut sich großer Beliebtheit: Etwa ein Viertel der Teilnehmerinnen in unseren Kursen ist über 18 Jahre alt. Damit sich generell in den Köpfen etwas ändert, braucht es praktische Beispiele und geschützte Räume. Es ist toll zu sehen, wie sich Mädchen und Frauen jeden Alters in unseren Kursen mitnehmen und für IT und Tech begeistern lassen.

Wir wollen zum einen schon bei jungen Mädchen mögliche Barrieren, Vorurteile oder Ängste zur IT-Welt brechen. Zum anderen möchten wir Frauen jeden Alters empoweren – eben auch die, die bereits im Berufsleben stehen.

Wir sind überzeugt, dass sich dadurch langfristig eine grundlegende Veränderung zeigt. Schließlich kann der Fachkräftemangel in der IT auch durch einen höheren Frauenanteil angegangen werden.



90%

der Teilnehmerinnen sind gut mitgekommen und hatten Spaß



„Mein Herzensprojekt bei der Hacker School ist auf jeden Fall die GIRLS Hacker School. In Zukunft möchte ich mich hier noch mit mehr Initiativen vernetzen und die Anzahl der Mädchen und Frauen, die wir begeistern können, erhöhen.“

Anne Diedrich
Inspriress und Assistant to CEO Hacker School

„Bei dem Schlagwort Programmierung haben Menschen bis heute oft das Stereotyp des menschen-scheuen, bleichen Entwicklers vor Augen, der im dunklen Keller sitzt und die Sonne und soziale Kontakte meidet. Dieses Vorurteil ist nicht nur überholt, sondern sorgt auch dafür, dass vor allem Frauen vor IT-Berufen nach wie vor oft zurückschrecken. Umso großartiger finde ich die Hacker School von Dr. Julia Freudenberg, die Mädchen und Frauen mit einem großartigen Konzept an die Softwareentwicklung heranführt und zeigt, wie viel Spaß Tech machen kann.“

Annahita Esmailzadeh,
Head of Customer Success, Microsoft

97%

fanden ihren GIRLS Kurs sehr gut bis gut



CITY Hacker School

CITY HACKER SCHOOL

Das Format der CITY Hacker School ist 2019 entstanden, weil wir uns gesagt haben: Warum nicht mal eine ganze Schule oder an einem Wochenende gleich mal eine ganze Stadt mit Kursen bestücken?

Unser Pilot in Karlsruhe und Umgebung hat sich für eine CITY Hacker School als ideale Spielwiese erwiesen. Eine tolle Partnerregion für unser innovatives Format. Hier tummeln sich zahlreiche engagierte Firmen aus der IT-Branche oder mit eigenen IT-Abteilungen. Für 2020 war die Neuaufgabe geplant.

Die Einschränkungen durch die Pandemie haben das Format der CITY Hacker School dann leider besonders hart getroffen. Aber: In 2022 haben wir es geschafft und eine zweite veranstaltet - im Rahmen der Digitalen Woche in Kiel!

Wir freuen uns schon auf die nächsten Städte!



„Eine City Hacker School gibt der Region die Möglichkeit, die digitale Bildung sichtbar in den Fokus zu rücken. Niemals lernt man besser, als von jemanden, der mit Leidenschaft etwas tut. Deswegen verbinden wir IT-Fachkräfte aus Unternehmen mit Jugendlichen vor Ort und lassen ihnen einen Einblick in die IT geben.“

Elena Schwarzloh
Projektmanagerin Unternehmenskooperationen
Schleswig-Holstein

POWERED BY



UNSERE ZIELGRUPPE

Jugendliche können bei einer CITY Hacker School die IT-Welt in der Nachbarschaft entdecken. Eine CITY Hacker School erfordert gebündelte Logistik und viel Energie in der Vorbereitung - aber der Aufwand lohnt sich. An einem Wochenende bekommen Jugendliche die Möglichkeit, nebenan die Welt des Programmierens in authentischer

Atmosphäre zu erleben. Der Kontakt zu den lokalen Unternehmen und deren Mitarbeitenden bietet ihnen unkomplizierten Zugang zum Kennenlernen des IT-Berufsfeldes und auch zur Beantwortung berufsorientierender Fragen. Für Unternehmen bietet er Zugang zu potentiell interessiertem Nachwuchs im regionalen Umfeld.

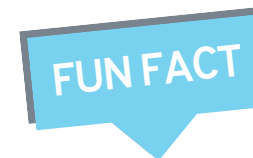
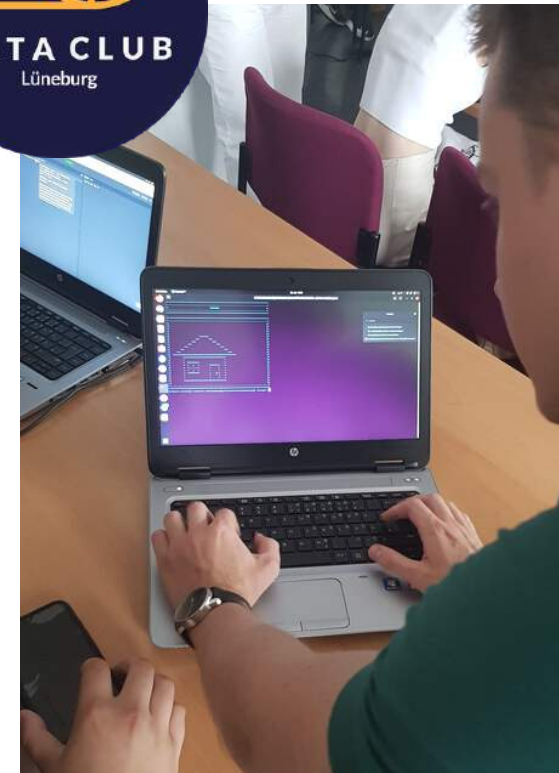




Weitere Projekte MIT UNS

Der Data Club Lüneburg ist ein gemeinsames Projekt der Hacker School, der bewirken gGmbH und der Leuphana Universität Lüneburg. Es wird vom BMBF gefördert. Zusammen stärken wir die IT-Bildung im Landkreis Lüneburg. Dafür laden wir regelmäßig Schulklassen in die Leuphana ein, zeigen ihnen das Leben am Unicampus und geben ihnen über unser Format @yourschool einen Einblick ins Programmieren mit unterschiedlichen Kursthemen. Unterstützung bekommen wir dabei von lokalen Unternehmen wie adference oder Körber Pharma und von Studierenden der Leuphana.

Ein anderes Beispiel sind Hacker School Workshops, die von engagierten Inspirern mehr oder weniger in Eigenregie durchgeführt und von uns supported werden. Wie die Hacker School auf ukrainisch im Sommer bei Capgemini München unter der Leitung von Svitlana Voloshyn und im Herbst in Hamburg von unserem Inspirer Boris Crismancich. Boris wurde unterstützt von drei ukrainischen Entwickler:innen, die über Lemberg Solutions vermittelt wurden. 24 ukrainische Kinder lernten in diesem Workshop im Technologiepark "Tempowerk" Harburg an zwei Tagen, wie sie für einen Oldtimer LKW eine Einparkhilfe bauen. Zuerst an einem lebensgroßen Modell, dann am realen Fahrzeug. Genutzt haben sie dafür den Calliope Mini und Ultraschall-Sensoren. Ziel: Die ukrainischen Kinder, die in ihrer Heimat oft Kontakt mit Programmierung hatten, sollten die Gelegenheit bekommen, das auch in Deutschland weiterführen zu können und sich mit anderen ukrainischen Kindern in ihrer Freizeit zu treffen.



„Die Teilnehmenden fanden es total toll, dass der ganze Kurs auf ukrainisch war und der einzige alteingesessene Inspirer

Übersetzungen brauchte. Das war verkehrte Welt und für die Jugendlichen sehr entspannend, nicht immer diejenigen zu sein, für die übersetzt werden muss,“ berichtet Boris.



Starker Support für die **ZUKUNFT**



Was unsere Arbeit ermöglicht

SPENDEN

Digitale Bildung muss unabhängig von Herkunft, Geschlecht und Alter erreichbar sein, und sie muss unabhängig von Profitdenken angeboten werden. Eine Non-Profit-Organisation wie die Hacker School, die konzeptionell auf die Kooperation mit engagierten Unternehmen aufgebaut ist, macht dies möglich.



DAS 5-SÄULEN-MODELL DER HACKER SCHOOL

Wir finanzieren unsere Arbeit durch:



- Die Kursgebühren für die außerschulischen Kurse haben wir eingeführt, um Commitment zu schaffen, sie decken jedoch nur einen marginalen Anteil unseres finanziellen Bedarfs. Zudem ist die Kursgebühr frei wählbar, was auch eine kostenlose Teilnahme ermöglicht, denn digitale Bildung soll nicht an fehlendem Geld scheitern. Die Schulkurse sind grundsätzlich kostenfrei.
- Auch private Spenden machen lediglich einen kleinen Teil unserer Einnahmen aus, da wir solche nur sporadisch erhalten und es meist kleinere Beiträge sind.
- Einen immer größeren Stellenwert nehmen dagegen Unternehmensspenden ein.
- Die Beantragung öffentlicher Gelder bedeutet für uns einen massiven Zeit- und Bürokratieaufwand, den wir aber gerne leisten, wenn es sich lohnt.
- Wichtigste Unterstützung sind für uns die Gelder von Stiftungen.

Die Vielseitigkeit der Unterstützung ist uns wichtig, damit wir nicht von einzelnen Partnern abhängig werden. Wir sehen, dass es unterschiedliche Förderschwerpunkte gibt, teilweise erhalten wir Förderungen auf regionaler Ebene oder für bestimmte Formate.

Neben finanzieller Unterstützung ist von Seite der Unternehmen zudem das Engagement ihrer ITler:innen von existenzieller Bedeutung für die Hacker School. Auch Hardware-Spenden von Unternehmen erreichen die Hacker School und ermöglichen uns, diese entweder selbst in Kursen einzusetzen oder an Jugendliche weiterzugeben, die keinen eigenen Computer besitzen.

Was unsere Arbeit ermöglicht: SPENDEN

Heinz Nixdorf Stiftung

RAGSTIFTUNG

pwc

hans weisser stiftung

amazon
future >>
engineer

Infosys®

Allianz

JOACHIM
HERZ
STIFTUNG

Hamburg

Deloitte.

CRESPO
FOUNDATION

Mehr zum Thema Förderung
hier auf unserer Website:



FUN FACT

Manchmal bekommen wir von unseren Stiftungspartnern auch kleine Freundschaftsgeschenke – wie hier ein Puzzle von der Deutschen Postcode Lotterie, das uns auf dem Bürgerfest des Bundespräsidenten überreicht wurde. Dieses wurde im Hause Freudenberg natürlich zur Familiensache und an drei Wochenenden erfolgreich gelöst.



"Die Hacker School zeigt, dass programmieren Spaß macht und sie begeistert Kinder & Jugendliche für die IT-Welt. Und zwar unabhängig vom Geschlecht oder der sozialen Herkunft. Ein tolles Konzept für eine chancenreiche Zukunft."

Yvonne A. Engel-Schwarz
Vorstand Ferry-Porsche-Stiftung

Was uns sichtbar macht: AUSZEICHNUNGEN



Digital Social Award

Platz 2 für die Hacker School in der Kategorie Bildung und Kultur. Glückwunsch nochmal an Technovation Girls Germany für Platz 1.

Der Digital Social Award ist ein Preis, der uns große Sichtbarkeit ermöglicht und wir sind stolz, zu den diesjährigen Preisträgern zu gehören.

WIN Award 2022

Eine unheimlich coole, goldene Auszeichnung für Dr. Julia Freudenberg als Woman in IT in der Kategorie Outstanding Diversity Commitment. Und genauso freut uns die Platin-Krone für Fereshta Yazdani, die übrigens für uns als Inspiress tätig ist.



Digital Female Leaders Award

Hier wurde unsere Geschäftsführerin in der Kategorie Innovation ausgezeichnet, was wir als Ansporn nehmen, mit Blick in die Zukunft weiter neue Ideen zu entwickeln. Die Auszeichnung wurde übergeben von Dr. Carolin Mehnert von DATEV eG, die Partner der Kategorie waren. Wir freuen uns darüber sehr, da DATEV eG mit angegliederter Stiftung auch fester Unterstützer der Hacker School ist.

German Diversity Award

Hier wurden wir in der Kategorie Generation ausgezeichnet. Ein Preis, der uns sehr freut, weil er uns in unserer Arbeit bestätigt, die IT-Welt für kommende Generationen durchlässiger zu machen, allen den Zugang zu ermöglichen und Vorurteile abzubauen. Breite mediale Berichterstattung und eine bundesweite Plakataktion in den Großstädten sorgten zudem für enorme Sichtbarkeit.



Was uns hilft: Großartige NETZWERKE

Die Bedeutung von Netzwerken ist für uns als Hacker School riesig – und das uneingeschränkt. Nur über die gemeinsame, gesamtgesellschaftliche Verantwortung können wir die Mammutaufgabe "digitale Bildung für alle" meistern und wirklich etwas erreichen. Der Austausch in starken Netzwerken aus dem Bereich Wirtschaft und für Corporate Social Responsibility ist für die Hacker School elementar. Zusätzlich sind wir in einen aktiven Verbund von Sozialunternehmer:innen integriert. Frauennetzwerke helfen uns zu zeigen, dass digitale Kompetenzen ein erster Sprengsatz in der gläsernen Decke sind. Dazu kommen andere Bildungsinitiativen, mit denen wir im Austausch sind und losgelöst von Profitdenken die Welt verändern wollen.



Der Hacker School Podcast: TALK ABOUT IT



„Ich glaube, dass das Verständnis für Technik, wie zum Beispiel für Apps oder die Grundlagen, wie eine Software funktioniert, sehr wichtig sind. Also auch: Was passiert, wenn wir im Web unterwegs sind? Welche Techniken gibt es da? Und dazu gehört, auch einfach mal zu programmieren.“

Dr. Julia Nitsch
Leiterin der Umfeldwahrnehmung
Drohnen Logistik StartUp Jedsy



DIE IDEE

Talk about IT - Mein Weg in die digitale Welt
Der Hacker School Podcast: persönlich, ehrlich und empowernd. Unsere Geschäftsführerin Dr. Julia Freudenberg trifft Gäste da, wo das Tech Empowerment stattfindet: am Laptop, in der IT Abteilung, im Lehrerzimmer, auf einer Leadership Messe oder einfach Zuhause. Immer dort, wo wirkliche Netzwerke entstehen. Mit dem Podcast wollen wir die Zuhörer:innen mitnehmen in die Welt des Programmierens und berufliche Einblicke in die Welt der IT geben: ob Start-Up (Woman), Networker:in, Entrepreneur:in, Software-Developer:in, Schulleiter:in oder digitale Bildungsminister:in – wir lassen sie alle zu Wort kommen! Ein Podcast, vollgepackt mit beruflichen Werdegängen, spannenden Themen und inspirierenden Gästen.

UNSERE ZIELGRUPPE

Unser Podcast richtet sich an junge Menschen, die sich informieren möchten, weil sie vielleicht noch nicht genau wissen, wohin es beruflich für sie gehen soll, die eventuell bisher keine konkreten Vorstellungen von IT-Berufen hatten. Darüber hinaus möchten wir aber auch Information und Unterhaltung verbinden und alle Interessierten und Stakeholder abholen. Ferner haben wir einfach selbst großen Spaß am Medium Podcast und wollen alle begeistern, die gern Interviews hören und an persönlichen wie beruflichen Geschichten interessiert sind.

Die Erfahrungen unserer Gäste aus der IT-Welt sind ein Schatz für ein besseres Verständnis der unterschiedlichen Wege in die IT und ihre Bereiche.

Hacker School in the NEWS(PAPER)

ZEITUNG ONLINE
Politik Gesellschaft Wirtschaft Kultur • Wissen Gesundheit • Digital Campus • Sinn Arbeit Sport ZEITmagazin • mehr

Programmieren für Kinder
Halo Welt, hier coded Anna

Programmieren ist die Kompetenz der digitalen Zukunft. Deshalb üben manche Kinder schon früh – ohne Computer. Ob sie das Coden wirklich lernen, bleibt aber Glückssache.

Von **Pauline Schinkels**

30. August 2022, 13:44 Uhr • 62 Kommentare

4 Artikel hören

Kinder sollten vor allem ein Verständnis dafür erwerbschaft, wie ein Programm aufgebaut ist, empfinden. *Bildungsforscher*. © Robo Wunderkind/umplatz.com

INHALT Auf einer Seite lesen

Ein Abenteuer im All erleben, das steht für die nächsten beiden Tage auf dem Plan der vier Astronauten. Doch bevor sie einem prasselnden Meteoritenschauer entkommen können, müssen sie klein anfangen, und zwar mit einer freundlichen Begrüßung. Mike, Leonard, Ben und Mariana tippen *print* ("Hallo Welt!") an ihren Rechnern ein, drücken Enter und auf den Bildschirmen erscheint "Hallo Welt" – traditionell das erste blassische Code für alle, die programmieren lernen.

Die vier sind zwischen elf und 14 Jahren alt und trotz ihrer Sommerferien besuchen sie Anfang Juli einen Programmierkurs der gemeinnützigen Hacker School in Köln. 30 Euro kostet der Kurs, der mit "Hallo Welt" anfängt. Seminarleiter Daniel Beinert macht

IN DER MEDIENBERICHTERSTATTUNG

Spread the news: Auch 2022 war die Hacker School ein wiederkehrendes Thema in der Berichterstattung: Sowohl in klassischen Medienorganen, als auch auf Social Media. Wir können hier nur eine kleine Auswahl zeigen, aber das tun wir mit Freude:

CHIP ONLINE

Weil sie es in der Schule nicht lernen: Hacker School bringt Jugendlichen das Programmieren bei

28.08.2022 14:30 | Von: **FOCUS ONLINE**

Programmiersprachen lernen: So gelingt der Einstieg

Zum Artikel:

Zum Artikel:

Wir müssen Cyber-Threats sichtbar machen und Kindern die Möglichkeit geben, sie in einem sicheren Raum selbst zu erfahren.

65% der heutigen Grundschul Kinder werden in Berufen arbeiten, die wir heute noch nicht kennen.

Dr. Julia Freudenberg, CEO, Hacker School Hamburg

Hacker mit einem gender!
Aber wie werden wir gut im Beruf der Hacker? In der IT-Welt ist es nicht nur die Technik, sondern auch die IT-Berufspraxis, die eine Rolle spielen. Aber auch ein wenig Cyber-Security. Wie wir das begreifen, verstehen, im Wissen ist mit ein Thema, das wir nicht nur in der Schule, sondern auch in der Berufswelt lernen müssen. Aber das ist nicht alles, was wir lernen müssen. Wir müssen auch lernen, wie wir Cyber-Security in der Berufswelt einsetzen können. Das ist ein Thema, das wir in der Schule nicht lernen können. Das ist ein Thema, das wir in der Berufswelt lernen müssen. Das ist ein Thema, das wir in der Berufswelt lernen müssen.

Neuauflage von Cybersecurity for Kids
Cybersecurity ist ein sehr komplexes Thema, es gibt eine Vielzahl von Angriffsmöglichkeiten. Sie sind gefährlich und können zu erheblichen Schäden führen. Wir müssen Cyber-Security in der Berufswelt lernen können. Das ist ein Thema, das wir in der Schule nicht lernen können. Das ist ein Thema, das wir in der Berufswelt lernen müssen.

Cybersecurity begehrter machen
Wir brauchen immer wieder, dass Kinder häufig von Cyber-Security lernen. Wir müssen Cyber-Security in der Berufswelt lernen können. Das ist ein Thema, das wir in der Schule nicht lernen können. Das ist ein Thema, das wir in der Berufswelt lernen müssen.

Hacker School in Kiel: So sollen junge Menschen für Informatik begeistert werden

Digitale Woche in Kiel

Sie wollen Kinder und Jugendliche fürs Programmieren begeistern? Während der Digitalen Woche bieten wir...

Zum Artikel:

Zur Podcastepisode:

CIO Newsletter Whitepaper Jobs Shop

Podcast mit Julia Freudenberg
Hack the world a better place

28.12.2022 Von **Karen Funk (Redakteurin)**

Julia Freudenberg von der Hacker School will, dass Kinder mehr Chancen haben - durch digitale Skills. Dabei können CIOs und Corporate Volunteering helfen.

Julia Freudenberg von der Hacker School setzt sich für digitale Bildung ein: In unserem Podcast verrät sie, warum es sich für Unternehmen lohnt, sich zu engagieren und Corporate Volunteering zu ermöglichen.

Empfehlen
Twitter
Facebook
Xing
LinkedIn
Feedback
Drucken

MEDIEN / FORSCHERGEIST 097: HACKER SCHOOL

Jugendliche früh an das Programmieren heranführen

Dr. Julia Freudenberg
Leiterin der Hacker School, Hamburg

FG097 HACKER SCHOOL

"Jedes Kind soll einmal programmiert haben, bevor es sich für einen Beruf entscheidet." So lautet das Ziel, das sich die Hacker School gesetzt hat. In Hamburg beheimatet, aber deutschlandweit aktiv, wendet sich die gemeinnützige GmbH vor allem an Jugendliche im Alter zwischen elf und 18 Jahren. Die Kursangebote – als Teil des Unterrichts oder außerschulisch in Kooperation mit Unternehmen – geben Impulse für die spätere Berufswahl. Insbesondere Mädchen helfen sie, Barrieren zu überwinden und das Thema IT für

Zur Episode:

ZU GAST IN ZAHLREICHEN PODCAST

Unsere Geschäftsführerin Dr. Julia Freudenberg war und ist außerdem gerngehörter Gast in zahlreichen Podcasts.

tech she likes

Zur Episode:

#42 JULIA FREUDENBERG, DER TREIBENDE MOTOR DER HACKER SCHOOL MIT DEM ZIEL DIE WELT ZU VERÄNDERN

Julia Freudenberg ist diplomierte Kauffrau und hat zur beruflichen Integration von Geflüchteten promoviert. Sie war viele Jahre auf einer Waldorfschule und ist ohne Fernsehen und Tageszeitung aufgewachsen – frei nach dem Credo ihres Vaters „Du sollst nicht Musik hören, du sollst Musik machen“.

Nach langjähriger Erfahrung in der Wirtschaft wechselte sie in der Geschäftsführung der mehrfach ausgezeichneten Hacker School mit der Vision, die Jugend, insbesondere auch Mädchen und sozioökonomisch benachteiligte junge Menschen, für das Programmieren zu begeistern. Sie ist Mitglied im Beirat der Jungen Digitalen

GERMAN DIVERSITY AWARD



So war unser Jahr 2022: DIE HIGHLIGHTS



GIRLS DAY 2022

274 Teilnehmerinnen insgesamt: 154 in Online-Kursen, 120 waren wieder in Präsenz mit dabei. 17 Kurse konnten wir an diesem Tag organisieren und durchführen. Alle, die dabei waren, haben Einblick ins Programmieren mit Python und in die IT-Berufswelt bekommen.



OMR 2022 IN HAMBURG

Im Mai waren wir zu den Online Marketing Rockstars (OMR) in Hamburg eingeladen - umgeben von Superstars der Digitalszene. Das war schon spannend und eine tolle Gelegenheit, um Kontakte zu knüpfen.



DIGITALTAG 2022

Gemeinsam mit der Bildungsinitiative ITEC Cares haben wir am Digitaltag rund 250 Jugendlichen in Hamburg die Möglichkeit gegeben, einmal mit der eigenen Klasse einen (Schul-)Vormittag lang zu programmieren und Berufsorientierung aus erster Hand zu erhalten. Es war großartig!



IDEENEXPO 2022 IN HANNOVER

Im Juli ging es nach Hannover auf die Ideen-Expo - Europas größtes Jugend-Event für Naturwissenschaften und Technik. Da war echt was los. Wir hatten verschiedene Angebote und haben viele Fragen rund um die Hacker School und das Thema Programmieren beantwortet. Mal schauen, wen wir von den Jugendlichen in unseren Kursen wieder treffen.





STARTSOCIAL

Wir gehörten 2022 zu den Top 25 Stipendiaten von startsocial und waren im September bei der Preisverleihung - wie auch Schirmherr Bundeskanzler Olaf Scholz - mit dabei.



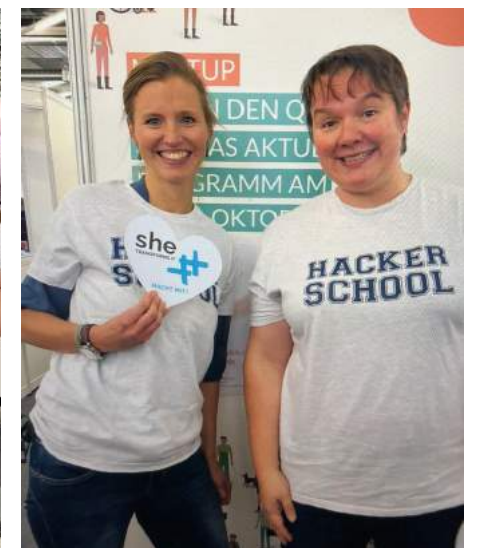
DIGITAL SOCIAL AWARD

Weil es so schön war, auch hier nochmal ein Bild von der Preisverleihung des Digital Social Awards Ende August - am Ende mit Platz 2 für uns!



TECHTIDE

Auf der Techtide konnten wir in zwei spannenden Diskussionen die Wichtigkeit von digitaler Bildung für junge Menschen und die Gesellschaft vorstellen und insbesondere für Niedersachsen tolle neue Kontakte knüpfen.



DEUTSCHLAND HACKT MIT #SHETRANSFORMSIT

Zweimal haben wir mit #ShetransformsIT in diesem Jahr die Schulen gehackt - im November sogar an jedem Tag. Eine Mega-Aktion, die auch mächtig viral ging. Auf der "herCareer" haben wir das gemeinsam gefeiert.



CODEWEEK

Ein jährliches must have in unserem Terminkalender ist die Codeweek im Oktober. Und natürlich waren wir auch 2022 mit verschiedenen Kursangeboten am Start.



Unsere Wirkung 2022 gemäß

SOCIAL REPORTING STANDARD



WIRKUNGSBERICHT 2022 NACH SOCIAL REPORTING STANDARD

TEIL A – ÜBERBLICK

1. Einleitung

Die Hacker School gGmbH mit Sitz in Hamburg berichtet seit ihrer Gründung im Jahr 2014 zum ersten Mal nach dem Social Reporting Standard. Der Bericht dient dazu, den Impact der gemeinnützigen Arbeit grundsätzlich zu beschreiben und für den Berichtszeitraum 2022 zu dokumentieren.

1.1 Vision und Ansatz

Die Hacker School ist eine gemeinnützige Organisation, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, junge Menschen für die IT zu begeistern und ihnen notwendige future skills zu vermitteln. Sie öffnet mit Programmierkursen jungen Menschen die Tür zur digitalen Welt und zur Möglichkeit, diese selbst mitzugestalten. Noch immer bekommen in Deutschland zu wenige Jugendliche die Gelegenheit zu entdecken, wieviel Spaß es macht, selbst zu programmieren. Dadurch bleiben sie oft passive Zuschauer der Digitalisierung und verpassen den Startschuss in die IT-Welt und die Berufe des 21. Jahrhunderts. Die Vision der Hacker School ist es, dass jedes Kind - unabhängig von Geschlecht und Herkunft - einmal programmiert haben sollte, bevor es sich für einen Beruf entscheidet. Faire Bildungschancen, gerade auch im Bereich digitale Bildung, bilden die Basis einer starken, modernen Gesellschaft. Die Hacker School betrachtet digitale Bildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Um diese zu lösen, verknüpft sie das Corporate Volunteering von Unternehmen gezielt mit den digitalen Lernbedarfen junger Menschen. Dafür veranstaltet sie niedrigschwellige Kurse, in denen Jugendliche ab 11 Jahren auch ohne Vorkenntnisse mit IT-Profis aus Unternehmen in kleinen Gruppen erste Schritte im Programmieren machen und spielerisch lernen. Der niedrigschwellige Kontakt mit Zukunftstechnologien ermöglicht den Teilnehmenden einen ersten Zugang zu den Schlüsselkompetenzen für das 21. Jahrhundert. Der OECD Lernkompass 2030 als dynamisches Rahmenkonzept für das Lernen unterscheidet bei den 21st Century Skills drei Arten:

- kognitive und metakognitive Skills, wie kritisches Denken, kreatives Denken, Lernen zu lernen und Selbstregulierung
- soziale und emotionale Skills, wie Empathie, Selbstwirksamkeit, Verantwortung und Zusammenarbeit
- praktische und physische Skills, zu denen auch der Umgang mit neuen Informations- und Kommunikationstechnologien gehört

Die Hacker School versucht bei der Konzeption und Durchführung ihrer Angebote, diesen drei Arten Rechnung zu tragen, um der Jugend von heute diese Skills zu vermitteln.

1.2 Gegenstand des Berichts

Geltungsbereich: Dieser Bericht zeigt auf, welchen gesellschaftlichen Beitrag die Hacker School bei digitaler Bildung für Kinder und Jugendliche leistet und welche Veränderungen sie mit ihren Programmierkursen nachhaltig bewirken möchte. Der Bericht bezieht sich auf die Ergebnisse der Wirkungsmessung 2022.

Berichtszeitraum: 1. Januar 2022 bis 31. Dezember 2022 Anwendung des SRS: Diesem Bericht liegt der Social Reporting Standard 2014 zugrunde. Die Wirkungsmessung basiert auf Befragungen aller Teilnehmenden im Anschluss an den jeweiligen Kurs. Im Mai 2022 wurden die Fragebögen leicht adaptiert und vereinheitlicht, daher beziehen sich Auswertungen z. T. nicht auf den gesamten Berichtszeitraum.

Ansprechpartnerin:
Dr. Julia Freudenberg
Hacker School gGmbH
c/o Impact Hub Hamburg
Schomburgstraße 50, 22767 Hamburg
E-Mail: julia.freudenberg@hacker-school.de

TEIL B – UNSER ANGEBOT

2. Das gesellschaftliche Problem und unser Lösungsansatz

2.1 Das gesellschaftliche Problem

Problem auf Zielgruppen-Ebene: Kinder und Jugendliche in Deutschland sind meist nur passive Zuschauer der Digitalisierung und verpassen den Startschuss in die IT-Welt und Berufe des 21. Jahrhunderts. Sie verfügen nicht über die notwendigen Kompetenzen, um aktiv und erfolgreich an einer immer stärker digitalisierten Gesellschaft teilhaben zu können.

Folgen für die Zielgruppe:

- Ohne das Erproben der 21st Century Skills laufen Kinder und Jugendliche Gefahr, die Herausforderungen im digitalen Zeitalter nicht erfolgreich und gesund meistern zu können.[1] Denn weder der reine Besitz digitaler Medien, noch deren Nutzung wird per se dazu führen, dass Menschen kompetent mit neuen Technologien umgehen können.[2]
- Ohne 21st century skills und Datenkompetenz (engl. data literacy) werden es Schülerinnen und Schüler auch auf dem Arbeitsmarkt der Zukunft schwer haben, auch in nicht-technologischen Jobs. Denn durch die Digitalisierung und die Verkürzung von Innovationszyklen werden hochspezialisiertes Fachwissen und qualifizierte Fachkräfte benötigt. Fakt ist: 65 Prozent der Grundschul Kinder werden 2030 in Berufen arbeiten, die wir heute noch nicht kennen.[3]
- In Deutschland entscheiden sich nach wie vor zu wenige Mädchen für IT-Berufe, obwohl sie die Fähigkeiten haben. Sie verpassen die Chance, in einer zukunftsträchtigen und gut bezahlten Branche zu arbeiten und die Gleichberechtigung in Deutschland mit voranzutreiben.
- In Deutschland hängt der Bildungserfolg von Kindern und Jugendlichen noch immer eng mit der sozialen Herkunft zusammen und stellt damit einen zentralen Faktor für die Herstellung von Bildungsteilhabe und -gerechtigkeit dar.[2]

Gesellschaftliches Problem: Junge Menschen erwerben im formalen deutschen Bildungssystem nicht die nötigen Kompetenzen, um proaktiv und nachhaltig die digitale Zukunft mitgestalten zu können.

Folgen für die Gesellschaft:

- Fehlende Zukunftskompetenzen führen dazu, dass nicht alle Menschen für den Arbeitsmarkt der Zukunft fit genug sind, nicht alle an einer immer stärker digitalisierten Gesellschaft teilhaben können und dass viele Angst haben, durch den technologischen Fortschritt (Automatisierung) ihre Jobs zu verlieren. Des Weiteren gestaltet nur eine kleine Gruppe den technologischen Fortschritt in Deutschland.
- Aufgrund des hohen Fachkräftemangels in MINT-Berufen ist die Wirtschaft auf Fachkräfte aus dem Ausland angewiesen. Fehlende Fachkräfte schwächen die Innovationskraft und Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands, was sich lang- oder sogar mittelfristig negativ auf Wachstum, Wohlstand und Lebensqualität auswirken kann.
- Frauen sind in der deutschen Digitalwirtschaft stark unterrepräsentiert und arbeiten häufig in weniger gut bezahlten Jobs. Deutschland ist jedoch auf Frauen angewiesen, um dem zukünftigen Fachkräftemangel zu begegnen und nachhaltiges Wachstum zu sichern. Daneben besteht nach wie vor ein großer Gender Pay Gap und die Gefahr einer hohen Altersarmut bei Frauen. Auch zeigen Studien und bekannte Beispiele, dass die mangelnde Diversität in der IT-Wirtschaft zu einem Gender bias und diskriminierenden Algorithmen führt.
- PISA-Studien zeigen, dass in kaum einem anderen Land die soziale Lage eines Kindes so sehr seine Bildungsbeteiligung und -chancen bestimmt wie in Deutschland.[4] Wenn sich die sozioökonomische Ungleichheit weiter verfestigt, kann das den sozialen Zusammenhalt bröckeln lassen und das Misstrauen in Politik und Demokratie weiter verstärken.[5]

Ausmaß des Problems:

- Nachhaltiges Wirtschaftswachstum ist ohne qualifizierte Fachkräfte nicht denkbar. Bei geringer Zuwanderung könnten 2040 bereits etwa 4,2 Mio. Fachkräfte fehlen. Die Zahl fehlender MINT-Arbeitskräfte stieg im April 2022 auf einen Rekordwert von 320.600.[6] Laut Bitkom wird der Bedarf an Erwerbstätigen in der Digitalbranche 2023 um weitere drei Prozent auf 1,29 Mio. Menschen steigen.[7]
- Jedes zehnte Unternehmen hat keine einzige Frau in der Firma. Zudem beträgt der Gender Pay Gap noch immer 18 Prozent.[7] Es gibt aktuell nur 14,2% Frauen in Vorständen, 5,6% weibliche CEOs, 31,1% Frauen in Aufsichtsräten und 5% weibliche Aufsichtsratsvorsitzende.[8] Daneben führt ein geringer Frauenanteil in der IT dazu, dass Datensammlungen zum Training von KI oft voreingenommen und stereotyp sind. Es gibt bereits mehrere bekannte Beispiele, dass "unfaire" Algorithmen Frauen und nicht-binäre Personen systematisch schlechter behandeln als Männer; zum Beispiel bei technologisierten Einstellungsprozessen oder bei der Vergabe von Krediten.[9]
- (Bildungs)armut führt vielfach zu wenig qualifizierten oder im Extremfall zu gar keinen Bildungsabschlüssen. Das erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Jugendliche später einmal auf sozial-staatliche Leistungen zur Sicherstellung des Lebensunterhalts angewiesen bzw. Empfänger von Niedrigeinkommen sind.[10]

Ursachen und Folgen des Problems:

Die Schulen tragen in unserem föderalistischen Bildungssystem die Hauptverantwortung für die Vorbereitung der Jugend auf die technologischen Anforderungen der Zukunft – können dieser Rolle allerdings kaum gerecht werden.[11] 2019 landete Deutschland im internationalen Vergleich beim digitalen Lernen auf dem letzten Platz.[12] Dies hat mehrere Ursachen:

- Das Recht auf digitale Bildung und verpflichtender Informatikunterricht sind bundesweit bisher weder jahrgangs- noch schulformübergreifend verankert. Zudem gibt es vielerorts noch keine gute IT-Ausstattung und kein flächendeckendes WLAN. Daneben fehlen pädagogische Konzepte für digital gestützten Unterricht und es mangelt häufig an digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte.
- In Deutschland wird bisher im Lehramtsstudium kein Fokus auf digitale Bildung gelegt und auch später gibt es keine systematischen Fortbildungsangebote.
- Gelder aus dem Digitalpakt kommen aufgrund des Bildungs-föderalismus zu langsam bei den Schulen an [13] und oft müssen Eltern eigene Geräte anschaffen (Bring-your-own-device). Das verstärkt die Chancenungleichheit. Je wohlhabender die Eltern, desto besser gebildete Kinder – das belegen Studien seit Jahren. [14]
- In IT-Berufen sind Frauen noch immer selten, da es viele abschreckende Klischees gibt und nur wenige weibliche Vorbilder. 2018 waren gerade einmal 20 Prozent der IT-Studierenden weiblich.[15] Eine von Microsoft in Auftrag gegebene Untersuchung zeigt, dass das Interesse an Technik im Alter von elf bis 16 Jahren bei Mädchen am stärksten ausgeprägt ist und dann rapide sinkt, was an weiblichen Vorbildern, fehlenden Praxiserfahrungen, Ungleichbehandlung sowie fehlenden Kenntnissen über Anwendungsgebiete im echten Leben liegt.[16] Häufig können Eltern oder Lehrende, die selbst mit Digitalisierung kämpfen, auch keine Role Models sein. Zudem hören Mädchen oft schon früh (auch in der Schule), Technik sei eher etwas für Jungen. Untersuchungen zeigen jedoch, dass Mädchen in naturwissenschaftlichen Fächern sogar besser abschneiden als männliche Mitschüler, in anderen sind ihre Ergebnisse mindestens gleichwertig.[17]
- Bisher gibt es keine systemische Integration außerschulischer Bildungsangebote in die formale Bildung. Die soziale Schere wird damit noch einmal größer, da nicht alle Eltern die finanziellen Möglichkeiten haben, in außerschulische Bildungsangebote - wie Programmierkurse - investieren zu können.

2.2 Lösungsansätze

Neben der Hacker School gibt es auch andere non-profit Anbieter, die sich inhaltlich auf ähnlichem Terrain bewegen und ihre Bildungsangebote von ehrenamtlich engagierten IT-Fachleuten oder Studierenden durchführen lassen. Alle Initiativen, die wir kennen, sind jedoch entweder nur regional verfügbar oder bieten (bei nationaler Verfügbarkeit) nur wenige Termine pro Stadt und Jahr an. Am Beispiel von Hamburg haben wir kleinteilig eine Vielzahl von Projekten, Initiativen und Angeboten im Bereich der digitalen Bildung recherchiert. Diese stehen nicht in Konkurrenz zueinander, sondern ergänzen sich gegenseitig, indem sie unterschiedliche Altersgruppen, Niveaus und inhaltliche Wünsche bedienen. Leider laufen sie parallel zueinander, ohne ganzheitlichen Blick auf den gesamten Bildungsprozess von Kindern und Jugendlichen. Auch ist die Bekanntheit der Angebote nicht in allen Gesellschaftsbereichen ausreichend vorhanden.

Die digitale Bildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe und mit ganzheitlichem Blick zu betrachten, macht die Hacker School einzigartig. Jedes Kind in Deutschland soll die Möglichkeit bekommen, das Programmieren kennenzulernen. Darauf zielt das Angebot mit verschiedenen Formaten ab. Das Alleinstellungsmerkmal dabei ist die konsequente Einbindung von Unternehmen und ihrem Corporate Volunteering. Die Hacker School baut Brücken zwischen IT-Unternehmen und jungen Menschen, und das inzwischen auch für digitale Bildung direkt an den Schulen.

2.3 Unser Lösungsansatz

2.3.1. Leistungen (Output) und direkte Zielgruppen

Die Ursprungsidee der Hacker School entstand, als die Gründer versuchten, für ihre eigenen Unternehmen Auszubildende für den IT-Bereich zu finden und merkten, dass bei kaum einem der jungen Menschen eine Idee vorlag, was Programmieren überhaupt ist. Sie stellten sich die Frage, wie viele junge Menschen sich für das Programmieren begeistern würden, wenn sie wüssten, was es ist. Und auch, wie viele Mädchen möglicherweise dabei sein könnten. Es entstanden Kursangebote für Jugendliche von 11 bis 18 Jahren, um Grundkenntnisse in Programmiersprachen und die Fähigkeit zu vermitteln, selbständig eigene kleine Projekte zu coden. Wir konnten 2019 messen, dass nur 13% der Kursteilnehmenden Mädchen waren. Auch die Zielgruppe sozioökonomisch benachteiligter junger Menschen konnten wir mit unserem Angebot kaum erreichen. Aus diesen Erkenntnissen heraus haben wir sukzessive unser Angebot erweitert und Sonderformate entwickelt, um wirklich jedem Kind die Möglichkeit zu geben, neue Welten zu entdecken und die eigene Selbstwirksamkeit zu erfahren. Für den Bereich unserer Online-Angebote erwies sich die Covid19 - Pandemie als Treiber.

Unser Angebot basiert konzeptionell darauf, dass sich Unternehmen unkompliziert und ehrenamtlich für die digitale Bildung junger Menschen engagieren können. Wir veranstalten Programmierkurse, in denen Kinder und Jugendliche von 11 bis 18 Jahren auch ohne Vorkenntnisse mit IT-Profis aus Unternehmen in kleinen Gruppen Kontakt mit einer Programmiersprache bekommen und erste Schritte im Programmieren machen. Unsere außerschulischen und inzwischen auch schulischen Angebote machen den Einstieg ins Programmieren leicht, werden mit Spaß vermittelt und die Teilnehmenden erleben, welche Potenziale und Kompetenzen in ihnen schlummern. Damit möchten wir Neugierde auf Digitales und (Berufs-)Zukunftsvisionen entstehen lassen und zeigen, dass IT mehr ist, als auf dem Mobiltelefon eine App öffnen zu können. Zudem gibt es bei uns spezielle Angebote für Mädchen, die ihnen einen geschützten Raum zum Programmieren bieten und bei denen sie weibliche Role Models kennenlernen. Außerdem gibt es spezielle Angebote für sozioökonomisch benachteiligte Kinder, die ihnen erste Programmiererfahrungen in herausfordernden Stadtteilen ermöglichen.

Getartet ist die Hacker School mit stationären Kursen, in Kooperation mit Unternehmen und an deren Standorten. Dieses Classic-Format begleitet uns bis heute. Die im Frühjahr 2020 durch die Pandemie aufkommende und mit Einschränkungen verbundene Situation brachte die Hacker School dazu, ihr Angebot zeitnah um ein Online-Format zu ergänzen. Es bekam den Namen @home und bot bereits ab März 2020 die Möglichkeit, von zu Hause über ein Conferencing-Tool an einem Programmierkurs teilzunehmen. Besonders während der Hochphase der Pandemie mit Homeoffice und Homeschooling, wurden diese Angebote stark genutzt. Abgesehen von der deutlich größeren Reichweite und räumlicher Unabhängigkeit, erreichten wir nun zusätzlich auch verstärkt den ländlichen Raum, dessen Infrastruktur die ursprünglichen Vor-Ort-Kurse nicht oder nur schwer ermöglichte, weil dort keine oder nur wenige Unternehmen ansässig sind. Nicht zuletzt deswegen ist das Format @home nach wie vor ein fester Bestandteil im Angebot der Hacker School. Mit den erwähnten Sonderformaten gehen wir zum einen direkt an Schulen und richten uns zum anderen speziell an die Zielgruppe Mädchen und an sozio-ökonomisch benachteiligte junge Menschen.

Mit folgenden Formaten richten wir uns an unsere direkten Zielgruppen:

1. Kinder und Jugendliche von 11 - 18 Jahre

Das Problem: Allgemein haben Kinder und Jugendliche zu wenig Anwendungs- und Erfahrungsraum für digitale Tools und die Entwicklung digitaler Kompetenzen und Interessen.
Unser Lösungsansatz: Wir schaffen Räume, in denen sie spielerisch entdecken, wie viel Spaß IT machen kann, und schaffen Möglichkeiten, spannende IT-Berufe kennenzulernen und die eigene Selbstwirksamkeit zu erleben. Kreativität, Interaktivität und Spaß stehen bei den Kursen an erster Stelle. Denn so klappt es mit dem Lernen meist von ganz alleine. Alle Teilnehmer:innen dürfen eigene Interessen einbringen und Dinge ohne Leistungsdruck ausprobieren. An den Schulen vermitteln wir IT-Grundlagen, in Verbindung mit Berufsorientierung - schon ab Klasse 5, empfohlen ab Klasse 8. Ganz nebenbei fördern wir generell in allen Kursen wichtige Fähigkeiten für die Zukunft, wie kreatives und kritisches Denken, Probleme selbstständig lösen, Teamarbeit, Medienkompetenz und mehr.
Die Formate: Hacker School Classic (2 x 5 Std. Vor-Ort-Kurse in bzw. mit Unternehmen und deren ITler:innen), Hacker School @home (2 x 4 Std. Online-Kurse mit Unternehmen, den unternehmensangehörigen und anderen ITler:innen) sowie Hacker School @yourschool (4 Std. Online-Kurse mit Unternehmen, den unternehmensangehörigen und anderen ITler:innen inklusive Berufsorientierung in Schulen).

2. Mädchen (11 - 18 Jahre) / Frauen (bis 99 Jahre)

Das Problem: Zum oben genannten Problem, alle Jugendlichen betreffend, sind Mädchen zusätzlich mit dem Vorurteil konfrontiert, Frauen und IT passten nicht zusammen. Zusätzlich mangelt es an Vorbildern. Dabei ist es von entscheidender Bedeutung, mehr Frauen in die IT zu ziehen, um nicht nur die digitale Welt diverser zu machen.
Unser Lösungsansatz: Wir bieten Mädchen einen geschützten Raum, in dem sie unter sich sind und durch das Kennenlernen von weiblichen Vorbildern (Role Models) und durch das miteinander Programmieren mit weiblichen Vorbildern ihre eigenen Vorurteile gegenüber der Tech-Welt ablegen. In diesen Kursen entdecken die Teilnehmer:innen mit Spaß und Kreativität ihre Programmier Talente. Durch die gemachten Erfahrungen und das neue Verständnis für digitale Zusammenhänge steigt die Fähigkeit, aktuelle Prozesse und Entwicklungen kritisch zu hinterfragen, nicht nur in Bezug auf Digitalisierung. An diesen Kursen können auch Frauen über 18 Jahren teilnehmen, denn wir wollen die Barrieren im Kopf abbauen. Im Sinne von: Mütter, Tanten u.a. haben weniger Vorbehalte gegen IT und damit positiven Einfluss auf die eigenen Kinder, insbesondere Mädchen.

Das Format: GIRLS Hacker School (2 x 4 Std. Online-Kurse mit Unternehmen und anderen ITler:innen ausschließlich für Mädchen und Frauen). Zudem unterstützen wir proaktiv Angebote aus unserem Netzwerk wie z.B. den jährlich stattfindenden Girls' Day mit Kursen.

3. Sozioökonomisch benachteiligte Kinder von 11 - 18 Jahre

Das Problem: Hier sehen wir zusätzlich das Problem mangelnder digitaler Infrastruktur, die fehlende Bildungsteilnahme durch die soziale Herkunft, das mangelnde Zutrauen in vorhandene Fähigkeiten und damit verbundener mangelnder Selbstwirksamkeit.
Unser Lösungsansatz: Wir ermöglichen diesen Kindern durch spezielle Angebote an Schulen in herausfordernden Stadtteilen den Zugang zu IT und damit, Hemmschwellen abzubauen und erste Programmiererfahrungen sammeln zu können.
Die Formate: Hacker School @yourschool PLUS (adaptiert auf Schulen mit Sozialindex 1+2 und deren Bedarfe) sowie Hacker School PLUS (classic & @home für sozioökonomisch benachteiligte Kinder)

Darum ist unser Angebot auch für unsere indirekten Zielgruppen wirkungsvoll:

- IT-Fachkräfte (Inspirer):** Bei denjenigen, die als Inspirer/Inspiree die Programmierkurse der Hacker School geben, entwickelt sich in der Regel das positive Gefühl, etwas Sinnvolles zu tun, sich sozial zu engagieren, verbunden mit der Erfahrung von Wertschätzung und Respekt. Zusätzlich werden die eigenen Fähigkeiten erlebbar. Gelerntes zu lehren eröffnet eine neue Perspektive. Dadurch sind sie motivierter und haben mehr Spaß an ihrer eigenen Arbeit.
- Unternehmen:** Hier zeigt sich die Wirksamkeit der Kooperation mit der Hacker School auf verschiedenen Ebenen. Ein früher Kontakt zu späteren Azubis hilft, den Engpass an qualifizierten Mitarbeitenden zu beseitigen und die eigene Wirtschaftlichkeit zu sichern. Das eigene Corporate Volunteering und das Wahrnehmen der Corporate Social Responsibility (CSR) wird gestärkt und führt zu einer höheren Attraktivität als Arbeitgeber. Sie ermöglicht den Unternehmen, mehr Frauen für die IT zu gewinnen. Durch die verbundene Berufsorientierung besteht die Möglichkeit, für IT-Berufe zu begeistern.

2.3.2 Intendierte Wirkungen (Outcome und Impact) auf die direkte Zielgruppe

Zahlreiche wissenschaftliche Studien zeigen, wie Kinder am besten lernen. An diesen Erkenntnissen orientiert sich auch die Arbeit der Hacker School. Stellvertretend sei hier der Neurologe Gerald Hüther zitiert, der sich seit Langem damit beschäftigt, unter welchen Bedingungen bei Kindern die Lust am Lernen, am Entdecken und am Gestalten entsteht und unter welchen sie vergeht. Er sagt: Kinder kommen mit einer unglaublichen Lust am eigenen Entdecken und Gestalten zur Welt. Diese Begeisterungsfähigkeit, diese enorme Lernlust und diese unglaubliche Offenheit der Kinder sind der eigentliche Schatz der frühen Kindheit. Und diesen Schatz müssen wir besser als bisher bewahren und hegen. Es geht also weniger darum, mit Hilfe von Förderprogrammen Kindern immer schneller immer mehr Wissen beizubringen.

Was wir brauchen sind Programme, die verhindern, was viel zu häufig heute noch immer passiert, nämlich dass Kinder irgendwann die Lust am Lernen verlieren, dass sie null Bock auf Schule haben. D. h. Kinder und Jugendliche brauchen Aufgaben, an denen sie wachsen können, und Herausforderungen, die sie zu bewältigen lernen. Sie brauchen gleichfalls aber auch Rahmenbedingungen, die es ihnen ermöglichen, sich diesen Aufgaben zu stellen und diese Herausforderungen anzunehmen: Erfahrungs- und Gestaltungsräume, die die intrinsische Motivation der Kinder und Jugendlichen zum Lernen und Gestalten, zum Mitdenken und Mitgestalten wecken und stärken.[1]

Laut Trilling und Faden (2009) eignet sich vor allem das problem-basierte Lernen, um 21st Century Skills zu entwickeln. Sowohl bei problem- als auch bei erfahrungsbasierten Ansätzen kann der Forderung nach mehr Kompetenzorientierung am besten nachgekommen werden, da kreatives Problemlösen, analytisches Denken, kollaboratives Verhalten und Anpassungsbereitschaft aktiv mitgefördert werden.[2]
Deshalb sieht unser Kurs- und Lernkonzept wie folgt aus: Wir machen die 21st Century Skills erfahrbar und orientieren uns daran, welches Wissen, welche Inhalte, aber auch welche Haltungen und Werte Lernende von heute benötigen, um in der Welt erfolgreich zu sein und sie zu gestalten. In effektiven Einheiten des Pair Programmings lernen die Teilnehmenden interaktiv voneinander, helfen sich gegenseitig bei Fragen und Fehlern und erarbeiten selbstständig ein funktionierendes Programmierprojekt. Dabei lernen sie auch eine positive, kontext-basierte Einstellung zu Fehlern als Basis einer effektiven und erfolgreichen Zusammenarbeit. Bei den kompakten IT-Kursen stehen Spaß und Interaktivität an erster Stelle.

In den Hacker School-Kursen werden neben der stattfindenden interaktiven Anwendung von Medien und Mitteln (Tools) auch gewisse OECD-Schlüsselkompetenzen erlernt und trainiert:

- Interaktive Anwendung von Medien und Mitteln (Tools) (z. B. Sprache, Technologie), bei der Teilnahme an unseren Online-Kursen oder bei der Verwendung von Programmierplattformen und Tools (z.B. repl.it, Zoom)
- Die Fähigkeit zur interaktiven Anwendung von Sprache, Symbolen und Texten durch das Erlernen von Programmiercode (z.B. Python, Scratch, HTML, Javascript)
- Interagieren in heterogenen Gruppen und insbesondere die Fähigkeit, gute und tragfähige Beziehungen zu unterhalten und die Fähigkeit zur Zusammenarbeit in den Pair Programming-Einheiten
- Eigenständiges Handeln und die Fähigkeit, persönliche Projekte zu gestalten und zu realisieren (z.B. durch Erstellung des eigenen Spiels, der eigenen Webseite oder App im Laufe des Hacker School-Kurses)
- Eine positive Fehler- und Lernkultur (z.B. durch kollaboratives Bugfixing)

Intendierte Wirkungsziele für 2022:

1. Die Teilnehmenden entdecken durch den Kurs, dass IT Spaß macht.
2. Die Teilnehmenden möchten sich nach dem Kurs weiterhin mit Programmieren und IT-Themen beschäftigen.
3. Die Teilnehmenden haben durch den Kurs mehr Interesse an Berufen im IT-Bereich.
4. Die Teilnehmer:innen sind nach dem Kurs überzeugt, dass Mädchen genauso geeignet für IT-Berufe sind wie Jungs.

3. Ressourcen, Leistungen und Wirkungen im Berichtszeitraum

3.1 Eingesetzte Ressourcen (Input)

Bei der Hacker School arbeiteten im Berichtszeitraum 34 Festangestellte (18,13 FTE) und 5 freie Mitarbeitende. Zudem wurde die Organisation von über 500 Unternehmenspartnern, fast 1.700 ehrenamtlichen Inspirern sowie zahlreichen Kooperations- und Netzwerkpartnern unterstützt. Der eingesetzte Finanzrahmen betrug 2022 knapp eine Million Euro.

3.2 Erbrachte Leistungen (Output)

Im Berichtszeitraum fanden insgesamt 340 Kurse statt; zwei Drittel davon in Schulen. Wir hatten über 10.000 Teilnehmende, davon fast 7.000 in Schulen. Das von uns angebotene Kontingent lag bei über 12.000.

Der Mädchen- und Frauenanteil konnte auf fast 50% gesteigert werden. Zudem startete im Frühjahr 2022 das neue Hacker School Format yourschool PLUS für sozioökonomisch benachteiligte Kinder. Daneben wurde das Wirkungsmanagement weiter professionalisiert und wir haben uns verstärkt auf Corporate Volunteering konzentriert.

Zufriedenheit der Beteiligten:

- 97% der Teilnehmer:innen fanden ihren Kurs gut bis sehr gut.[3]
- 96% der Inspirer haben Lust, wieder einen @yourschool-Kurs bzw. 94% möchten wieder einen Classic-Kurs durchführen.[4]
- 93% der Lehrkräfte würden uns weiterempfehlen.[5]
- 88% der Schüler und Teilnehmenden würden uns weiterempfehlen. Bei den Schülerinnen sind es 90%. [6]

3.3 – 3.6 Erreichte Wirkungen (Outcome und Impact)

Seit 2020 evaluieren wir unsere Wirkung. Dazu haben wir verschiedene Fragebögen entwickelt, die ständig erweitert und optimiert werden. Die Online-Befragung der Teilnehmenden, Inspirer und Lehrkräfte erfolgt direkt nach den Kursen. Da wir die Wirkungsmessung im Laufe des Berichtsjahres weiter professionalisiert haben, wurden im Zuge dessen die Fragebögen umgestellt. Deshalb sind meist nur Teilauswertungen möglich (also nicht der gesamte Berichtszeitraum). Parallel führen wir zudem auch qualitative Befragungen durch, um z. B. die Kurskonzepte weiter zu optimieren.

Die vorliegenden Ergebnisse aus den Umfragen im Berichtszeitraum zeigen deutlich: Wir wirken!

Direkte Wirkung unserer Kurse auf die Zielgruppe (Outcome)

- 94% der Teilnehmer:innen sind nach dem Kurs überzeugt, dass Mädchen genauso geeignet für IT-Berufe sind wie Jungs.[7]
- 88% der Teilnehmenden haben durch den Kurs entdeckt, dass IT Spaß macht; bei den Mädchen sind es sogar 90%. [3]
- 88% der Teilnehmenden möchten sich nach dem Kurs sehr wahrscheinlich oder wahrscheinlich weiter mit Programmieren und IT-Themen beschäftigen.[8]
- 86% der Kurs-Teilnehmer:innen haben die Unterstützung durch die Inspiree und die Inspirer mit sehr gut bis gut bewertet.[10]
- 77% der Schüler:innen haben nach dem Kurs eine bessere Vorstellung davon, welche Berufs- und Studienmöglichkeiten es in der IT gibt; bei den Jungen sind es 79% und bei den Mädchen 74%. [6]
- Das selbstständige Arbeiten im Kurs wurde von über 80% der Teilnehmenden als sehr gut oder gut bewertet. Zudem fanden 75% der Teilnehmer:innen die Teamarbeit in kleinen Gruppen sehr gut bis gut.[9]
- Insgesamt 56% der Teilnehmenden haben vorher noch nicht programmiert; bei den Mädchen sind es 68%. [9] Bei den Schulkursen haben dies 59% der Schüler:innen angegeben sowie 71% der Mädchen.[10]

Vor der Teilnahme an unseren Kursen haben sich 59% aller Schüler:innen noch nie mit IT-Themen beschäftigt; bei den Jungs sind es 49% und bei den Mädchen sogar 71%. [11]

[2] Dr. Deborah Schnabel 2017 | Online-Befragungen in 2022 (Teilauswertungen aufgrund neuer Fragebögen und dadurch differenzierte Zahlenerhebung ab Mai 2022): [3] 271 Antworten von Teilnehmer:innen (davon 196 Mädchen) | [4] 103 Antworten aus @yourschool-Kursen sowie 148 Antworten aus Classic-Kursen von Inspirern | [5] 40 Antworten von Lehr:innen | [6] 169 Antworten von Teilnehmer:innen bzw. 993 Antworten von Schüler:innen (davon 501 Jungs, 464 Mädchen, Rest ohne Angabe) | [7] 772 Antworten von Teilnehmer:innen | [8] 169 Antworten von Teilnehmer:innen | [9] 1744 Antworten von Teilnehmer:innen, davon 772 Mädchen | [10] 1575 Antworten von Schüler:innen (davon 712 Mädchen) | [11] 1575 Antworten von Schüler:innen; 726 Antworten von Jungs, 712 Antworten von Mädchen (Rest ohne Angabe)

Die Ergebnisse der Befragungen zeigen, dass unsere Kurse in der Tat ein Impulsgeber zur Selbstermächtigung einer eigenständigen weiteren Aneignung von digitaler Kompetenz sind. Dass die Kurse, wie intendiert, als Impulsgeber wirken, zeigen uns die Angaben zum Interesse an:

- Weiterbeschäftigung mit IT-Themen
- weiterer Aneignung digitaler Kompetenzen
- einem möglichen beruflichen Einstieg in den IT-Bereich

Zusätzlich zeigen uns einige Werdegänge ehemaliger Teilnehmer, die inzwischen Informatik studieren oder eine IT-Ausbildung machen, dass der Impuls zum beruflichen Einstieg in den IT-Bereich auch tatsächlich erfolgt.

Damit ist davon auszugehen, dass durch die Teilnahme an den Hacker School-Kursen der Impact einer Aneignung von digitaler Kompetenz erfolgen kann, die zu einer Steigerung der Fähigkeit führt, aktiv gesellschaftlich teilhaben zu können und die eigene berufliche Zukunft zu gestalten.

Um diese noch fundierter nachweisen zu können, wird unsere Wirkungsmessung in Zukunft weiter ausgebaut. Mittelfristig soll sie sowohl Vorher-Nachher-Erhebungen unter Berücksichtigung von Vergleichsgruppen als auch Langzeitbeobachtungen von Teilnehmenden und ihrem beruflichen Werdegang enthalten. Wir orientieren uns dabei an der Phineo Wirkungslogik und optimieren unsere Wirkungsmessung und -ziele sukzessive weiter - denn langfristig möchten wir nicht nur Outcome und Impact hinsichtlich Verständnis und Interesse der Zielgruppen bewirken und messen, sondern auch Änderungen im Handeln, im sozialen Interagieren und im Lebensumfeld der Kinder und Jugendlichen.

Indirekte Wirkung auf die Gesellschaft (Impact)

Die Hacker School trägt dazu bei, dass sich mehr Kinder und Jugendliche Kompetenzen im Bereich Coding/IT aneignen und für IT-Berufe begeistern.

4. Planung und Ausblick

4.1. Planung und Ziele

Von den Einschränkungen der Covid-19-Pandemie wurden die Hacker School und ihre Angebote zur digitalen Bildung im Jahr 2020 empfindlich getroffen. Diese Krise, mit der letztlich auch ein digitaler Innovationsschub ausgelöst wurde, bot jedoch auch eine Chance, die wir konsequent durch neue Online-Angebote und die Entwicklung neuer Formate genutzt haben. Diesen Weg geht die Hacker School auch in der aktuellen Krisenzeit weiter.

Es gibt 6,5 Mio Kinder in Deutschland zwischen 11 und 18 Jahren. Wir wollen es ermöglichen, dass jedes Kind in Deutschland – unabhängig von Geschlecht und Herkunft – einmal programmiert hat, bevor es sich für einen Beruf entscheidet. Die Kooperation mit IT-Unternehmen und der Einsatz ihrer Mitarbeitenden im Rahmen eines Corporate Volunteering-Programms wird hierfür weiter ausgebaut. Auch wird angestrebt, im Rahmen von stärkeren Kooperationen mit Hochschulen und IT-Berufsschulen, das Angebot an Hacker School-Kursen in Schulen massiv zu skalieren und damit auch die Wirksamkeit deutlich zu vergrößern.

Konkret haben wir uns folgendes vorgenommen:

- dass wir ab 2025 in der Lage sind, jährlich 100.000 Kinder und Jugendliche mit unseren Kursen zu erreichen.
- dass bis 2030 jeder Achtklässler:in einmal programmiert haben soll (ca. 0,8 Mio. Kinder)
- dass mindestens eines von fünf Kinder weiterführendes Interesse zeigt (ca. 0,2 Mio Kinder in 2030)

Wir setzen in 2023 einen wirkungsorientierten Steuerungsprozess auf und möchten die Ergebnisse, die wir aus der Wirkungsmessung gewinnen, aktiv in unser Wirkungsmanagement übernehmen. Ein neu geschaffenes, internes Wirkungsteam wird diesen Prozess aufsetzen und weiterentwickeln. Ergebnisse unserer Messung sollen zunehmend auch in unsere Konzeptentwicklung einfließen, so dass wir unser Kursangebot noch besser auf den Bedarf unserer Teilnehmenden ausrichten und somit die Wirkung sukzessive weiter steigern.

Mit unseren Kursen wollen wir zukünftig noch stärker die Selbstwirksamkeit und die 21st Century Skills erfahrbar machen und eine gute Fehlerkultur etablieren. Auch innerhalb des Organisations-teams der Hacker School leben wir eine positive Lernkultur, ermöglichen Workation weltweit von überall und ermutigen zu Weiterbildungen. Aktuell in Planung sind: Schulungen zu Projektmanagement, Erweiterung der IT-Skills sowie Kommunikations- und Social Media Workshops.

4.2. Einflussfaktoren: Chancen und Risiken

Die Wachstums- und Erfolgsaussichten der Hacker School können als gut bezeichnet werden. Die Covid 19-Krise erwies sich als eine der größten Chancen für die Hacker School. Das zunehmende Verständnis der Wichtigkeit digitaler Bildung hat für einen Digitalisierungsschub an den Schulen gesorgt und in den Bildungsbehörden zu größerer Offenheit für Innovationen auf dem Stundenplan geführt. Auch wenn vieles noch stark ausbaufähig ist, wurde doch der Grundstein für ein neues Verständnis von zukunftsorientiertem Lernen gelegt. Zudem hat die Pandemie, mit dem verbundenen Homeschooling und Home-Office, offenbart, wie wichtig digitale Teilhabe und der souveräne Umgang mit digitalen Medien ist.

Im Hinblick auf den schon bestehenden und immer größer werdenden MINT-Fachkräftemangel merken immer mehr Unternehmen, dass sie sich aktiv um den Nachwuchs kümmern und Verantwortung, z. B. in Form von Corporate Volunteering übernehmen müssen. Mit dem Format Hacker School @yourschool erreichen wir eine signifikant höhere Zahl von Jugendlichen und können sie mit Programmierkenntnissen und 21st Century Skills versorgen.

Durch diese Skalierung erhoffen wir uns mittel- und langfristig auch eine stabilisierende Wirkung auf den sich aktuell noch stetig erhöhenden IT-Fachkräftemangel. Zudem bauen wir aktuell erste Kooperationen mit Hochschulen und Berufsschulen auf, was unser Angebot an Schulkursen weiter deutlich vergrößern wird.

Die Risiken für die Hacker School sind allgemeine Unsicherheiten, wirtschaftliche Schwierigkeiten, hohe Mehrfachbelastungen für alle Beteiligten - deshalb ist Corporate Volunteering für die Hacker School so wichtig. Nur gemeinsam lässt sich das gesamtgesellschaftliche Problem der digitalen Bildung lösen, was auch das Engagement der Politik mit einschließt. Dass Krisen, wie ein plötzlich stattfindender Krieg in der Ukraine mit seinen Folgen, auf der politischen Ebene die Prioritäten verschieben, zeigt sich auch am Thema Klimaschutz und betrifft ebenfalls das Thema digitale Bildung. Auch das ehrenamtliche Engagement verschob sich 2022 auf andere, ebenfalls wichtige Bereiche, fehlte aber somit im Bereich der digitalen Bildung.

Die Hacker School ist als soziales Startup auf Fördergelder und Spenden angewiesen - in Zeiten hoher Inflation eine echte Herausforderung. Wenn eingeplante Gelder gekürzt werden und vorhandenes Geld gleichzeitig weniger Wert ist, besteht auch für eine gemeinnützige Organisation stets die latente Gefahr, in finanzielle Schieflage zu geraten. Auch im kommenden Jahr wird ein Fokus unserer Arbeit auf dem Format Hacker School @yourschool und dem Ausbau von @yourschool PLUS liegen. Die nötigen Veränderungsprozesse in den Schulen sind nur langsam und schrittweise umzusetzen, Nach wie vor bestehen häufig Vorbehalte gegenüber außerschulischen Bildungsangeboten. Diese zeigen sich besonders, wenn diese Angebote in Verbindung mit unternehmerischem Engagement über Corporate Volunteering in die Klassenzimmer gebracht werden. Die Beharrungskräfte im System Schule sind sehr stark. Dennoch geht kein Weg daran vorbei, dass Lehrpläne entschlackt und bürokratische Hürden abgebaut werden. Zudem muss eine flächendeckende digitale Ausstattung an den Schulen gewährleistet sein. Wir werden mit der Hacker School weiter intensiv daran arbeiten, Vertrauen auf- und Hemmschwellen abzubauen.

In 2023 ist es klares Ziel, weitere Schulen für unser Projekt Hacker School @yourschool PLUS zu gewinnen, um so noch mehr Schüler:innen fürs Programmieren und Berufe im IT-Bereich begeistern zu können. Ziel ist es, auch hier gesamte Jahrgänge und nicht nur einzelne Klassen innerhalb der Schulen zu erreichen, damit wirklich alle vor ihrer Berufswahl einmal programmiert haben. Dazu wollen wir u. a. gezielt auf andere Akteure im Bildungssektor zugehen, um hier mögliche Synergien besser nutzen zu können. Neben der Gewinnung weiterer Schulen möchten wir natürlich auch mehr Unternehmen und Inspirer überzeugen, bei diesen Kursen mitzuwirken. Dafür wollen wir in diesem Jahr in einem ersten Schritt genauer definieren, welche Inspirer es für dieses Projekt braucht, um sie dann in einem zweiten Schritt optimal auf ihre Einsätze vorbereiten zu können. Hack the world a better place!

5. Organisationsstruktur und Team

5.1. Organisationsstruktur

Das Team der Hacker School umfasst 34 Angestellte (18,13 Vollzeit-äquivalente) und 5 freie Mitarbeiter:innen (Stand Dezember 2022). Die Organisationszentrale ist in Hamburg in einem Büro im Impact Hub in Altona. Da das Team aber von Kiel bis München und von Köln bis Leipzig verteilt sitzt, verläuft die tägliche Zusammenarbeit überwiegend online. Das Team der Hacker School hat für die Kooperation miteinander ein Organisationsmodell entwickelt, das sich an einer agilen Teamstruktur orientiert. Flache Hierarchien sind gepaart mit hoher Eigenverantwortung. Geteilte Kompetenzen innerhalb der Sub-Teams sorgen dafür, dass Mentoring und gegenseitiges Vertreten problemlos möglich sind.

Die Organisationsstruktur der Hacker School sieht neben der Geschäftsführung zwei große Kooperationsbereiche vor: mit Unternehmen und mit Schulen. Beide werden ergänzt von Kommunikation, People and Culture, Administration und Finanzen. Innerhalb des Schulteams erfolgt die Akquise und Betreuung der Schulen und die Weiterentwicklung der Kurskonzepte. Zusätzlich übernimmt es die Koordination der Team-Inspirer, welche die Schul-Kurse seitens der Hacker School begleiten und gleichzeitig die ehrenamtlichen ITler:innen aus Unternehmen anleiten. Im Unternehmensteam laufen derzeit alle Aktivitäten um das Akquirieren von Inspirern zusammen. Dabei werden sowohl die Unternehmen aktiviert und betreut als auch Kooperationsprojekte mit Hochschulen und Berufsschulen pilotiert. Die Aufgaben im Unternehmensteam erstrecken sich vom Sourcing von Inspirern für die Schulkurse bis zum Ausrichten außerschulischer Kursformate, inkl. der GIRLS Hacker School und CITY Hacker Schools.

Das Kommunikationsteam begleitet nahezu alle Aktivitäten der Hacker School medial auf den vorhandenen Social Media-Kanälen, im Newsletter und betreut die Webseite. Ein Podcast mit wechselnden Experten und Expertinnen aus der IT-Branche ergänzt das Informationsangebot. Zusätzlich bildet die Kommunikation das Bindeglied zur Öffentlichkeitsarbeit der kooperierenden Unternehmen, zu Netzwerkpartner:innen, zur Presse und liefert Infomaterial in Wort und Bild. Im Rahmen einer Masterarbeit entwickelt ein Mitarbeiter der Hacker School aktuell einen modifizierten Growth Hacking Prozess. Als gemeinnützige Organisation steht die Hacker School in einem besonderen Rampenlicht. Hier wird verantwortungsbewusstes Handeln gefordert, während gleichzeitig eine Verbesserung der Customer Experience benötigt wird, um weiter zu wachsen. Die Nutzung eines modifizierten Growth Hacking Prozesses hilft hierbei, ideenfokussiert und wertebasiert zu arbeiten, indem teamübergreifend Ideen entwickelt und priorisiert werden, und diese anschließend auf Wirksamkeit getestet und ethische Korrektheit geprüft werden.

5.2 Vorstellung der handelnden Personen (Stand: Dezember 2022)

Geschäftsführung

Geschäftsführerin: Dr. Julia Freudenberg
 Assistenz der Geschäftsführung: Anne Diedrich
Unternehmenskooperationen und Sessionplanung
 Management Unternehmenskooperationen: Dr. Charlotte Echterhoff (Leitung des Unternehmensbereichs), Elena Schwarzloh, Katharina Goebel, Sascha Bohn, Ulrike Sippel
 Management Sessionplanung: Miriam Buhl
 Assistenz Sessionplanung: Gwen Neitzel
 CRM: Christina Sommerfeld
Schulkooperationen und Kurskonzepte
 Management @yourschool: Jan Stöcker (Leitung), René Wecker, Maren Kube
 Management @yourschool PLUS: Maren Janssen
 Projektleitung Kurskonzeptentwicklung: Jens Becker
Kommunikation, Fundraising und Wirkungsmessung
 Öffentlichkeitsarbeit: Eva Drechsler-Györkök
 Marketing und Social Media: Marie Matern
 Fundraising: Andreas Schalm
 Wirkungsmanagement: Dr. Julia Freudenberg, Liana Heinrich, Christina Sommerfeld
 Groth Hacking: Matthias Feldmann (Master-Student)
Personal, Administration, Finanzen und IT
 Backoffice: Jessica Noeller
 Buchhaltung: Joana Eisenhardt, Tina Struchtrup
 People and Culture: Mette Beckhoff, Laura Paradiak (in Elternzeit)
 Management IT: Jannick Drechsler

5.3 Partnerschaften, Kooperationen und Netzwerke

Die Kooperation und der intensive Austausch mit Netzwerken, Organisationen, Verbänden, der Politik und besonders auch mit Unternehmen ist ein elementarer Bestandteil der täglichen Arbeit der Hacker School. Sie betrachtet die digitale Bildung für Kinder und Jugendliche als gesamtgesellschaftliche Aufgabe, die nur gemeinsam gelöst werden kann. Ziel der Kooperation ist aber auch, durch wertvollen Input und Innovationen von außen, die Prozesse der Hacker School stets weiter zu optimieren und möglichen Veränderungen anzupassen. Als überzeugte Netzwerkerin arbeitet die Geschäftsführerin der Hacker School, Dr. Julia Freudenberg, stets am Ausbau engmaschiger Kooperationen zwischen der Hacker School und ehrenamtlichen und hauptamtlichen Initiativen im IT-Bereich. Sie persönlich ist außerdem u. a. Mitglied im Beirat der Jungen Digitalen Wirtschaft des Bundeswirtschaftsministeriums und MINT-Botschafterin (MINT Zukunft e. V.).

Die Hacker School gGmbH ist Mitglied bei:

- SEND - Social Entrepreneurship Netzwerk Deutschland e. V.
- Initiative D21 e. V. (Netzwerk für Digitale Gesellschaft)
- VEEK - Versammlung Eines Ehrbaren Kaufmanns zu Hamburg
- nushu GmbH (Karriere-Netzwerk für Frauen)
- Panda GmbH (Women Leadership Network)
- German Mittelstand e. V. (Unternehmernetzwerk)
- #shetransformsIT des Bitkom e. V. (Förderung von "Women in Tech")
- BVDW - Bundesverband Digitale Wirtschaft e. V.

Die Hacker School kooperiert u.a. mit:

- IT Executive Club
- whitelishackers GmbH
- Beratungsstelle besondere Begabungen (Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung in Hamburg)
- Data Club Lüneburg (Institut für Wirtschaftsinformatik)
- Teach First Deutschland gGmbH
- JOBLINGE e. V.

TEIL C – UNSERE ORGANISATION

6. Organisationsprofil

6.1 Allgemeine Angaben über die Organisation

Name: Hacker School gGmbH
Sitz: Hamburg
Rechtsform: Gemeinnützige GmbH
Kontaktadressen: Hacker School gGmbH, c/o Impact Hub Hamburg
 Schomburgstraße 50, 22767 Hamburg
Tel.: +49 (40) 507 199 1005
E-Mail: info@hacker-school.de
Web: www.hacker-school.de

Gründung:
 28.01.2014, die gGmbH existiert seit 18.12.2020
Registereintrag: Amtsgericht Hamburg: HRB 166269
Gemeinnützigkeit: Gemeinnützig steuerbefreit gemäß §52 der Abgabenordnung. Der gemeinnützige Zweck ist die Förderung der Bildung.
Datum Freistellungsbescheid: 04.03.2022
Ausstellendes Finanzamt: Finanzamt Hamburg-Nord
Mitarbeiter:innen-Vertretung: keine

Personalprofil:

- Feste Mitarbeiter:innen (inkl. Werkstudent:innen/Minijobber): 2021: 24 (davon 6 in Vollzeit) | 2022: 34 (davon 11 in Vollzeit)
- Freie Mitarbeiter:innen: 2021: 2 | 2022: 5
- Summe Mitarbeiter:innen (Köpfe): 2021: 28 | 2022: 39
- Rechnerische Anzahl von Vollzeitstellen (festangestellt): 2021: 12,45 | 2022: 18,13

6.2 Governance der Organisation

6.2.1 Leitungs- und ggf. Geschäftsführungsgorgane

Das leitende Organ der gemeinnützigen GmbH ist die geschäftsführende Gesellschafterin Dr. Julia Freudenberg (hauptamtlich tätig). Weitere ehrenamtlich tätige Gesellschafter:innen sind Antje Bommhardt, Werner Detering, Andy Freudenberg.

6.2.2 Aufsichtsorgan

Die Beschlüsse der Gesellschafter:innen werden in Versammlungen und mit der einfachen Mehrheit der abgegebenen Stimmen gefasst. Die Stimmrechte richten sich grundsätzlich nach den Nennbeträgen der Anteile der jeweiligen Gesellschafter:innen, wie in 6.3.1 aufgeschlüsselt.

Jeder Euro des Geschäftsanteils an der gGmbH gewährt eine Stimme. Die Gesellschafter:innen beschließen über alle Angelegenheiten der Gesellschaft, insbesondere über die Feststellung des Jahresabschlusses und die Verwendung des Ergebnisses, die Auflösung der Gesellschaft, die Änderung des Gesellschaftsvertrages, die Aufnahme neuer und Aufgabe bisheriger Geschäftsfelder im Rahmen des Gesellschaftszwecks, die Teilung von Geschäftsanteilen und die Aufnahme neuer Gesellschafter:innen, die Belastung, Veräußerung oder Einbeziehung von Geschäftsanteilen, die Entlastung der Geschäftsführung sowie die Anzahl, Bestellung und Abberufung von Geschäftsführer:innen sowie den Abschluss, die Änderung, Aufhebung und Kündigung von Anstellungsverträgen der Geschäftsführer:innen.

Mitglieder der Gesellschafterversammlung:

Antje Bommhardt, Werner Detering, Andy Freudenberg, Dr. Julia Freudenberg

Die Gesellschafterversammlung wird durch eine:n Gesellschafter:in oder durch die Geschäftsführung einberufen. Die ordentliche Gesellschafterversammlung findet in den ersten acht Monaten des Geschäftsjahres statt.

6.2.3 Interessenkonflikte

Die Hacker School ist eine junge gGmbH, die sich seit ihrer Gründung in stetigem Aufbau und permanentem Wachstum befindet. Mit der Gründung der gGmbH ergab sich der Interessenkonflikt, dass mit Dr. Julia Freudenberg dieselbe Person als Geschäftsführerin und Gesellschafterin agiert, parallel jedoch (noch) kein unabhängiges Aufsichtsorgan etabliert werden konnte. Alle Beteiligten sind sich der Problematik bewusst und lassen größtmögliche Sorgfalt walten. Für das Jahr 2023 ist die Einrichtung eines unabhängigen Aufsichtsrats in Form eines Beirats oder Kuratoriums geplant.

6.2.4 Internes Kontrollsystem

(Interne) Revision: Periodengerechte doppelte Buchführung mittels DATEV. Ein externer Steuerberater prüft die ordnungsmäßige Buchführung und erstellt den Jahresabschluss inklusive Bilanz und Gewinn- und Verlustrechnung. Zudem werden Lohnabrechnungen von der Impact Society erstellt und geprüft.

Controlling: Rechnungswesen und Controlling sind installiert. Es werden monatlich betriebswirtschaftliche Plan-/Ist-Analysen vorgenommen. Neben der Liquiditätsplanung steht vor allem die Kalkulation der Personalgesamtkosten im Fokus. Bei Abweichungen zu den Planwerten erfolgt eine Ursachenanalyse und Maßnahmenentwicklung.

Risikomanagement: Ein Risikofrüherkennungssystem ist für 2023 geplant. In der Buchhaltung und bei Förderanträgen gilt das Vieraugenprinzip.

Fachliche Entwicklung: Teilnahme an der Board Academy, der brandeins Safari, an der Wirkungsakademie Value for Good sowie ongoing Weiterbildungen über DSEE, Skala-Campus und anderen.
Interne Entwicklung: Team- und Organisationsentwicklung mit Hilfe zwei externer Coaches

6.3 Eigentümerstruktur, Mitgliedschaften und verbundene Organisationen

6.3.1 Eigentümerstruktur Organisation

Das Stammkapital der Gesellschaft beträgt 25.000 Euro. Die Geschäftsanteile der Gesellschafter:innen verteilen sich wie folgt: Dr. Julia Freudenberg (Geschäftsanteile Nr. 1 bis 12.751), Andy Freudenberg (Geschäftsanteile Nr. 12.752 bis 16.834), Werner Detering (16.835 bis 20.917), Antje Bommhardt (Geschäftsanteile Nr. 20.918 bis 25.000)

6.3.2 Mitgliedschaften in anderen Organisationen

Die Hacker School gGmbH ist Mitglied im Bundesverband Digitale Wirtschaft e. V. sowie im Bundesverband innovativer Bildungsinitiativen. Zudem plant die Organisation, sich im kommenden Jahr der Initiative Transparente Zivilgesellschaft anzuschließen.

6.3.3 Verbundene Organisationen

Die Organisation verfügt über keine Beteiligungen an anderen Organisationen.

6.4 Umwelt- und Sozialprofil

Die Hacker School gGmbH ist sich ihrer ökologischen und sozialen Verantwortung bewusst und handelt im Rahmen ihrer Möglichkeiten danach. Das Büro der Hacker School befindet sich im Impact Hub Hamburg, dessen Philosophie es ist, den Wandel zu einer neuen Wirtschaft zu beschleunigen, in der es den Menschen und dem Planeten gutgeht.

- Die 17 nachhaltigen Entwicklungsziele der UN benennen die globalen Herausforderungen. Die Mitarbeiter:innen Hacker School handeln im beruflichen Alltag gemäß dieser Ziele in Bezug auf nachhaltigen Konsum, Diversität & Inklusion, die nächste Generation und die Zukunft der Arbeit.
- Die Vereinbarkeit von Beruf und Familie hat für das Team eine große Bedeutung, weshalb das Arbeiten in Teilzeit und bis zu 100% remote bei der Hacker School möglich ist.
- Zusätzlich bietet die Hacker School allen Mitarbeitenden die Möglichkeit zu Workation im Ausland, wenn die technischen Voraussetzungen es dort ermöglichen.
- Für die Arbeit nötige Dienstreisen machen die Mitarbeitenden fast ausschließlich mit dem Zug. Reisen mit dem Auto werden nur als Fahrgemeinschaften durchgeführt.
- Um den Verbrauch von Papier zu reduzieren, sind buchhalterische und kommunikative Prozesse weitgehend digitalisiert.
- Bei der Zusammensetzung des Teams legt die Hacker School Wert auf Diversität. Die Geschäftsführung und der überwiegende Teil der Mitarbeitenden sind weiblich.
- Die Gehaltsstruktur innerhalb der Hacker School ist einheitlich und basiert auf demselben Stundenlohn für alle.
- Nach dem Beschluss vom 13. September 2022 vom Bundesarbeitsgericht (BAG, Az. 1 ABR 22/21) wurde eine Zeiterfassung eingeführt, die alle Mitarbeitenden ihre Arbeitszeit tracken und ungewollte Überstunden verhindern lässt. Diese Zeiterfassung wird von den Mitarbeitenden nach dem Vertrauensprinzip eigenständig durchgeführt.
- Der Bereich People & Culture ist bei der Hacker School etabliert. In regelmäßigen Workshops arbeitet das Team der Hacker School an seiner eigenen Entwicklung, an internen Kommunikationsprozessen und Teambuilding, an persönlichen Arbeitszeitmodellen und der Burn-Out-Prävention.

7. Finanzen und Rechnungslegung

7.1 Buchführung und Rechnungslegung

Bei der Hacker School wird die Methode der doppelten Buchführung angewandt. Die Erstellung des Jahresabschlusses erfolgt anhand der Rechnungslegungsstandards des Handelsgesetzbuches und umfasst eine Bilanz und eine Gewinn- und Verlustrechnung nach den Grundsätzen ordnungsgemäßer Buchführung.

Der Jahresabschluss 2022 wird zum Zeitpunkt dieser Berichtsveröffentlichung noch erstellt und geprüft von der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft ALOS Tax AG, Schönhauser Allee 10-11, 10119 Berlin. Der Jahresabschluss 2021 wurde erstellt und geprüft von der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft Stege & Jäger Partners GmbH, Mittelweg 13, 20148 Hamburg.

7.2 Vermögensrechnung und 7.3 Einnahmen und Ausgaben

Die Gliederung von Bilanz und Gewinn- und Verlustrechnung erfolgte unter Beachtung der §§ 266, 275 HGB. Für die Gewinn- und Verlustrechnung wurde das Gesamtkostenverfahren zugrunde gelegt und es erfolgt eine Aufteilung anhand der vier Sphären der Gemeinnützigkeit.

7.4 Finanzielle Situation und Planung

Die Finanzierung der Hacker School fundiert auf einem Fünf-Säulen Modell:

1. Teilnehmenden-Gebühren für außerschulische Kurse
2. Private Spenden
3. Unternehmensspenden
4. Öffentliche Gelder
5. Fördergelder von Stiftungen

Für das Jahr 2022 betrug der Budgetrahmen knapp eine Million Euro. Wir konnten die benötigten Gelder mit zeitlich zufriedenstellendem Vorlauf einwerben und die vertraglich zugesicherten Ziele - trotz der allgemeinen gesellschaftlichen Herausforderungen - gut erreichen. Die Herausforderung einer langfristigen und stabilen finanziellen Vorplanung ist durch den grundsätzlichen Habitus des bestehenden Fördersystems immanent: Auch große Fördersummen müssen oft jährlich erneut beantragt werden und starten nach Zusage nahezu umgehend in die Umsetzung. Zudem ist die Planbarkeit der Zusagen unzureichend prognostizierbar. Daher legen wir insbesondere für 2023 den Fokus auf den Ausbau bestehender Förderbeziehungen zu langfristigen Commitments sowie verstärken die Suche nach neuen Partnern, die sich insbesondere auf langfristige Förderbeziehungen einlassen.

IMPRESSUM

Herausgeber: Hacker School gGmbH.
 V. i. S. d. P.: Dr. Julia Freudenberg
 Alle Inhalte, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, einschließlich der Vervielfältigung, Veröffentlichung, Bearbeitung und Übersetzung, bleiben vorbehalten.
 Bildnachweis: Soweit im Bericht nicht anders hinterlegt
 © Hacker School gGmbH, Matthias Oertel
 Illustrationen: Bitteschön TV, Christina Maria Klee

Dieser Wirkungsbericht beinhaltet Verlinkungen zu externen Webseiten und Internetangeboten, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden auf mögliche Rechtsverstöße überprüft und zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Berichts waren keine rechtswidrigen Inhalte erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.



Wirkungsbericht 2022

Stand: 25.01.2023

Projektleitung: Liana Heinrich

Gestaltung: Marie Matern

Redaktion: Eva Drechsler-Györkös

Redaktionsassistentz: Maren Janßen

Recherche: Björn Szesni

Herausgegeben von

Hacker School gGmbH
c/o Impact Hub
Schomburgstraße 50
22767 Hamburg

Geschäftsführerin:

Dr. Julia Freudenberg

Gesellschafter:innen:

Dr. Julia Freudenberg,

Antje Bommhardt,

Andy Freudenberg,

Werner Detering

Spenden

www.hacker-school.de/unterstuetzen/spenden

Kontakt

info@hacker-school.de

Tel.: 040 - 507 199 1005

www.hacker-school.de

