



10 JAHRE
**HACKER
SCHOOL**



WIRKUNGSBERICHT 2024

Unsere Vision. Unser Ansatz. Unsere Wirkung.

Ein Überblick – WO STEHT WAS

TEIL 1	
VORWORT	3
Einleitende Worte von Dr. Julia Freudenberg	
UNSER ANSATZ	4
THEORY OF CHANGE	6
WIRKUNGSGESCHICHTEN	10
• Vom Teilnehmer zum Team-Inspirer	10
• Vom Mehrwert des Begeisterns	12
WIR ENTWICKELN UNS WEITER	14
Ausblick 2025	14
Gründung Hacker School Österreich	16
Some News & Stories	17
UNSERE FÖRDERER UND UNTERSTÜTZER 2024	18
TEIL 2	
UNSERE WIRKUNG GEMÄSS SOCIAL REPORTING STANDARD	22
Organisationsdaten, Finanzkennzahlen, Wirkungsbelege	
KONTAKT	36



VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser,

jedes Kind in Deutschland mit digitaler Bildung durch die Hacker School zu erreichen, ist unser leidenschaftliches Ziel. Wir wünschen uns, dass Unternehmen und inspirierende Persönlichkeiten sich uns anschließen, um dieses wichtige Vorhaben zu verwirklichen. Digitale Bildung betrifft uns alle und ist entscheidend für die Zukunft unserer Gesellschaft. Der Fachkräftemangel ist alarmierend: Laut Bitkom werden bis 2040 in Deutschland 663.000 IT-Fachkräfte fehlen, wenn wir jetzt nicht handeln. Immer wieder hören wir, wie wichtig die Arbeit der Hacker School ist. Bei Veranstaltungen erlebe ich, wie meine Reden die CIOs im Publikum zu Standing Ovationen bewegen. Man könnte denken, dass es uns nicht an Inspirern (ehrenamtlichen IT-Professionals) und dem Engagement von Unternehmen mangelt – doch die Realität sieht anders aus. Trotz jahrelanger Überzeugungsarbeit klaffen Vorstellung und Wirklichkeit noch weit auseinander. Diese Achterbahnfahrt ist auch in unserem 2024 erschienenen Buch “Hack the world a better place” festgehalten. Zusätzlich stehen wir vor weiteren Herausforderungen. Die Hacker School ist als soziales ScaleUp stark auf Fördergelder und Spenden angewiesen – rund zweieinhalb Millionen Euro müssen wir aktuell für ein Jahr fundraisen. In Zeiten hoher Inflation ist das eine enorme Hürde und erschwert die langfristige Planbarkeit.

Passend zu unserem Jubiläum 10 Jahre Hacker School übernahm Elke Büdenbender die Schirmherrschaft der Hacker School. Unsere First Lady supportet uns schon seit einigen Jahren, besonders wenn es um das Thema Mädchenförderung geht. Dass sie nun unsere Schirmherrin ist, sehen wir als ganz besondere Ehre und Ansporn, unseren Weg für digitale Bildung in Deutschland konsequent weiterzugehen.

Auch der Zugang zu den Schulen ist nach wie vor nicht einfach. Oft gibt es Vorbehalte gegenüber außerschulischen Bildungsangeboten, insbesondere wenn diese mit unternehmerischem Engagement verbunden sind. Aber wir arbeiten daran, diese Vorbehalte abzubauen, um noch mehr Schulen unterstützen zu können.

Also, überall nur Probleme? Ja, irgendwie schon. Keiner hat gesagt, dass es einfach ist, gemeinsam die Welt zu verändern. Aber jede wirklich wichtige Veränderung hat genauso angefangen – mit engagierten Menschen, die etwas bewegen wollen. Wir werden mit der Hacker School weiterhin intensiv daran arbeiten, digitale Bildung für alle Kinder zugänglich zu machen. Gemeinsam können wir die Zukunft gestalten und jedem Kind die Chance geben, die digitale Welt zu erobern!

Julia Freudenberg

Dr. Julia Freudenberg
Geschäftsführerin Hacker School gGmbH





UNSER ANSATZ

We inspire! – Das ist das Mindset der Hacker School. Wir inspirieren Jugendliche fürs Programmieren und vermitteln die 21st Century Skills, um die nächste Generation auf Zukunftsberufe vorzubereiten.

Unser Ansatz ist, bei den jungen Menschen ein Growth Mindset zu verankern, das sie im besten Fall befähigt, immer dazulernen zu wollen, sich Herausforderungen zu stellen und Ziele erreichen zu wollen, ohne gleich aufzugeben, wenn es mal schwierig wird. Die bei Jugendlichen in Bezug auf das Programmieren zu oft implementierte Denkrichtung "Ich kann das nicht" wandeln wir in ein inspiriertes: "Ich kann das noch nicht!"

Hinter unserem Mindset verbirgt sich all das, was wir täglich leben und an junge Menschen weitergeben wollen. Und das gilt auch für all unsere ehrenamtlich Aktiven, die wir genau deswegen "Inspirer" nennen. Für unsere Kurse bedeutet es: Es gibt keinen trockenen Frontalunterricht, sondern ein motivierendes, entspanntes, spielerisches Miteinander. Wir vermitteln eine positive Einstellung zu Fehlern und lassen die Jugendlichen gemeinsam kleine Programmier-Projekte entwickeln.

Die digitale Bildung und das Programmieren sind dabei die idealen Gebiete, um den Jugendlichen dazu die 4K der 21st Century Skills zu vermitteln:

- Kommunikation: gemeinsame Planung und die Erarbeitung des Projektes mit Austausch auf Augenhöhe
- Kollaboration: die Jugendlichen arbeiten gemeinsam an einem Projekt und unterstützen sich gegenseitig
- Kreativität: jedes Projekt darf anders und individuell gestaltet sein – unsere Konzepte geben nur den Rahmen vor
- Kritisches Denken: nicht jeder vorgegebene Weg muss der richtige sein. Hinterfragen und eigene Lösungen finden – dazu motivieren wir die Jugendlichen

Unsere Kurskonzepte sind so konzipiert, dass sie niedrigschwellig und spielerisch eine Umsetzung für alle ermöglichen und haben die Prämisse: "Pick up the students where they are."

832 Hacker School Kurse haben in 2024 stattgefunden

Dass unser Ansatz funktioniert, zeigen uns nicht nur die positiven Feedbacks der Jugendlichen und Schulen, sondern auch die unserer Inspirer, wie dieses:

In meiner Generation war Flappy Bird einst ein globaler Hype, heute kennen es viele Schüler nicht mehr. Unglaublich toll, wie die Hacker School diese Lücke schließt und junge Köpfe fürs Programmieren begeistert! Gestern hatte ich die fantastische Gelegenheit, mit der Hacker School einer Gruppe Siebtklässler als Inspirer gemeinsam die Welt der Digitalisierung und des Codings zu zeigen. Das Highlight des Tages? Jeder Schüler hat seine eigene Version von Flappy Bird in Scratch programmiert! Es war unglaublich zu sehen, wie die Schüler, die vorher noch nie von dem Spiel gehört hatten, ihre eigenen kreativen Versionen entwickelten und dabei grundlegende Programmierfähigkeiten erlernten.

Niklas Hörmann
Inspirer von esentri

Unsere Kurse sind darauf ausgelegt, Spaß und Interaktivität in den Vordergrund zu stellen, denn wir sind sicher, dass lernen am effektivsten ist, wenn es Freude bereitet.

Unser Ziel ist so ambitioniert wie wirkungsvoll: Die Jugendlichen entdecken die Möglichkeiten von IT und Programmieren, entwickeln eine positive Einstellung zum lebenslangen Lernen. Sie sind motivierter, sich auf neue Themen (und Jobs) einzulassen und ihr Wissen zu erweitern. All dies wird sie in der Berufswelt und bei gesellschaftlichen Herausforderungen enorm unterstützen und ihnen helfen, die Zukunft positiv zu gestalten.

Die Teilnehmenden sind nach dem Kurs aufgeschlossener, einen Beruf im IT-Bereich zu ergreifen:*

3,58 / 5



Unser Mindset: WE INSPIRE

W. E. I. N. S. P. I. R. E.

Win-Win

Du gibst dein Wissen und deine Erfahrungen weiter, lernst aber auch selbst ganz viel.

Einfach machen

Learning by doing. Lass sie testen, forschen, machen und kreativ werden.

Inspiration

Zeig deine eigene Begeisterung und wecke damit Interesse und inspiriere zum Ausprobieren.

Spaß

Mit Spaß klappen Lernen und Lehren gleich viel besser. Also: Have fun!

Individuell

Versuche, alle Fragen, die gestellt werden, individuell und persönlich zu beantworten.

Erleben

Auch kleine Erfolgsschritte dürfen gefeiert werden. Jeder Code zählt!

Neugier

Wecke die Neugier nach neuen Erfahrungen und der kreativen IT-Welt.

Probieren

Fehler sind gut, wenn man aus ihnen lernt. Vermittle diese Fehlerkultur!

Richtungsweisend

Es geht hier auch um Berufsorientierung: Sei ein Vorbild, informiere und motiviere.



*eigene Bewertung der Teilnehmenden zu ihrer Offenheit für IT



Unsere Theory of Change: Inspiration MIT WIRKUNG

Exemplarisch an Hacker School @yourschool

Wir unterstützen junge Menschen dabei, durch digitale Mündigkeit die Digitalisierung und ihre eigene Zukunft aktiv mitzugestalten und dazu beitragen, den Fachkräftemangel in diesem Bereich zu verringern. In unseren Programmierkursen haben die Jugendlichen die Möglichkeit, neue Potenziale und Fähigkeiten zu entdecken, die sie weiterentwickeln und nutzen können.

Digitale Kompetenzen sind heute für viele Berufe essentiell und der Schlüssel zu einer selbstbestimmten und unabhängigen Zukunft.

Das Problem: Im formalen deutschen Bildungssystem erhalten Jugendliche nicht die nötigen Kompetenzen, um proaktiv und nachhaltig die digitale Zukunft mitgestalten zu können. Mit unseren Kursen möchten wir deshalb aktiv dazu beitragen, dass mehr junge Menschen Fähigkeiten im Bereich Coding IT erwerben und sich für IT-Berufe begeistern.

Unsere Strategie: Mit niedrighschwelligem Kursen, in Kooperation mit Unternehmen und Hochschulen, begeistern wir junge Menschen, insbesondere auch Mädchen sowie Jugendliche aus sozioökonomisch benachteiligtem Umfeld, fürs Programmieren und vermitteln die nötigen Fähigkeiten für die Zukunft. 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.

Unser Input dabei: Know-how, Kurskonzepte, Planung, Organisation, zielgerichtete Kommunikation mit Schulen und Unternehmen sowie intrinsische Motivation und Diversität im Hacker School Team.

Der Input unserer Partner: IT-Expertise, Zeit der Mitarbeitenden/Studierenden, finanzielle Mittel über Förderpartner und Spendengelder.

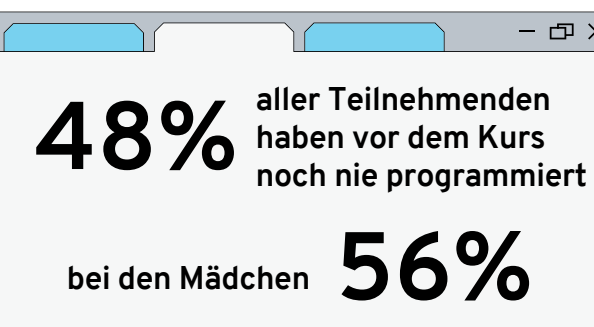
Unsere Wirkung: Die Messung von Wirkung im sozialen Kontext ist nicht immer einfach, da es sich oft um qualitative Phänomene mit sehr vielen Einflussfaktoren handelt. Daher ist eine Mischung aus verschiedenen Methoden sinnvoll. Ergänzend zu quantitativen Daten setzen wir auf qualitative Methoden, um ein umfassenderes Verständnis der Wirkung zu erhalten. Dazu haben wir verschiedene Fragebögen entwickelt, die laufend erweitert und optimiert werden. Wir befragen im Nachgang zu unseren Kursen die Zielgruppe sowie beteiligte Stakeholder in allen Formaten – also Schüler*innen, Lehrkräfte sowie unsere Inspirer. Wir versuchen neben dem Output (Zufriedenheit, Erfolgserlebnis, Wohlfühlerlebnis, Spaß, Weiterempfehlungsrates und Berufsorientierung) über den Outcome bei den Schüler*innen zu wirken. Diesen messen wir in den Kategorien Fehlerkultur, Kreativität, Selbstvertrauen, Offenheit, Chancengerechtigkeit sowie Handlungsfähigkeit, um den angestrebten Impact zu erreichen:

- Chancengerechtigkeit: Alle jungen Menschen erhalten Zugang zur IT-Welt
- Digitale Kompetenzen: Alle jungen Menschen erwerben Fähigkeiten, um in der digitalen Welt erfolgreich zu sein
- Proaktive Zukunftsgestaltung: Mit diesen Kompetenzen gestalten alle jungen Menschen eigenverantwortlich ihre Zukunft

Die Teilnehmenden* wissen, wie und wo sie nach dem Kurs mit dem Programmieren weitermachen können:

3,63 / 5 sind es bei den
Schulkursen
@yourschool

bei den Classic Kursen
am Wochenende sogar **4,13 / 5**



Unsere Ergebnisse zeigen: Wir erzielen die gewünschten positiven Effekte! Unsere Kurse dienen als Katalysator zur Selbstbefähigung und fördern die autonome Weiterentwicklung digitaler Kompetenzen.

Way forward: Da wir eine Vielzahl von Zielen verfolgen, zeigen sich die Wirkungen an verschiedenen Stellen. Das ist komplex und erschwert die Identifizierung und Quantifizierung der Ursache-Wirkungs-Beziehungen zwischen unseren Aktivitäten und den angestrebten Wirkungen. Vor allem die systematische Messung von höheren Ebenen (Outcomes) wie Einstellungs- und Verhaltensänderungen ist durchaus anspruchsvoll.

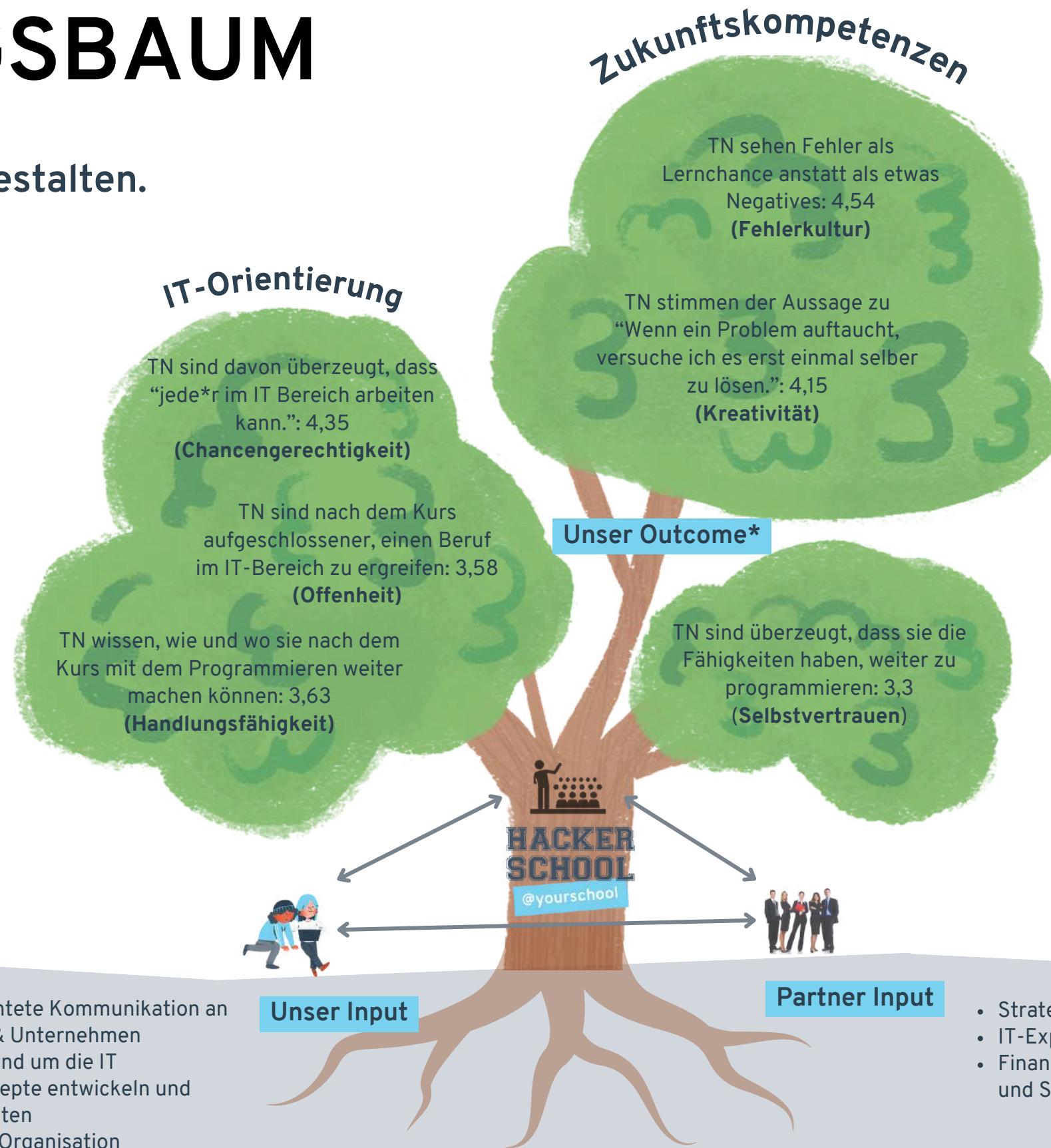
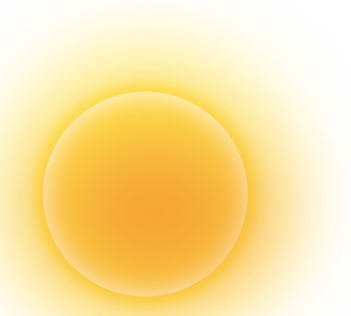
“Es war großartig zu sehen, wie motiviert die Teilnehmenden waren, ihre ersten Schritte in die Welt des Programmierens zu machen. Durch zahlreiche, technische Herausforderungen wurde wieder einmal deutlich, wie dringend die Digitalisierung an deutschen Schulen verbessert werden muss, um zukunftsorientiertes Lernen zu ermöglichen. [...] Der Kurs hat mir gezeigt, wie wichtig es ist, jungen Menschen den Zugang zu digitalen Kompetenzen zu ermöglichen – sie bringen bereits so viel Neugier und Begeisterung mit!“

Pascal Nehlsen,
Inspirer nach seinem Yourschool-Kurs

#hacktheworldabetterplace

WIRKUNGSBAUM

Jugend begeistern.
Gemeinsam Zukunft gestalten.



Das Problem

Im formalen deutschen Bildungssystem erhalten Jugendliche **nicht die nötigen Kompetenzen**, um proaktiv und nachhaltig die **digitale Zukunft** mitgestalten zu können.

- Unser Input**
- Zielgerichtete Kommunikation an Schulen & Unternehmen
 - Wissen rund um die IT
 - Kurskonzepte entwickeln und überarbeiten
 - Planung/Organisation
 - Intrinsische Motivation und Diversität im Hacker School Team

Partner Input

- Strategischer ESG Fokus
- IT-Expertise
- Finanzielle Mittel über Förderpartner und Spendengelder

Unser angestrebter Impact

- **Chancengerechtigkeit:** Alle jungen Menschen erhalten Zugang zur IT-Welt
- **Digitale Kompetenzen:** Alle jungen Menschen erwerben Fähigkeiten, um in der digitalen Welt erfolgreich zu sein
- **Proaktive Zukunftsgestaltung:** Mit diesen Kompetenzen gestalten alle jungen Menschen eigenverantwortlich ihre Zukunft

Unser Output*

- Kurs-TN waren **zufrieden 4,12** und hatten ein **Erfolgserlebnis 4,01**
- Kurs-TN haben sich **wohlgefühlt 4,26** und hatten **Spaß 4,07**
- TN würden die **Kurse an ihre Freunde weiterempfehlen 3,47**
- TN hat die **Berufsorientierung** durch die Inspirer **gefallen 3,57**

Wirkungsgeschichte: Vom Teilnehmer ZUM TEAM-INSPIRER



STECKBRIEF

- Name: Joshua Hoffmann
- Alter: 20
- Team-Inspirer & Student
- Bundesland: Hessen
- Hobbies: Sport (Handball & Fitnessstudio), Musik (Oboe)
- Lebensmotto: Live a life you will remember
- Studiengang: Informatik (B. Sc.)

Kennengelernt hat Joshua die Hacker School als Teilnehmer an einem Yourschool-Kurs. Heute begeistert er selbst als Team-Inspirer die Jugendlichen in Schulen, leitet als Teil des Team Impact die Kurse und unterstützt die Inspirer. Für uns eine echte Erfolgsgeschichte und Grund genug, bei Joshua nachzuhaken und ihn näher vorzustellen:

Wie lief damals in der Schule dein erster Kontakt zur Hacker School. Wie hast du den Kurs empfunden?

Joshua: An dem Kurs damals habe ich mit meinem Chemie-Leistungskurs teilgenommen. Das war kurz nach dem Lockdown, weshalb wir uns von zu Hause eingeschaltet haben. Wir haben Python Gaming gemacht und ich habe mein eigenes Schere-Stein-Papier programmiert. Für mich war es zu dem Zeitpunkt der erste Kontakt mit einer richtigen Programmiersprache nach HTML in der Schule und damit für mich – genau wie es gedacht war – der Einstieg ins Programmieren, denn jetzt studiere ich Informatik.

Kannst du dich noch an deinen Inspirer erinnern?

Joshua: Natürlich, mein Team-Inspirer war damals Tanja. Es war cool zu sehen, dass sie immer noch bei der Hacker School war, als ich dann hier angefangen habe. Besonders in Erinnerung geblieben ist mir, dass ich mit einem meiner Freunde nach dem eigentlichen Programm noch weiter ins Detail gegangen bin und Tanja uns noch ein bisschen mehr gezeigt hat. Das war super.

80% der Teilnehmenden unserer Schulkurse fanden ihren Kurs gut oder sehr gut.



War für dich schon vorher klar, dass du mal was mit IT machen willst oder kam der Impuls wirklich durch den Kurs?

Joshua: Ich war ehrlicherweise schon immer am MINT-Bereich interessiert. Deshalb stand die ungefähre Richtung, wohin es für mich mal gehen soll, durchaus schon fest. Aber der Kurs hat dann mit Sicherheit dazu beigetragen, dass es am Ende Informatik wurde. Ich habe dann erstmal mein Abi gemacht, wo übrigens tatsächlich kein Informatik drin vorkam. Neben der Schule bin ich aber beim Programmieren drangeblieben und habe meinen persönlichen, tieferen Einstieg mit der Programmiersprache Karel gefunden. Nach dem Abi habe ich mich, bevor mein Studium losging, dann direkt bei der Hacker School beworben.

Ein Glücksfall für uns, denn inzwischen bist du ein erfahrener Team-Inspirer. Wie war dieser Seitenwechsel für dich?

Joshua: In meiner Freizeit bin ich schon sehr lange in der Jugendarbeit tätig. Als ich mich dann für das Informatikstudium entschieden hatte, war die Hacker School genau der Schnittpunkt zwischen einem Hobby und dem, was ich irgendwann mal beruflich machen möchte.

Gibt es ein Erlebnis aus einem Kurs, das dir besonders in Erinnerung geblieben ist?

Joshua: Klar, bei einem Wake-Up-Call bei einer Schule erzählte mir eine Lehrkraft, dass sie einen Schüler mit einem Frühstudium im Bereich Informatik hat. Das war ein guter Hinweis, weil ich mir dadurch ein Alternativprogramm für ihn überlegen konnte. Da der Kurs am Ende sehr geregelt ablief, konnte ich mit diesem Schüler eine eigene Kleingruppe bilden und mich mit ihm weit über die Kurskonzepte hinaus unterhalten und ihm ein paar Projekte zeigen, die ich gerade selber in meinem Studium gemacht habe. Das war eine schöne Erfahrung.

Wir hoffen natürlich, dass du uns bei der Hacker School noch lange erhalten bleiben wirst. Aber wo siehst du dich selbst später beruflich?

Joshua: Erstmal habe ich noch mindestens 1,5 Jahre Studium vor mir und danach vielleicht auch noch einen Master. Aktuell interessieren mich vor allem die Bereiche Softwareentwicklung und Softwaremanagement. Weshalb ich diese Bereiche beruflich vielleicht auch einmal wählen werde. Allerdings studiere ich noch nicht so lange und kenne viele Bereiche noch gar nicht. Vielleicht findet sich auch noch etwas anderes Spannendes.

Wenn du die Hacker School leiten würdest: Was wäre dein Ziel für die Organisation und was wäre dein Fokus? Oder deine Idee, was wir noch machen sollten?

Joshua: Mein Fokus läge vermutlich mehr auf Kursen, die vor Ort und nicht online stattfinden, wenn das möglich wäre. Ich war letztes Jahr auf vielen Messen und auch in einem SOS-Kinderdorf. Dort habe ich die Möglichkeit gehabt, vielen Kindern live unsere Konzepte näherzubringen. Ich habe das Gefühl, dass diese Dinge sehr wichtig sind. Und ich fände es gut, wenn wir die Yourschool PLUS Konzepte auch außerhalb von Hamburg anbieten könnten. Wenn man um jeden Team Inspirer auf der Landkarte einen Kreis von 20 km Durchmesser legt, dann decken wir vermutlich sehr viele Schulen in ganz Deutschland ab. Warum nicht an diese Schulen auch in Präsenz gehen. Ich glaube mit den richtigen Konzepten und wenn man die Lehrkräfte dabei noch einbinden würde, dann könnte man damit viele Menschen erreichen.

Was hat dir am Kurs am besten gefallen?

“Dass wir fragen durften und niemand irgendwie ausgelassen wurde. Dass, wenn jemand nicht hinterher gekommen ist, auf die Person gewartet wurde und ihr geholfen wurde.”

Mädchen, 13 Jahre



Wirkungsgeschichte: Vom Mehrwert des BEGEISTERNIS



STECKBRIEF

- Name: Gabriel Jendritzky
- Alter: 25
- Unternehmen: Deloitte
- Hobbies: Laufen, Radfahren, Tennis, Squash, Golf und vieles mehr
- Lebensmotto: Man lernt nie aus.
- Studiengang: International Business – Supply Chain Management

We inspire! Mit diesem Mindset vermitteln unsere ehrenamtlichen Inspirer jungen Menschen neue Skills und machen dabei auch für sich selbst neue Erfahrungen. Ein großartiges Beispiel dafür ist die Wirkungsgeschichte von Inspirer Gabriel Jendritzky von Deloitte.

Wann hat es mit deiner eigenen Begeisterung fürs Programmieren und die IT-Welt angefangen?
Gabriel: Den Spaß am Programmieren habe ich während meiner Bachelorarbeit entdeckt, in der ich ein eigenes kleines Programm geschrieben habe, welches mir die Auswertung meiner Forschungsergebnisse ermöglicht hat. Von da an habe ich versucht, entweder in oder neben der Uni eine Computersprache zu erlernen. Heute arbeite ich zwar nicht direkt in der IT-Branche, habe jedoch auf großen IT-Transformationsprojekten täglich Berührungspunkte mit IT. Ich bin auch der Meinung, dass es heute keine Jobs mehr gibt, in denen man nicht irgendwas mit IT zu tun hat.

Wie hat es sich ergeben, dass du als Inspirer angefangen hast?
Gabriel: Als ich bei Deloitte angefangen habe, wollte ich mich neben meinem Job auch ehrenamtlich für einen guten Zweck engagieren. Da Deloitte sich als Partner der Hacker School ausgesprochen hatte, bin ich auf diese Initiative aufmerksam geworden. Die Aussicht, Kinder und Jugendliche für etwas zu begeistern, was mir selbst auch Spaß bereitet, hat mir dann den Anstoß gegeben, mich als Inspirer zu engagieren.

Wie hast du deine ersten Kurse empfunden?
Gabriel: Das ist jetzt tatsächlich schon zwei Jahre her. Ich erinnere mich nicht mehr an alles. Ich weiß aber noch, dass mich der Eifer und die Wissbegierde der Kinder sehr bewegt hat. Die strahlenden Gesichter bei der Vorstellung des Endergebnisses haben mich bewogen, weitere Kurse zu geben.



Wenn du an deinen ersten und deinen letzten Kurs denkst, wie hast du dich verändert hinsichtlich deiner Rolle als Inspirer? Wie hast du dich entwickelt?
Gabriel: Ich bin deutlich ruhiger und entspannter geworden. Die vielen Fragen, auf die ich zum Teil am Anfang selber keine Antwort hatte, haben mich anfänglich sehr nervös gemacht. Mittlerweile weiß ich, dass ich die Fragen einfach mit den Kindern zusammen erörtern und beantworten kann. Ich habe auch gemerkt, dass die Computersprachen, welche ich zuerst „unterrichtet“ habe, mir auch irgendwann zu eintönig geworden sind und ich habe mich selbst auf für mich „unerforschtes“ Gebiet gewagt.

Du bist mit Leidenschaft und Spaß als Inspirer dabei. Welche Gründe hat das bei dir?
Gabriel: Das hat viele Gründe. Zum einen finde ich wichtig und sinnvoll, was die Hacker School macht. Zum zweiten habe ich selber Spaß daran, etwas Neues zu lernen und das Gelernte weiterzugeben. Am meisten motiviert mich jedoch der Spaß und der Eifer der Kinder, der einfach unbezahlbar ist.

Was ist dein Mehrwert aus dem Engagement und hast du selbst etwas Neues beim Programmieren für dich entdecken können?
Gabriel: Ich bin definitiv der Meinung, dass auch ein großer Mehrwert auf Seiten der Inspirer entsteht. Entweder in Form einer neu erlernten Computersprache, so wie bei mir, oder auch in Übung von Geduld und Umgang mit außergewöhnlichen „Kunden“. Es gibt von den Kindern und Jugendlichen in der Regel nur positives Feedback. Die meisten wollen direkt weitermachen und fragen nach weiteren Sessions. Ich habe bisher noch nicht erlebt, dass es jemandem nicht gefallen hat.

Gibt es etwas, das du in einem Kurs gerne einmal ausprobieren würdest, was wir noch gar nicht in unseren Konzepten haben?
Gabriel: Es gibt etwas, was ich gerne einmal ausprobieren würde. Ihr bietet das allerdings schon an, aber ich habe es noch nicht gemacht. Meinen nächsten Kurs würde ich gerne vor Ort, nicht online, geben. Ich bin ein „Face to Face“ Mensch und freue mich daher darauf, den jungen Hackerinnen und Hackern einmal persönlich gegenüberzutreten.

89%

der Inspirer haben Lust, wieder einen Kurs zu geben

„Vielen herzlichen Dank für die heutigen Workshops. Die Schülerinnen und Schüler haben heute viel mitgenommen und Einblicke in die Informatik bzw. IT-Berufe bekommen, die uns so sonst nicht möglich gewesen wären. Gerade der Austausch mit den Personen, die im IT-Bereich aktiv sind und der gute Betreuungsschlüssel waren wirklich klasse.“

Lehrkraft, Yourschool-Kurs
9. Klasse, NRW



Wir entwickeln uns weiter: 2014 - 2024

10 JAHRE
HACKER
SCHOOL

Kurse vor Ort, in Kooperation mit Unternehmen und an deren Standorten: So fing alles an und 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. Bereits ab März 2020 war es möglich, von zu Hause über Videokonferenz an einem Programmierkurs teilzunehmen.

Mit Hacker School @yourschool bringen wir seit 2021 das bewährte Online-Format in die Schulklassen und erreichen damit noch mehr Kinder und Jugendliche, die bisher wenig Berührungspunkte mit IT hatten. Mit dem Sonderformat @yourschool PLUS gehen wir darüber hinaus direkt vor Ort an Schulen in einem sozio-ökonomisch herausforderndem Umfeld und mit dem GIRLS-Format richten wir uns speziell an die Zielgruppe Mädchen. Außerdem neu in 2024: Wir sind bundesweit unterwegs auf Mitmach-Messen und wir bieten mit Classic PLUS ein Format in SOS-Kinderdörfern an.

Bei der Hacker School arbeiten zahlreiche engagierte Stakeholder zusammen, um sicherzustellen, dass unsere Kurse die gewünschte Wirkung bei Kindern und Jugendlichen erzielen – unserer Hauptzielgruppe.

In puncto Wirkungsmessung entwickeln wir uns beständig weiter:

- Für die Zielgruppen Mädchen sowie sozioökonomisch benachteiligte Kinder erarbeiten wir intendierte Wirkungsziele
- Auch für Unternehmen und Inspirer messen und analysieren wir die Wirkung unserer Aktivitäten
- Wir wollen herausarbeiten, wie sich die Selbstwahrnehmung der Lehrkräfte und ihr Handeln in der Gesellschaft verändern, um digitale Bildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe zu verstehen

26.651 Jugendliche
erreichten wir in
2024

Auch als Team haben wir uns weiterentwickelt. Das Team der Hacker School umfasst inzwischen 41 Festangestellte (davon 20 in Vollzeit) und sechs freie Mitarbeitende (Stand Dezember 2024). Auch durch die Gründung von Hacker School Austria entwickelt sich unsere Organisation.

Wer digitale Kompetenzen an Kinder und Jugendliche vermitteln möchte, muss diese natürlich erstmal selber haben. Dafür schulen und entwickeln wir uns intern stetig weiter. Um einige Beispiele zu nennen: Wir bauen unsere Data Analytics Kompetenzen weiter aus, z. B. um die Feedbacks besser auswerten zu können. Das hilft dabei, unsere Kurse weiter zu verbessern und die Bedürfnisse unserer Ehrenamtlichen zu verstehen. Auch die Anwendung von KI hat bei uns Einzug gehalten. Neben spielerischen Anwendungen bei teaminternen Check-ins nutzen wir sie auch, um unsere Arbeit zu erleichtern. Das Thema Datenschutz ist bei uns präsent: Die Weiterentwicklung unseres CRM-Systems hat die Verfeinerung des Sichtrechte-Konzepts mit sich gebracht, was insbesondere bei der Ausgründung der Hacker School Austria wichtig ist. Viele dieser Entwicklungen werden ermöglicht durch die Förderung der DSEE.



Online zugeschaltet ins Klassenzimmer: das Format Hacker School @yourschool (seit 2021)

Hacker School @yourschool

Volle Konzentration auf die Schulkurse sowie auf eine Priorisierung von Fokusregionen: Das haben wir uns für 2025 vorgenommen, denn hier sehen wir die größten Wachstums- und Wirkungschancen. Wir werden unsere Schulkursformate vereinheitlichen, um Abläufe weiter zu vereinfachen und noch mehr Schulen zu erreichen. In den Fokusregionen bauen wir die konkrete Zusammenarbeit mit Kultusministerien und Schulbehörden aus, um dem Ziel der Vollabdeckung gemeinsam näher zu kommen. Innerhalb der Fokusregionen bleibt das Ziel bestehen, von einzelnen Schulklassen auf ganze Jahrgänge zu gehen.

Die Teilnehmenden* sind nach dem Kurs aufgeschlossener, einen Beruf im IT-Bereich zu ergreifen:

3,58 / 5



2014 – wie alles begann: Der erste Hacker School Kurs mit 50 Teilnehmenden.

*eigene Bewertung der Teilnehmenden zu ihrer Offenheit für IT

Hacker School goes ÖSTERREICH



Team Österreich: Altea & Steffi mit Julia

Digitale Bildung ist ein Schlüssel zu gesellschaftlicher Teilhabe – doch längst nicht alle haben den gleichen Zugang dazu. Studien in Österreich zeigen Herausforderungen, die wir auch aus Deutschland kennen: ein wachsender Fachkräftemangel in der IT, soziale Ungleichheiten in der digitalen Bildung und ein ausbaufähiges Interesse an IT-Berufen – insbesondere bei Mädchen und jungen Frauen.

Fast ein Jahr ist seit der Gründung der Hacker School Austria vergangen – und seitdem ist viel passiert. Ein Jahr voller Lernen, Begeisterung und leuchtender Kinderaugen. Wir haben Mädchen beim Girls'Day die Türen zu Unternehmen und zur IT-Welt geöffnet, in der Kinderstadt Mini-Salzburg drei Wochen lang die IT-Werkstatt mit Leben gefüllt und mit unserem Format @yourschool Programmierkurse direkt ins Klassenzimmer gebracht.

2.800 Jugendliche mit Classic- und Schulkursen erreicht

Damit schließen wir in Österreich eine wichtige Lücke: Schulen sind bereit für digitale Bildung durch außerschulische Träger – gleichzeitig schaffen wir für Unternehmen eine niederschwellige Möglichkeit, sich mit großer Wirkung für die Bildung junger Menschen einzusetzen. Positiver Impact, den wir übrigens nicht nur bei den Jugendlichen sehen, sondern auch bei den ehrenamtlichen Inspirern. Doch damit das Konzept funktionieren kann, braucht es vor allem eines: Engagement.

Es braucht das Engagement von Unternehmen, IT-Fachkräften, Studierenden und Lehrlingen. Denn digitale Bildung ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe – und wir können sie nur gemeinsam bewältigen. Schon in unserem ersten Jahr haben wir viel Zuspruch erhalten und wertvolle Unterstützer*innen gewonnen, die mit uns mutig waren und ein Zeichen für Fortschritt in der digitalen Bildung gesetzt haben. Dank der Unterstützung durch das Land Salzburg, der Stadt Salzburg, engagierten Unternehmen und Inspirern sowie dem 2. Platz beim Bank Austria Sozialpreis konnten wir den Start in Österreich erfolgreich gestalten.

Wir sind stolz auf alles, was wir in so kurzer Zeit erreicht haben, und danken allen, die diesen Weg mit uns gehen. Ohne die Unterstützung so vieler engagierter Menschen wäre das nicht möglich gewesen. Und wir freuen uns auf alles, was noch kommt, denn unsere Vision ist klar:

Jeder junge Mensch soll mindestens einmal programmieren, bevor er/sie sich für einen Beruf entscheidet.

Lasst uns gemeinsam Zukunft gestalten und digitale Bildung in Österreich voranbringen!



Kontakt: Stefanie Susser
Geschäftsführerin Hacker School Austria gGmbH
stefanie.susser@hacker-school.at

Hacker School: Some News & STORIES

+ „Wegweisend für Deutschland“: Schüler in Hamburg lernen hacken

12.11.2024, 12:21 Uhr · Lesezeit: 4 Minuten

Von Helena Vollbrecht



Schüler in Hamburg sollen hacken lernen. Das Projekt könnte wegweisend für Deutschland sein.

© Getty Images/Stockphoto | jackF

Hamburg. Spätestens bis 2030 sollen jährlich alle achten Klassen in Hamburg Programmierkurse bekommen. Welche Rolle KI und ChatGPT spielen.

HAMBURG PROGRAMMIERT ZUKUNFT

Hamburg programmiert Zukunft – Gemeinsam mit engagierten Hamburger Unternehmen, Schulen, der Schul- und Wirtschaftsbehörde, der Elternkammer und den Medien wollen wir die digitale Bildung der Region fördern, damit junge Menschen ihre Potenziale entfalten können. Dazu gab es im Hamburger Abendblatt jeweils einen Vorbericht und einen Nachbericht.

HACKER SCHOOL IM PENNY KUNDENMAGAZIN



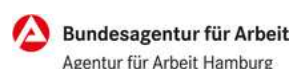
BUCHPARTY

Ein Abend voller Stolz, Erleichterung, Spaß und Impact: Im Mai feierten wir mit Amazon Publishing, tollen Unternehmenspartnern und Unterstützer*innen aus unserem Netzwerk die Launchparty zum Hacker School Buch im Literaturhaus München. Moderiert hat das Event Katrin Müller-Hohenstein.



Glückliche Autorinnen: Karen Funk und Dr. Julia Freudenberg. Hier kann man das Hacker School Buch bestellen. Man bekommt es aber auch vor Ort in der lokalen Buchhandlung des Vertrauens. ISBN: 978-2496715095

Unsere Förderer und Unterstützer 2024



Als Sozialunternehmen setzen wir uns für die Lösung gesellschaftlicher sozialer Probleme und damit für einen positiven Wandel in der Gesellschaft ein. Wir haben uns bewusst dafür entschieden, dass wir digitale Bildung für Kinder und Jugendliche unabhängig vom Geldbeutel der Eltern stärken möchten. Dafür sind wir maßgeblich auf die finanzielle Unterstützung von Stiftungen und Unternehmen angewiesen. Nur durch diese Partnerschaften können wir jungen Menschen eine positive Zukunftsperspektive eröffnen, indem wir den Kindern wertvolle berufliche Orientierung bieten und ihre Begeisterung für digitale Bildung entfachen. Unsere Förderpartner helfen uns dabei, zu wachsen, uns weiterzuentwickeln und unsere Kernmission zu verwirklichen – dafür sind wir unglaublich dankbar. Im Gegenzug unterstützen wir Stiftungen und Unternehmen dabei, eine positive gesellschaftliche Wirkung zu erzielen.

Dank der Unterstützung von Förderpartnern, die uns über mehrere Jahre begleiten, sind wir schon sehr weit gekommen. Dennoch sind wir weiterhin auf neue Partner und die Diversifizierung unserer Finanzquellen angewiesen. Viele Stiftungsgelder werden in einem jährlichen Zyklus vergeben, da langfristige Förderzusagen für Stiftungen oft eine zu große finanzielle Bindung darstellen. Eine besondere Herausforderung besteht zudem darin, dass wir häufig mit der Erwartung konfrontiert werden, neue, innovative Projekte zu entwickeln. Nachhaltige Investitionen in Bildung erfordern jedoch eine stetige finanzielle Basis, für die wir noch weitere Partner benötigen.

Unternehmensspenden sind die zweite wichtige Säule unserer Finanzierung. Die Unterstützung der Hacker School ist für viele Unternehmen ihr Beitrag zur digitalen Bildung in Deutschland. Im Jahr 2024 haben uns insgesamt 83 Unternehmen aus unterschiedlichen Branchen mit insgesamt rund 680.000 Euro unterstützt. Die Unternehmen profitieren langfristig von den Erfolgen unserer Arbeit. Schließlich stellt der Fachkräftemangel in der IT viele Unternehmen vor große Herausforderungen.

Jugendliche benötigen eine grundlegende digitale Bildung sowie das Verständnis der vielfältigen IT-Berufslandschaft, um ein IT-Interesse zu entwickeln.

Forschungsprojekt KI-Avatare
Spannend war 2024 unser Projekt gemeinsam mit dem Institute for Applied Artificial Intelligence an der Hochschule der Medien in Stuttgart: Hier haben wir erforscht, wie KI dazu beitragen kann, Jugendliche in der Phase der Berufsorientierung, insbesondere Mädchen und sozioökonomisch benachteiligte Gruppen für eine Karriere in der IT- und Digitalbranche zu begeistern. [Mehr dazu ist hier zu lesen.](#) Für diese Forschung kam auch Unterstützung vom Bundesministerium für Arbeit und Soziales.



Spendenmarathon Friendly Fire
Im Dezember 2023 fand der jährliche und schon berühmte Spendenmarathon #FriendlyFire Nr. 9 statt: Ein Spendenstream-Event, bei dem sich bekannte Streamer und Youtuber einen Abend zusammensetzten und auf Twitch gemeinsam für die gute Sache Spenden sammelten. Die Summe wurde auf acht ausgewählte, gemeinnützige Organisationen verteilt, darunter auch die Hacker School. Danke für die Unterstützung, die uns 2024 sehr geholfen hat!

Top-Supporter Unternehmensspenden:



Unsere Wirkung 2024 gemäß

SOCIAL REPORTING STANDARD



WIRKUNGSBERICHT 2024 NACH SOCIAL REPORTING STANDARD

1. Einleitung

Die Hacker School gGmbH mit Sitz in Hamburg berichtet seit ihrer Gründung im Jahr 2014 zum dritten Mal nach dem Social Reporting Standard. Der Bericht dient dazu, den Impact der gemeinnützigen Arbeit grundsätzlich zu beschreiben und für den Berichtszeitraum 2024 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 gibt ihnen die 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 jeder junge Mensch – unabhängig von Geschlecht und Herkunft – das Programmieren kennenlernen soll, bevor er oder sie sich für einen Beruf entscheidet. Faire Bildungschancen, gerade auch im Bereich digitale Bildung, bilden die Basis einer starken, modernen Gesellschaft.

Die digitale Bildung betrachtet die Hacker School als gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Um diese zu lösen, verknüpft sie über Corporate Volunteering das Engagement von Unternehmen sowie über eigens geschaffene Hochschulmodule das Engagement von Studierenden gezielt mit den digitalen Lernbedarfen junger Menschen. Dafür veranstaltet sie Kurse, in denen Jugendliche ab 11 Jahren ohne Vorkenntnisse mit IT-erfahrenen Berufstätigen/Studierenden 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 berücksichtigt bei der Konzeption und Durchführung ihrer Angebote diese drei Arten, 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 in Deutschland leistet und welche Veränderungen sie mit ihren Programmierkursen nachhaltig bewirken möchte. Der Bericht bezieht sich auf die Ergebnisse der Wirkungsmessung 2024. Als Grundlage dienen vor allem die Antworten zur Bewertung der Hacker School-Kurse (versch. Kursformate) der Teilnehmenden.

Berichtszeitraum: 1. Januar 2024 bis 31. Dezember 2024

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. Der Auswertungszeitraum bezieht sich auf das gesamte Kalenderjahr 2024.

Ansprechpartner:in:
Dr. Julia Freudenberg
Hacker School gGmbH
Ludwig-Erhard-Straße 18
20459 Hamburg
E-Mail: julia.freudenberg@hacker-school.de

2. Das gesellschaftliche Problem und unser Lösungsansatz

2.1 Das gesellschaftliche Problem - Gesellschaftliche Ausgangslage

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 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] Digitale Kompetenzen sind eine zentrale Voraussetzung für die persönliche und berufliche Zukunft von Schülerinnen und Schülern in der digitalen Welt.[2]
- Zu den 21st Century Skills gehören auch die "4K" - Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation und Kooperation. Ohne diese werden es Schülerinnen und Schüler auf dem Arbeitsmarkt der Zukunft schwer haben. Denn durch die Digitalisierung und die Verkürzung von Innovationszyklen werden immer mehr spezialisiertes Fachwissen und qualifizierte Fachkräfte benötigt.
- Laut des OECD-Lernkompasses wünschen sich 40% der Teenager Berufe, die in Zukunft nicht mehr existieren werden[3], und etwa zwei Drittel aller Grundschüler*innen werden in Berufen arbeiten, die heute noch unbekannt sind.[4] Das World Economic Forum prognostiziert zudem, dass sich bereits in den nächsten fünf Jahren fast ein Viertel aller Arbeitsplätze verändern wird, wobei die durch Technologie und Digitalisierung geprägten Bereiche am schnellsten wachsen. Bis 2027 wird erwartet, dass der Bedarf an Datenanalyst*innen, Big-Data-Spezialist*innen, KI-Spezialist*innen für maschinelles Lernen und Cybersicherheitsexpert*innen im Durchschnitt um 30 % steigt.[5]
- Laut Informatik-Monitor 2023/24 bleibt das nach wie vor geringe Interesse von Mädchen an Informatik in Deutschland eine Herausforderung.[6] In Deutschland entscheiden sich zu wenige Mädchen für IT-Berufe, obwohl sie die Fähigkeit dazu haben. Sie verpassen die Chance, in einer zukunftssträchtigen und gut bezahlten Branche zu arbeiten und die Gleichberechtigung in Deutschland mit voranzutreiben. Laut Statista waren im Wintersemester 2022/2023 nur knapp 20 Prozent der IT-Studierenden weiblich.[7]
- Eine Studie von MINTvernetzt problematisiert die ungleichen Bildungschancen im MINT-Bereich, die stark von der sozialen Herkunft abhängig sind. Kinder aus nicht-akademischen Haushalten hätten entlang der gesamten Bildungskette deutliche Nachteile. Diese reichen von Kompetenzlücken über begrenzte Zugänge zu Bildungsressourcen bis hin zu Vorurteilen von Lehrkräften und mangelnden Vorbildern. Diese Benachteiligungen führen dazu, dass Kinder aus sozioökonomisch schwächeren Familien seltener akademische Abschlüsse oder MINT-Berufe anstreben. Das verstärkt die soziale Ungleichheit und trägt zum Fachkräftemangel in MINT-Berufen bei.[8]

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 fit genug sind für den Arbeitsmarkt der Zukunft, 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. Fehlen die Fachkräfte schwächen die Innovationskraft und Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands, was sich negativ auf Wachstum, Wohlstand und Lebensqualität auswirken kann.
- Frauen sind in der deutschen Digitalwirtschaft weiterhin 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 eine hohe 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.[9] Wenn sich die sozioökonomische Ungleichheit weiter verfestigt, kann das den sozialen Zusammenhalt bröckeln lassen und das Misstrauen in Politik und Demokratie weiter verstärken.[10]

Ausmaß des Problems

Die folgenden Zahlen verdeutlichen das erhebliche Ausmaß des Fachkräftemangels in der IT-Branche und die Prognosen lassen darauf schließen, dass die Lücke in den kommenden Jahren weiter zunehmen könnte:

- Im September 2024 gab es etwa 209.000 offene Stellen in MINT-Berufen. Die größten Engpässe zeigen sich in den Energie-/Elektroberufen mit rund 68.600, in den Berufen der Maschinen- und Fahrzeugtechnik mit rund 41.500, in den Bauberufen mit rund 30.800, in den Berufen der Metallverarbeitung mit rund 30.300 und in IT-Berufen mit rund 18.700 Personen.[11]
- Gemäß Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) betrachten 55 Prozent der Unternehmen den Fachkräftemangel als die größte Gefahr für ihre Geschäftsentwicklung.[12]
- Eine aktuelle Studie verdeutlicht, dass die ITK-Branche (Informations- und Technologiebranche) ohne Frauen ihre Zukunft gefährdet und das Fachkräfteproblem nicht lösen kann. Dennoch hat jedes siebte ITK-Unternehmen keine einzige Frau in der Belegschaft, und nur 1 von 20 IT-Azubis ist eine Frau.[13] Der Gender Pay Gap beträgt zudem immer noch 16 Prozent[14], und nur jede fünfte MINT-Führungskraft ist weiblich.[15]
- Der geringe Frauenanteil in der IT führt auch dazu, dass Datensammlungen für das Training von KI oft voreingenommen und stereotyp sind. Es gibt bereits mehrere bekannte Beispiele, bei denen "unfaire" Algorithmen Frauen und nicht-binäre Personen systematisch schlechter behandeln, beispielsweise bei technologisierten Einstellungsprozessen oder der Vergabe von Krediten. Die deutsche IT-Branche ist noch weit von einer angemessenen Repräsentation von Frauen entfernt.[16]
- Des Weiteren führt Bildungsarmut häufig zu wenig qualifizierten oder im Extremfall zu fehlenden Bildungschancen. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Jugendliche später auf sozialstaatliche Leistungen angewiesen oder Empfänger von Niedrigeinkommen sein werden.[17]

Ursachen und Folgen des Problems:

Schulen tragen eine bedeutende Verantwortung bei der Vorbereitung der Jugend auf die technologischen Anforderungen der Zukunft. Bislang hat sich jedoch gezeigt, dass sie dieser Rolle nicht mehr allein gerecht werden können. Dies wird u. a. deutlich anhand der internationalen Rangliste zum digitalen Lernen. Laut Ranking des International Institute for Management Development (IMD) für das Jahr 2023 belegt Deutschland nur noch Platz 23 von 64 Ländern[18]. Auch jetzt hat Deutschland im internationalen Vergleich beim digitalen Lernen noch erheblichen Nachholbedarf, insbesondere was die IT-Infrastruktur und den flächendeckenden Einsatz digitaler Bildungsangebote betrifft. Um konkurrenzfähig zu bleiben und Schüler*innen auf eine digitale Zukunft vorzubereiten, bedarf es einer stärkeren Vereinheitlichung und Förderung dieser Aspekte.[19] Dass Deutschland so schlecht aufgestellt ist, hat mehrere Ursachen:

- Der schon vorhandene Fachkräftemangel stellt eine zentrale Hürde für die qualitative Durchführung und Verbreitung des Informatikunterrichts in Deutschland dar. Ohne gezielte Maßnahmen wird sich diese Situation in den kommenden Jahren weiter verschärfen, was sowohl die Qualität des Unterrichts als auch die Bildungschancen der Schüler*innen negativ beeinflussen könnte.[20]
- Das Recht auf digitale Bildung und verpflichtender Informatikunterricht sind bundesweit bisher weder jahrgangs- noch schulformübergreifend verankert. Während in fast allen europäischen Ländern Informatik ein fester Bestandteil des Pflichtunterrichts ist, bleibt das Fach in Deutschland oft auf den Wahlbereich beschränkt. Deutschland gehört zu den neun von 37 untersuchten europäischen Ländern, die keine flächendeckende Garantie für informatische Grundbildung bieten können. [21]
- Der Informatik-Monitor 2023/24 zeigt, dass das Interesse von Mädchen an Informatik in Deutschland je nach Region und Bildungsangebot stark variiert. In Bundesländern mit umfassendem Pflichtunterricht wie Sachsen oder Mecklenburg-Vorpommern ist der Anteil der Schülerinnen in weiterführenden Informatikkursen höher.[22]
- Im weltweiten Länderranking zur digitalen Wettbewerbsfähigkeit steht Deutschland auf dem 23. Platz.[23]
- Zudem gibt es vielerorts immer noch keine gute IT-Ausstattung und kein flächendeckendes WLAN. Laut einer Studie der Uni Göttingen müssen 90 Prozent aller Lehrkräfte mit ihrem privaten Rechner arbeiten.[24] Daneben fehlen pädagogische Konzepte für digital gestützten Unterricht und es mangelt häufig an digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte.
- Nur 30% der Hochschulen haben digitalisierungsbezogene Kompetenzen sowohl in den Bildungswissenschaften als auch in den Fachdidaktiken aller Fächer verankert.[25]
- Der Digitalpakt Schule mit 6,5 Milliarden Euro Bundesfördergeldern ist ausgelaufen. Obwohl die meisten Mittel verplant wurden, besteht weiterhin ein erheblicher Bedarf an Schuldigitalisierung.[26] Ende 2024 einigten sich Bund und Länder auf den Digitalpakt 2.0, der bis 2030 nochmal 5 Milliarden Euro für die Schulen vorsieht.
- 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. Kinder aus einkommensschwachen Familien haben deutlich schlechtere Bildungschancen. Auch durch diesen Bring-your-own-device Ansatz steigen die Schulkosten, was die Bildungsarmut weiter verstärkt.[27]
- Bisher gibt es keine systemische Integration außerschulischer Bildungsangebote in die formale Bildung. Die soziale Kluft wird damit noch einmal größer, da nicht alle Eltern die finanziellen Möglichkeiten haben, in außerschulische Bildungsangebote – wie Programmierkurse – investieren zu können.

2.2 Bisherige Lösungsansätze

Die IT-Branche bleibt ein wesentlicher Treiber für die Arbeitsplatzschaffung. Über die letzten zwei Jahrzehnte hinweg hat die Branche in Deutschland mehr als eine halbe Million zusätzliche Arbeitsplätze generiert. In der deutschen IT-Branche gab es, Stand Ende 2024, mehr als 90.000 Unternehmen mit rund 1,1 Millionen Beschäftigten.[28] 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, welche mit großem Engagement Kindern und Jugendlichen das Programmieren nahebringen wollen, sind jedoch entweder nur regional verfügbar oder bieten (bei nationaler Verfügbarkeit) nur wenige Termine pro Stadt und Jahr an. In Hamburg beispielsweise gibt es eine Vielzahl von Projekten, Initiativen und Angeboten im Bereich der digitalen Bildung und etwas weniger mit dem ganz konkreten Fokus "Programmieren". Diese stehen nicht in Konkurrenz zueinander, sondern ergänzen sich gegenseitig, indem sie unterschiedliche Altersgruppen, Niveaus und inhaltliche Wünsche bedienen. Nur leider laufen sie wiederholt parallel zueinander, ohne ganzheitlichen Blick auf den gesamten Bildungsprozess von Kindern und Jugendlichen. Auch ist die Bekanntheit der Angebote noch nicht in allen Gesellschaftsbereichen ausreichend vorhanden.

2.3 Unser Lösungsansatz

2.3.1 Leistungen (Output) und direkte Zielgruppen

Die digitale Bildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe und mit ganzheitlichem Blick zu betrachten, macht die Hacker School besonders. 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 und inzwischen auch von Hochschulen. Die Hacker School baut Brücken zwischen IT-Unternehmen, Universitäten und jungen Menschen für digitale Bildung direkt an den Schulen und in der Freizeit.

Die ursprüngliche Idee der Hacker School entstand, als die Gründer versuchten, IT-Auszubildende für ihr eigenes Unternehmen zu finden und dabei feststellten, dass kaum einer der Jugendlichen eine Vorstellung davon hatte, was Programmieren 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 dabei sein könnten. Es wurden Kurse für Jugendliche im Alter von 11 bis 18 Jahren angeboten, um ihnen Grundkenntnisse in Programmiersprachen zu vermitteln und sie in die Lage zu versetzen, ihre eigenen kleinen Projekte selbst zu programmieren. Wir beobachteten, dass weniger als ein Viertel der Kursteilnehmenden Mädchen waren und nur sehr wenige sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche an den Programmierkursen teilnahmen. Aus diesen Erkenntnissen heraus haben wir unser Angebot sukzessive erweitert und spezielle Formate 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 auch die Covid19-Pandemie als Treiber.

Das Angebot der Hacker School 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 auch ohne Vorkenntnisse mit IT-Mitarbeitenden aus Unternehmen in kleinen Gruppen Kontakt mit einer Programmiersprache bekommen und erste Schritte im Programmieren machen. Unsere schulischen und

außerschulischen Angebote machen den Einstieg ins Programmieren leicht, werden mit Spaß vermittelt und die Teilnehmenden erleben, welche Potenziale und Kompetenzen in ihnen schlummern. So wollen wir Neugier auf Digitales und (berufliche) Zukunftsvisionen wecken und zeigen, dass IT mehr ist, als eine App auf dem Handy zu öffnen. Darüber hinaus haben wir spezielle Angebote für Mädchen, die ihnen einen geschützten Raum zum Programmieren bieten und bei denen sie weibliche Vorbilder kennenlernen. Dazu gibt es spezielle Angebote für sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche.

Gestartet ist die Hacker School mit stationären Kursen vor Ort, 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 Videokonferenz 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 Unternehmen ansässig sind. Mit der Hacker School @yourschool bringen wir seit 2021 das bewährte Online-Format in die Schulklassen und erreichen damit noch mehr Kinder und Jugendliche, die bisher wenig Berührungspunkte mit IT hatten. Mit den erwähnten Sonderformaten @yourschool PLUS und GIRLS gehen wir darüber hinaus zum einen direkt vor Ort an Schulen in sozioökonomisch herausforderndem Umfeld und richten uns zum anderen speziell an die Zielgruppe Mädchen. In 2024 hatten wir zudem bundesweit eine Präsenz auf vielen Mitmach-Messen, die das Ziel hatte, die Reichweite und Bekanntheit der Hacker School zu vergrößern und mit speziellen Messekonzepten, die kurz und übersichtlich gestaltet sind, erste selbstständige Berührung mit dem Thema Programmieren zu ermöglichen. Außerdem führten wir das Classic PLUS Format durch mit regelmäßigen Besuchen in SOS-Kinderdörfern. Unsere Kursangebote dort ermöglichen Einblicke in die Zielgruppe und ihre Bedarfe und helfen, Hemmschwellen abzubauen und erste digitale Skills zu vermitteln.

Mit folgenden Formaten richteten wir uns 2024 an unsere direkten Zielgruppen:

1. Kinder und Jugendliche (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 erfahren, 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 im Vordergrund. Denn so geht das Lernen meist von selbst. Alle Teilnehmenden dürfen ihre eigenen Interessen einbringen und ohne Leistungsdruck Dinge ausprobieren. In Schulen vermitteln wir IT-Grundlagen in Verbindung mit Berufsorientierung – schon ab Klasse 6, empfohlen ab Klasse 7. 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:

@yourschool: 4 Stunden Online-Kurs mit Unternehmen, den Unternehmensangehörigen und anderen ITler*innen inklusive Berufsorientierung in Schulen, ab Klasse 6.

Classic (2 x 5 Stunden Vor-Ort-Kurs in bzw. mit jeweils einem Unternehmen und deren ITler*innen oder 2 x 4 Stunden Online-Kurs mit einem Unternehmen und deren ITler*innen für Kinder von 11 – 18 Jahren)

Mitmach-Veranstaltungen und Messen: Auf verschiedenen deutschlandweiten Messen und Veranstaltungen für Kinder und Familien bieten wir flexibel die Möglichkeit, das Programmieren mit kompakten Kurz-Konzepten auszuprobieren.

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

Das Problem: Zusätzlich zu den oben genannten Problemen, die alle Jugendlichen betreffen, sind Mädchen mit dem Vorurteil konfrontiert, dass Frauen und IT nicht zusammenpassen. Zudem fehlt es an Vorbildern. Dabei ist es wichtig, mehr Frauen für die IT zu gewinnen, um nicht nur die digitale Welt vielfältiger zu gestalten.

Unser Lösungsansatz: Wir bieten Mädchen einen geschützten Raum, in dem sie unter sich sind. Durch das Kennenlernen von weiblichen Vorbildern (Role Models) und durch das gemeinsame Programmieren mit weiblichen Vorbildern können sie eigene Vorurteile gegenüber der Tech-Welt ablegen. In diesen Kursen entdecken die Teilnehmerinnen 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 die Digitalisierung. An diesen Kursen können auch Frauen über 18 Jahren teilnehmen, denn wir wollen die Barrieren in den Köpfen abbauen. Im Sinne von: Mütter, Tanten etc. haben weniger Berührungspunkte mit IT und damit einen positiven Einfluss auf die eigenen Kinder, insbesondere auf Mädchen.

Das Format GIRLS: 2 x 5 Stunden Vor-Ort-Kurse in bzw. mit jeweils einem Unternehmen und deren ITler*innen oder 2 x 4 Stunden Online-Kurse mit einem Unternehmen und deren ITler*innen für ausschließlich Mädchen und Frauen ab 11 Jahren. Zudem unterstützen wir mit zahlreichen Kursen proaktiv Angebote wie den jährlich stattfindenden Girls' Day oder im Rahmen des Weltfrauentages.

3. Sozioökonomisch benachteiligte Kinder (11 – 18 Jahre)

Das Problem: Hier sehen wir zusätzlich das Problem der mangelnden digitalen Infrastruktur, der mangelnden Bildungsbeteiligung aufgrund der sozialen Herkunft, des mangelnden Vertrauens in die vorhandenen Fähigkeiten und der damit verbundenen mangelnden Selbstwirksamkeit.

Unser Lösungsansatz: Wir ermöglichen diesen Jugendlichen durch spezielle Angebote an Schulen in herausfordernden Stadtteilen den Zugang zu IT und damit Hemmschwellen abzubauen und erste Programmiererfahrungen sammeln zu können.

Die Formate:

- @yourschool PLUS: @yourschool adaptiert auf Brennpunktschulen und deren Bedarfe. Vor Ort, statt online.
- Classic PLUS: Classic Kurse für sozioökonomisch benachteiligte Kinder, zum Beispiel in SOS-Kinderdörfern.

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

Zahlreiche wissenschaftliche Studien zeigen, wie Kinder und Jugendliche 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 Begeigerungsfähigkeit, 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. Wir brauchen Programme, die bei Kindern und Jugendlichen Lust am Lernen wecken. Viel zu häufig endet es nämlich leider immer noch mit "null Bock auf Schule." D. h. junge Menschen 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. Dazu gehören Erfahrungs- und Gestaltungsräume, die die intrinsische Motivation der Kinder und Jugendlichen zum Lernen und Gestalten, zum Mitdenken und Mitgestalten wecken und stärken.[29]

Laut Trilling und Faden (2009) eignet sich vor allem das problembasierte 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.[30] Eine Studie von 2021 analysierte die Merkmale, den Ablauf sowie die Stärken und Herausforderungen der Implementierung von problembasiertem Lernen (PBL) im Klassenzimmer und untersucht dessen Wirksamkeit bei der Entwicklung von 21st Century Skills.[31] Die Ergebnisse zeigen, dass PBL dazu beiträgt, kritisches Denken und Kommunikationsfähigkeiten zu fördern, indem es reale Probleme in den Lernprozess integriert. 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. Die Teilnehmenden arbeiten in Kleingruppen zusammen. Sie helfen sich gegenseitig bei Fragen und Fehlern und erarbeiten selbstständig ein funktionierendes Programmierprojekt. Dabei lernen sie auch eine positive, kontextbasierte 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 inter-aktiven Anwendung von Medien und Mitteln (Tools) auch gewisse OECD-Schlüsselkompetenzen erlernt und trainiert. Dazu zählt die interaktive Anwendung von Medien und Mitteln (Tools) bei der Teilnahme an unseren Online-Kursen ebenso wie die Fähigkeit zur inter-aktiven Anwendung von Sprache, Symbolen und Texten durch das Erlernen von Programmiercode (z. B. Python, Scratch, HTML, Javascript). Das Interagieren in heterogenen Gruppen und die Fähigkeit zur Zusammenarbeit in Kleingruppen ist Bestandteil der Kurse, wie auch das eigenständige Handeln und die Fähigkeit, persönliche Projekte zu gestalten und zu realisieren. Zudem erleben die Teilnehmenden eine positive Fehler- und Lernkultur.

Darum ist unser Angebot auch für unsere Stakeholder wirkungsvoll:

1. **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, verbunden mit der Erfahrung von Wertschätzung und Respekt. Zudem werden die eigenen Fähigkeiten erfahrbar. Das Gelernte zu lehren und für junge Menschen aufzubereiten und auszuformulieren, eröffnet neue Perspektiven und erweitert das eigene Wissen. Das motiviert und steigert die Freude an der eigenen Arbeit. Auch die kreative und unbefangene Denkweise der jungen Teilnehmer*innen stößt häufig neue Gedanken an und erhöht das gegenseitige Verständnis.

2. **Unternehmen:** Hier zeigt sich die Wirksamkeit der Kooperation mit der Hacker School auf verschiedenen Ebenen. Der frühzeitige Kontakt zu potenziellen zukünftigen Auszubildenden hilft, dem Fachkräftemangel entgegenzuwirken und die eigene Zukunftsfähigkeit zu sichern. Durch die Berufsorientierung in den Kursen besteht die Möglichkeit, für IT-Berufe zu begeistern und insbesondere mehr Frauen für die IT zu gewinnen. Das eigene Corporate Volunteering und die Wahrnehmung von CSR werden gestärkt und führen zu einer höheren Attraktivität als Arbeitgeber. Mit dem Gefühl, etwas Sinnvolles zu tun und die eigenen Fähigkeiten an junge Menschen weiterzugeben, kann Corporate Volunteering das Wohlbefinden und die Gesundheit der Mitarbeiter*innen steigern.

3. **Hochschulen (Studierende):** Gemeinsam mit Universitäten und Hochschulen hat die Hacker School Module im Wahlpflichtbereich entwickelt, bei denen sich die Informatik-Studierenden als Inspirer engagieren. Dies ermöglicht ihnen, die eigenen Kompetenzen zu erweitern, Selbstwirksamkeit durch die Rolle des Lehrenden zu erfahren sowie das gelernte Fachwissen und die Grundlagen für jüngere Menschen verständlich weiterzugeben. Indem sie bis zu zehn Online-Programmierkurse in verschiedenen Schulklassen über ein Semester verteilt geben, erhalten sie die Credit-Points, die sie für ihr Studium benötigen, und wir die tatkräftige Unterstützung durch das Inspirer-Engagement.

2.3.3 Darstellung der Wirkungslogik

Wir nutzen die IOOI-Methode als Grundlage für unsere Wirkungslogik. Mit dieser Methode können wir die Annahmen unserer Wirkung analysieren und verstehen. Uns ist wichtig, dass der Fokus auf der erzielten Wirkung unserer Formate liegt und nicht nur auf den erbrachten Leistungen.

Die IOOI-Methode hilft uns, die verschiedenen Aspekte der Wirkung zu unterscheiden – Input, Output, Outcome und Impact. Ergänzend zur IOOI-Methode verwenden wir die sogenannte Wirkungstreppe. Diese ermöglicht es uns, die Wirkung auf verschiedenen Ebenen zu betrachten. Wir schauen nicht nur auf die unmittelbaren Auswirkungen unserer Bildungsangebote, sondern auch auf langfristige Veränderungen und den Beitrag, den wir zur Lösung gesellschaftlicher Probleme leisten können.

Die IOOI-Methode und die Wirkungstreppe sind wichtige Werkzeuge unserer wirkungsorientierten Planung. Wir treffen Annahmen und zeigen auf, wie wir wirken wollen. Danach erfolgt die Wirkungsmessung zu einigen (geplanten) Outcomes und anschließend die Wirkungsanalyse und Nachbesserung. Die IOOI-Logik hilft uns, den Weg von Inputs und Aktivitäten über Outputs und Outcomes bis hin zum finalen Impact strukturiert darzustellen und zu durchdenken. Dabei behalten wir die Wirkung auf unsere Zielgruppen und die Gesellschaft als Ganzes im Blick.

Um unsere Wirkungsorientierung weiter zu stärken, haben wir eine erste Theory of Change für unser Yourschool-Format in Form eines Wirkungsbaumes entwickelt. Dieser hilft uns, die angenommenen Zusammenhänge zwischen unseren Aktivitäten, den angestrebten Wirkungszielen und den gesellschaftlichen Veränderungen zu verdeutlichen. So schaffen wir eine solide Grundlage für zukünftige Wirkungsmessungen und die Weiterentwicklung unserer Programme.

Unser besonderes Augenmerk liegt zur Zeit auf der Messung des Outcomes, insbesondere auf Stufe 4 der Wirkungstreppe. Sie gewährt uns wertvolle Einblicke in die Veränderungen, die bei den Jugendlichen in Bezug auf ihr Wissen, ihre Fertigkeiten und ihre Sichtweise auf ihre eigenen Potenziale erzielt wurden. Diese Veränderungen wollen wir steigern und messen, um im weiteren Verlauf unserer Strategie auf Stufe 5 vorzudringen, bei der es darum geht, die konkreten Veränderungen im Verhalten und Handeln unserer Teilnehmenden zu messen. Hier möchten wir die langfristigen Auswirkungen und den anhaltenden Effekt unserer Formate aufzeigen. Zudem möchten wir sicherstellen, dass unsere Formate einen nachhaltigen Einfluss auf das Leben unserer Teilnehmenden haben und ihnen helfen, ihr volles Potenzial zu entfalten.

Die Lebenslage der Zielgruppe kann sich erst ändern (Stufe 6), wenn Stufe 4 und Stufe 5 erfüllt sind. Das hieße z. B., dass junge Menschen gut bezahlte, zukunftsfähige Jobs finden und dadurch mehr Einkommen, Wohlstand und Lebensqualität haben sowie die Chance auf finanzielle Unabhängigkeit. Sie wären zufriedener und blickten optimistischer in die Zukunft, da sie die 21st Century Skills beherrschen, mehr digitale Teilhabe und Möglichkeiten haben, die Welt lebenswert und nachhaltig mitzugestalten.

3. Ressourcen, Leistungen und Wirkungen im Berichtszeitraum

Seit 2020 evaluieren wir unsere Wirkung. Dazu haben wir verschiedene Fragebögen entwickelt, die laufend erweitert und optimiert werden. Die vorliegenden Ergebnisse aus den Umfragen im Berichtszeitraum zeigen: Wir wirken! Wir befragen im Nachgang an unsere Kurse die Zielgruppe sowie beteiligte Stakeholder in allen Formaten. Das bedeutet, wir befragen Schüler*innen, Lehrkräfte sowie unsere Inspirer. Dieses Jahr konnten wir durch den weiteren Ausbau unserer Analytics-Plattform Feedback noch umfassender und standardisierter auswerten. Seit 2023 haben wir die Möglichkeit, Daten über den gesamten Jahresverlauf einheitlich zu berücksichtigen. So können wir unsere Wirkung stets beobachten, um unsere Angebote entsprechend der gewünschten Wirkung weiterzuentwickeln und zu verbessern.

3.1 Eingesetzte Ressourcen (Input)

Bei der Hacker School arbeiteten im Berichtszeitraum 74 Festangestellte (38,35 FTE) inklusive Werkstudierende, vier freie Mitarbeitende und 11 Übungsleiter*innen. Über die Jahre haben wir inzwischen ein Netzwerk von rund 1.050 Unternehmenspartnern aufgebaut. In 2024 waren aus diesem Netzwerk 186 Unternehmenspartner mit Inspirern für der Hacker School aktiv. Rund 1.150 ehrenamtliche Inspirer aus Unternehmen und Hochschulen haben im Berichtszeitraum Kinder und Jugendliche in 832 Kursen für IT begeistert. 809 der Inspirer kamen aus Unternehmen, 218 von Universitäten – und dazu noch weitere aus kooperierenden Organisationen und Netzwerken. In Summe hatten wir 3.450 Einsätze von Inspirern. Der eingesetzte Finanzrahmen betrug 2024 ca. 2,6 Millionen Euro.

3.2 Erbrachte Leistungen (Output)

Im Berichtszeitraum haben insgesamt 833 Kurse stattgefunden; 51% davon in Schulen. Wir haben ein Lernangebot für 26.651 Teilnehmende geschaffen. (In den folgenden Tabellen werden die Teilnehmenden abgekürzt als TN bezeichnet.)

Format	Anzahl der Kurse	Anzahl aller TN	Anteil weibliche TN
@yourschool Kurse	371	9.158	45%
@yourschool PLUS Kurse	61	1.339	48%
Classic Kurse	103	1.458	26%
Classic PLUS Kurse	121	1.991	29%
Girls Classic Kurse	64	1.089	100%
Mitmachveranstaltungen bzw. Messen	113	11.616	41%

Der Mädchen- und Frauenanteil blieb, über alle gemischten Formate betrachtet, im Vergleich zum Vorjahr weitgehend konstant und lag bei rund 43%.

Die Zufriedenheit der Teilnehmenden war wie auch im vergangenen Jahr sehr hoch:

Die Teilnehmenden fanden ihren Kurs gut bis sehr gut

Format	alle TN
@yourschool Kurse	78% [32]
Classic Kurse	97% [33]

Weiterempfehlungsrate

Format	alle TN: alte Erhebungsart – Ergebnis in Prozent	alle TN: neue Erhebungsart in 5-Stufen-Ergebnis als Mittelwert
@yourschool Kurse	85% [34]	3,47 [35]
Classic Kurse	89% [36]	4,33 [33]



Für die Verbesserung unserer Wirkungsmessung haben wir 2024 unsere Erhebungsart umgestellt von einer Ja-Nein Abfrage, die in Prozent abgebildet wird, auf eine fünfstufige Zustimmungsskala, die über einen Mittelwert ausgewertet wird. Daher erfolgen die Angaben in den folgenden Tabellen immer in *alte Erhebungsart – Ergebnis in Prozent* bzw. *neue Erhebungsart – Ergebnis als Mittelwert*.

Teilnehmende, die angaben: "Ich hatte in den letzten Stunden Spaß"

Format	alle TN: neue Erhebungsart in 5-Stufen – Ergebnis als Mittelwert	weibliche TN: als Mittelwert
@yourschool Kurse	4,07 [37]	3,95 [37]
Classic Kurse	4,71 [33]	4,67 [33]

Teilnehmende, die vor dem Kurs noch nicht programmiert haben

Format	alle Teilnehmenden	davon Mädchen
@yourschool Kurse	48% [32]	56% [32]
Classic Kurse	33% [35]	35% [35]

- 89% der Inspirer haben Lust, wieder einen Kurs zu geben [38]
- 98% der Lehrkräfte werden uns weiterempfehlen [39]
- 93% der Lehrkräfte möchten in Zukunft weitere Hacker School Kurse durchführen [40]

3.3 Erreichte Wirkungen (Outcome und Impact)

2024 haben wir sowohl unsere Wirkungslogik als auch die damit verbundenen Fragebögen weiterentwickelt.

Als Ergebnis sind wir von Ja-Nein-Antworten zu einer 5-stufigen Erhebungsart gewechselt. Die Ergebnisse werden als Mittelwerte dargestellt. Konsequenz daraus ist, dass die Ergebnisse in den folgenden Tabellen zum Teil in % und zum Teil als Mittelwerte aufgeführt sind.

Der Wechsel der Fragebögen fand am 09.07.2024 (@yourschool) bzw. 25.07.2024 (Classic) statt. Wir bemühen uns, in diesem Bericht alle Ergebnisse bestmöglich und verständlich abzubilden. In dem Zusammenhang haben wir neue Fragen ergänzt und andere Fragen aus dem Fragebogen entfernt. Dementsprechend gibt es Zahlen und Daten, die sich ausschließlich auf den alten Fragebogen beziehen und welche, die sich nur auf den neuen beziehen.

Direkte Wirkung unserer Kurse auf die Zielgruppen (Outcome)

Von den in 2023 gesetzten intendierten Wirkungszielen für 2024 können nicht alle 1:1 beantwortet werden, da sich der Erhebungsbogen und damit der Fokus der Wirkungsmessung verändert hat. Des Weiteren hat sich gezeigt, dass eine Auswertung zur Zeit nur auf Formatebene im Bereich Classic und @yourschool unterschieden werden kann. Die Differenzierung in unsere Zielgruppen Kinder und Jugendliche (11 - 18 Jahre), Mädchen (11 - 18 Jahre) / Frauen (bis 99 Jahre), sozioökonomisch benachteiligte Kinder (11 - 18 Jahre) ist derzeit noch nicht möglich. Die nun ausgewerteten Fragen beziehen sich auf die in 2024 erarbeitete Theory of Change, den Wirkungsbaum. Der Vollständigkeit halber werden die intendierten Wirkungsziele abgebildet und bestmöglich beantwortet.

Intendierte Wirkungsziele 2024:

1. Die Teilnehmenden bedienen sich im Kurs folgender 21st Century Skills: Kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation und Kollaboration. → Finden sich auf Outcome-Ebene wieder, allerdings auf Stufe 5, die wir zur Zeit noch nicht abbilden können.
2. Die Teilnehmenden haben durch den Kurs gelernt, sich kollaborativ und kreativ neuen Herausforderungen zu stellen. → Zielt auf dieselben Skills ab wie die Frage davor. Finden sich auf Outcome-Ebene wieder, allerdings auf Stufe 5, die wir zur Zeit noch nicht abbilden können
3. Die Teilnehmenden sehen Fehler als eine Lernchance. → vgl. 3.Frage (unten)
4. Die Teilnehmenden sind nach dem Kurs überzeugt, dass sie die Fähigkeiten haben, später einen IT-Beruf ergreifen zu können.→ vgl. 6. Frage
5. Die Teilnehmenden erfahren digitale Teilhabe und finden Spaß am Programmieren. → Auf Output-Ebene bereits dargestellt.
6. Die Teilnehmenden sind nach dem Kurs überzeugt, dass Mädchen genauso geeignet für IT-Berufe sind wie Jungen. → vgl. 5. Frage
7. Die Teilnehmenden erkennen die Relevanz von IT im Berufskontext. → Finden sich abgewandelt auf Outcome-Ebene wieder, allerdings auf Stufe 5, die wir zur Zeit noch nicht abbilden können.
8. Die Teilnehmenden beschäftigen sich nach dem Hacker School Kurs eigenständig und kreativ weiter mit digitalen Kleinprojekten. → vgl. 2. Frage
9. Die Teilnehmenden setzen sich aktiv mit digitalen Berufsbildern auseinander. → Finden sich abgewandelt auf Outcome-Ebene wieder, allerdings auf Stufe 5, die wir zur Zeit noch nicht abbilden können.

Auswertung der Daten

1. Die Teilnehmenden sind überzeugt, dass sie die Fähigkeiten haben, weiter zu programmieren (Selbstvertrauen)

Format	alle TN – alte Erhebungsart - Ergebnis in Prozent	alle TN – neue Erhebungsart in 5-Stufen - Ergebnis als Mittelwert	weibliche TN – neue Erhebungsart in 5 Stufen als Mittelwert
@yourschool Kurse	67% [41]	3,30 [42]	2,95 [43]
Classic Kurse	90% [44]	4,34 [45]	4,05 [46]

Zukunftskompetenzen

2. Die Teilnehmenden stimmen der Aussage zu “Wenn ein Problem auftaucht, versuchen sie es erst einmal selber zu lösen” (Kreativität)

Format	alle TN – als Mittelwert	weibliche TN – als Mittelwert
@yourschool Kurse	4,15	4,09
Classic Kurse	4,42	4,26

3. Die Teilnehmenden sehen Fehler als Lernchance anstatt als etwas Negatives (Fehlerkultur)

Format	alle TN – als Mittelwert	weibliche TN – als Mittelwert
@yourschool Kurse	4,54	4,62
Classic Kurse	4,65	4,67

Orientierung

4. Die Teilnehmenden wissen, wie und wo sie nach dem Kurs mit dem Programmieren weitermachen können (Handlungsfähigkeit)

Format	alle TN – als Mittelwert	weibliche TN – als Mittelwert
@yourschool Kurse	3,63	3,57
Classic Kurse	3,67	3,43

5. Die Teilnehmenden haben weniger Klischees gegenüber der IT-Welt (Chancengerechtigkeit)

Format	alle TN – als Mittelwert	weibliche TN – als Mittelwert
@yourschool Kurse	4,35	4,48
Classic Kurse	4,49	4,82

6. Die Teilnehmenden sind nach dem Kurs aufgeschlossener, einen Beruf im IT-Bereich zu ergreifen (Offenheit).

Format	alle TN – als Mittelwert	weibliche TN – als Mittelwert
@yourschool Kurse	3,58	3,36
Classic Kurse	4,13	3,88

Die Ergebnisse der Befragungen zeigen, dass unsere Kurse einen wichtigen Impuls zur Selbstbefähigung für den weiteren eigenständigen Erwerb digitaler Kompetenzen geben. Diese wiederum steigern die Fähigkeit zur aktiven gesellschaftlichen Teilhabe und zur Gestaltung der eigenen beruflichen Zukunft. Dass die Kurse, wie intendiert, als Impulsgeber wirken, zeigen uns insbesondere die Abfrage zur Chancengerechtigkeit, bei der gerade Mädchen angeben, dass sie genauso im Bereich IT tätig sein können wie Jungen sowie die Frage zur Fehlerkultur, bei der alle Teilnehmenden, aber insbesondere auch Mädchen angeben, dass Fehler eine Lernchance darstellen.

Generell ermöglichen die Classic-Kurse am Wochenende, im Vergleich zu den Yourschool-Kursen, eine tiefergehende Auseinandersetzung mit den Inhalten, da sie eine Dauer von 8 - 10 Stunden an zwei Tagen haben. Dies fördert nachhaltigere Ergebnisse hinsichtlich des Outcomes im Vergleich zu den 4-stündigen Schulkursen, wie sich auch in den Ergebnissen widerspiegelt. Zusätzlich ist die intrinsische Motivation über alle Teilnehmenden eines Kurses hinweg in der Regel bei den Classic-Kursen am Wochenende höher als in den Schulkursen, da sich die Jugendlichen für diese Kurse freiwillig anmelden. Dadurch ist in den Schulkursen eine breitere Vielfalt von Jugendlichen mit unterschiedlich hoher intrinsischer Motivation vertreten. Und unser Grundziel, jeden Jugendlichen einmal zu erreichen, ist allein im außerschulischen Bereich nicht möglich, da sich eben nicht alle intrinsisch schon für den Bereich IT interessieren oder Eltern haben, die ein vorhandenes Interesse fördern.

Die Berufsorientierung ist ein essentieller Teil unserer Kurse. Bereits jetzt bestätigen uns dies einige beeindruckende Werdegänge ehemaliger Teilnehmender, die mittlerweile ein Informatikstudium absolvieren oder eine erfolgreiche IT-Ausbildung durchlaufen. Diese Rückmeldungen belegen den tatsächlichen Erfolg unserer Bemühungen, junge Talente für den beruflichen Einstieg in den IT-Bereich zu motivieren.

3.4. Grad der Zielerreichung, Lernerfahrungen und Erfolge

Zur Visualisierung unserer Wirkungsdaten nutzen wir seit 2023 Power BI. Das Tool erleichtert uns das kontinuierliche Monitoring und sorgt für Sichtbarkeit im gesamten Team. Darüber hinaus haben wir mit dem ifo Institut für Wirtschaftsforschung eine externe Evaluation initiiert, die uns im Jahr 2024 Vorher-Nachher-Daten zu den Teilnehmenden unter Berücksichtigung von Vergleichsgruppen liefert. Diese Erhebung zieht sich bis ins Jahr 2025, sodass die Ergebnisse im Verlauf des Jahres 2025 vorliegen werden. Mittelfristig sollen unsere Erhebungen auch Langzeitbeobachtungen der Teilnehmenden und ihrer beruflichen Werdegänge beinhalten.

Ende 2023 sind wir der Initiative Transparente Zivilgesellschaft beigetreten, um unsere Arbeit öffentlich transparent zu machen. Auch Ende 2024 beschäftigt uns das Thema nachhaltige Wirkung, also die Anknüpfung an andere Organisationen, weiterhin stark. Allerdings ist es hier noch nicht zu einer Umsetzung gekommen. Wünschenswert ist eine Journey, die im frühen Kindesalter startet und die Teilnehmenden so über die Jahre mit dem Thema MINT und IT in Berührung bringt.

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 sich für IT-Berufe begeistern. Darüber hinaus machen wir Selbstwirksamkeit für die Schüler*innen und ehrenamtlichen ITler*innen erlebbar und schulen ein gesellschaftliches Growth Mindset. Dies geht einher mit:

- Förderung von Bildung und Chancengleichheit: Studien zeigen, dass Studierende mit einem Growth Mindset akademisch erfolgreicher sind. Interventionen, die diese Denkweise fördern, können dazu beitragen, Bildungsungleichheiten zu verringern[48]
- Wirtschaftlichem Fortschritt durch Innovation: Unternehmen, die eine Growth-Mindset-Kultur pflegen, fördern kontinuierliches Lernen und Anpassungsfähigkeit. Dies kann zu höherer Innovationskraft und Wettbewerbsfähigkeit führen[49]
- Gesundheit und Wohlbefinden: Ein Growth Mindset ist mit größerer Ausdauer und Beharrlichkeit in schwierigen Situationen verbunden, was Menschen hilft, Hindernisse zu überwinden und Stress besser zu bewältigen[50]

Durch die Förderung eines Growth Mindsets können Gesellschaften insgesamt resilienter, innovativer und gerechter werden.

4. Planung und Ausblick

4.1 Planung und Ziele

Wir haben für das Jahr 2025 das Ziel, die Learnings des Vorjahres soweit zu konsolidieren, dass wir mit klarem Fokus unsere Kooperationen und Prozesse langfristig auf Skalierung auslegen. Wir haben in den vergangenen Jahren sehr viel ausprobiert, gelernt und auch viel Wirkung erzielt – jedoch noch nicht geschafft, die Verbindung zwischen vielen kleineren Ansätzen so zu gestalten, dass wir die notwendigen Effizienzgewinne erzielen konnten. So mussten wir erkennen, dass wir zwar viel erreicht haben – der notwendige hohe Kräfteinsatz eine Skalierung in allen Bereichen aber nicht ermöglichen kann. Als Folge liegt das Hauptaugenmerk der Hacker School für 2025 auf dem Bereich der Schulkurse sowie einer Priorisierung der regionalen Fokussierung. Im Detail heißt dies, dass wir unsere Schulkursformate soweit wie möglich vereinfachen. In unseren Fokusregionen erarbeiten wir eine konkrete Zusammenarbeit mit Kultusministerien und Schulbehörden, um dem Ziel der Vollabdeckung gemeinsam näher zu kommen – das ist nur in expliziter Zusammenarbeit mit den beteiligten Institutionen möglich. Innerhalb der Fokusregionen bleibt der Schwerpunkt, von einzelnen Schulklassen auf ganze Jahrgänge zu gehen, bestehen.

Da die konkreten Beschlüsse zur Fokussierung der Hacker School im vierten Quartal 2024 getroffen wurden, starten wir bewusst in ein Jahr mit nur vorläufigen Zielzahlen, da zunächst die veränderte Zusammenarbeit mit den öffentlichen Stellen organisiert werden muss. Durch die Konzentration auf Schulkurse entfallen bzw. pausieren eine Reihe von Projekten und Formaten sodass auch auf der Seite der Inspirer-Betreuung Kapazitäten für Schulkurse freigespielt werden.

2025 bauen wir unser Wirkungsmanagement weiter aus und professionalisieren unseren wirkungsorientierten Steuerungsprozess. Ein seit Ende 2023 agierendes Team Impact sorgt dafür, dass die Ergebnisse unserer Wirkungsmessung in die Kurskonzepte einfließen. Zudem erhalten wir im Rahmen des Wirkungsmanagements direkteres Feedback von den Team-Inspirern, die Teil des Team Impact sind, und können dieses wiederum in unsere Arbeit und Planung einfließen lassen.

Wir sind entschlossen, mit unseren Kursen in Zukunft noch stärker Selbstwirksamkeit und 21st Century Skills erlebbar zu machen und eine gute Fehlerkultur zu etablieren. Wir sind uns dabei bewusst, dass Kompetenzen wie Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration oder Kommunikation nur schwer messbar sind, insbesondere nicht in einer direkten Kausalkette. Wir sehen es als Herausforderung, hier trotzdem Indikatoren zu finden, die uns erste Anhaltspunkte und Erkenntnisse für unsere Wirkung liefern.

Auch innerhalb des Organisationsteams der Hacker School leben wir eine positive Lernkultur, ermöglichen europaweites, remotes Arbeiten und fördern Weiterbildung. Wir arbeiten durch interne Schulungen auch zukünftig regelmäßig am Ausbau strukturierter Arbeitsmethoden in den eingeführten Tools.

Im Jahr 2025 Jahr werden wir auf bisherigen Erkenntnissen aufbauen und unsere Wirkungsmessung neben Veränderungen im Bewusstsein und Wissen der Teilnehmenden auch auf ihr Handeln und damit auf einen Outcome ausweiten (Vergleich IOOI-Logik). Ziel für 2025 ist es, zu messen und zu analysieren, ob die Zielgruppe ihr Bewusstsein aufgrund ihrer neu erworbenen Fähigkeiten verändert. Erste Messergebnisse im Rahmen der ifo Studie werden im Verlauf des Jahres 2025 vorliegen. Darüber hinaus haben wir Zielzahlen definiert, an denen wir unsere Wirkungssteigerung messen wollen.

Geplante Ressourcen (Input)

Gemeinsam mit Corporate Volunteering und ehrenamtlichem Engagement junge Menschen für Zukunftsberufe zu begeistern, funktionierte 2024 für uns auf unterschiedlichen Wegen. Für nachhaltiges Wachstum fokussiert die Hacker School sich für das Jahr 2025 ausschließlich auf den Bereich der Schulkurse im Yourschool Format. Die Formate Classic und Classic PLUS sowie die Mitmach-Messen pausieren bzw. werden reduziert.

Die Kooperation mit IT-Unternehmen und der Einsatz ihrer Mitarbeitenden im Rahmen eines Corporate Volunteering-Programms wird weiter kontinuierlich ausgebaut. Seit 2023 schließen wir ESG-Partnerschaften, mit denen wir ein gemeinsames Ziel mit unseren Partner-Unternehmen vereinbaren und uns darauf verständigen, wie viele Kinder und Jugendliche wir in einem gewissen Zeitraum gemeinsam erreichen möchten. Mit einer Hacker School-Partnerschaft wird das gesellschaftliche Engagement von Unternehmen messbar: Die Zahl der erreichten Kinder und Jugendlichen kann in der Nachhaltigkeits-Berichterstattung reportet werden. Die ESG-Partnerschaften beziehen sich weitgehend auf das Engagement über unser Yourschool-Format und werden im Jahr 2025 weiter ausgebaut. Das bedeutet, dass die Partnerunternehmen dieser Kooperationen enger betreut werden und ITler*innen tiefergehende Schulungsangebote unsererseits erhalten. Wir gehen für die Schulungsangebote eine Kooperation mit CEBRA Talent ein, einem von der IFB Hamburg geförderten Startup, das mit Workshops Mitarbeitende in Unternehmen zu Impact Interpreneurs machen will.

Das Pilotprojekt "Hamburg programmiert Zukunft" haben wir nach einiger Vorbereitung im Herbst 2024 gestartet und es hat das Ziel, Hamburg zum ersten Bundesland zu machen, in dem alle Schülerinnen und Schüler im 7. oder 8. Jahrgang das Programmieren kennenlernen. Dafür bauen wir in 2025 in Kooperation mit den beteiligten Unternehmen das Kursangebot für Schulen aus und flankieren das Projekt mit regelmäßigen Informationsveranstaltungen für Lehrkräfte, Eltern, Unternehmen und andere Interessierte.

Wir bauen weiterhin die Kooperationen mit Hochschulen und IT-Berufsschulen aus, um das Angebot an Hacker School-Kursen in Schulen weiter zu skalieren. Im laufenden Wintersemester 2024/25 kooperieren wir bundesweit mit insgesamt dreizehn Hochschulen (Berufliche Hochschule Hamburg, Hamburg School of Business Administration, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg, Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, Hochschule Osnabrück, Hochschule Ravensburg-Weingarten, Ruhr-Universität Bochum, Technische Hochschule Mittelhessen, Technische Universität München, Universität Hamburg, Universität Oldenburg, Universität Regensburg).

Zusammengefasst: Es ist unser Ziel, mit den Stakeholdern eine noch stärkere Bindung aufzubauen, um die Anzahl der Einsätze pro Inspirer zu erhöhen und so ein verlässliches Engagement zu erreichen.

Das Format Yourschool PLUS bleibt Bestandteil unserer Arbeit, um noch mehr Schüler*innen unabhängig von ihrer sozioökonomischen Herkunft den Zugang zu IT zu ermöglichen. Ziel ist es, auch hier ganze Jahrgänge und nicht nur einzelne Klassen in den Schulen zu erreichen, damit wirklich alle vor der Berufswahl einmal programmiert haben.

Das Classic Format wird für 2025 depriorisiert. Es wird, wie auch die anderen außerschulischen Angebote Classic PLUS und GIRLS Hacker School, konzeptionell weiterentwickelt, um es 2026 gezielt und wirkungsvoll wieder anzubieten.

Geplante Leistungen (Output)

Wir priorisieren im Jahr 2025 unser Yourschool Format und die Qualität unserer Kurse.

Bezogen auf Stufe drei der Wirkungstreppe (Zielgruppen akzeptieren das Angebot/ Output) haben wir folgende Zielwerte:

- Zufriedenheit: 4,36
- Erfolgserlebnis: 4,20
- Wohlgefühl: 4,40
- Spaß: 4,40
- Weiterempfehlung: 4,08
- Berufsorientierung: 4,20

Geplante Wirkung (Outcome)

Wir werden im Jahr 2025 unsere Kurskonzepte hinsichtlich der Modularität, Einfachheit und Didaktik überarbeiten und hoffen, dass sich dies auch positiv auf die Wirkung auswirkt.

1. Die Teilnehmenden sind überzeugt, dass sie die Fähigkeiten haben, weiter zu programmieren (Selbstvertrauen) Zielwert: 3,40

Zukunftskompetenzen
2. Die Teilnehmenden stimmen der Aussage zu "Wenn ein Problem auftaucht, versuchen sie es erstmal selber zu lösen" (Kreativität): Zielwert: 4,15

3. Die Teilnehmenden sehen Fehler als Lernchance anstatt als etwas Negatives (Fehlerkultur) Zielwert: 4,60

IT-Orientierung
4. Die Teilnehmenden wissen, wie und wo sie nach dem Kurs mit dem Programmieren weitermachen können (Handlungsfähigkeit) Zielzahl: 4,20

5. Die Teilnehmenden haben weniger Vorurteile gegenüber der IT-Welt (Chancengerechtigkeit) Zielwert: 4,40

6. Die Teilnehmenden sind nach dem Kurs aufgeschlossener, einen Beruf im IT-Bereich zu ergreifen (Offenheit). Zielzahl: 3,59

Geplanter Impact

- Chancengerechtigkeit: Alle jungen Menschen erhalten Zugang zur IT-Welt
- Digitale Kompetenzen: Alle jungen Menschen erwerben Fähigkeiten, um in der digitalen Welt erfolgreich zu sein
- Proaktive Zukunftsgestaltung: Mit diesen Kompetenzen gestalten alle jungen Menschen eigenverantwortlich ihre Zukunft

Langfristige Ziele:

- alle Schüler*innen in den Jahrgängen 6-8 sollen mindestens einmal programmiert haben (ca. 0,8 Mio. Teilnehmende)
- mindestens eine*r von fünf Kursteilnehmenden soll weiterführendes Interesse zeigen (ca. 0,2 Mio Teilnehmende)

Aufgrund der nachhaltigen Herausforderungen in der Skalierung sehen wir derzeit davon ab, einen Zielzeitpunkt festzulegen. Wir werden das Jahr 2025 dafür nutzen, insbesondere die systemischen Grundlagen für die Skalierung zu schaffen und Multiplikationseffekte über z. B. Kultusministerien zu erproben.

Wir sind entschlossen, mit unseren Kursen in Zukunft noch stärker Selbstwirksamkeit und 21st Century Skills erlebbar zu machen und eine gute Fehlerkultur zu etablieren. Es gibt zwar Indikatoren für die 21st Century Skills, aufgrund ihrer Komplexität bleiben diese dennoch schwer messbar, insbesondere in einer direkten Kausalkette. Wir sehen es als Herausforderung, trotzdem die Indikatoren zu finden, die uns hier erste Anhaltspunkte und Erkenntnisse für unsere Wirkung liefern.

4.2. Einflussfaktoren: Chancen und Risiken

Die Wachstums- und Erfolgsaussichten der Hacker School sind schwierig zu bewerten. Insbesondere nach der Corona-Pandemie hat ein zunehmendes Verständnis der Wichtigkeit digitaler Bildung 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 Covid 19-Pandemie, mit dem verbundenen Homeschooling und Home-Office, offenbart, wie wichtig digitale Teilhabe und der souveräne Umgang mit digitalen Medien sind. Auch der zunehmende Zugang insbesondere seitens der Schüler*innen zu generativer KI hat auf unterschiedlichen Ebenen für Aufmerksamkeit gesorgt, sodass eine Beschäftigung mit Zukunftstechnologien unumgänglich ist. Die Notwendigkeit unserer Arbeit ist umfassend anerkannt und wird immer wieder bestätigt.

Im Hinblick auf den schon bestehenden und 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. Durch diesen Ansatz erreichen wir mit dem Format Hacker School @yourschool eine signifikant höhere Zahl von Jugendlichen, unabhängig von ihrer Herkunft, ihrem Vorwissen oder auch Vorurteilen gegenüber IT, und können sie mit Programmierkenntnissen und 21st Century Skills versorgen. Durch diese Skalierung tragen wir mittel- und langfristig zu einer stabilisierenden Wirkung in Bezug auf den sich aktuell noch stetig erhöhenden IT-Fachkräftemangel bei.

Die Unternehmen haben verstanden, dass sie sich selbst engagieren müssen. Auch wenn das noch nicht zwangsläufig heißt, dass sie sich engagieren. Diese Dissonanz ist eines der größten Risiken für die Hacker School - neben allgemeinen Unsicherheiten wie wirtschaftlichen Schwierigkeiten und Inflation. Es braucht einen Konsens darüber, dass sich das gesamtgesellschaftliche Problem der mangelnden digitalen Bildung nur gemeinsam lösen lässt. Dies muss auch das Engagement der Politik mit einschließen. Dass aber aktuelle Krisen, wie der anhaltende Krieg in der Ukraine und seine Folgen, auf der politischen Ebene die Prioritäten verschieben, zeigt sich eindrücklich am Thema Klimaschutz und betrifft gleichsam das Thema digitale Bildung.

Unsere Herausforderung ist ganz konkret, dass wir zwar von vielen Seiten beeindruckend große Zustimmung erfahren, aber die Beharrungskräfte nicht nur in Schulen sehr groß sind. Das Verständnis, dass planbares und quantitativ signifikantes Corporate Volunteering notwendig ist, reicht einfach nicht aus. Kurzum: Wir brauchen verlässliches Engagement.

Die Hacker School ist als soziales Scaleup 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. Daher sehen wir die Notwendigkeit und die Chance, durch eine verbindlichere Zusammenarbeit mit Unternehmen eine nachhaltige Finanzierungsmöglichkeit über einen wirtschaftlichen Zweckbetrieb zu schaffen - das wird für 2025 auch ein starker Fokus unserer Arbeit sein.

Wir werden das Jahr 2025 dafür nutzen, unsere Arbeit noch genauer zu analysieren und zahlenbasiert optimierte Prozesse zu bauen, um innerhalb unserer Fokussierung auf die Schulformate unsere Wirkungssteuerung auszuweiten. Wir wollen mit weniger Unternehmen mehr Inspirer ins Engagement bringen, wir wollen unser Hochschulformat ausweiten und insbesondere den Zugang zu Schulen in ausgewählten Bundesländern in enger Zusammenarbeit mit Schulbehörden und Kultusministerien professionalisieren. Damit steigen für uns die Chancen, dass wir tatsächlich ein tragender Teil des Systemwandels Schule werden und in der Fläche wirken können. Dass wir es im Kleinen können, haben wir umfänglich gezeigt. Spannend wird es in diesem Jahr zu zeigen, dass wir auch wirklich flächendeckende Angebote in Bundesländern anstoßen können.

5. Organisationsstruktur und Team

5.1. Organisationsstruktur

Das Team der Hacker School umfasst 74 Festangestellte (38,35 FTE), vier freie Mitarbeitende und 11 Übungsleiter*innen (Stand Dezember 2024). Die Organisationszentrale ist in Hamburg mit einem Büro im BZ Business Center in der Ludwig-Erhard-Straße im Zentrum. Da das Team von Kiel bis München und von Köln bis Leipzig verteilt sitzt, verläuft die tägliche Zusammenarbeit überwiegend remote. Das Team der Hacker School hat für die Kooperation miteinander ein Organisationsmodell entwickelt, das sich an einer agilen und rollenbasierten Teamstruktur orientiert. Flache Hierarchien sind gepaart mit hoher Eigenverantwortung. Geteilte Kompetenzen innerhalb der Teams sorgen dafür, dass Mentoring und gegenseitiges Vertreten problemlos möglich sind.

Die Organisationsstruktur der Hacker School sieht neben der Geschäftsführung sieben Teams und eine strategisch unterstützende Rolle vor:

- Unterstützende Rolle für die Geschäftsführung: Vision Officer
 - Testen neuer Ideen und Ziele im Sinne der Vision
- Team Corporate & Inspirer Management
 - Unternehmens-, Hochschul- und Berufsschulkooperationen
- Team Communications
 - Marketing & Öffentlichkeitsarbeit. Social Media Kanäle, Newsletter, Website, Podcast, Pressebetreuung
- Team Finance & Fundraising
 - alle Aktivitäten rund um Finanzen & Controlling, Fundraising und Reporting, vorbereitende Tätigkeiten für Finanzbuchhaltung & Jahresabschluss
- Team Impact
 - Weiterentwicklung und Betreuung der sogenannten Team Inspirer, Sicherstellung der nachhaltigen, datenbasierten Wirkung sowie die konzeptionelle Weiterentwicklung und Durchführung der Kurse
- Team IT
 - Koordination IT-Aktivitäten und Optimierung interner Prozesse
- Team People & Culture
 - Personalmanagement und Aufbau der Unternehmenskultur
- Team Yourschool
 - Erarbeitung langfristiger Kooperationen mit Schulen
 - Planung und Umsetzung von Schulkursen

Als gemeinnützige Organisation steht die Hacker School im Rampenlicht. Hier wird verantwortungsbewusstes Handeln gefordert, während gleichzeitig eine Verbesserung der Customer Experience benötigt wird, um weiter zu wachsen.

5.2 Vorstellung der handelnden Personen (Stand: Dezember 2024)

Geschäftsführung
Dr. Julia Freudenberg

Unterstützende Rolle für die Geschäftsführung:
Matthias Feldmann

Team Corporate & und Inspirer Management:
Dr. Charlotte Echterhoff (Lead), Nicole Frank, Tina Ehmann, Dominik Buchmüller, Anne Diedrich, Elena Schwarzloh, Katharina Planchart, Miriam Buhl, Sascha Bohn, Matthias Kirtschig, Ulrike Sippel, Ann-Christin Mengs, Karin Lühmann, Gwen Neitzel (Werkstudentin) und sechs Übungsleiter*innen:
Isabel Cara Vibora Münch, Essenam Enaku, Tobias Keck, Silvia Reichl, Katharina Schreiber, Oksana Wruszczak

Team Communications:
Katharina van den Busch, Marie Matern, Eva Drechsler-Györköcs

Team IT:
Andreas Schalm (Lead), Christina Sommerfeld, Jannick Drechsler, Alexander Heinze, Frederik Krohn (Werkstudent)

Team Finance & Fundraising:
Romina Kunkel (Lead), Astrid Schülke, Joana Eisenhardt, Katarina von Verschuer, Nadja vom Wege, Annett Fließbach, Tina Struchtrup (in Elternzeit)

Team People & Culture:
Lena Alter, Vanessa Fuhrmann, Claudia Justus, Mette Beckhoff

Team Impact:
Jana Dehne (Lead), Rahel Secklinger, Erik Hasenknopf, Liana Heinrich, Luise Miklis
28 Werkstudierende/Minijobber*innen:
Aaron Held, Abdulhay Alsajir, Ahmed Kaya, Arina Högerl, Benjamin Huggenberger, Benjamin Rompf, Claudia Kleine Bornhorst, Conrad Wernecke, Dominik Remo, Elias Arbabzadah, Furkan Ceylan, Janina Reichl, Jonas Heße, Joshua Hoffmann, Juno Müller, Kathleen Neitzel, Klaus Wehrle, Marthe Gerwers, Marvin Petsch, Mehrose Farooq, Pema Sherpa, Raghad Altahan, Ranin Foutih, Reyhaneh Biabani, Sara Laudien, Sche In Baek, Tobias Xin Wang, Yamam Al Shoufani

Team Yourschool
Frederick Matern (Lead), Maren Janssen, René Wecker, Bettina Wiebe, Maren Kube, Imke Ohms, Yiran Wang

5.3 Partnerschaften, Kooperationen und Netzwerke

Die Zusammenarbeit mit Organisationen, Verbänden und 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 Kooperationen ist 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.

Die Hacker School gGmbH ist Mitglied bei:

- SEND - Social Entrepreneurship Netzwerk Deutschland e. V.
- Initiative D21 e. V. (Netzwerk für Digitale Gesellschaft)
- nushu GmbH (Karriere-Netzwerk für Frauen)
- Panda GmbH (Women Leadership Network)
- GI - Gesellschaft für Informatik
- #shetransformsIT des Bitkom e. V. (Förderung von "Women in Tech")
- Bundesverband Digitale Wirtschaft e. V.
- Bundesverband IT-Mittelstand e. V. (BITMi)
- Bundesverband innovativer Bildungsinitiativen
- Initiative Transparente Zivilgesellschaft
- Veek Hamburg
- MINT Zukunft schaffen (Fördermitgliedschaft)

Die Hacker School kooperiert u. a. mit:

- IT Executive Club e. V.
- Bundesverband IT-Mittelstand e.V. (BITMi)
- VOICE - Bundesverband der IT-Anwender e. V.
- Teach First Deutschland gGmbH
- JOBLINGE e. V.
- CyberMentor Verbundprogramm
- ReDI School
- ifo Institut für Wirtschaftsforschung
- Initiative Wirkungsmanagement

und steht zudem in engem Austausch mit nahezu allen vergleichbaren außerschulischen Lernorten wie IT4Kids u. a.

6. Organisationsprofil

6.1 Allgemeine Angaben über die Organisation

Name: Hacker School gGmbH
Sitz: Hamburg
Rechtsform: Gemeinnützige GmbH
Kontakt Daten: Hacker School gGmbH, Ludwig-Erhard-Straße 18
20459 Hamburg
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, die Förderung der Jugendhilfe sowie die Förderung des bürgerschaftlichen Engagements zugunsten gemeinnütziger, mildtätiger und kirchlicher Zwecke.
Datum Freistellungsbescheid: 01.11.2024
Ausstellendes Finanzamt: Finanzamt Hamburg-Nord
Mitarbeiter*innen-Vertretung: keine

Personalprofil (Stand Dezember 2024)

- Festangestellte
 - 2024: 41 (20 in Vollzeit) | 2023: 46 (14 in Vollzeit)
- Werkstudierende/Minijobber*innen
 - 2024: 33 | 2023: 18
- Übungsleiter*innen
 - 2024: 11 | 2023: 6
- Freiberufler*innen:
 - 2024: 4 | 2023: 6

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. Die Einrichtung eines unabhängigen Aufsichtsorgans in Form eines Beirats oder Kuratoriums ist im Jahr 2024 vorangeschritten und wird im Jahr 2025 finalisiert werden. Wir haben hierzu bereits ein Konzept für die Besetzung und Einberufung erarbeitet, wir erwarten eine konstituierende Sitzung in Q2/2025. Erster Schritt für die umfassendere Verantwortungsteilung war dabei die Abgabe von Anteilen seitens Dr. Julia Freudenbergs, wie unter 6.3.1. beschrieben.

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:

Die Mitarbeitenden der Hacker School sind sensibilisiert und dazu motiviert, Unklarheiten und Spannungen frühzeitig zu erkennen und zu thematisieren. Die Teams führen Retrospektiven durch, die für 2024 auch teamübergreifend geplant/durchgeführt wurden. Mit Objectives and Key Results (OKR), einer Methode zur agilen Strategieumsetzung, sorgt die Hacker School für ein transparentes und effizientes Arbeiten an gemeinsam definierten Zielen. Laufend bringen die Mitarbeiter*innen ihre Ideen und Impulse für die Hacker School ein. In der Buchhaltung und bei Förderanträgen gilt das Vier-Augen Prinzip.

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 12.251), Andy Freudenberg (Geschäftsanteile Nr. 12.252 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 in verschiedenen Verbänden. Eine detaillierte Auflistung siehe 5.3.

6.3.3 Verbundene Organisationen

Die Hacker School gGmbH hält 100% der Anteile an der Hacker School Austria gGmbH.

6.4 Umwelt- und Sozialprofil

Die Hacker School gGmbH ist sich ihrer ökologischen und sozialen Verantwortung bewusst und handelt im Rahmen ihrer Möglichkeiten danach.

- Die 17 nachhaltigen Entwicklungsziele der UN benennen die globalen Herausforderungen. Auch die Hacker School konzentriert sich im beruflichen Alltag auf diese 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, bis zu drei Monate pro Jahr Workation im europäischen Ausland zu machen, wenn die technischen, rechtlichen und steuerlichen 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 oder im Rahmen von Messebesuchen (z.B. für den Transport von Hardware) 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 ein großer Teil der Mitarbeitenden sind weiblich, zudem arbeiten bei der Hacker School Menschen mit verschiedenen kulturellen Hintergründen.
- Seit Juli 2024 hat die Hacker School ein neues, transparentes Gehaltsmodell, das sich aus einem für alle einheitlichen Basisgehalt und den Faktoren Abschluss, Berufserfahrung, Zugehörigkeit zur Hacker School sowie der Funktionszulage Team Lead / Co-Lead zusammensetzt.
- 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. Im Jahr 2024 erfolgte dies über das Tool Flair.
- 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, Teambuilding und an persönlichen Arbeitszeitmodellen.

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 2024 wird zum Zeitpunkt dieser Berichtsveröffentlichung von der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft AIOS Tax AG, Schönhauser Allee 10-11, 10119 Berlin, erstellt und geprüft. Der Jahresabschluss 2023 findet sich [hier](#).

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:

- Fördergelder von Stiftungen und Soziallotterien
- Unternehmensspenden
- Öffentliche Gelder
- Teilnehmenden-Gebühren für außerschulische Kurse
- Private Spenden

Für das Jahr 2024 betrug der Budgetrahmen knapp 2,6 Millionen Euro. Die Herausforderung einer langfristigen und stabilen finanziellen Vorplanung ist durch den grundsätzlichen Habitus des bestehenden Fördersystems (meist nur jährliche Förderzusagen) immanent. 2025 werden wir daher ausloten, inwieweit wir einen Teil unserer Angebote so weiterentwickeln können, dass wir damit eigene Einnahmen insbesondere im Bereich des Zweckbetriebs erzielen können, um uns unabhängiger von Fördergeldern von Stiftungen zu machen. Weiterhin werden wir Gespräche mit öffentlichen Geldgebern forcieren, um für unser Angebot für Schulen eine Basisfinanzierung zu sichern.

Quellenverzeichnis:

1. [4K-Modell der Organisation Partnership for 21st Century Learning \(P21\)](#)
2. [ICILS 2023](#)
3. [OECD 2020: Dream Jobs? Teenagers' Career Aspirations and the Future of Work](#)
4. [Dr. Ulrich Hinz \(verantw. für die Schülerförderung bei der Stiftung der Deutschen Wirtschaft\) 2023](#); World Economic Forum (2016)
5. [The Future of Jobs Report \(2023\)](#)
6. [Informatik-Monitor 2024](#)
7. [Statista 2023](#)
8. [Mehr Diversität in der MINT-Bildung, Chancengleichheit aufgrund sozialer Herkunft: Ursachen und Lösungsansätze Kurzfassung der Studie \(Februar 2023\)](#)
9. [PISA-Erhebung 2022 \(OECD 2023\)](#)
10. [Sozioökonomischer Disparitätenbericht 2023](#)
11. [MINT Herbstreport 2024](#)
12. [BMWK](#)
13. [Frauen in der ITK-Branche \(Bitkom 2023\)](#)
14. [Destatis 2024](#)
15. [Tagesspiegel Background \(2023\)](#)
16. [Forschungsprojekt der ZHAW](#)
17. [Bertelsmann Stiftung \(2023\)](#)
18. [iwd 2025](#)
19. [Informatik-Monitor 2024](#)
20. [Informatik-Monitor 2024](#)
21. vgl. Informatikunterricht: Deutschland abgehängt in Europa. Eine Vergleichsstudie zu Informatik an Schulen in Europa. Stifterverband und Heinz Nixdorf Stiftung. 2023
22. [Informatik-Monitor 2023/24](#)
23. [Statista](#)
24. [Studie Uni Göttingen 2021](#)
25. [Factsheet - Lehramtsstudium in der digitalen Welt, 2022, Monitor Lehrerbildung von Bertelsmann Stiftung, CHE Centrum für Hochschulentwicklung gGmbH, Robert Bosch Stiftung GmbH und Stifterverband.](#)
26. [Deutsches Schulportal 2023](#)
27. [Deutsches Schulportal 2023](#)
28. [Statista](#)
29. [Gerald Hüther, Göttingen 2006](#)
30. [Dr. Deborah Schnabel, 6.9.2017](#)
31. vgl. [researchgate](#)
32. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "yourschool Teilnehmende ALT und NEU addiert" [4300 Antworten]
33. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Classic Teilnehmende NEU, ab 09.07.2024" [290 Antworten]
34. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "yourschool Teilnehmende ALT, bis 08.07.2024" [2032 Antworten]
35. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "yourschool Teilnehmende NEU, ab 09.07.2024" [2230 Antworten]
36. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Classic Teilnehmende ALT und Neu addiert" [500 Antworten]
37. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "yourschool Teilnehmende NEU, ab 09.07.2024" [2230 Antworten]
38. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Inspire Feedback" [1170 Antworten]
39. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Lehrkräfte Feedback" [116 Antworten]
40. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Lehrkräfte Feedback" [114 Antworten]
41. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "yourschool Teilnehmende ALT, bis 08.07.2024" [2032 Antworten]

42. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "yourschool Teilnehmende NEU, ab 09.07.2024" [2230 Antworten]
43. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "yourschool Teilnehmende NEU, ab 09.07.2024" [1004 Antworten]
44. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Classic Teilnehmende ALT, bis 24.07.2024" [262 Antworten]
45. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Classic Teilnehmende NEU, ab 25.07.2024" [290 Antworten]
46. Quelle: interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Classic Teilnehmende neu" [99 Antworten]
47. [ifo Institut für Wirtschaftsforschung](#)
48. [Leibniz-Institut für Bildungsverläufe](#)
49. [Helena Zeppel, Growth Mindset in wissensbasierten Dienstleistungsunternehmen, Graz, Mai 2023](#)
50. [Friedrich Verlag, Vom Fixed zum Growth Mindset](#)

Wir freuen uns über Anfragen: KONTAKT

Für Schulen & Lehrkräfte

Ihr wollt einen Schulkurs mit uns durchführen?

Wir freuen uns auf eure Anfrage über unser Formular:
<https://hacker-school.de/schule>

Noch unsicher? Unser allgemeiner Infotermin für Lehrkräfte:

- mittwochs um 16:00 Uhr
- donnerstags um 15:00 Uhr

Anmeldung: <https://tickets.hacker-school.de/7mjsp>



Für Unternehmen

Ihr wollt genauer wissen, wie Engagement bei uns funktioniert? Oder direkt Partner werden und euer gesellschaftliches Engagement vorantreiben? Meldet euch bei:

Dr. Charlotte Echterhoff

Team-Lead Unternehmenskooperationen
charlotte.echterhoff@hacker-school.de
+49 176 46710733
<https://hacker-school.de/unterstuetzen/partner>

Ehrenamtlicher Inspirer werden

Ihr möchtet direkt einsteigen und wissen, wie es funktioniert? Dann schaut hier vorbei und kommt in unseren Online-Infotermin:
<https://hacker-school.de/unterstuetzen/inspirer>

Für Förderer & Stiftungen

Ihr möchtet die Hacker School finanziell fördern? Meldet euch bei:

Astrid Schülke

Fundraising
astrid.schuelke@hacker-school.de
+49 152 08723244

Für Presseanfragen

Wir freuen uns über eure Fragen, Interview- oder Speakerwünsche an:
kommunikation@hacker-school.de

Katharina van den Busch, Marie Matern,
Eva Drechsler-Györkös

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

Bildnachweis Hacker School Austria: FH Salzburg/ wildbild

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.

Geschäftsführerin:

Dr. Julia Freudenberg

Gesellschafter*innen:

Dr. Julia Freudenberg,

Antje Bommhardt,

Andy Freudenberg,

Werner Detering

Wirkungsbericht 2024

Stand: März 2025

Redaktion: Eva Drechsler-Györkös, Jana Dehne,

Liana Heinrich, Jens Becker

Gestaltung: Marie Matern

Korrektur: Miriam Buhl, Katharina van den Busch,

Ulrike Sippel, Astrid Schülke

Herausgegeben von:

Hacker School gGmbH

Ludwig-Erhard-Straße 18

20459 Hamburg

info@hacker-school.de



Hack the world a better place!

Spenden:

www.hacker-school.de/unterstuetzen/spenden

Informiert bleiben mit unserem Newsletter:

<https://hacker-school.de/ueber-uns/newsletter>

www.hacker-school.de

