



# Hacker School @TUM/CIT

## Projektvorstellung (01.10.24)

# Purpose – Vision – Mission

## Digitale Bildung für die Zukunft

### Unser Purpose

Hack the world a better place!

### Unsere Vision

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

### Unsere Mission

Mit unseren niedrigschwelligen Kursen begeistern wir junge Menschen, insbesondere auch Mädchen und Jugendliche aus sozioökonomisch benachteiligten Umfeldern, für das Programmieren und vermitteln die nötigen Skills für die Zukunft.



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

## Win-Win

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

## Einfach machen

Learning by doing. Lass sie ausprobieren, 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.



# Kursformate im Überblick

in Schulen

1

**@yourschool**

**Tageskurse:**

- Remote
- Dauer: 4 Std.
- vormittags
- 6. bis 10. Klasse

2

**@yourschool  
PLUS**

**Tageskurse:**

- vor Ort
- Dauer: 4 x 45 min.
- Schulen in HH mit Sozialindex 1 oder 2

außerschulisch

3

**Classic**

**2-Tageskurse:**

- vor Ort/  
Remote
- Dauer: 2 x 5  
bzw. 2 x 4 Std.
- am WE
- 11 bis 18 Jahre

4

**Girls**

**2-Tageskurse:**

- vor Ort/  
Remote
- Dauer: 2 x 5  
bzw. 2 x 4 Std.
- am 1. WE des Monats
- 11 bis 99 Jahre

# Werde Inspirer @yourschool

## Rahmen:

- online | täglich | deutschlandweit
- 4 Std.
- i. d. R. vormittags (08:00 - 13:00 Uhr)
- Begleitung durch eine\*n Mitarbeiter\*in der Hacker School

## Kurskonzepte

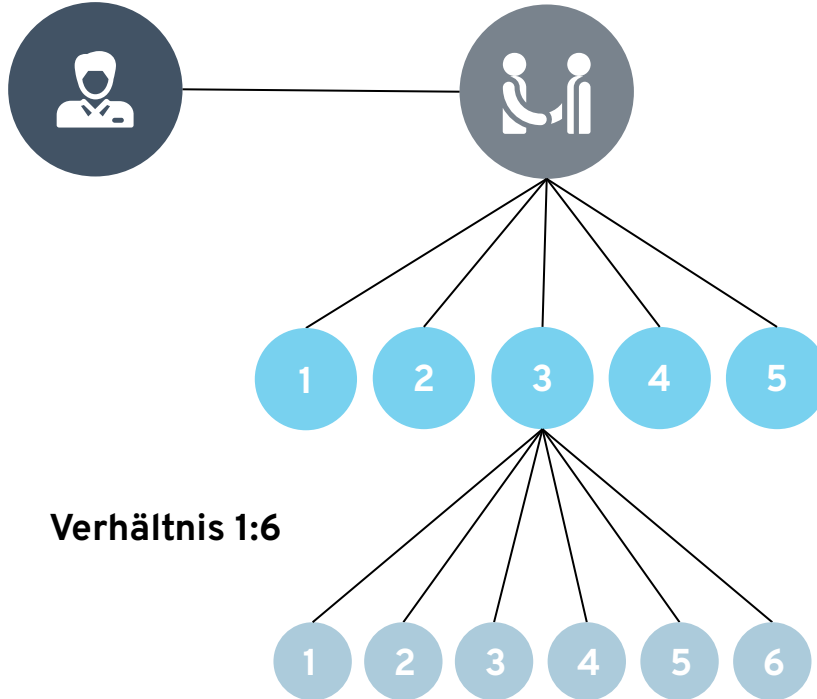
- Spiele entwickeln mit **Scratch** bzw. **MakeCode**
- Webseiten erstellen mit **HTML/CSS**
- Grundlagen des Programmierens erlernen mit **Python**



# Organisation

## Lehrkraft

Hat die Aufsichtspflicht und ist für die Schüler\*innen verantwortlich, sollte es Störungen oder Probleme geben



Verhältnis 1:6

## Team Inspirer (remote)

Kümmert sich um den organisatorischen Rahmen, übernimmt die Moderation im Plenum und unterstützt die Inspirer

## Inspirer/Inspiress (remote)

Ist in einem Breakout Room für ca. 6 Schüler\*innen verantwortlich

## Teilnehmer\*innen

Programmieren jeweils ein eigenes Projekt

# TU München

WiSe 2023/24 & SoSe 2024

## Metriken:

- 66 Inspirer 🎓
- 91 Schulen 🏫
- 4.662 Schüler\*innen 🎒



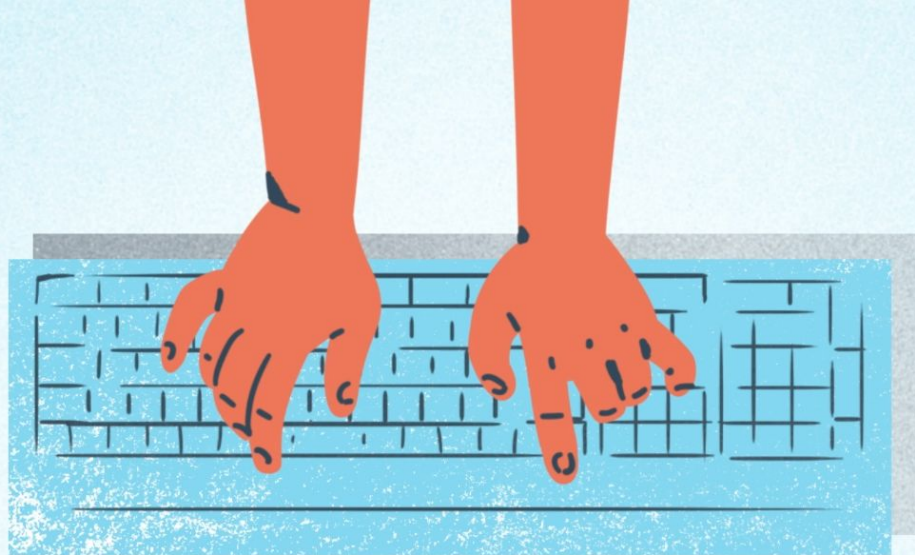


# Zeit für Eure Fragen

index.js

```
1 function KarmaSammeln(zeit){  
2   karma = 0  
3   for(let kurse = 0; kurse < zeit; kurse++){  
4     karma++  
5   }  
6   return "Du hast " + karma + " Karma gesammelt"  
7 }
```





[www.hacker-school.de](http://www.hacker-school.de)



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

Telefon: +49 40 - 507 199 1005  
Mail: [info@hacker-school.de](mailto:info@hacker-school.de)

[www.hacker-school.de](http://www.hacker-school.de)

Geschäftsführerin:  
Dr. Julia Freudenberg

Gesellschafter\*innen:  
Antje Bommhardt,  
Werner Detering,  
Andy Freudenberg

Amtsgericht Hamburg  
HRB 166269

Spendenkonto:  
GLS Bank  
IBAN DE85 4306 0967 1300 3227 00  
BIC GENODEM1GLS

**Hack the world a better place!**

