

CODECONNECTION

Miteinander, Innovation, Verstehen

ZIELE

- Einen Ort schaffen für Miteinander, Innovation und Spaß
- Menschen Raum und Zeit geben, sich mit Software-Entwicklung auseinanderzusetzen
- Stärkung der Selbstwirksamkeit durch eigenständiges Erarbeiten von Inhalten
- Gemeinsame Entwicklung durch agile Methoden
- Mentoring durch erfahrene Software-Entwickler, Sozialarbeiter und Pädagogen
- Vorhandenem Interesse für IT und Software-Entwicklung ein Fundament geben
- Einführung in die collaborative Arbeitsweise auf digitaler Ebene
- Voraussetzungen für den Arbeitsmarkt schaffen

ZIELGRUPPE

- Alle, die sich für IT interessieren und bisher nicht die Ressourcen hatten oder sich nicht dafür die Zeit genommen haben.
- Schwerpunkt junge Menschen, Geflüchtete, Migranten, Frauen und sozial Benachteiligte

GRUNDLAGEN (WAS WIR BRAUCHEN)

- Wiederkehrende Treffen
- gute Internetanbindung
- ausgeglichenes Verhältnis zwischen Teilnehmer*innen und Mentor*innen
- Englisch als übergreifende Sprache oder als Ergänzung
- Platz zum Arbeiten und Treffen
- Git/ Github für den Abgleich der Ressourcen
- Agile Vorgehensmethoden/ -tools

KULTUR

- offen für alle
- Gemeinsames Arbeiten in gleichberechtigten Teams
- Jede*r erreicht das von ihr oder ihm gesteckte Ziel
- Achtsamkeit für Microaggressions
- Gemischte Gruppen
- Gelebte Diversity

WIEDERKEHRENDE TREFFEN

- kontinuierliche Entwicklung ermöglichen
- Ganztägige Workshops in längerem Abstand
- abendliche Workshops in kürzerem Abstand
- virtuelle Treffen möglich

WORKSHOPS

- Agile Techniken erlauben zielorientierten und gemeinsamen Fortschritt
- Individuelle Ziele sollen formuliert und erreicht werden
- Gruppen/ Paare für Zusammenarbeit finden
- Sinnvolle Produkte motivieren zum Weitermachen

LEARNING RESOURCES

- Github
- Codecademy
- FreeCodeCamp
- Lightning Talks

GEMEINSAME PROJEKTE

- Teilnehmer*innen entwickeln sinnvolle Produkte
- Lernen gemeinsam an Software Produkten zu arbeiten
- Refactoring/ Weiterentwicklung von Produkten ermöglichen das Lesen fremden Quellcodes
- gemeinsames Open-Source Projekt (Game / Roboter-Programmierung /App) schafft Zusammengehörigkeit

ORGANISATION

- Eine Gruppe an Organisator*innen
- Eingetragener Verein
- Rollen: Teilnehmer, Mentoren, Organisatoren
- Planung über Trello/ Slack/ Googledocs/ Hangout

VORGEHEN

- Kernteam bilden
- Konzept weiterentwickeln
- Verein gründen
- Räume finden
- Hardware stellen
- Finanzierung klären
- Testlauf mit kleiner Gruppe
- Teamgrösse und Gruppe vergrößern

SICHTBARKEIT

- offen für alle
- Ergebnisse werden in Stories veröffentlicht
- Kanäle: Twitter, Facebook, Slack, GitHub-Pages etc.