

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 niedrighschwelligigen 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

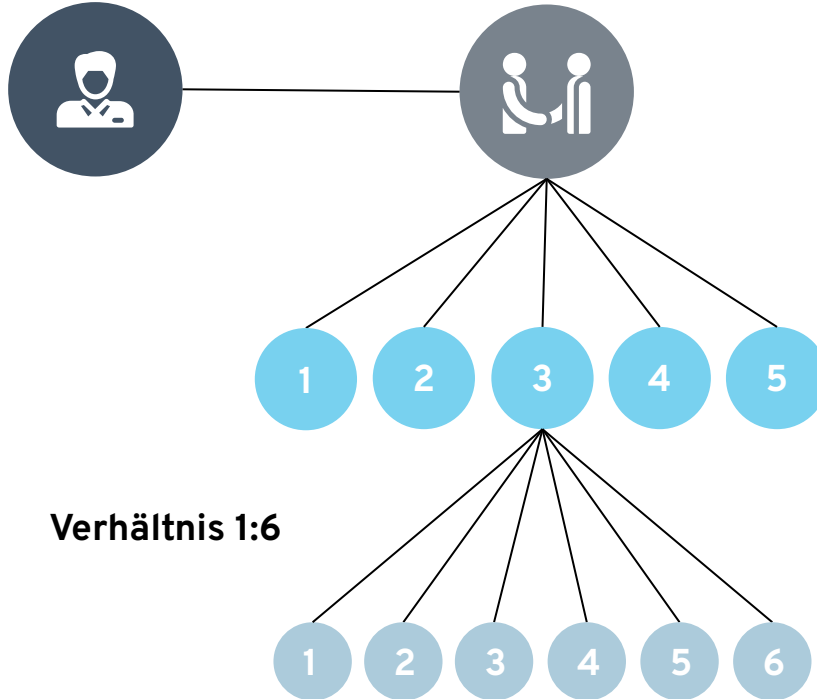
- Spiele entwickeln mit **Scratch** bzw. **MakeCode**
- Webseiten erstellen mit **HTML/CSS**
- Grundlagen des Programmierens erlernen mit **Python**



Organisation

Lehrkraft

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



Team Inspirer (remote)

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

Inspirer/Inspiree (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:

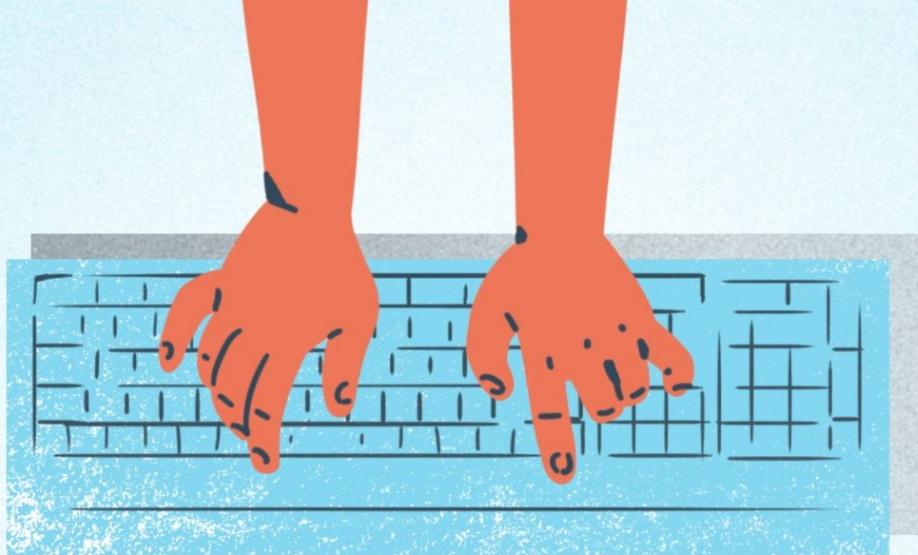
- 66 Inspirer 🎓
- 91 Schulen 🏫
- 4.662 Schüler*innen 🎒



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



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

Telefon: +49 40 - 507 199 1005
Mail: info@hacker-school.de

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!

