



WIRKUNGSBERICHT 2023

Unsere Vision. Unser Ansatz. Unsere Wirkung.

Ein Überblick – WO STEHT WAS

Wer wir sind, unsere Vision sowie alle unsere Kurs-Formate findest du ausführlich in unserem [Wirkungsbericht 2022 \(hier\)](#).



TEIL 1

VORWORT	5
Einleitung von Dr. Julia Freudenberg	
STATUS QUO – UNSERE WIRKUNG IN 2023	6
DAS HACKER SCHOOL MINDSET	8
WE INSPIRE	
#SCALINGHACKERSCHOOL	10
• Unser Team wächst	10
• Digitale Transformation	12
• Sichtbarkeit, Usability und Informationsfluss	13
• Fokus auf Schulen	14
• Unsere Classic-Kurse	16
• Classic mit PLUS	17
• Deutschlandweit auf Messen: von 0 auf 6.455	18
• Girls can do IT – Female Power	20
• Hochschulen – Lernen durch Lehren x 9	21
WIR SIND DAS S IN ESG	22
Environmental, Social und Governance	
UNSERE FÖRDERER UND UNTERSTÜTZER 2023	24
AUSZEICHNUNGEN UND STORIES 2023	26
TEIL 2	
UNSERE WIRKUNG GEMÄSS SOCIAL REPORTING STANDARD	30
Organisationsdaten, Finanzkennzahlen, Wirkungsbelege	

VORWORT



Liebe Leserin, lieber Leser,

Was für ein Jahr! – mit diesen Worten könnte ich jedes Vorwort für unseren alljährlichen Wirkungsbericht beginnen. Was haben wir alles erreicht – wir hätten am Beginn des Jahres nicht davon zu träumen gewagt. Wir haben es geschafft, mit unseren Inspirern „vor die Welle“ zu kommen:

Wir haben über 18.000 Jugendliche erreicht und erstmals in der Geschichte der Hacker School hatten wir mehr Ehrenamtliche, die mit uns virtuell in Schulen junge Menschen für Zukunft begeistern wollten – mehr Inspirer, als wir so schnell Schulen im Zugriff hatten. Wir haben uns als das S in ESG positioniert und Partnerschaften geschlossen (mehr dazu im Bericht selbst). Wir haben es geschafft, die Struktur der Hacker School neu zu formen, die Zusammenarbeit in den einzelnen Teams zu stärken und uns Freiräume zu erarbeiten, um spannungsbasiert zu arbeiten. Wir sind wichtige Schritte der (digitalen) Transformation gegangen und haben ein Buch über die Hacker School geschrieben, welches Mitte 2024 veröffentlicht wird. Und so vieles mehr. Nie war ich so stolz, ein so wunderbares Team mit einer so coolen Mission führen zu dürfen – und gleichzeitig hatte ich noch nie so große Angst um unser Land. Daher möchte ich diesmal auch noch etwas anderes ansprechen:

Ich möchte über Demokratie sprechen. Und über Verantwortung – Verantwortung jedes einzelnen Menschen hier in Deutschland und auch überall auf der Welt. Verantwortung dafür, die demokratischen Grundwerte zu schützen, sie zu stärken und für sie einzustehen. Was können wir als kleines Social Startup dafür tun? Wir bauen mit der Hacker School Brücken, um Chancengerechtigkeit durch digitale Bildung und Lust auf Zukunftsberufe zu allen jungen Menschen zu bringen – durch andere Menschen, die dafür brennen, Jugendlichen Zukunft zu zeigen.

Eine Zukunft, die wir mit Kompetenzen, Offenheit und Neugier gestalten können und müssen. Eine Zukunft, die keine Unterschiede nach Geschlecht, Herkunft oder Alter macht, sondern ein lebenswertes Miteinander für alle gestaltet. Uns verbindet so viel mehr als uns trennt – und insbesondere junge Menschen beim Wachsen zu begleiten, ist ein großes Geschenk, so wie das Privileg, in einem demokratisch regierten Land zu leben. Ein Geschenk, für das wir arbeiten müssen, denn es ist nicht selbstverständlich. Die größte Arbeit, die jede*r leisten muss, ist diejenige an sich selbst. Toleranz bedeutet, auch andere Meinungen im Rahmen des demokratischen Konsenses auszuhalten. Aufeinander zuzugehen, und sei es im Rahmen eines Programmierkurses an einer Schule, kann als erster Schritt dazu beitragen, dass #hacktheworldabetterplace Wirklichkeit wird.

Ich hoffe, dass wir zu Beginn des nächsten Jahres zurücksehen auf 2024 als das Jahr, in dem wir Freiheit und Demokratie verteidigt und gestärkt haben – und viele (junge) Menschen dazu ermuntern konnten, mit den Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts die Zukunft aktiv zu gestalten. #niewiederistjetzt und #jetzterstrecht auch. Das Jahr 2024 entscheidet nicht selbst, ob es ein gutes Jahr wird – sondern wir entscheiden das mit unseren Taten. Also los: #hacktheworldabetterplace – es war nie wichtiger als heute.

A handwritten signature in black ink that reads 'Julia Freudenberg'. The script is cursive and fluid.

Dr. Julia Freudenberg
Geschäftsführerin Hacker School gGmbH

Status Quo: Unsere Wirkung in 2023

Unser neues Team Impact – für Wirkung & Konzepte



#hacktheworldabetterplace: Jugend begeistern. Gemeinsam Zukunft gestalten.

Wir setzen uns leidenschaftlich dafür ein, Veränderungen in der Bildungslandschaft anzustoßen, insbesondere im Hinblick auf die digitalen Fähigkeiten von Kindern und Jugendlichen. Denn um die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts erfolgreich mitzugestalten und am Arbeitsmarkt zu bestehen, sind bestimmte Kompetenzen erforderlich. Bei der Hacker School rücken wir genau diese Fähigkeiten in den Fokus.

Im Jahr 2023 hatten wir zum ersten Mal die Möglichkeit, Daten über den gesamten Jahresverlauf einheitlich zu berücksichtigen. Die vorliegenden Ergebnisse aus den Umfragen im Berichtszeitraum zeigen: Wir wirken! Zahlreiche Teilnehmende entwickelten nicht nur Freude am Programmieren, unsere Kurse unterstützten sie auch effektiv bei der Berufsorientierung. Das gesteigerte Vertrauen in ihre IT/ Programmierfähigkeiten war spürbar, und viele entwickelten ein vertieftes Interesse an diesem Bereich. Wir haben einen soliden Grundstein gelegt, auf dem wir weiter aufbauen können.

Intern haben wir unser Wirkungsmanagement verbessert: Das fest etablierte Team Impact integriert die Wirkungsziele in unsere Steuerungsprozesse. Die gewonnenen Erkenntnisse fließen in unsere Kurskonzepte ein, die jetzt stärker auf die 21st Century Skills einzahlen.

Für 2024 setzen wir uns noch höhere Ziele. Neben der Fortsetzung unserer erfolgreichen Kurse wollen wir unsere Wirkung präziser messen. Das bedeutet, Veränderungen im Bewusstsein und beim Wissen der Teilnehmenden auch auf ihr Handeln auszuweiten. Zu diesem Zweck werden wir beginnen, unsere langfristigen Auswirkungen auf die Teilnehmenden zu messen. Eine Theory of Change und eine externe Evaluation mit dem ifo Institut sind in Arbeit, um Vorher-Nachher-Daten und Langzeitbeobachtungen zu liefern. Auch Kooperationen mit anderen Organisationen werden weiter ausgebaut, um unsere gemeinsame Wirkung zu verstärken. Ende des Jahres sind wir zudem der Initiative Transparente Zivilgesellschaft beigetreten, um unsere Arbeit nachvollziehbar zu machen. Detaillierte Infos befinden sich im SRS-Teil.



Auch sie machen Hacker School möglich: Unsere Werkstudierenden, die als Team-Inspirer die Yourschool-Kurse anleiten und uns auch in anderen Bereichen unterstützen:

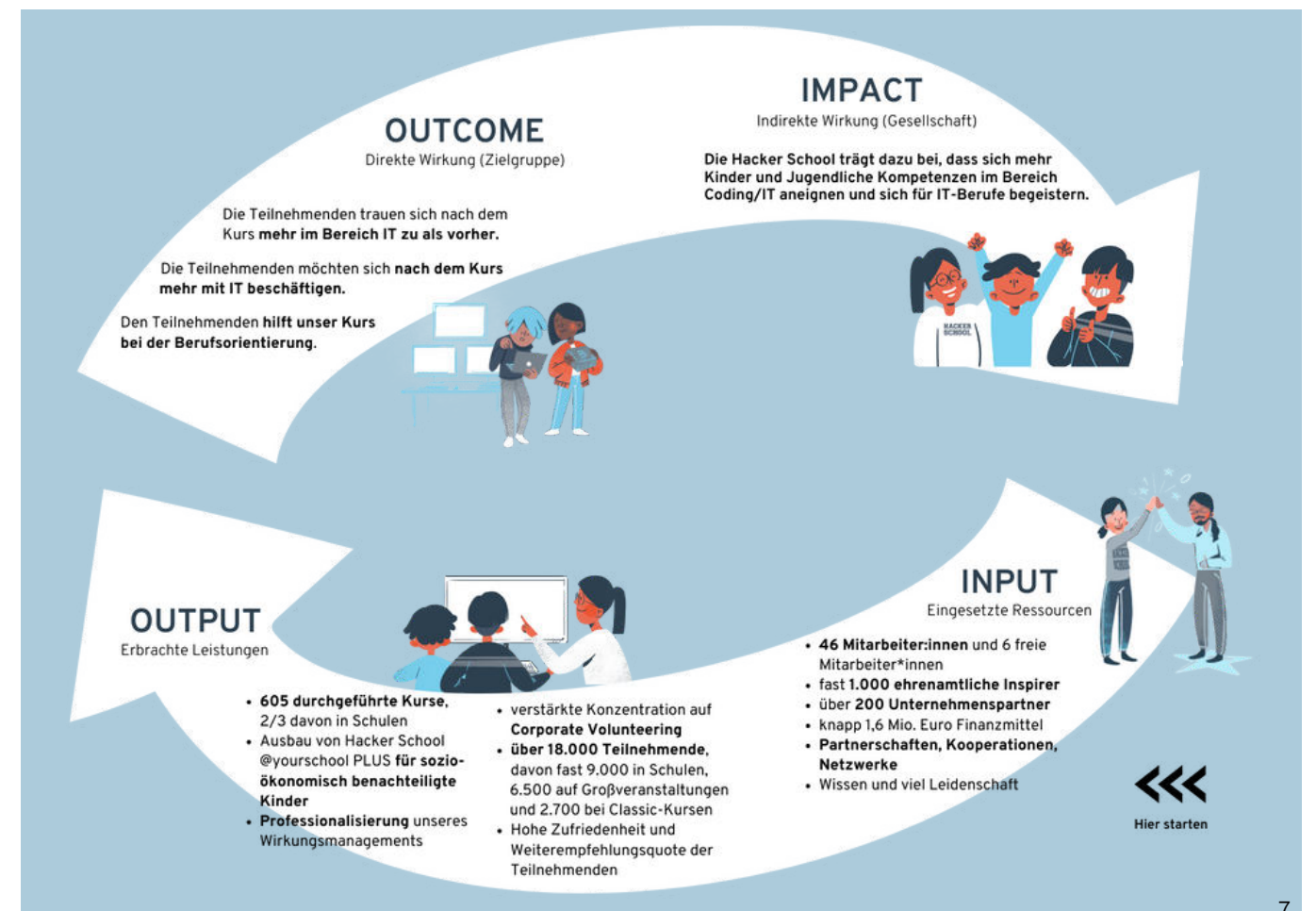


So wirken wir auch:

2024 kommt Joshua Hoffmann als Team-Inspirer zu uns. Vor zwei Jahren nahm er an einem Yourschool-Kurs teil, entschied sich dann für ein Informatik-Studium und arbeitet nun nebenbei als Werkstudent bei uns von Hessen aus. Mega!

Wirkungslogik

Wir orientieren uns an der IOOI-Logik und optimieren unsere Wirkungsmessung und unsere Wirkungsziele kontinuierlich weiter.



Das Hacker School 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.

WE INSPIRE

WE INSPIRE – das ist das Mindset der Hacker School. Wir inspirieren fürs Programmieren und vermitteln die 21st Century Skills, um die nächste Generation auf Zukunftsberufe vorzubereiten. Warum ist das Mindset für uns so wichtig?

Es ist zunächst ein Buzzword, das für die Bildungslandschaft und die Berufswelt zunehmend an Bedeutung gewinnt. Die generelle Denkweise und welche Meinungen man vertritt, werden im Unterbewusstsein durch Erfahrungen sowie Umwelteinflüsse geprägt und entwickelt. Die Psychologin Carol Dweck prägte in den 2010er Jahren den Begriff Growth Mindset.

Dieses erkennt man daran, dass jemand:

- immer dazulernen möchte
- sich selbst herausfordert
- nicht gleich aufgibt und dran bleibt, wenn es schwierig wird
- sich bemüht, Ziele zu erreichen
- sich vom Erfolg anderer inspirieren lässt

18.220 Jugendliche erreichten wir in 2023

Es gibt mehrere Gründe dafür, warum uns bei der Hacker School ein Growth Mindset wichtig ist:

- Es trägt für uns dazu bei, dass unsere Teilnehmenden eigene Potenziale besser entfalten und ausschöpfen können
- Wer an sich selbst glaubt und aufgeschlossen an Herausforderungen und Aufgaben herangeht, wird kreative Lösungen finden
- Zu erkennen, dass Schwierigkeiten normal sind und man aus Fehlern lernen kann, motiviert die Jugendlichen, mutiger neue Dinge auszuprobieren und positiv nach vorne zu schauen
- Ein Growth Mindset fördert sowohl die individuelle Entwicklung der Kinder und Jugendlichen als auch das Interagieren miteinander in der Gesellschaft

Hinter unserem Mindset WE INSPIRE verbirgt sich all das, was wir und all unsere ehrenamtlichen Inspirer täglich leben und an junge Menschen weitergeben wollen. Für unsere Kurse bedeutet es: Es gibt keinen trockenen Frontalunterricht, sondern ein motivierendes, entspanntes Miteinander. Wir vermitteln eine positive Einstellung zu Fehlern und lassen die Jugendlichen gemeinsam kleine Programmier-Projekte entwickeln.

“Elias und ich konnten eine super Ebene zu den Schüler*innen aufbauen. Insbesondere ein Schüler spielte am Anfang in Paint herum und programmierte nicht in Scratch. Ich habe dann nicht den Lehrer ausgepackt und gesagt: “Ey, du musst jetzt Scratch machen”, sondern habe ihn einfach mal machen lassen. Kurze Zeit später stellte ich fest, dass er dort einen krassen Bus gemalt hat und richtiges Know-how mit der Farbskala zu haben schien. Wir sprachen kurz darüber und ich lobte ihn dafür und sagte: “Programmiere doch ein Bus-Spiel in Scratch”. Eine halbe Stunde später hatte er ein cooles Bus-Spiel programmiert und war richtig stolz!”

Feedback von Team-Inspirer Ahmed nach einem @yourschool PLUS Kurs

21st Century Skills

Bei den 21st Century Skills konzentrieren wir uns auf die 4K:

- **Kreativität:** Jedes Projekt darf anders und individuell gestaltet sein; unsere Konzepte geben nur den Rahmen vor
- **Kommunikation:** eine gemeinsame Planung und die Erarbeitung des Projektes mit Austausch auf Augenhöhe
- **Kollaboration:** Die Jugendlichen arbeiten im Pair Programming und unterstützen sich gegenseitig
- **Kritisches Denken:** Nicht jeder vorgegebene Weg muss der richtige sein. Hinterfragen und eigene Lösungen finden: Dazu motivieren wir die Jugendlichen

Ergänzt sind die 4K bei der Hacker School immer mit einer positiven Einstellung zu Fehlern. Denn diese zu machen ist wichtig, um Erkenntnisse zu gewinnen und zu lernen.

Über dieses Mindset erlangen Schülerinnen und Schüler die sogenannten Future Skills. Für uns heißt das, dass sie in der Zukunft besser in der Lage sind, Herausforderungen anzunehmen und erfolgreich zu bewältigen. Sie entwickeln eine positive Einstellung zum lebenslangen Lernen und sind motivierter, sich auf neue Themen (und Jobs) einzulassen und ihr Wissen zu erweitern. Diese Fähigkeiten werden sie in der Berufswelt und bei gesellschaftlichen Herausforderungen enorm unterstützen und ihnen helfen, die Zukunft positiv zu gestalten.

#scalinghackerschool Unser TEAM WÄCHST

Unser festangestelltes Team wuchs auf knapp 60 Mitarbeitende in Teilzeit und Vollzeit (entsprechend ca. 30 Vollzeitstellen). Zum Team zählen auch die Team-Inspirer, die vorwiegend die beiden Yourschool-Formate betreuen und weitgehend als Werkstudierende bei uns angestellt sind.

Den größten Zuwachs verzeichnete das Corporate und Inspirer Management-Team, das sich mit der Organisation der Unternehmenskooperationen und des Inspirer-Engagements beschäftigt. Mit der Skalierung wurden Mitarbeitende vor Ort in den Bundesländern notwendig, die sich gezielt um die Belange der regionalen Kooperationspartner kümmern.

Team Yourschool



Team Finance and IT



Team Communications



Head-Office in Hamburg

Als agiles Unternehmen arbeiten wir inzwischen rollenbasiert, anstatt Aufgaben und Entscheidungen an Personen zu binden. Um die Geschäftsführung zu entlasten und gleichzeitig die Skalierung strukturiert für die einzelnen Teams voranzutreiben, haben wir 2023 eine Team-Lead-Ebene eingezogen und einen Team Lead Circle ins Leben gerufen. Dieser trifft sich regelmäßig, um die nötigen Strategien und Prozesse zu planen und bildet sich in eigenen Skalierungs-Workshops mehrmals pro Jahr weiter. Wir haben gelernt: Skalierung ist keine Kunst, sondern ein Handwerk. Wir definieren auf der einen Seite den Purpose von Rollen und vereinbaren messbare Ziele; auf der anderen Seite definieren wir unsere Core Values, also die Werte, mit denen wir bei der Hacker School arbeiten. So finden wir nicht nur die richtigen Menschen, sondern haben über die Rollen klare Verantwortlichkeiten.

Ein wichtiger Treiber für uns ist, dass wir mit der Hacker School als Vorreiter in der Begeisterung von Kindern und Jugendlichen für Digitalisierung gesehen werden – und damit natürlich auch selbst liefern müssen. Also war klar: Wir müssen dafür Sorge tragen, dass die Erwartungen an unsere eigenen Bemühungen um digitale Transformation erfüllt werden, auch um unserem eigenen Anspruch zu genügen. Im Tagesgeschäft arbeiten wir mit Objective Key Results (OKR) und zunehmend auch mit Objective Job Results (OJR), damit wir klar sehen können, was im laufenden Terzial priorisiert werden muss, welche Rollen wir schärfen sollten und wo die Komponenten für Weiterentwicklungen liegen.

Team People and Culture



Team Corporate and Inspirer Management



60 Mitarbeitende deutschlandweit

#scalinghackerschool Digitale TRANSFORMATION

Die umfassende organisatorische Verankerung der digitalen Transformation ist entscheidend, besonders in kleineren Unternehmen wie der Hacker School, die mit etwa 30 Vollzeitäquivalenten agiert. Eine ganzheitliche Integration in die Organisation ist unerlässlich, wobei sowohl die Geschäftsführung als auch alle betroffenen Team-Bereiche involviert sein müssen. Eine langfristige Perspektive ist hierbei unverzichtbar.

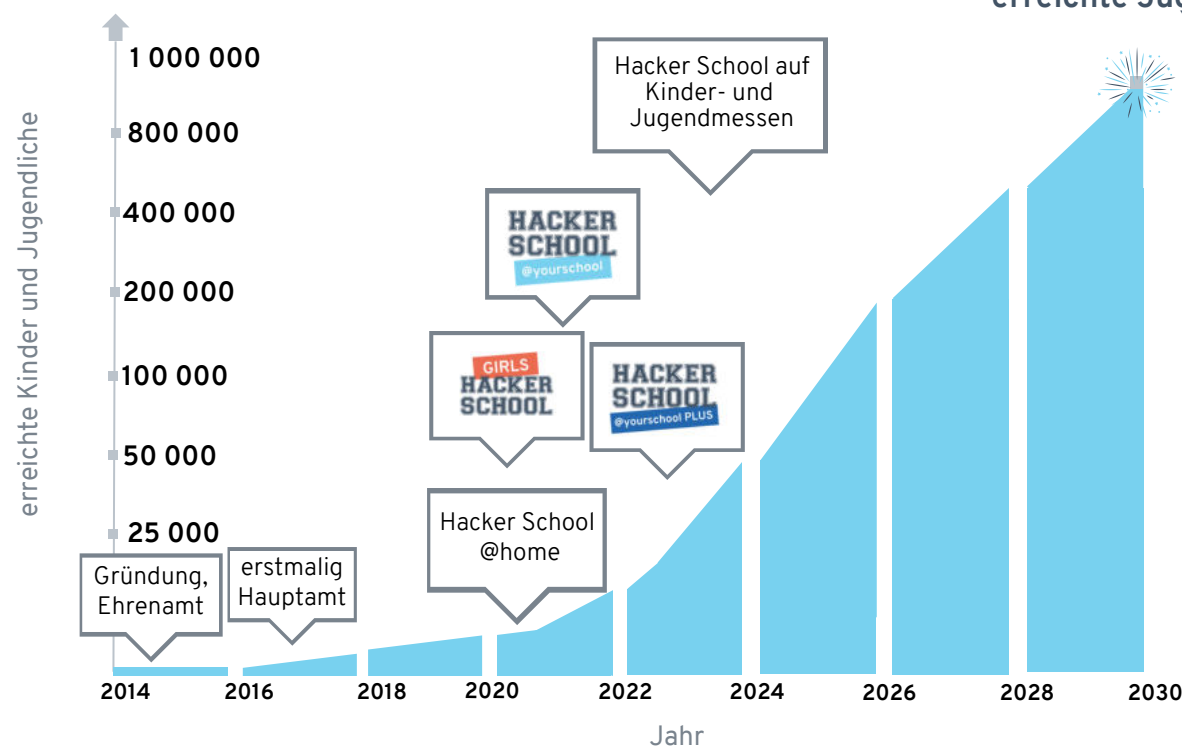
Ein wichtiges Learning 2023 war, zunächst interne Kompetenzen im Team zu entwickeln, ehe notwendige, neue Tools eingeführt werden. Denn dies ist besonders für Startups im sozialen Bereich finanziell eine Herausforderung. Ebenso wie aufwändige, vorgelagerte Beratungsleistungen, wohin es gehen soll.

Die Zielsetzung bestand darin, deutschlandweit zu agieren. Notwendig für den Einbezug des Gesamtunternehmens waren die frühe Klärung der Bedürfnisse, Wünsche und Ziele, die mit der Digitalisierung verfolgt werden, sowie die Einbindung und Mitnahme des Teams in diesen Prozess. Auf- und ausgebaut haben wir:

- Data Analytics: Massenauswertung von Daten zur Qualitätsverbesserung (Feedback Fragebögen) und Unternehmenssteuerung (Controlling)
- Projektmanagement: Dokumentation und Koordination innerhalb und zwischen den Teams zur effizienteren, fokussierten Durchführung unserer Vorhaben
- Darüber hinaus die Weiterentwicklung des Wissensmanagements (Standardisierung), Umstellung des HR-Systems und die Integration des Newsletter-Tools an unser CRM-System

Wichtig war und ist, sich von den Ergebnissen und Erfahrungen leiten zu lassen, um Prozesse optimal anzupassen. In unserem Fall ergibt sich ergänzend die Notwendigkeit, dass wir immer die beteiligten Stakeholder miteinbeziehen: Wie digital müssen wir auf der einen Seite für die Unternehmenspartner mindestens sein? Mit welcher Digitalisierung überfordern wir auf der anderen Seite die Partner im Bildungssystem gerade noch nicht?

Unser Ziel 2030: 1 Million erreichte Jugendliche



Sichtbarkeit, Usability und Informationsfluss

Wir haben 2023 gezielt und erfolgreich daran gearbeitet, die Sichtbarkeit der Hacker School weiter zu erhöhen. Parallel erhielt unsere Webseite eine optimierte Usability, um einen besseren Informationsfluss für die Zielgruppen Unternehmen, Inspirer und Schulen zu ermöglichen. Der entscheidende Anstoß dazu kam im Dezember 2022 während eines Workshops bei Capgemini, gemeinsam mit erfahrenen Persönlichkeiten aus der Wirtschaft. Die zentrale Frage lautete: Wie kann die Hacker School unter dem Hashtag #scalinghackerschool auf das nächste Level gehoben werden? Es ging um Storytelling, Unternehmenssprache und Website-Skalierung. 2023 haben wir große Schritte nach vorne gemacht.

- Über 20 Presseartikel sind über uns erschienen, u.a. in der FAZ, CIO Magazin, Manager Magazin, Galileo Genial, auf dem IKEA-Blog uvm.
- Wir hatten Ende 2023 insgesamt 16.000 Follower auf unseren Kanälen LinkedIn, Twitter, Instagram, Facebook & TikTok
- Dabei zeigte sich eine allgemeine Steigerung unserer Engagement Rate (Shared Content, Likes und Kommentare)
- Highlight: Es gab 21.000 organische Impressions für den Girls' Day Post auf LinkedIn
- 12.000 Accounts folgen unserer CEO Dr. Julia Freudenberg auf LinkedIn
- Wir produzierten 40 Folgen unseres Podcasts "Talk about IT – deine Wege in die IT"
- 48.500 Aufrufe unserer Website (Startseite)

Bei der Umgestaltung unserer Webseite orientierten wir uns an einer besseren Usability für verschiedene Stakeholder und haben jeweils Customer Journeys aufgebaut, die schnelle Zugriffe auf individuelle Informationen gewährleisten. Für die Inspirer gibt es nun einen eigenen Check-in-Bereich, der automatisiert und laufend über unser CRM aktualisiert wird. Auch für die Schulen ist eine eigene Journey entstanden. Für unsere Inspirer wurde ein **digitales Handbuch** gestaltet, das Fragen beantwortet und Tipps zur Durchführung der Kurse bereithält. Begleitend führte unsere Community Managerin konzipierte Deep Dives zu unseren Kurskonzepten durch, um ein besseres Verständnis zu vermitteln, worum es uns geht.

Darüber hinaus fanden Online-Events statt, um unsere Inspirer-Community wieder aufleben zu lassen – dazu Design-Thinking-Workshops, Newsletter, eine Community-LinkedIn-Gruppe und eine Hoodie-Challenge.

Mit einem neuen Newsletter-Tool, das an unser CRM angebunden ist, können wir jetzt zielgruppenorientiert Informationen verschicken und die Nutzung tracken. Allerdings zeigte uns die Einführung dieses neuen Tools, wie wichtig es ist, dass digitale Transformationsschritte mit intensiven Schulungen im Team einhergehen müssen. Für 2024 sind hier weitere Fortschritte geplant.

Unsere Kurskonzepte für die Inspirer und die dazugehörige eigene Webseite wurden sukzessiv modifiziert, erweitert, userbasiert gestaltet und mit einheitlichen Überschriften versehen. So entstand ein neuer Standard mit einem inhaltlichen Rahmen, an dem sich alle Konzepte orientieren. Hervorzuheben ist der standardisierte Einstieg durch die zielgruppennahe interaktive Quiz-App Kahoot sowie die Berufsorientierung über die Nutzung der "digitalen" **Tafel Padlet**. Außerdem werden alle Inspirer mehrfach gebrieft, damit ein persönlicher Beziehungsaufbau und die volle Aufmerksamkeit wichtige Erfolgsbausteine des Kurses bilden. Wir arbeiten mit dem interaktiven Spiel "Alle, die", sodass die Inspirer am Anfang des Kurses die Teilnehmenden besser kennenlernen. Inhaltlich orientieren sich alle Kurskonzepte an der zweiteiligen Logik WE INSPIRE und INSPIRE ME, die auf der **Hacker School Kurskonzeptwebsite** einsehbar ist. Dies wurde sukzessive mit den Kursleitungen entwickelt, sodass sichergestellt ist, dass die Umsetzung auch wirklich klappt. Unter dem Motto: "Pick the students where they are" ist das Ziel, um die Schüler*innen dort abzuholen, wo sie sind, um sie so bestmöglich inspirieren zu können.

#scalinghackerschool Fokus auf SCHULEN

In unserem Fokus lag 2023 der weitere Ausbau der Kooperationen mit Schulen, verbunden damit, dass Schulen uns als professionellen, verlässlichen und gut organisierten Partner für Programmierkurse wahrnehmen. Dafür wurde eine Schul-Customer Journey entwickelt, die sich an folgenden Punkten orientierte:

- Klarer Leitfaden, wie wir mit Schulen kommunizieren
- Verständnis aller "Touchpoints", die Schulen mit uns haben
- Vermittlung unserer Kurs-Prinzipien
- Zusätzliche Kommunikation bezüglich technischer Voraussetzungen und Kursdurchführung
- Einführung eines allgemeinen Info-Termins für Lehrkräfte, der zweimal in der Woche stattfindet

Gleichzeitig baute das Yourschool-Team in unserem CRM verschiedene Dashboards mit Feedback-Reports und Kennzahlen. Sehr häufig bekommen wir von Schüler*innen nach einem Kurs auf die Frage, was ihnen besonders gefallen hat, das Feedback: Dass man sich selber ausprobieren konnte und immer Hilfe zur Seite stand.

Auch das Feedback der Lehrkräfte ist fast durchweg positiv: 95% würden in Zukunft gerne nochmal einen Hacker School Kurs in ihrer Klasse haben.

64% der Schüler*innen geben an, dass sie sich nach dem Kurs mehr in IT vertrauen.

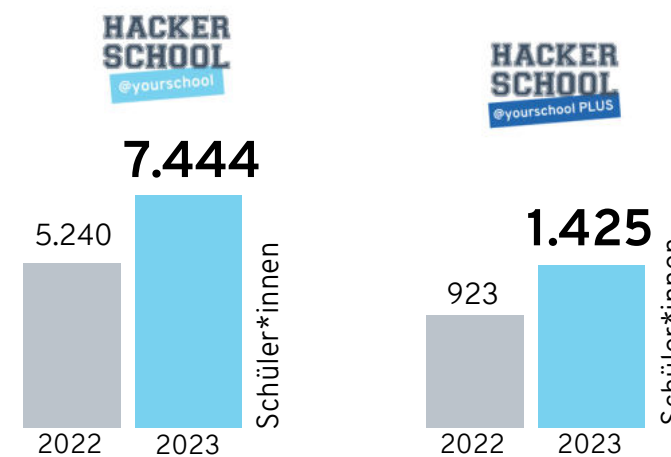
"Wir haben im 2. Schulhalbjahr 2023 an sechs Kursen der Hacker-School teilgenommen. Durch die Teilnahme an den Programmier-Kursen hatten unsere Schüler*innen einen Kompetenz- und Informationsgewinn in Bereichen der Persönlichkeitsentwicklung, Berufsorientierung und Medienbildung. Die Durchführung war sehr gut organisiert und die Schüler*innen kamen zu sehenswerten Ergebnissen. Wir möchten uns dafür herzlich bei Ihnen und Ihrem Team bedanken."

Lehrkraft zum @yourschool-Kurs

"Das hat mir alles ganz viel Spaß gemacht, vor allem in den Kleingruppen zu arbeiten und ein bisschen zu lachen auch zwischendurch und nicht nur richtig viel arbeiten."

Junge, 14 Jahre

Auf unserer Webseite gibt es seit 2023 einen **eigenen Schulbereich**, der alle interessierten Schulen von Beginn an abholt und durch den Kennlern- und Buchungsprozess führt. Für Lehrkräfte haben wir ein eigenes Info-Paket zusammengestellt, das umfänglich mögliche Fragen beantwortet und auch Material für Eltern bereitstellt. Zusätzlich bieten wir wöchentlich Infotermine für Lehrkräfte an, wenn ein persönlicher Kontakt und individuelle Beratung gewünscht sind. Insgesamt gelang uns im Bereich @yourschool im Vergleich zum Vorjahr eine Steigerung bei den erreichten Schüler*innen um 42,1% (siehe Grafik). Im Bereich @yourschool PLUS lag die Steigerung bei 54,4%:



- An 115 aktiven Schulen fanden insg. 369 Kurse statt
- Die Anzahl der Schulen, mit denen wir für @yourschool PLUS zusammengearbeitet haben, steigerte sich von 8 (in 2022) auf 20 (in 2023)
- ca. 1.000 Inspirer in Onboardings und Kursen 2023
- 8 Werkstudierende, die in Hamburg für @yourschool PLUS Kurse leiten können
- Die IT-Berufsorientierung zum Abschluss eines Kurses ist fester Bestandteil und für 2024 noch mehr im Fokus

Ein tolles Feedback einer Lehrkraft bei der Frage, was Hacker School ausmacht: "Das Einbinden von Menschen aus dem "richtigen Leben" in Lernprozesse ist immer sinnvoll, weil dann die Lerninhalte auch etwas mit dem Alltag zu tun haben."



rund 1.000 Inspirer in Onboardings & Kursen 2023

"... ich möchte mich an dieser Stelle bei Ihnen und den Inspirern bedanken. Der zweite Kurs war ein voller Erfolg. Das neue Konzept kommt den Schülern sehr entgegen und hat sie im wahrsten Sinne der Wortes mitgerissen, so dass auch einer unserer ADHS-Schüler die ganze Zeit konzentriert bei der Sache blieb, was ich bei ihm in so noch nie erlebt hatte. Außerdem haben einige Feuer gefangen und angefangen, auf den im Workshop vermittelten Kenntnissen aufbauend weiter in Python zu programmieren."

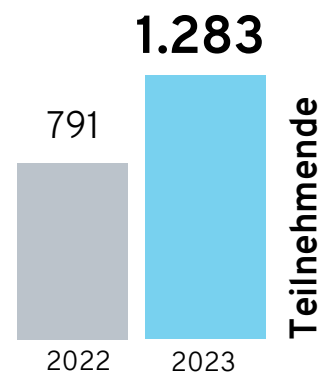
Lehrkraft zum @yourschool-Kurs

53% der Schüler*innen möchten sich nach dem Kurs mehr mit Programmieren beschäftigen.

#scalinghackerschool Unsere CLASSIC KURSE

Auch der Classic-Bereich mit den zweitägigen Kursangeboten, sowohl vor Ort als auch online, in der Freizeit (am Wochenende oder nachmittags) wuchs in 2023 weiter. Auch hier haben wir das Angebot einer IT-Berufsorientierung für die Teilnehmenden als Möglichkeit integriert, die viele Unternehmen nutzen.

Die Zahlen aus 2023 zeigen:

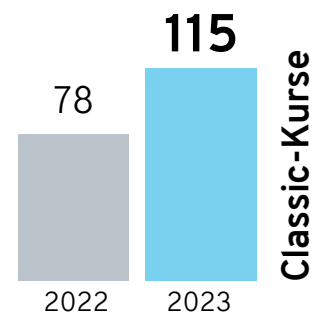


58% der Teilnehmenden hat der Kurs bei der Berufsorientierung geholfen.



Dazu kamen weitere 42 Angebote nur für Mädchen und Frauen. Beim Unternehmensengagement war zu beobachten, dass das Interesse an Vor-Ort-Veranstaltungen in den eigenen Räumlichkeiten deutlich größer war als an Online-Angeboten. Ein für uns nachvollziehbares Interesse in einer Zeit nach den pandemiebedingten Abstandsbeschränkungen. Nach wie vor ist das ursprüngliche Format, bei dem Jugendliche gemeinsam mit ihren Inspirern im direkten Kontakt vor Ort das Programmieren entdecken, ein Herzstück der Hacker School.

Unsere neue Inspirer-Journey empfiehlt seit 2023 mit dem Format @yourschool zu starten. Dadurch lernen insbesondere neue Inspirer unsere Konzepte in einem standardisierten und betreuten Rahmen kennen und sind später für Classic-Kurse bei sich im Unternehmen optimal vorbereitet.



97% der Classic-Kurs Teilnehmer*innen werden uns weiterempfehlen

“Ich fand es total cool, mehr übers Programmieren zu lernen. Die Stimmung war super und es hat total viel Spaß gemacht und ich habe auch mitgenommen, wie man das Layout von Webseiten gestalten kann.”



Mädchen, 17 Jahre

Classic PLUS

Die Vor-Ort-Erfahrung wird mit dem sogenannten “PLUS”-Bereich abgerundet: Im Jahr 2023 sind wir gezielt auf Einrichtungen der Jugendhilfe zugegangen, um gemeinsame Kooperationen zu pilotieren. So sind z.B. Angebote im Schulterschluss mit den SOS Kinderdorf-Einrichtungen und der Arche entstanden, die dort stattfinden, wo Jugendliche ohnehin hinkommen. So reduzieren wir die Zugangsbarrieren insbesondere für sozial benachteiligte Kinder deutlich. Weitere Kooperationen im PLUS-Bereich erfolgen fortlaufend mit den Joblingen in Hessen und mit dem Jugendzentrum Haus der Familie in Hamburg.

In Zusammenarbeit mit dem SOS Kinderdorf haben wir einen eintägigen Ferienkurs in einem Familienzentrum sowie ein zweitägiges Ferienprogramm für Kinder und Jugendliche, die in Kinderdorffamilien und Wohngruppen leben, durchgeführt. Zusätzlich haben wir drei Schulkurse in einem SOS Kinderdorf Familienzentrum gegeben. Die Rückmeldung in allen drei Kursen war durchweg positiv.

Die Veranstaltung war inhaltlich und pädagogisch sehr gut aufgebaut. Die Kinder wurden langsam in die Welt der graphischen Programmiersprache "Scratch" eingeführt, sodass sie schon in den ersten Phasen Erfolgserlebnisse verbuchen konnten – die für die weiteren Phasen motivierten. Die Hacker School hat innerhalb von Deutschland ein tolles Netzwerk, sodass immer aus den umliegenden Orten Teammitglieder aus dem IT-Bereich dazu gestoßen sind. Hieraus konnten wir auch schon wieder weitere Netzwerkpartner*innen gewinnen. Außerdem ist die Hacker School für die Schüler*innen und Lehrpersonen ein tolles Erlebnis und ein besonderer Zugang in die IT-Welt.

Teresa Tjards und Evelin Stang vom Familienzentrum Süd



Auch die Inspirer empfanden die Kurse als bereichernd. Insbesondere der zweitägige Ferienkurs hat unsere Mitarbeiter berührt und dazu motiviert, die Zusammenarbeit mit dem SOS Kinderdorf auszubauen. Anders als bei den normalen Classic-Kursen ist die Aufmerksamkeitsspanne merklich geringer bei dieser Zielgruppe. Aus diesem Grund haben wir eigens ein Minecraft-Konzept entwickelt, welches aus kurzen Modulen besteht, so dass zwischen programmieren, ausprobieren und spielen gewechselt wird.

89% der Classic-Kurs Teilnehmenden trauen sich nach dem Kurs mehr im Bereich IT zu als vorher



Deutschlandweit auf Messen: von 0 auf 6.455

Coronabedingt waren Messebeteiligungen im Jahr 2022 noch eher die Ausnahme. Hier beinhaltete das Jahr 2023 jedoch einen echten Boost, verbunden damit, dass sich ein Kollege gezielt um dieses Thema kümmert und hier auch gleichzeitig verschiedene Growth Hacking Experimente umsetzen konnte. Wir testeten mit Growth Hacking über verschiedene Zeiträume zielgerichtet, an welchen Stellschrauben wir drehen können, um unsere Angebote konsequent zu optimieren. Dabei hat sich gezeigt, dass sich Messen wunderbar für diesen Prozess eignen, um insbesondere neue Konzeptideen schnell und direkt mit der Zielgruppe auszuprobieren, Feedback zu sammeln und zu testen. Je nach der Art der jeweiligen Veranstaltung haben wir unterschiedliche Zielgruppen und Anliegen:

Kinder & Jugendliche: Bei einer Mitmachmesse haben sie die Möglichkeit, am Stand zu programmieren. Hier nutzen wir inzwischen die Blockprogrammierung *MakeCode Arcade* statt *Scratch*, weil interessanter für Jugendliche. Für viele ist es das erste Mal, dass sie so mit der IT-Welt in Berührung kommen. Wir wollen, dass Teilnehmer*innen Spaß haben und in der Zukunft weiter programmieren wollen.

Lehrkräfte & Eltern: Wir wollen Bildungsakteuren sowie Erziehungsberechtigten unsere Arbeit näher bringen und neue Kooperationsschulen und Organisationen finden. Zusätzlich können wir Interessierten Informationsmaterial mitgeben, welches sie an die Schulen weitergeben können.

ITler*innen: Für unsere Kurse suchen wir kontinuierlich nach engagierten Inspirern, welche sich vorstellen können, Kurse zu geben. Um das zu erreichen, können wir Messebesucher*innen über unser Angebot informieren und Informationsmaterial verteilen.

Finanzielle Supporter*innen: Wie bei jeder gGmbH sind wir immer auf der Suche nach Fundraising-Möglichkeiten. Messen bieten die Möglichkeit, unsere Arbeit zu präsentieren und potenzielle Geldgeber*innen und Multiplikator*innen von unserer Mission zu begeistern.

Der Schwerpunkt lag 2023 auf interaktiven Messen für Kinder und Jugendliche, wo sie das Programmieren direkt am Stand ausprobieren konnten. Dafür wurden spezielle Messe-Konzepte entwickelt, mit denen Kinder und Jugendliche in kurzer Zeit selbständig ein eigenes kleines Projekt programmieren und erleben konnten, wie viel Spaß dies macht. Die Einführung wird immer von Inspirern begleitet und bei Fragen stehen diese natürlich jederzeit bereit. Rückmeldungen holen wir, wenn möglich, direkt vor Ort auf dem jeweiligen Event ein. Die Kinder und Jugendlichen können die verwendeten Konzepte mit grünen, gelben und roten Smilies bewerten. 99% grüne Smilies sprechen für uns eine eindeutige Sprache.

Ein echtes Highlight, wie fesselnd das Programmieren lernen mit einem kompakten Messe-Konzept sein kann, erlebten wir auf dem PxP Festival in Berlin, wo sich folgender Dialog an unserem Stand ergab:

Vater: "Jetzt komm doch endlich mal mit, da drüben steht gerade Sami Khedira (berühmter Fußballer und ehem. Nationalspieler), den wolltest du doch unbedingt sehen."
Junge: "Nein, ich will jetzt aber noch mein Spiel fertig programmieren und meine Schwester braucht ja hier auch noch Hilfe."
Der Vater gab schließlich auf und meinte: "Ok, dann schaue ich mir Sami jetzt alleine an und hole euch später wieder ab."

PxP Festival, Juni 2023



Foto: TINCON/Jonas Walzberg



Häufig werden wir auf Messen mit der Frage konfrontiert, wie denn zu Hause weitergemacht werden kann und insbesondere, wie die entwickelten Spiele weiter verwendet werden können. Das war der Anlass für ein Growth Hacking Experiment. Wir nahmen USB-Sticks aus unserem Bestand mit auf die Veranstaltungen. Wenn jemand sein Programmierergebnis mitnehmen wollte, haben wir es auf einen USB-Stick gezogen und mitgegeben. Zudem enthielten die Sticks die Links zu unseren Kursangeboten auf der Webseite und für die Programmieroberflächen.

Die Idee zeigt Wirkung: 60% öffneten ihren Code über den USB-Stick, was zeigt, dass unsere Messe-Konzepte die Kinder nachhaltig interessieren und motivieren, sich weiter mit dem Programmieren zu beschäftigen. Wir möchten dieses USB-Angebot gerne auch 2024 weiter verfolgen, müssen hier wegen der verbundenen Kosten jedoch umsichtig planen. Interessierte Sponsoren sind herzlich willkommen. *zwinker*



Insgesamt haben die Ergebnisse und Zahlen der Messebeteiligungen unsere eigenen Erwartungen übertroffen: Wir konnten 2023 über die Messen 6.455 Kinder und Jugendliche erreichen, um sie fürs Programmieren und unsere Kurse zu begeistern.

#scalinghackerschool Girls can do IT FEMALE POWER



Foto: Deloitte

Dank der Finanzierung durch die Crespo Foundation hatten wir die Möglichkeit, in Hessen mehr Mädchen fürs Programmieren zu begeistern: Neben Kursen in Unternehmen, waren wir in mehreren Mädchenzentren in Frankfurt und auf verschiedenen Messen, wie der "Technik zum Anfassen" oder der "Darmstadt spielt." Auch hier sind in 2024 Wiederholungen geplant.

Als neuen Kooperationspartner konnten wir 2023 CyberMentor gewinnen, Deutschlands größtes Online Mentoring Programm für Mädchen in MINT zwischen der 5. und 13. Klasse. CyberMentor gibt Kurse in unserem Format Girls Hacker School.



Foto: GirlsDay BMWK 2023

In diesem Jahr wurde von zwei Studierenden im Masterstudiengang (MSc.) "Interdisziplinäre Public und Nonprofit Studien" an der Universität Hamburg im Rahmen eines Seminars eine wissenschaftliche Arbeit als GIRLS Wirkungsbericht verfasst. Interessierte finden [diesen hier](#).



Auch 2023 haben wir mit unserem Format GIRLS Hacker School unser Engagement, mehr Mädchen und Frauen für IT und Tech zu begeistern, fortgeführt und ausgebaut. Die monatlichen Online-Sessions für Mädchen und Frauen von 11 - 99 Jahren sind fester Bestandteil im Kalender. Insgesamt fanden 42 GIRLS-Kurse statt. Darüber erreichten wir 574 Teilnehmerinnen (446 waren es in 2022). Über alle unsere Formate und Eventangebote hinweg, betrug der Anteil der erreichten Mädchen rund 43%.

Am Girls' Day 2023 (auch: Zukunftstag) konnten wir gemeinsam mit 17 Organisationen und Unternehmen mehr als 300 Mädchen (und insgesamt über 500 Jugendliche) begeistern. An dem Tag wurden eigene Webseiten oder Spiele programmiert und die Mädchen konnten einen Einblick in den IT-Bereich bekommen.

Mit unserem ESG-Partner Deloitte und seinem Smart Believers Programm haben wir an acht verschiedenen Standorten in Deutschland Open Roberta Robotik-Kurse für Mädchen mit dem Edison-Roboter gemacht. Auftakt war in der Smart Factory von Deloitte in Düsseldorf. Diese Roadshow geht 2024 weiter und ist wieder an acht Standorten geplant.

Hochschulen: Lernen durch LEHREN x 9

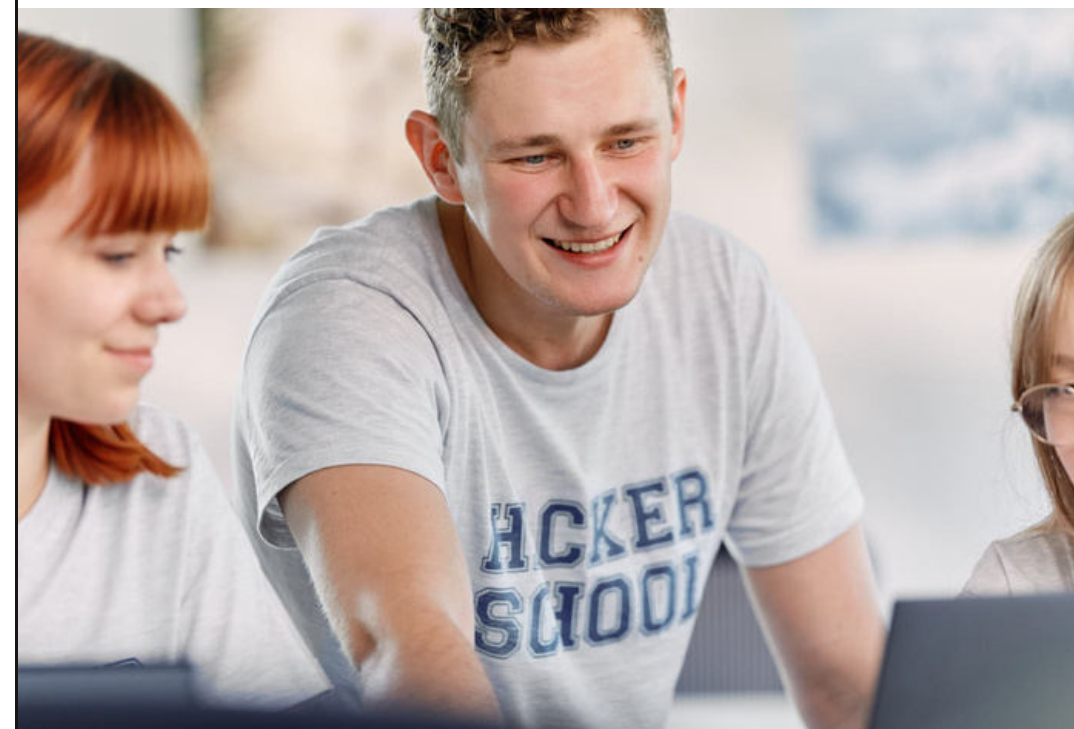
Eine entscheidende Veränderung bewirkte 2023 der konsequente Aufbau von Hochschul-Kooperationen. Die Initiierung, Koordination und Optimierung von Bildungsprojekten mit Universitäten und Fachhochschulen erfolgt durch einen Kollegen, der als Projektmanager für Hochschulkooperationen eingestellt wurde.

Gemeinsam wurden 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 und mehr. Indem sie bis zu zehn Online-Programmierkurse in Schulklassen geben, erhalten sie die Credit-Points und wir die tatkräftige Unterstützung durch das Inspirer-Engagement.

Ein solches Modul wird aktuell (Wintersemester 2023/24) an acht Hochschulen bundesweit angeboten:

- Technische Universität München
- Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin
- Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg
- Universität Hamburg
- Technische Hochschule Mittelhessen
- Universität Oldenburg
- Hochschule Bonn-Rhein-Sieg
- Ruhr Universität Bochum

Dazu kommt ein Sonderprojekt mit der Beruflichen Hochschule Hamburg, bei dem Studierende, die eine studienintegrierte Ausbildung (siA) durchlaufen und drei Programmierkurse als Inspirer geben. Im Sommersemester 2023 wurde eine frühere Version des Moduls bereits an sechs der acht oben genannten Hochschulen pilotiert. Insgesamt waren 132 Studierende für die Hacker School aktiv und haben 492 Einsätze als Inspirer durchgeführt. Im nächsten Semester sollen mindestens drei weitere Hochschulen als Kooperationspartner gewonnen werden.



Wir sind das S in ESG - Environmental, Social und Governance

Unsere Motivation ist, Ungleichheiten zu überwinden, um spannende und begeisternde Bildung, unabhängig von Geschlecht und Herkunft, jedem Menschen zugänglich zu machen. Wie wir diese Ziele für eine nachhaltige Entwicklung (SDGs) erfüllen, lest ihr [hier im Wirkungsbericht 2022](#).



ZIELE FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG

Unser Team für das Corporate und Inspirer Management konzentrierte sich 2023 darauf, Unternehmen für das Format @yourschool zu gewinnen. Damit bieten wir ihnen einen Mehrwert, denn durch das Engagement erfüllen sie die wichtigen und notwendigen ESG-Reporting-Verpflichtungen. Viele Unternehmen stehen hier zurzeit vor der großen Herausforderung, den Ansprüchen an ein nachhaltigeres Wirtschaften von Politik und Gesellschaft gerecht zu werden. Nur Unternehmen, die sozial und ökologisch handeln und dies messbar machen, sind mittel- und langfristig zukunftsfähig.

Der Bezug auf die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals; SDG) der Agenda 2030 hat sich zum Reporting-Standard entwickelt. Unternehmen setzen dabei ihre Ressourcen, ihr Know-how und ihren Einfluss ein, um einen positiven Beitrag für die Gesellschaft zu leisten und eine nachhaltige Entwicklung zu fördern. Dabei sind die Mitarbeitenden in den Unternehmen entscheidende Faktoren dieses Engagements, das unternehmensseitig gewollt und unterstützt werden muss. Deswegen widmete sich das Team der Entwicklung einer ESG-Strategie. Dazu gehörten:

- Die Ausarbeitung einer ESG-Roadmap
- Die Ausarbeitung von Bronze-, Silber-, Gold- und Platin-Versionierungen – sowohl für Großunternehmen als auch für den Mittelstand
- Die Erarbeitung von KPIs für das "S" in ESG
- ESG als Infopaket auf der Webseite
- Die Prozessierung des Corporate Volunteering mit der Hacker School

Corporate Volunteering spielt eine wichtige Rolle im Unternehmensengagement, da es eine direkte Verbindung zu zivilgesellschaftlichen Akteuren schafft. Unternehmen erkennen zunehmend den Wert, die Fähigkeiten und das Know-how ihrer Mitarbeitenden einzusetzen, um gesellschaftliche Herausforderungen anzugehen. Für uns ist das **skill-based Corporate Volunteering** die Grundlage unseres strategischen Ansatzes: Mitarbeitende setzen als "Inspirer" in unseren Kursen ihre beruflichen Fähigkeiten, ihr Wissen und ihre Expertise für gute digitale Bildung ein. Damit bieten wir unseren Partnerunternehmen ein attraktives Betätigungsfeld für ihre Mitarbeitenden; denn lebenslanges Lernen hört nie auf und funktioniert in beide Richtungen:

- Die Professionals wechseln ihre Rolle und sind mit einer Zielgruppe konfrontiert, die keine oder geringe IT-Kenntnisse mitbringt. Das schult die kommunikativen Fähigkeiten und kann die eigene Fachkompetenz herausfordern und erweitern.
- Die Mitarbeitenden sind im direkten Austausch mit Jugendlichen und erhalten ungefilterte Einblicke in diese Altersgruppe und ihren Alltag an Schulen. Die Mitarbeitenden können sich im Umgang mit Jugendlichen weiterbilden und erweitern ihr eigenes Sichtfeld: Wie sieht die Realität an Deutschlands Schulen aus?
- Die Mitarbeitenden erhalten in ihrer Rolle als Inspirer konkret die Möglichkeit, Biografien zu beeinflussen. Häufig ist es die Erinnerung an "diese eine Begegnung", "diese bestimmte Person", die für Jugendliche bei ihrer späteren Studien- und Berufswahl einen Unterschied macht.
- Das Konzept der Hacker School sieht vor, dass in Schulklassen auch Jugendliche sitzen, die erstmal "keine Lust" auf die Session haben. Mit unseren didaktisch erprobten und zigfach getesteten Konzepten haben die Inspirer die Möglichkeit, den Jugendlichen zu zeigen, dass Programmieren doch Spaß machen kann. Hier können wir disruptive Wirkung entfalten – auch und insbesondere bei den 50% Mädchen, die in Deutschlands Schulklassen sitzen.

"Nach Rücksprache mit dem Jahrgangsteam, die mir ein positives Feedback gegeben haben, möchte ich die Hacker School gerne für den kommenden Jahrgang 9 buchen."

Feedback eines Abteilungsleiters
Klassen 8-10 einer Schule

Für die IT-Fachkräfte wird der Arbeitsalltag durch zwischenmenschliche Begegnungen aufgewertet. Die Teilnehmer*innen aus den Schulklassen sind dankbar für die Wertschätzung, die sie durch die Aufmerksamkeit und Zeit von Professionals erhalten. Eine WIN-WIN-WIN-Situation!

Erste Erfolge unseres Teams sind die ESG-Partnerschaften mit der Deutschen Bahn (Silber) und Deloitte (Platin). Mit einer ESG-Partnerschaft ist die Festlegung auf gemeinsame Ziele (erreichte Schüler*innen) verbunden. Sowohl für die Partnerunternehmen als auch für uns steigert dies die Verbindlichkeit und vereinfacht die Planbarkeit. Die Hacker School wird zum eigenständigen "Projekt" in den jeweiligen Unternehmen – und Mitarbeitende erhalten verschiedene Gelegenheiten, sich einzubringen. Weitere ESG-Partnerschaften für 2024 sind in der Anbahnung.

Für die ESG-Partnerschaften kooperieren wir im Schwerpunkt mit mittelständischen und großen Unternehmen – bis hin zu den globalen Playern. Auch deswegen haben wir die Zusammenarbeit mit zwei Unternehmensverbänden begonnen, die sich in ihrem jeweiligen Netzwerk für eine Kooperation mit der Hacker School stark machen und für die unsere Teammitglieder bei Infoveranstaltungen zur Verfügung stehen: mit VOICE – dem Bundesverband der IT-Anwender e. V. sowie mit BITMi – dem Bundesverband IT-Mittelstand e. V.

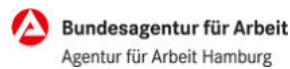
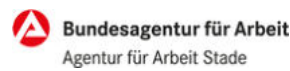
Der VOICE hat mehrere Aktionstage definiert und seine Mitgliedsunternehmen aufgerufen, an diesen konkreten Tagen die Hacker School mit Inspirern zu unterstützen. Insgesamt konnten so bereits 300 Schüler*innen erreicht werden. Mit dem BITMi haben wir eine Informationsveranstaltung zum Thema ESG für den Mittelstand durchgeführt. Im Mittelstand fehlen vor allem Frauen in der IT – dafür sind die Schulkurse mit im Schnitt 50% weiblichen Teilnehmerinnen ein ideales Betätigungsfeld.

Unsere ersten ESG-Partner 2023:



Deloitte.

Unsere Förderer und Unterstützer 2023



Top-Supporter Unternehmensspenden:



“Die Hacker School öffnet mit Programmierkursen jungen Menschen die Tür zur digitalen Welt und zur Möglichkeit, diese selbst mitzugestalten. Noch immer bekommen in Deutschland zu wenige Jugendliche die Gelegenheit zu entdecken, wieviel Spaß es macht, selbst zu programmieren. Wir freuen uns, Förderpartnerin für die Skalierung in Baden-Württemberg zu sein.“

Edith Wolf
Vorständin Vector Stiftung

Seit 2023 ist die Hacker School Förderpartner der Deutschen Postcode Lotterie. Die Partnerschaft ist mit einer mehrjährigen zweckungebundenen Förderung verbunden, die wir beispielsweise für die Weiterentwicklung unserer Organisation oder Herzensprojekte, für die wir keine Förderung haben, einsetzen können.

Zahlreiche Unternehmen haben uns 2023 supportet und unsere Arbeit damit möglich gemacht. Die größte Unterstützung vieler Unternehmen liegt darin, dass sie uns Zugang zu ihren ITler*innen ermöglichen, damit diese sich bei uns als Inspirer engagieren. Andere Unternehmen unterstützen uns finanziell, auch das ist herzlich willkommen. Jackpot für uns ist natürlich, wenn beides zusammenkommt.

Wir bedanken uns explizit bei allen Spenderinnen und Spendern, die uns 2023 unterstützt haben.

2023 haben wir ein Fundraising-Team in unsere Organisationsstruktur integriert. Seit Januar kümmert sich eine Kollegin im Schwerpunkt um die Stiftungskontakte und Ausschreibungen. Zusammen mit der Geschäftsführung und einem weiteren Kollegen, der sich um Datenanalysen und Förderplattformen kümmert, bildet das Fundraising-Team die Schnittstelle zwischen der Hacker School und ihren Förderern. Die Finanzierung der Hacker School basierte auch 2023 auf einem **Fünf-Säulen Modell**.

Nach wie vor bilden die Fördergelder von Stiftungen mit 67% den größten Anteil im Jahresbudget der Hacker School, aber auch die Unternehmensspenden decken mit 23% einen relevanten Teil unseres Finanzbedarfs. Öffentliche Gelder kamen vor allem von kommunalen Stellen. Die Teilnehmenden-Gebühren für die außerschulischen Kursangebote waren und bleiben weiterhin optional, um digitale Bildung auch für Jugendliche möglich zu machen, denen die finanziellen Mittel fehlen. Sie bilden daher nur einen kleinen Teil im Finanzierungsmodell der Hacker School. Auch die privaten Spenden blieben auf niedrigem Niveau.

Mit Hessen und Baden-Württemberg haben wir 2023 zwei Bundesländer zur Skalierung in den Fokus genommen. Zwei Stiftungen unterstützen uns mit großzügigen mehrjährigen Förderungen bei diesem regionalen Engagement:

- Die Crespo Foundation für Hessen
- Die Vector Stiftung für Baden-Württemberg

“Kinder und Jugendliche sollen ihre digitalen Fähigkeiten erforschen und entdecken können, unabhängig von den Voraussetzungen, die sie mitbringen. Dafür brauchen sie nur etwas Neugier und einen niederschweligen, attraktiven Einstieg. Das leistet die Hacker School, weil sie es schafft, den Funken überspringen zu lassen und junge Menschen in ihren digitalen Interessen zu bestärken. Um noch mehr Jugendliche für die Möglichkeiten der IT zu gewinnen und gerade solche, denen das nicht in die Wiege gelegt wurde, arbeitet das engagierte Sozialunternehmen erfolgreich mit Schulen, Unternehmen, Vereinen und Stiftungen zusammen.”

Dr. Maja Pflüger
Bereichsleitung Strategie und Fördermanagement
Crespo Foundation

Auszeichnungen und STORIES 2023

Das Jahr 2023 hat wieder einige großartige Auszeichnungen und Preise für uns bereit gehalten:

Foto: Vogel IT / FIT-Kongress



WIN AWARD 2023 –
Women in IT, Kategorie CxO

Foto: Jens Oellermann / IOD



IMPACT OF DIVERSITY 2023 –
Kategorie Women in STEM/MINT

Foto: Pascal Rohé



FUTURE PIONEERS 2023 –
Kategorie Future Technology



HAMBURGER IT-STRATEGIETAGE

Im Februar traf sich in Hamburg wieder das gesamte IT-Management aus Deutschland im Rahmen der Hamburger IT-Strategietage. Eines der Top-Themen und natürlich ganz besonders unser Thema als Hacker School: den Fachkräftemangel in der IT anzugehen und junge Menschen für IT- und Zukunftsberufe zu begeistern! Bei der Keynote unserer CEO Dr. Julia Freudenberg zu Corporate Volunteering gab es Standing Ovations und donnernden Applaus. Ein unglaublich toller Zuspruch mit riesigem Effekt: über 2.500 neue Besucher *innen auf unserer Website, mehr als 500 Seitenaufrufe unseres LinkedIn Profils und gleich 20 LinkedIn Posts von CIOs und Führungskräften, die unser Engagement gefeiert und schon Pläne geschmiedet haben, um mitzumachen.

DIGITALGIPFEL DER BUNDESREGIERUNG

Vier Auftritte, zwei Beiratssitzungen und ganz viele begeisternde Gespräche. Es ist spannend, gemeinsam mit Digitalisierungstreiber*innen zielgerichtet, aber mitunter auch kontrovers zu diskutieren, welche Schritte in Deutschland zu gehen sind – wir konnten sehr viele Impulse mitnehmen.



Foto: BMWK, Christian Kruppa

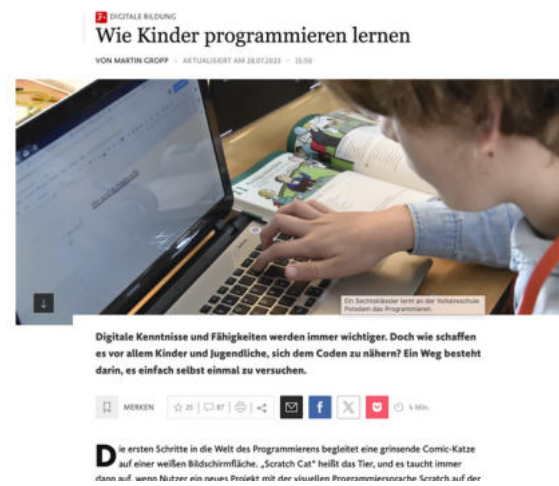
PxP FESTIVAL

Was für ein Fest! Unter dem Motto “Wir feiern Schule und Zukunft” ging es im Juni beim PxP Festival im FEZ-Gelände Berlin zur Sache: Eingeladen waren Bildungsorganisationen, Schulklassen, Lehrkräfte und Bildungsbegeisterte, um gemeinsam Bildung neu zu denken, neue Ansätze zu finden, Bildungsinitiativen mehr ins Schulsystem zu integrieren und digitale Bildung fest zu verankern. Wir hatten sehr viel Spaß und ein tolles Wochenende mit so vielen motivierten Jugendlichen, die bei uns am Stand programmiert und erste Einblicke in IT und Zukunftsberufe gewonnen haben.



Auszeichnungen und STORIES 2023

Auch in der Presse gab es einige Interviews mit uns und Berichte über uns, worüber wir uns sehr gefreut haben, u. a. im Kindermagazin GALILEO GENIAL und in der FAZ:



LANGE NACHT DER WISSENSCHAFTEN DRESDEN

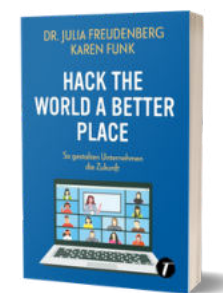
Was für ein Spektakel in Dresden. Es war laut Veranstalter die erfolgreichste #LNDWDD der letzten 20 Jahre mit über 48.000 Besucher*innen, über 1.200 Veranstaltungen und ganz viel medialer Aufmerksamkeit. Zusammen mit engagierten Unternehmen haben wir zahlreichen Kindern und Jugendlichen die Welt der IT gezeigt und sie direkt mal programmieren lassen. Wir hatten mega Spaß und sind 2024 gern wieder dabei!



FRANKFURTER BUCHMESSE

Auf der Frankfurter Buchmesse haben wir mit großer Freude die News verkündet: Das Hacker School Buch kommt! Unsere CEO hat zusammen mit Karen Funk, Senior Editor für die Magazine CIO und Computerwoche, ein Buch über den Weg der Hacker School geschrieben und wie Unternehmen sich durch Corporate Volunteering gesellschaftlich engagieren und die Zukunft mitgestalten. Im Buch berichten wir, wie Unternehmen mit der Hacker School wirkungsvoll die Zukunft gestalten können. #gemeinsamwirken

Hier das Hacker School Buch vorbestellen:



POSTCODE GALA - MIT GEORGE CLOONEY

Glamour pur bei der großen Charity Gala der Postcode Lottery im Mai in Düsseldorf. Es war ein Abend mit vielen großartigen Projekten, die ausgezeichnet und unterstützt wurden. Auch Weltstar George Clooney war da, um als internationaler Botschafter der Postcode Lottery Group und Menschenrechtler für Engagement aufzurufen. Wir waren ganz entzückt.



Unsere Wirkung 2023 gemäß

SOCIAL REPORTING STANDARD



WIRKUNGSBERICHT 2023 NACH SOCIAL REPORTING STANDARD

TEIL A – ÜBERBLICK

1. Einleitung

Die Hacker School gGmbH mit Sitz in Hamburg berichtet seit ihrer Gründung im Jahr 2014 zum zweiten Mal nach dem Social Reporting Standard. Der Bericht dient dazu, den Impact der gemeinnützigen Arbeit grundsätzlich zu beschreiben und für den Berichtszeitraum 2023 zu dokumentieren.

1.1 Vision und Ansatz

Die Hacker School ist eine gemeinnützige Organisation, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, junge Menschen für die IT zu begeistern und ihnen notwendige Future Skills zu vermitteln. Sie öffnet mit Programmierkursen jungen Menschen die Tür zur digitalen Welt und zur Möglichkeit, diese selbst mitzugestalten. Noch immer bekommen in Deutschland zu wenig Jugendliche die Gelegenheit zu entdecken, wie viel 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 sich für einen Beruf entscheidet. Faire Bildungschancen, gerade auch im Bereich digitale Bildung, bilden die Basis einer starken, modernen Gesellschaft.

Die Hacker School betrachtet die digitale Bildung als gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Um diese zu lösen, verknüpft sie das Corporate Volunteering von Unternehmen gezielt mit den digitalen Lernbedarfen junger Menschen. Dafür veranstaltet sie niedrigschwellige Kurse, in denen Jugendliche ab 11 Jahren auch ohne Vorkenntnisse mit IT-Profis aus Unternehmen in kleinen Gruppen erste Schritte im Programmieren machen und spielerisch lernen. Der niedrigschwellige Kontakt mit Zukunftstechnologien ermöglicht den Teilnehmenden einen ersten Zugang zu den Schlüsselkompetenzen für das 21. Jahrhundert. Der OECD Lernkompass 2030 als dynamisches Rahmenkonzept für das Lernen unterscheidet bei den 21st Century Skills drei Arten:

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

Die Hacker School 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 leistet und welche Veränderungen sie mit ihren Programmierkursen nachhaltig bewirken möchte. Der Bericht bezieht sich auf die Ergebnisse der Wirkungsmessung 2023. Als Grundlage dienen die Antworten zur Bewertung der Hacker School Kurse (verschiedene Kursformate) der Teilnehmenden.

Berichtszeitraum: 1. Januar 2023 bis 31. Dezember 2023.

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 2023. Durch eine mittlerweile eingeführte Versionsverwaltung können die Fragebögen weiterentwickelt und gleichzeitig alle Antworten berücksichtigt werden.

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

TEIL B – UNSER ANGEBOT

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] Denn weder der reine Besitz digitaler Medien und noch deren Nutzung wird per se dazu führen, dass Menschen kompetent mit neuen Technologien umgehen können.[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 hochspezialisiertes 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 Grundschul*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 Cybersicherheitsexperten im Durchschnitt um 30 % steigt.[5]
- In Deutschland entscheiden sich nach wie vor zu wenige Mädchen für IT-Berufe, obwohl sie die Fähigkeit dazu haben. Sie verpassen die Chance, in einer zukunftsträchtigen und gut bezahlten Branche zu arbeiten und die Gleichberechtigung in der digitalen Welt mit voranzutreiben. Laut Statista waren in den Wintersemestern 2022/2023 nur knapp 20 Prozent der IT-Studierenden weiblich.[6]
- In Deutschland hängt immer noch die soziale Herkunft besonders eng mit dem Bildungserfolg von Kindern und Jugendlichen zusammen und stellt damit einen zentralen Faktor für die Herstellung von Bildungsteilhabung und -gerechtigkeit dar.[7]

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. Fehlende Fachkräfte schwächen die Innovationskraft und Wettbewerbsfähigkeit Deutschlands, was sich lang- oder sogar mittelfristig negativ auf Wachstum, Wohlstand und Lebensqualität auswirken kann.
- Frauen sind in der deutschen Digitalwirtschaft stark unterrepräsentiert und arbeiten häufig in weniger gut bezahlten Jobs. Deutschland ist jedoch auf Frauen angewiesen, um dem

zukünftigen Fachkräftemangel zu begegnen und nachhaltiges Wachstum zu sichern. Daneben besteht nach wie vor ein großer Gender Pay Gap und 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.[8] Wenn sich die sozioökonomische Ungleichheit weiter verfestigt, kann das den sozialen Zusammenhalt bröckeln lassen und das Misstrauen in Politik und Demokratie weiter verstärken.[9]

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 April 2023 verzeichnete Deutschland bereits einen Mangel von etwa 308.400 MINT-Arbeitskräften[10] und Prognosen deuten darauf hin, dass bis 2027 rund 780.000 Arbeitskräfte im Bereich Technologie fehlen werden.[11]
- Die IT-Branche bleibt ein wesentlicher Treiber für Arbeitsplatzschaffung. Bis zum Ende des Jahres 2024 werden voraussichtlich zusätzlich etwa 39.000 Arbeitsplätze in der IT-Branche geschaffen. Über die letzten zwei Jahrzehnte hinweg hat die Branche in Deutschland mehr als eine halbe Million zusätzliche Arbeitsplätze generiert. Von etwa 806.000 Arbeitsplätzen im Jahr 2004 wird die Zahl voraussichtlich auf 1,35 Millionen im Jahr 2024 ansteigen.[12]
- Gemäß dem Bundesministerium für Wirtschaft, Energie und Klimaschutz (BMWK) betrachten 55 Prozent der Unternehmen den Fachkräftemangel als die größte Gefahr für ihre Geschäftsentwicklung.[13]
- 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.[14] Der Gender Pay Gap beträgt zudem immer noch 18 Prozent [15], und nur jede fünfte MINT-Führungskraft ist weiblich.[16]
- 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.[17]
- Des Weiteren führt Bildungsarmut häufig zu wenig qualifizierten oder im Extremfall zu fehlenden Bildungsabschlüssen. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Jugendliche später auf sozialstaatliche Leistungen angewiesen oder Empfänger von Niedrigeinkommen werden.[18]

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 kaum gerecht werden. Dies wird u. a. deutlich anhand der internationalen Rangliste zum Digitalen Lernen, bei der Deutschland Ende 2019 den letzten Platz einnahm.[19] Dass Deutschland so schlecht aufgestellt ist, hat mehrere Ursachen:

- Das Recht auf digitale Bildung und verpflichtender Informatikunterricht sind bundesweit bisher weder jahrgangs- noch schulformübergreifend verankert. Damit gehört Deutschland zu nur noch neun von 37 europäischen Ländern, die ihren Schüler*innen keine informatische Grundbildung garantieren können.[20]
- Zudem gibt es vielerorts in Schulen noch keine gute IT-Ausstattung und kein flächendeckendes WLAN. Laut einer Studie der Uni Göttingen müssen 90 Prozent aller Lehrkräfte mit ihrem eigenen Rechner arbeiten[21]. Daneben fehlen pädagogische Konzepte für digital gestützten Unterricht und es mangelt häufig an digitalen Kompetenzen der Lehrkräfte.
- In Deutschland wird bisher im Lehramtsstudium kein Fokus auf digitale Bildung gelegt und auch später gibt es keine systematischen Fortbildungsangebote.
- Der Digitalpakt Schule mit 6,5 Milliarden Euro Bundesfördergeldern steht kurz vor seinem Ende und, obwohl die meisten Mittel verplant sind, besteht weiterhin ein erheblicher Bedarf an Schuldigitalisierung.[22]
- 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 den Bring-your-own-device Ansatz steigen die Schulkosten, was die Bildungsarmut weiter verstärkt.[23]
- Eine Microsoft-Studie zeigt, dass das Technikinteresse bei Mädchen zwischen 11 und 16 Jahren am stärksten ist, dann aber aufgrund fehlender Vorbilder, mangelnder Praxiserfahrungen und Ungleichbehandlung abnimmt.[24] Bei Berufswünschen bevorzugen junge Frauen tendenziell soziale Berufe. Oft fehlen ihnen Vorbilder, und früh hören sie, auch in der Schule, dass Technik eher etwas für Jungen sei, obwohl Untersuchungen zeigen, dass sie in naturwissenschaftlichen Fächern oft besser als ihre Mitschüler oder mindestens gleichwertig abschneiden.[25]
- Bisher gibt es keine systematische Integration außerschulischer Bildungsangebote in die formale Bildung. Die soziale Schere wird damit noch einmal größer, da nicht alle Eltern die finanziellen Möglichkeiten haben, in außerschulische Bildungsangebote - wie Programmierkurse - investieren zu können.

2.2 Lösungsansätze

Neben der Hacker School gibt es auch andere Non-Profit-Anbieter, die sich inhaltlich auf ähnlichem Terrain bewegen und ihre Bildungsangebote von ehrenamtlich engagierten IT-Fachleuten oder Studierenden durchführen lassen. Alle Initiativen, die wir kennen, 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 z.B. 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 oft 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.

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 mit einem Corporate Volunteering Ansatz. Die Hacker School baut Brücken zwischen IT-Unternehmen und jungen Menschen, und das inzwischen auch für digitale Bildung direkt an den Schulen.

[8] PISA-Erhebung 2022 (OECD 2023) | [9] Sozioökonomischer Disparitätenbericht 2023 | [10] IW Report 2023 | [11] "Women in Tech" (McKinsey / 2022) | [12] Der Arbeitsmarkt für IT-Fachkräfte (Bitkom 2022) | [13] BMWK | [14] Frauen in der ITK-Branche (Bitkom 2023) | [15] Gender Pay Gap 2023 | [16] Tagesspiegel Background (2023) | [17] Forschungsprojekt der ZHAW | [18] Bertelsmann Stiftung (2023) | [19] CEPS-Studie 2019 | [20] Studie der Heinz-Nixdorf-Stiftung 2023 | [21] Studie Uni Göttingen 2021 | [22] Deutsches Schulportal 2023 | [23] Deutsches Schulportal 2023 | [24] Microsoft Studie 2017 | [25] Studie 2019 in der Fachzeitschrift „Science of Learning“

[1] 4K-Modell der Organisation Partnership for 21st Century Learning (P21) | [2] ICILS 2018 | [3] OECD 2020: Dream Jobs? Teenagers' Career Aspirations and the Future of Work | [4] Dr. Ulrich Hinz (verantwortl. für die Schülerförderung bei der Stiftung der Deutschen Wirtschaft) 2023; World Economic Forum (2016) | [5] The Future of Jobs Report (2023) | [6] Statista 2023 | [7] ICILS 2018

2.3 Unser Lösungsansatz

2.3.1. Leistungen (Output) und direkte Zielgruppen

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 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 die Covid19-Pandemie als Treiber.

Unser Angebot basiert konzeptionell darauf, dass sich Unternehmen unkompliziert und ehrenamtlich für die digitale Bildung junger Menschen engagieren können. Wir veranstalten Programmierkurse, in denen Kinder und Jugendliche auch ohne Vorkenntnisse mit IT-Profis 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 per 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.

Mit folgenden Formaten richten wir uns an unsere direkten Zielgruppen:

1. Kinder und Jugendliche von 11 - 18 Jahren

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 5, empfohlen ab Klasse 8. Ganz nebenbei fördern wir generell in allen Kursen wichtige Fähigkeiten für die Zukunft, wie kreatives und kritisches Denken, Probleme selbständig lösen, Teamarbeit, Medienkompetenz und mehr.

Die Formate: Hacker School Classic (2 x 5 Std. Vor-Ort-Kurse in bzw. mit Unternehmen und deren ITler*innen), Hacker School @home (2 x 4 Std. Online-Kurse mit Unternehmen, den unternehmensangehörigen und anderen ITler*innen) sowie Hacker School @yourschool (4 Std. Online-Kurse mit Unternehmen, den unternehmensangehörigen und anderen ITler*innen inklusive Berufsorientierung in Schulen).

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

Das Problem: 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 und durch das Kennenlernen von weiblichen Vorbildern (Role Models) und durch das gemeinsame Programmieren mit weiblichen Vorbildern 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 Hacker School (2 x 4 Std. Online-Kurse oder 2x5 Std. als Vor-Ort-Kurse mit Unternehmen und anderen ITler*innen ausschließlich für Mädchen und Frauen). Zudem unterstützen wir proaktiv Angebote wie den jährlich stattfindenden Girls'Day oder im Rahmen des Weltfrauentages mit Kursen.

3. Sozioökonomisch benachteiligte Kinder von 11 - 18 Jahren

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: Hacker School @yourschool PLUS (adaptiert auf Schulen in herausfordernden Stadtteilen und deren Bedarfe) sowie Hacker School PLUS (classic & @home für sozioökonomisch benachteiligte Kinder)

Darum ist unser Angebot auch für unsere indirekten Zielgruppen 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.

2.3.2 Intendierte Wirkungen (Outcome und Impact) auf die direkte 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 Begeisterungsfähigkeit, diese enorme Lernlust und diese unglaubliche Offenheit der Kinder sind der eigentliche Schatz der frühen Kindheit. Und diesen Schatz müssen wir besser als bisher bewahren und hegen. Es geht also weniger darum, mit Hilfe von Förderprogrammen Kindern immer schneller immer mehr Wissen beizubringen. Wir brauchen Programme, die bei Kindern und Jugendlichen Lust am Lernen wecken. Viel zu häufig endet es 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. [26]

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. [27] Deshalb sieht unser Kurs- und Lernkonzept wie folgt aus: Wir machen die 21st Century Skills erfahrbar und orientieren uns daran, welches Wissen, welche Inhalte, aber auch welche Haltungen und Werte Lernende von heute benötigen, um in der Welt erfolgreich zu sein und sie zu gestalten. In effektiven Einheiten des Pair Programmings lernen die Teilnehmenden interaktiv voneinander, helfen sich gegenseitig bei Fragen und Fehlern und erarbeiten selbstständig ein funktionierendes Programmierprojekt.

Dabei lernen sie auch eine positive, 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 sowohl die interaktiven Anwendungen von Medien und Mitteln (Tools) als auch gewisse OECD-Schlüsselkompetenzen erlernt und trainiert:

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

Intendierte Wirkungsziele für 2023:

1. Die Teilnehmenden finden Spaß am Programmieren.
2. Den Teilnehmenden hat der Kurs bei der Berufsorientierung geholfen.
3. Die Teilnehmenden haben nach dem Kurs ein gesteigertes Vertrauen in ihre Fähigkeiten im Bereich IT/Programmierung.
4. Die Teilnehmenden haben nach dem Kurs ein größeres Interesse an IT/Programmierung als vor dem Kurs.
5. Die Teilnehmenden möchten sich nach dem Kurs stärker mit IT/Programmierung beschäftigen.

2024 werden wir darauf aufbauen und unsere Wirkungsmessung neben Veränderungen im Bewusstsein und Wissen der Teilnehmenden auch auf ihr Handeln ausweiten. Zu diesem Zweck werden wir beginnen, unsere langfristigen Auswirkungen auf die Teilnehmenden zu messen.

Intendierte Wirkungsziele für 2024:

1. Die Teilnehmenden bedienen sich im Kurs folgender 21st Century Skills: Kritisches Denken, kreatives Denken, Selbstwirksamkeit und Zusammenarbeit.
2. Die Teilnehmenden haben durch den Kurs gelernt, sich kollaborativ und kreativ neuen Herausforderungen zu stellen.
3. Die Teilnehmenden sehen Fehler als eine Lernchance.
4. Die Teilnehmenden sind nach dem Kurs überzeugt, dass sie die Fähigkeiten haben, später einen IT-Beruf ergreifen zu können.
5. Die Teilnehmenden erfahren digitale Teilhabe und finden Spaß am Programmieren.
6. Die Teilnehmenden sind nach dem Kurs überzeugt, dass Mädchen genauso geeignet für IT-Berufe sind wie Jungen.
7. Die Teilnehmenden erkennen die Relevanz von IT im Berufskontext.
8. Die Teilnehmenden beschäftigen sich nach dem Hacker School Kurs eigenständig und kreativ weiter mit digitalen Kleinprojekten.
9. Die Teilnehmenden setzen sich aktiv mit digitalen Berufsbildern auseinander.

3. Ressourcen, Leistungen und Wirkungen im Berichtszeitraum

3.1 Eingesetzte Ressourcen (Input)

Bei der Hacker School arbeiteten im Berichtszeitraum 46 Festangestellte (26,42 FTE) und 6 freie Mitarbeitende. Über die Jahre haben wir ein Netzwerk von etwa 500 Unternehmenspartnern aufgebaut. In 2023 waren aus diesem Netzwerk rund 200 Unternehmenspartner mit der Hacker School aktiv. In 2023 waren aus diesem Netzwerk rund 200 Unternehmenspartner und 1.000 ehrenamtliche Inspirer aus Unternehmen und Hochschulen mit der Hacker School aktiv.[1]

3.2 Erbrachte Leistungen (Output)

Im Berichtszeitraum haben insgesamt 605 Kurse stattgefunden; zwei Drittel davon in Schulen. Wir haben ein Lernangebot für über 18.000 Teilnehmende geschaffen, davon über 9.000 in Schulen, 6.500 auf Großveranstaltungen und 2.700 bei Classic-Kursen.

Der Mädchen- und Frauenanteil blieb, über alle Formate betrachtet, im Vergleich zum Vorjahr weitgehend konstant und lag mit 43% bei knapp unter den von uns als Ziel gesetzten 50%. Daneben wurde das Wirkungsmanagement weiter professionalisiert und wir haben im Rahmen der ESG-Partnerschaften das Corporate Volunteering erfolgreich vorangetrieben.

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

- 98% der Classic-Kurs Teilnehmenden fanden ihren Kurs gut bis sehr gut.[2]
- 97% der Classic-Kurs Teilnehmenden werden uns weiterempfehlen.[2]
- 84% der Schulkurs-Teilnehmenden werden uns weiterempfehlen.[3]
- 78% der Schulkurs-Teilnehmenden fanden ihren Kurs gut bis sehr gut.[3]
- 90% der Inspirer haben Lust, wieder einen Schulkurs zu geben.[4]
- 96% der Lehrkräfte werden uns weiterempfehlen.[5]
- 95% der Lehrkräfte möchten in Zukunft weitere Hacker School Kurse durchführen.[5]

3.3. Erreichte Wirkungen (Outcome und Impact)

Seit 2020 evaluieren wir unsere Wirkung. Dazu haben wir verschiedene Fragebögen entwickelt, die laufend erweitert und optimiert werden. Dieses Jahr konnten wir durch den Aufbau einer Analytics-Plattform Feedback noch umfassender und standardisierter auswerten. So optimieren wir kontinuierlich unsere Wirkungszahlen, die uns helfen, unsere Angebote weiterzuentwickeln und zu verbessern.

Im Jahr 2023 hatten wir zum ersten Mal die Möglichkeit, Daten über den gesamten Jahresverlauf einheitlich zu berücksichtigen. Die vorliegenden Ergebnisse aus den Umfragen im Berichtszeitraum zeigen: Wir wirken!

Direkte Wirkung unserer Kurse auf die Zielgruppe (Outcome)

Selbstbewusstsein

- 89% der Teilnehmenden in den Classic-Kursen trauen sich nach dem Kurs mehr im Bereich IT zu als vorher. Bei den Mädchen sind es 87%. [2]
- 64% der Schüler*innen in den Schulkursen trauen sich nach dem Kurs mehr im Bereich IT zu als vorher. Bei den Mädchen sind es 56%. [3]

Interesse an IT

- 58% der Teilnehmenden in den Classic-Kursen möchten sich nach dem Kurs mehr mit IT beschäftigen. Bei den Mädchen ist der Anteil gleich.[2]
- 53% der Schüler*innen in den Schulkursen möchten sich nach dem Kurs mehr mit IT beschäftigen. Bei den Mädchen sind es 48%. [3]
- 28% der Teilnehmenden in den Classic-Kursen haben vorher noch nie programmiert. Bei den Mädchen sind es 35%. [2]
- 55% der Schüler*innen in den Schulkursen haben vorher noch nie programmiert. Bei den Mädchen sind es 66%. [3]

Berufsorientierung

- 58% der Teilnehmenden in den Classic-Kursen hat der Kurs bei der Berufsorientierung geholfen. Bei den Mädchen war der Anteil gleich.[2]
- 53% der Schüler*innen in den Schulkursen hat der Kurs bei der Berufsorientierung geholfen. Bei Mädchen lag der Anteil bei 48%. [3]

Die Ergebnisse der Befragungen zeigen, dass unsere Kurse einen wichtigen Impuls zur Selbstbefähigung für den weiteren eigenständigen Erwerb digitaler Kompetenzen geben. Diese wiederum führen zu einer Steigerung der Fähigkeit zur aktiven gesellschaftlichen Teilhabe und zur Gestaltung der eigenen beruflichen Zukunft. Dass die Kurse wie intendiert als Impulsgeber wirken, zeigen uns insbesondere die Angaben zum Interesse an einer weiteren Beschäftigung mit IT-Themen sowie zu einem gesteigerten Selbstvertrauen im IT-Bereich.

Generell ermöglichen die Classic-Kurse am Wochenende eine tiefgehende Auseinandersetzung mit den Inhalten, da sie eine Dauer von 8 Stunden an zwei Tagen haben. Dies fördert nachhaltigere Ergebnisse hinsichtlich des Outcomes im Vergleich zu den 4-stündigen Schulkursen. 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. In den Schulkursen eine breitere Vielfalt von Jugendlichen mit unterschiedlich hoher intrinsischer Motivation vertreten.

Wie bereits oben erwähnt, konnten wir 2023 erstmals das ganze Jahr hindurch einheitlich Feedback sammeln, was zu einer umfassenderen Erfassung der Eindrücke der Teilnehmenden im Vergleich zum Vorjahr geführt hat. Die Präzisierung unserer Feedback-Fragen hat darüber hinaus zu aussagekräftigeren Rückmeldungen beigetragen. Erfreulicherweise beobachten wir in unseren erhobenen Daten, dass der Anteil von Kindern und Jugendlichen in unseren Kursen gesunken ist, die zuvor keinerlei Programmiererfahrung hatten.

In der Berufsorientierung streben wir kontinuierliche Verbesserungen an und planen, unsere Kurskonzepte noch gezielter anzupassen und zu optimieren. Bereits jetzt bestätigen uns einige beeindruckende Werdegänge ehemaliger Teilnehmender, die mittlerweile ein Informatikstudium absolvieren oder eine erfolgreiche IT-Ausbildung durchlaufen. Diese Entwicklungen belegen den tatsächlichen Erfolg unserer Bemühungen, junge Talente für den beruflichen Einstieg in den IT-Bereich zu motivieren.

Um unsere Wirkung in Zukunft noch weiter zu steigern und fundierter nachzuweisen, bauen wir unser Wirkungsmanagement kontinuierlich aus. Im Jahr 2023 haben wir ein festes Wirkungsteam etabliert, das wirkungsorientierte Steuerungsprozesse etabliert und dafür sorgt, dass die Ergebnisse unserer Wirkungsmessung aktiv in unser Wirkungsmanagement einfließen. So integrieren wir zum Beispiel unsere Wirkungsziele in unsere OKRs (Objectives and Key Results), stellen dadurch Transparenz und Sichtbarkeit im Team sicher und überprüfen kontinuierlich, ob wir noch auf dem richtigen Weg sind. Unsere Erkenntnisse berücksichtigen wir auch in unseren Kurskonzepten, in denen wir 2023 einen noch stärkeren Fokus auf

die 21 Century Skills gelegt haben. Dabei orientieren wir uns an der Wirkungslogik I-O-O-I (Input – Output – Outcome – Impact). In diesem Zusammenhang haben wir unsere Wirkungsziele entlang der Wirkungstreppe überarbeitet und dabei verschiedene Zielgruppen in den Blick genommen. Aktuell arbeiten wir zusätzlich zur IOOI-Logik an einer Theory of Change, um unsere Wirkungslogik weiter zu präzisieren.

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 eine externe Evaluation initiiert, die uns im Jahr 2024 Vorher-Nachher-Daten zu den Teilnehmenden unter Berücksichtigung von Vergleichsgruppen liefern wird. Mittelfristig sollen unsere Erhebungen auch Langzeitbeobachtungen der Teilnehmenden und ihrer beruflichen Werdegänge beinhalten.

Um unsere Synergien mit anderen Organisationen besser darzustellen, haben wir im Netzwerk Amazon Future Engineer eine Vorlage für kollektives Wirken entwickelt. In den kommenden Jahren streben wir Kooperationen an, um unsere gemeinsame Wirkung zu steigern, wobei erste Gespräche und Partnerschaften bereits Ende des Jahres gestartet sind. Zusätzlich sind wir Ende 2023 der Initiative Transparente Zivilgesellschaft beigetreten, um unsere Arbeit öffentlich nachvollziehbar zu machen.

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.

4. Planung und Ausblick

4.1. Planung und Ziele

In Deutschland gibt es rund 6,5 Mio Jugendliche zwischen 11 und 18 Jahren. Wir wollen es ermöglichen, dass hierzulande jeder junge Mensch – unabhängig von Geschlecht und Herkunft – einmal programmiert hat, bevor er sich für einen Beruf entscheidet. Die Kooperation mit IT-Unternehmen und der Einsatz ihrer Mitarbeitenden im Rahmen eines Corporate Volunteering-Programms wird hierfür kontinuierlich ausgebaut. 2023 ist es uns gelungen, erste ESG-Partnerschaften zu schließen: Nun vereinbaren wir ein gemeinsames Ziel mit unseren Partner-Unternehmen und verständigen uns darauf, wie viele Kinder und Jugendliche wir im Jahr gemeinsam erreichen möchten. Die Deutsche Bahn und Deloitte haben sich als erstes getraut, dieses Commitment mit uns einzugehen. Die Unternehmen profitieren doppelt, denn sie eröffnen ihren Mitarbeitenden auf der einen Seite tolle Erfahrungsräume und Entwicklungsmöglichkeiten jenseits des Tagesgeschäfts. Gleichzeitig zahlt das Engagement auf die Ziele der sozialen Nachhaltigkeit ein: Denn gute digitale Bildung ist ein zentrales Ziel für soziale Nachhaltigkeit. Im kommenden Jahr wollen wir diese ersten Erfolge ausweiten und noch mehr Unternehmen für die ESG-Partnerschaften gewinnen. Gleichzeitig bauen wir derzeit verstärkt weitere Kooperationen mit Hochschulen und IT-Berufsschulen aus, um das Angebot an Hacker School-Kursen in Schulen weiter zu skalieren und damit auch die Wirksamkeit deutlich zu steigern. Im laufenden Semester 2023/24 kooperieren wir bundesweit mit insgesamt neun Hochschulen (TUM, HTW, BHH, HAW, UHH, THM, UOL, H-BRS, RUB). Im Sommersemester 2024 sollen drei weitere dazukommen. Derzeit bauen wir unser Projekt @yourschool PLUS weiter aus, 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. Dazu möchten wir zukünftig u. a. noch gezielter auf andere Akteure im Bildungsbereich zugehen, um mögliche Synergien besser nutzen zu können. Neben der Gewinnung weiterer Schulen wollen wir natürlich auch mehr Unternehmen und

Inspirer für die @yourschool PLUS Kurse gewinnen. Dazu definieren wir weiter, welche Inspirer wir für dieses Projekt brauchen, um sie dann in einem zweiten Schritt optimal auf ihre Einsätze vorbereiten zu können. Konkret haben wir uns folgendes vorgenommen:

- dass wir 2024 mit unseren Kursen 50.000 Kinder und Jugendliche erreichen
- dass bis 2030 jede*r Schüler*in in den Jahrgängen 6-8 mindestens einmal programmiert hat (ca. 0.8 Mio. Teilnehmende)
- dass mindestens eine*r von fünf Kursteilnehmenden weiterführendes Interesse zeigt (ca. 0,2 Mio Teilnehmende in 2030)

2024 bauen wir unser Wirkungsmanagement weiter aus und professionalisieren unseren wirkungsorientierten Steuerungsprozess. Ein Ende 2023 neu eingerichtetes Team Impact sorgt dafür, dass die Ergebnisse unserer Wirkungsmessung noch stärker in die Kurskonzepte einfließen. In diesem Team ist auch Growth Hacking angesiedelt.

Growth Hacking ist das methodische, datengetriebene und schnelle Testen neuer Ideen für die Produktentwicklung und deren Vermarktung. Dies ist einer der Gründe, warum im Jahr 2024 ein stärkerer Fokus auf Messen und Präsenzveranstaltungen liegen wird. Wir nutzen diese Events, um neue Kurskonzepte schnell und direkt mit den Zielgruppen zu testen und zu optimieren. Im Jahr 2024 wollen wir uns verstärkt dafür einsetzen, in unseren Kursen das Bewusstsein für einen kritischen Umgang mit digitalen Medien zu schärfen. Zudem erhalten wir im Rahmen des Wirkungsmanagements direkteres Feedback von den Team-Inspirern, die Teil des Impact Teams sind, und können dieses wiederum in unsere Arbeit und Planung einfließen lassen. Im Jahr 2024 finalisieren wir außerdem die Theory of Change und verbessern unsere Wirkungsmessung kontinuierlich. Langfristig wollen wir unseren Outcome in Bezug auf neu erworbene Kompetenzen, veränderte Einstellungen gegenüber IT sowie tatsächliche Veränderungen im Handeln unserer Zielgruppe stärker untersuchen. Dabei planen wir, auch andere Stakeholder wie Unternehmen, Eltern und Lehrkräfte in die Wirkungsmessung einzu-beziehen. In Zusammenarbeit mit Studierenden der Universität Hamburg konzentrieren wir uns 2024 auf unsere Wirkung bei Mädchen in GIRLS-Kursen.

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 weltweites Arbeiten und fördern Weiterbildung. Aktuell schulen wir unsere Kolleg*innen beispielsweise in Medienkompetenz und arbeiten an strukturierten Arbeitsmethoden. 2023 haben wir im Team das Organisationstool Notion eingeführt, um unsere Aufgaben und unser Wissen noch besser zu strukturieren und transparent zu machen, und entwickeln unsere Arbeit damit kontinuierlich weiter.

Im Jahr 2024 erscheint unser Buch "Hack the world a better place – So gestalten Unternehmen die Zukunft." Es erzählt die Geschichte der Hacker School sowie Erfolgsgeschichten von Unternehmen und dem gemeinsamen Engagement für die digitale Bildung in Deutschland.

[1] Der Wirkungsbericht 2022 berichtet von 500 kooperierenden Unternehmen und 1700 Inspirern. Diese Zahlen beziehen sich auf den Gesamtzeitraum seit Gründung der Hacker School. Die jährlich aktiven Unternehmen und Inspirer können wir erst seit 2023 in jeweiligen Reports auswerten. [2] interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Classic Teilnehmende" [316 Antworten] [3] interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "yourschool Teilnehmende" [3006 Antworten] [4] interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Inspirer Feedback" [675 Antworten] [5] interne Auswertung des Feedback-Fragebogens "Lehrkräfte Feedback" [46 Antworten]

4.2. Einflussfaktoren: Chancen und Risiken

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

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 auf den sich aktuell noch stetig erhöhenden IT-Fachkräftemangel bei.

Die Risiken für die Hacker School sind **allgemeine Unsicherheiten, wirtschaftliche Schwierigkeiten und Inflation** sowie hohe **Mehrfachbelastungen** für alle Beteiligten - deshalb ist Corporate Volunteering so wichtig. Nur gemeinsam lässt sich das gesamtgesellschaftliche Problem der digitalen Bildung lösen, was auch das Engagement der Politik mit einschließt. Dass Krisen, wie der anhaltende Krieg in der Ukraine mit seinen Folgen, auf der politischen Ebene die Prioritäten verschieben, zeigt sich auch am Thema Klimaschutz und betrifft ebenfalls das Thema digitale Bildung. Im ehrenamtlichen Engagement konkurriert die digitale Bildung zunehmend mit anderen, ebenfalls wichtigen Bereichen.

Die Hacker School ist als soziales Start-up auf Fördergelder und Spenden angewiesen - in Zeiten hoher Inflation eine echte Herausforderung. Wenn eingeplante Gelder gekürzt werden und vorhandenes Geld gleichzeitig weniger Wert ist, besteht auch für eine gemeinnützige Organisation stets die latente Gefahr, in finanzielle Schieflage zu geraten.

Auch im kommenden Jahr wird der Fokus unserer Arbeit auf dem Format Hacker School @yourschool sowie dem Ausbau von @yourschool PLUS liegen. Die nötigen Veränderungsprozesse in den Schulen sind nur langsam und schrittweise umsetzbar, häufig bestehen noch Vorbehalte auf Seiten der Schulen gegenüber außerschulischen Bildungsangeboten. Diese zeigen sich besonders dann, wenn diese Angebote in Verbindung mit unternehmerischem Engagement über Corporate Volunteering in die Klassenzimmer gebracht werden. Die Beharrungskräfte im System Schule sind sehr stark. Dennoch führt kein Weg daran vorbei, die Lehrpläne zu entschlacken und bürokratische Hürden abzubauen. Darüber hinaus muss eine flächendeckende digitale Ausstattung und Schulung der Lehrkräfte im Umgang mit Soft- und Hardware sichergestellt werden. Wir werden mit der Hacker School weiter intensiv daran arbeiten, die Schulen für das Thema Soft- und Hardware zu sensibilisieren und Vertrauen im Umgang damit zu schaffen, um Hemmschwellen abzubauen.

5. Organisationsstruktur und Team

5.1. Organisationsstruktur

Das Team der Hacker School umfasst 46 Festangestellte (26,42 FTE) und sechs freie Mitarbeitende (Stand Dezember 2023). 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 sechs Teams vor:

- Corporate- and Inspirer Management-Team (CIMT)
 - Unternehmens-, Hochschul- und Berufsschulkooperationen
- Team Communications
 - Mediale Aktivitäten rund um Social Media Kanäle, Newsletter, Website, Presse und Podcast
- Team Impact
 - Sicherstellung der nachhaltigen datenbasierten Wirkung sowie die konzeptionelle Weiterentwicklung und Durchführung der Kurse
- Team Fundraising & IT (F&T)
 - Koordination von Fundraising-, IT-Aktivitäten und Optimierung von internen Prozessen
- Team People & Culture (P&C)
 - Personalmanagement und Aufbau der Unternehmenskultur
- Team Yourschool
 - Erarbeitung langfristiger Kooperationen mit Schulen

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

5.2 Vorstellung der handelnden Personen (Stand: Dezember 2023)

Geschäftsführung
Dr. Julia Freudenberg

Corporate- and Inspirermanagement-Team (CIMT)
Dr. Charlotte Echterhoff (Lead), Dominik Buchmüller, Elena Schwarzloh, Jana Dehne, Katharina Goebel, Katharina Planchart, Miriam Buhl, Nicole Frank, Sascha Bohn, Ulrike Sippel, Ann-Christin Mengs (Minijobberin), Gwendolin Neitzel (Werkstudentin) und sechs Übungsleiter*innen: Isabel Cara Vibora Münch, Essenam Enaku, Tobias Keck, Silvia Reichl, Katharina Schreiber, Oksana Wruszczak

Communications
Eva Drechsler-Györkös, Marie Matern

Fundraising & IT (F&T)
Andreas Schalm (Lead), Astrid Schülke, Christina Sommerfeld, Jannick Drechsler, Tina Struchtrup (in Elternzeit), Alexander Heinze (Werkstudent)

People & Culture (P&C)
Lena Alter (Lead), Claudia Justus, Jessica Noeller, Mette Beckhoff

Impact

Jens Becker (Lead), Laura Paradiék, Liana Heinrich, Luise Miklis, Matthias Feldmann und 15 Werkstudent*innen bzw. Minijobber*innen: Ahmed Kaya, Arina Högerl, Benjamin Huggenberger, Bente Hinkenhuus, Elias Arabzadah, Felix Kornhass, Furkan Ceylan, Kathleen Neitzel, Naomi Langer, Ranin Foutih, Sara Laudien, Svea Strassburger, Tanja Novik, Till Ritter, Yamam Al Shoufani

Yourschool

Daniela Berger (Lead), Bettina Wiebe, Maren Janssen, Maren Kube, René Wecker, Jan Stöcker (in Elternzeit)

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 Kooperation ist aber auch, durch wertvollen Input und Innovationen von außen, die Prozesse der Hacker School stets weiter zu optimieren und möglichen Veränderungen anzupassen. Als überzeugte Netzwerkerin arbeitet die Geschäftsführerin der Hacker School, Dr. Julia Freudenberg, stets am Ausbau engmaschiger Kooperationen zwischen der Hacker School und ehrenamtlichen und hauptamtlichen Initiativen im IT-Bereich. Sie persönlich ist außerdem u. a. Mitglied im Beirat der Jungen Digitalen Wirtschaft des Bundeswirtschaftsministeriums.

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)
- German Mittelstand e. V. (Unternehmernetzwerk)
- #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

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

TEIL C – UNSERE ORGANISATION

6. Organisationsprofil

6.1 Allgemeine Angaben über die Organisation

Name: Hacker School gGmbH
Sitz: Hamburg
Rechtsform: Gemeinnützige GmbH
Kontaktadressen: Hacker School gGmbH, 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: 04.03.2022
Ausstellendes Finanzamt: Finanzamt Hamburg-Nord
Mitarbeiter*innen-Vertretung: keine

Personalprofil (Stand Dez. 2023):

- Festangestellte
- 2022: 34 (11 in Vollzeit) | 2023: 46 (14 in Vollzeit)
- Werkstudent*innen/Minijobber*innen
- 2022: 18 | 2023: 18
- Übungsleiter*innen
- 2022: 0 | 2023: 6
- Freiberufler*innen:
- 2022: 5 | 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 Einziehung 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 2023 vorangeschritten und wird im Jahr 2024 finalisiert werden. Erster Schritt 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 Mitarbeiter*innen 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 sind. Mit OKRs 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. Diese werden – sollten sie extern wirken – im Growth Hacking Prozess getestet und evaluiert. In der Buchhaltung und bei Förderanträgen gilt das Vier-Augen-Prinzip. Ein Risikofrüherkennungssystem ist für 2024 geplant.

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

6.3 Eigentümerstruktur, Mitgliedschaften und verbundene Organisationen

6.3.1 Eigentümerstruktur Organisation

Das Stammkapital der Gesellschaft beträgt 25.000 Euro. Die Geschäftsanteile der Gesellschafter*innen verteilen sich wie folgt: Dr. Julia Freudenberg (Geschäftsanteile Nr. 1 bis 12.251), 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 Organisation verfügt über keine Beteiligungen an anderen Organisationen.

6.4 Umwelt- und Sozialprofil

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

- 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 zu Workation im Ausland, wenn die technischen Voraussetzungen es ermöglichen.
- Für die Arbeit nötige Dienststreifen machen die Mitarbeitenden fast ausschließlich mit dem Zug. Reisen mit dem Auto werden in der Regel nur als Fahrgemeinschaften durchgeführt.
- Um den Verbrauch von Papier zu reduzieren, sind buchhalterische und kommunikative Prozesse weitgehend digitalisiert.
- Bei der Zusammensetzung des Teams legt die Hacker School Wert auf Diversität. Die Geschäftsführung und der überwiegende Teil der Mitarbeitenden sind weiblich.
- Die Gehaltsstruktur innerhalb der Hacker School ist einheitlich und basiert auf demselben Stundenlohn für alle.
- Nach dem Beschluss vom 13. September 2022 vom Bundesarbeitsgericht (BAG, Az. 1 ABR 22/21) wurde eine Zeiterfassung über das Tool "Factorial" eingeführt, das alle Mitarbeitenden ihre Arbeitszeit tracken und ungewollte Überstunden verhindern lässt. Diese Zeiterfassung wird von den Mitarbeitenden nach dem Vertrauensprinzip eigenständig durchgeführt.
- Der Bereich People & Culture ist bei der Hacker School etabliert. In regelmäßigen Workshops arbeitet das Team der Hacker School an seiner eigenen Entwicklung, an internen Kommunikationsprozessen und Teambuilding, an persönlichen Arbeitszeitmodellen und der Burn-Out-Prävention.

7. Finanzen und Rechnungslegung

7.1 Buchführung und Rechnungslegung

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

Der Jahresabschluss 2023 wird zum Zeitpunkt dieser Berichtsveröffentlichung von der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft AIOS Tax AG, Schönhauser Allee 10-11, 10119 Berlin, erstellt und geprüft. Der Jahresabschluss 2022 [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:

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

Für das Jahr 2023 betrug der Budgetrahmen knapp 1,6 Millionen Euro. Wir konnten die benötigten Gelder mit zeitlich zufriedensstellendem Vorlauf einwerben und die vertraglich zugesicherten Ziele gut erreichen. Die Herausforderung einer langfristigen und stabilen finanziellen Vorplanung ist durch den grundsätzlichen Habitus des bestehenden Fördersystems immanent: Auch große Fördersummen müssen oft jährlich erneut beantragt werden und starten nach Zusage nahezu umgehend in die Umsetzung. Wir konnten 2023 jedoch einige mehrjährige Förderungen vereinbaren und damit eine Basis für die kommenden zwei bis drei Jahre schaffen. 2024 werden wir weiterhin den Fokus auf den Ausbau langfristiger Förderbeziehungen legen.

IMPRESSUM

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

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

Geschäftsführerin:
Dr. Julia Freudenberg

Gesellschafter*innen:
Dr. Julia Freudenberg,
Antje Bommhardt,
Andy Freudenberg,
Werner Detering

Wirkungsbericht 2023

Stand: 16.02.2024
Projektleitung: Liana Heinrich, Laura Paradiak
Gestaltung: Marie Matern
Redaktion: Eva Drechsler-Györköcs, Jens Becker, Andreas Schalm
Korrektorat: Miriam Buhl, Astrid Schülke

Herausgegeben von:

Hacker School gGmbH
Ludwig-Erhard-Straße 18
20459 Hamburg
info@hacker-school.de

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:

- immer 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 ESG 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 wollt genauer wissen, wie Engagement bei uns geht? Dann schaut hier vorbei und kommt in unseren Online-Infotermin:

<https://hacker-school.de/unterstuetzen/inspirer>

Für Förderer & Stiftungen

Ihr habt Interesse die Hacker School finanziell zu 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:

Eva Drechsler -Györkös und Marie Matern

kommunikation@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

