

GIRLS 2023

Wirkungsorientierte
Berichterstattung der
Hacker School nach
SRS-Standard



Eine wissenschaftliche Arbeit von zwei Studierenden im Rahmen eines Seminars zum Masterstudiengang (MSc.) "Interdisziplinäre Public und Nonprofit Studien" an der Universität Hamburg.

AN DIE LESER:INNEN

Liebe Leserinnen und Leser,

die Welt, und damit auch Deutschland, sah sich in der jüngsten Vergangenheit immer wieder mit aktuellen Konflikten und Herausforderungen konfrontiert: Pandemie, Krieg, Inflation. Auch das Jahr 2023 bildete keine Ausnahme. Was dabei jedoch schnell in den Hintergrund geraten kann, sind langjährige Herausforderungen. Die digitale Transformation ist keine Zukunftsvision - sie hat längst begonnen. Und immer wieder zeigt sich, dass die Gesellschaft nicht bereit ist. Seit nunmehr zehn Jahren arbeitet die Hacker School daran, die digitale Bildung in Deutschland voranzutreiben. Ein besonderes Anliegen ist dabei die Stärkung von Mädchen und Frauen.

Warum setzt sich die Hacker School so nachdrücklich dafür ein, dass weibliche Präsenz in der IT-Welt zur Selbstverständlichkeit wird? Trotz zahlreicher Bemühungen ist die Branche nach wie vor stark männlich geprägt und viele Mädchen können sich einen Beruf in der IT-Branche nicht vorstellen - dabei sind auch hier weibliche Perspektiven unverzichtbar. Die Hacker School möchte jedoch nicht nur die Branche vorantreiben. In ihren Kursen wird jedem Mädchen und jeder Frau Selbstbewusstsein und Selbstwirksamkeit vermittelt, denn das braucht unsere Gesellschaft: Starke weibliche Persönlichkeiten, die wissen, dass sie genauso gut sind wie Jungen und Männer!

Mit geschlechtergemischten Kursen und der GIRLS Hacker School schafft die Organisation hierfür einen Rahmen, in dem sich Mädchen und Frauen ungeachtet ihres Hintergrundes und ihrer Vorerfahrung im Programmieren ausprobieren können. Um die Relevanz und Wirkung dieser Angebote zu verdeutlichen, präsentieren wir an dieser Stelle erstmals einen gesonderten Wirkungsbericht GIRLS nach SRS-Standard. Er dient als Ergänzung zum allgemeinen Wirkungsbericht der Hacker School.

Der vorliegende Bericht wurde maßgeblich von Sarah Fenske und Andre Reichel (beide studieren den M.Sc. Interdisziplinäre Public und Nonprofit Studien an der Universität Hamburg) im Rahmen des Seminars "Soziale Wirkungsmessung in der Praxis" verfasst. Das Seminar wird von Svenja Tobies und Christina Kannegießer von der Professur für BWL, insb. Nachhaltiges Wirtschaften (Prof. Dr. Laura Marie Edinger-Schons, Universität Hamburg) durchgeführt.

Wir freuen uns, diesen Bericht präsentieren zu dürfen und wünschen viel Spaß beim Lesen!



Sarah Fenske



Andre Reichel



INHALT

nach SRS (Social Reporting Standard) 2014

TEIL A: ÜBERBLICK

Einleitung	
Vision, Mission und Ansatz	2
Gegenstand des Berichtes	2

TEIL B: ANGEBOT

Das gesellschaftliche Problem und der Lösungsansatz	
Das gesellschaftliche Problem	4
Bisherige Lösungsansätze	5
Lösungsansatz der Hacker School	
Leistungen (Output) und direkte Zielgruppe	6
Intendierte Wirkung (Outcome, Impact)	7
Darstellung der Wirkungslogik	8
Ressourcen, Leistungen und Wirkungen im Berichtszeitraum	
Eingesetzte Ressourcen (Input)	9
Erbrachte Leistungen (Output)	10
Erreichte Wirkungen (Outcome/Impact)	11
Darstellung der Ressourcen, Leistungen und Wirkungen im Berichtszeitraum	15
Maßnahmen zur begleitenden Evaluation und Qualitätssicherung	17
Vergleich zum Vorjahr	17
Planung und Ausblick	
Planung und Ziele	18
Einflussfaktoren: Chancen und Ziele	19
Organisationsstruktur und Team	
Organisationsstruktur	21
Vorstellung handelnder Personen	21
Partnerschaften, Kooperationen und Netzwerke	22

TEIL C: ORGANISATION

Organisationsprofil	
Allgemeine Angaben über die Organisation	24
Governance der Organisation	
Leitungs- und Geschäftsführungsorgan	25
Aufsichtsorgan	25
Interessenskonflikte	25
Internes Kontrollsystem	25
Eigentümerstruktur, Mitgliedschaften und verbundene Organisationen	
Eigentümerstruktur	26
Mitgliedschaften	26
Verbundene Organisationen	26
Umwelt- und Sozialsystem	27
Finanzen und Rechnungslegung	
Buchführung und Rechnungslegung	28
Vermögensrechnung	28
Einnahmen und Ausgaben	28
Finanzielle Situation und Planung	28
Quellen	29

TEIL A

Überlick



WARUM, WAS UND WIE

Vision

Alle Mädchen haben einmal das Programmieren kennengelernt, bevor sie sich für einen Beruf entscheiden.

Mission

Mit niedrigschwelligen Kursen begeistert die Hacker School Mädchen und Frauen für das Programmieren und vermittelt die nötigen Skills für die Zukunft.

Ansatz

Die Hacker School erreicht mit ihren Formaten für alle Geschlechter (Yourschool, Yourschool PLUS, Classic) Jugendliche von elf bis 18 Jahren in ganz Deutschland, um ihnen spielerisch das Programmieren näherzubringen. Darüber hinaus gibt es unregelmäßig stattfindende Formate wie die CITY Hacker School und Messeangebote. Mit dem Format GIRLS Hacker School bekommen Mädchen und Frauen von elf bis 99 Jahren zusätzlich die Möglichkeit, sich in einem geschützten Ort auszuprobieren und weibliche Vorbilder sowie Mitstreiterinnen kennenzulernen. So versucht die Hacker School auf verschiedenen Wegen, möglichst viele Mädchen und Frauen zu erreichen und sie für IT zu begeistern.

WIE ALLES ANFING ...

“Es war 2014. Der digitale Wandel nahm weltweit immer mehr Fahrt auf. In Hamburg sollte aber Informatik weiterhin kein Pflichtfach an den Schulen der Hansestadt sein. Da platzte David Cummins, Andreas Ollmann und Timm Peters der Kragen, denn die drei erfolgreichen Unternehmer aus der IT- und Medienbranche spürten den Mangel an Nachwuchskräften bereits hautnah. Und sie beschlossen: Dann stellen wir eben selbst etwas für Kinder und Jugendliche auf die Beine. Die Gründungsstunde der Hacker School.” - Selbstbeschreibung!

GEGENSTAND

GELTUNGSBEREICH	Angebote der Hacker School für Mädchen und Frauen (in Abgrenzung zum allgemeinen Wirkungsbericht, der die Angebote für die größere Zielgruppe untersucht)
BERICHTZEITRAUM	01.01.2023 bis 31.12.2023
BERICHTSZYKLUS	Allgemeiner Wirkungsbericht: jährlich Wirkungsbericht GIRLS: einmalig
SRS ANWENDUNG	Social Reporting Standard 2014
ANSPRECHPERSONEN	Sarah Fenske (sarah.fenske@studium.uni-hamburg.de) Andre Reichel (andre.reichel@studium.uni-hamburg.de) Anne Diedrich (anne.diedrich@hacker-school.de)

TEIL B

Angebot



PROBLEM, ...

... Ursachen und Folgen

DAS GESELLSCHAFTLICHE PROBLEM

In der IT-Landschaft gibt es zu wenige Frauen! Nur 15,2% der Angestellten in der deutschen IT-Branche sind weiblichⁱⁱ. Andere Länder, etwa Bulgarien (30,3 %) und Australien (28,3 %), sind da schon deutlich weiterⁱⁱⁱ.

URSACHEN

Mangelndes Selbstbewusstsein bildet nach wie vor eine der größten Barrieren für Mädchen, in die IT-Branche einzusteigen. Aussagen wie "Du kannst das sowieso nicht" werden internalisiert und verwandeln sich in "Ich kann das sowieso nicht". Die Hacker School setzt sich zum Ziel, diesen Zustand zu ändern und legt großen Wert darauf, das Selbstbewusstsein von Mädchen zu stärken.

Auch Klischees - IT-Klischees und Geschlechterklischees - prägen noch immer die Gesellschaft und somit Mädchen, die sich aufgrund dieser vor der IT-Welt scheuen. Zum einen ist das Bild der Branche geprägt von popkulturellen Einflüssen wie der Serie The Big Bang Theory - hier werden IT-ler:innen als nerdig, menschen-scheu und zurückgezogen gezeigt. Zum anderen hält sich hartnäckig das Vorurteil, Mädchen seien in Informatik (und anderen MINT-Fächern) schlechter als Jungen, sie seien ihnen im logischen Denken unterlegen.

Zudem fehlt schlicht das Angebot. In der klassischen Schullaufbahn gibt es oftmals nur wenige Berührungspunkte mit IT, da es als Schulfach nicht verpflichtend ist.

Schlussendlich haben Mädchen nur wenige Möglichkeiten, weibliche Vorbilder in der IT oder Gleichgesinnte zu finden. So fehlt der Peer Group Effect, der entsteht wenn IT-begeisterte Mädchen ihre Freundinnen und Mitschülerinnen mit ebendieser Begeisterung anstecken und sich so immer mehr Mädchen mit IT beschäftigen möchten.

FOLGEN

Die Folgen fehlender Frauen in der IT-Branche und in Führungspositionen zeigen sich zum einen auf struktureller Ebene. Der Gender Pay Gap, der auf ungleiche Bezahlung für gleiche Arbeit hinweist, ist in der IT-Branche mit 15 %ⁱ zwar nicht so hoch wie in anderen Branchen (durchschnittlich 18%^{iv}), jedoch noch immer ausgeprägt.

Aber auch anderswo werden Folgen deutlich. So sind Codes häufig geprägt von (männlichem) Gender Bias - somit werden Sexismen reproduziert.

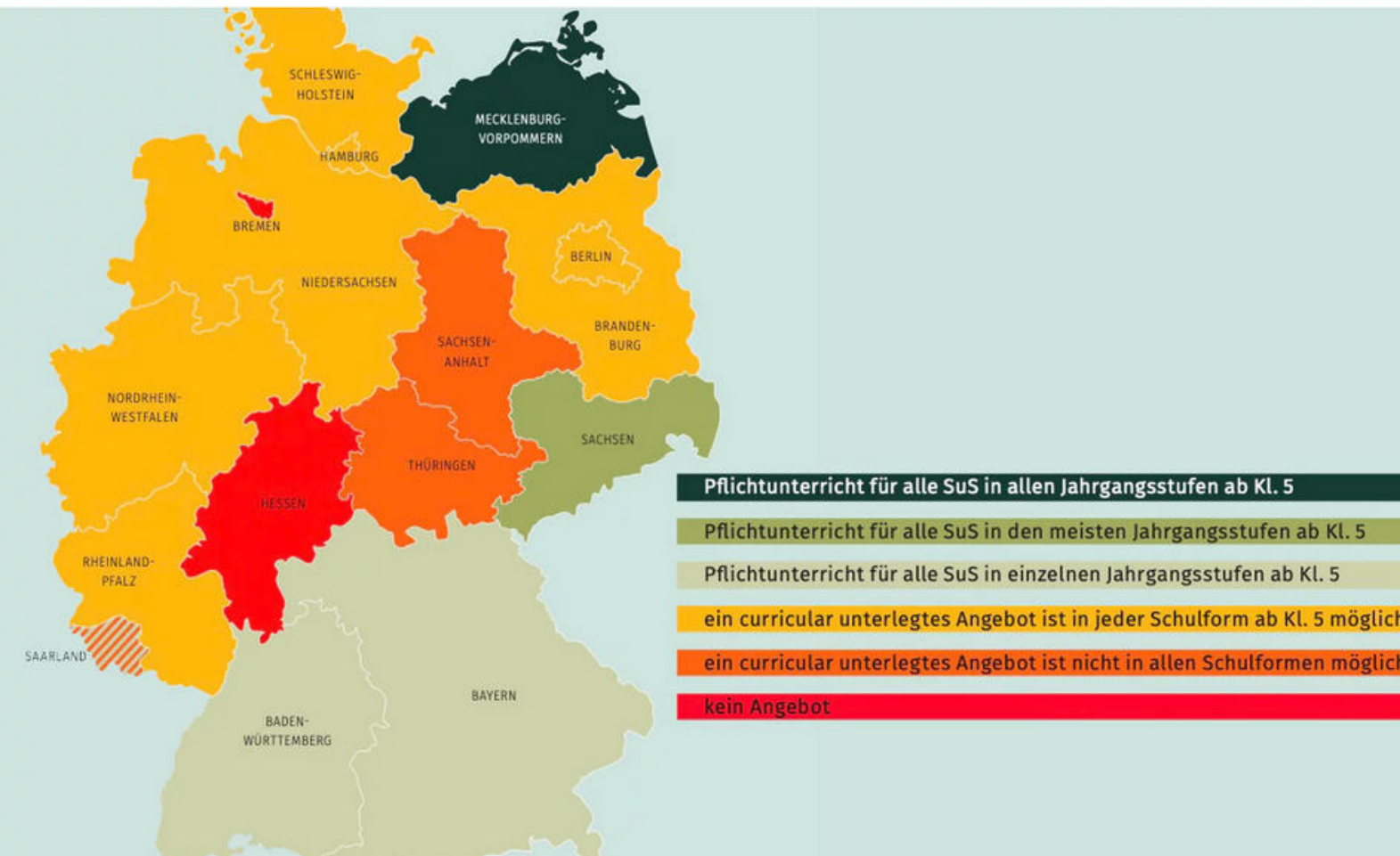


LÖSUNGSANSÄTZE

bisherige Ansätze

STAATLICH

Trotz der aufgezeigten Folgen gibt es noch keinen umfassenden Ansatz, um mehr Frauen in die IT-Branche zu holen. Die auf der Hand liegende Lösung, Informatik im Schulsystem als Pflichtfach zu etablieren, wurde noch nicht deutschlandweit umgesetzt.



Quelle: Manfred Rump, „Informatik bald in sechs Ländern Pflichtfach“, Digitalführerschein (DiFü) (blog), 10. Mai 2022, <https://difue.de/news/technologiealltag/informatik-bald-in-sechs-laendern-pflichtfach/>.

NICHT-STAATLICH

Deshalb arbeiten diverse Initiativen daran, Mädchen und Frauen den Zugang zur IT zu erleichtern. Eine Auswahl dieser ist die Folgende:

- Protechnicalae bietet Orientierung für junge Frauen mit Bildungsprogrammen und Netzwerken
- Tech4Girls bietet Kurse, AGs und Projekte für junge Mädchen in Grundschulen an
- Girls' Day ist ein bundesweiter Orientierungstag zur Berufs- und Studienorientierung von Mädchen, die Berufe mit einem Frauenanteil unter 40% kennenlernen möchten (z.B. in den Bereichen IT, Handwerk, Naturwissenschaften und Technik)

Diese nicht-staatlichen Angebote reichen jedoch nicht aus. Sie erreichen nur einen kleinen Anteil der Mädchen in Deutschland und die notwendige Skalierung zeichnet sich nicht ab.

HACKER SCHOOL

Leistungen (OUTPUT)

(1) AKTIVITÄTEN

Die Hacker School geht das Problem mit agiler Arbeitsweise und skalierbaren Lösungen an. Sie verbindet wichtige Akteure, z.B. bildungspolitische Initiativen, die Wirtschaft und den Staat. So entsteht langfristig ein spannendes und flächendeckendes Angebot für Mädchen und Frauen.

Durch ihre Kurse vermittelt die Hacker School Mädchen einen ersten Zugang zur IT. Hier lernen sie, kleine Aufgaben zu lösen, z.B. das Programmieren eines Spiels, Gestalten einer Webseite, Entwickeln einer Apps oder Hacken für Cybersecurity. Diese ersten Schritte eröffnen den Horizont der Teilnehmerinnen, was IT überhaupt ist; wie man dort denkt und wie viel Spaß es machen kann! Alle Kursformate stehen in Verbindung des Erlernens erster Basics einer Programmiersprache, z.B. Python.

Die hier vorgestellten Angebote des letzten Jahres beschränken sich auf die regulären Kursformate. Weitere Events (z.B. CITY Hacker School, Messestände) entfalten selbstverständlich ebenfalls Wirkung, werden in diesem Bericht jedoch aufgrund ihrer Verschiedenheit nicht aufgenommen.

KURSFORMAT	ZIELGRUPPE	ORT	KURSE
YOURSCHOOL	Jugendliche (11-18 Jahre)	online im Klassenverband	<ul style="list-style-type: none"> • Scratch • Python • HTML • Bash
YOURSCHOOL PLUS	Jugendliche (11-18 Jahre) an sozio-ökonomisch benachteiligten Schulen nach dem Hamburger Sozialindex (1-2)	vor Ort an Hamburger Schulen	<ul style="list-style-type: none"> • Programmieren ohne Computer • Scratch
CLASSIC	Jugendliche (11-18 Jahre)	vor Ort bei kooperierenden Unternehmen	alle
GIRLS HACKER SCHOOL	Mädchen und Frauen (11-99 Jahre)	online	alle

(2) ZIELGRUPPE

Direkte Zielgruppe aller Kurse sind, neben Jugendlichen im Allgemeinen, Mädchen und Frauen. In Deutschland sind dies ca. 3 Millionen, die weiterführende Schulen besuchen. Die GIRLS Hacker School richtet sich darüber hinaus ebenfalls an die ca. 35,5 Mio. Frauen ab 19 Jahren in Deutschland^{vi}.

Die Leistungen der Hacker School wirken sich natürlich nicht nur auf die direkte Zielgruppe, Mädchen und Frauen, aus. Da diese im Fokus dieses Berichtes stehen, sollen weitere Zielgruppen an dieser Stelle nur kurz angerissen werden. So können Inspirer als indirekte Zielgruppe genannt werden. Gerade Unternehmensinspirer, die im Rahmen einer Unternehmenskooperation (Social Corporate Volunteering) Kurse leiten, tragen die Vision der Hacker School in ihre Organisation. Diese Organisationen wiederum sind wichtige Akteure in der Lösung des gesellschaftlichen Problems. Gleiches gilt auch für die Lehrkräfte, in deren Klassen Kurse durchgeführt werden. Auch sie werden für die Relevanz des Themas sensibilisiert und tragen dieses (bewusst oder unbewusst) auch in andere Klassen weiter.

(3) AKZEPTANZ

Durch regelmäßige Evaluation der Kursformate wird die Zufriedenheit der Kursteilnehmerinnen sichergestellt.

INTENDIERTE WIRKUNG

OUTCOME & IMPACT

(4) VERÄNDERUNG DES BEWUSSTSEINS UND DER FÄHIGKEITEN

Die Teilnehmerinnen entwickeln ein gestärktes Selbstbewusstsein, denn in den Kursen wird ein sicherer Raum geboten, in dem es keine Notwendigkeit gibt, sich selbst in den Schatten anderer zu stellen.

Auch replizieren sie weniger Klischees. Zum einen erkennen sie durch eigene Erfolgserlebnisse, dass Mädchen in IT genauso gut sind wie Jungen (Abbau Geschlechterklischees). Zum anderen erkennen sie, besonders im Rahmen der Berufsorientierung, dass die IT-Branche nicht mit dem Bild übereinstimmt, das in den Medien oftmals vermittelt wird (Abbau IT-Klischees).

(5) VERÄNDERUNG DES HANDELNS

Nachdem die Mädchen den ersten Kontakt zur IT niedrigschwellig gefunden haben, möchten einige von ihnen auch weiterhin in diesem Feld aktiv sein.

Zudem stecken sie andere Mädchen und Frauen mit ihrer IT-Begeisterung an (Peer Group Effekt). Das verursacht eine positive Aufwärtsspirale aus Role Models und Ermächtigung.

(6) VERÄNDERUNG DER LEBENSLAGE

Die Zielgruppe ist nicht mehr nur in ihrer Freizeit in der IT-Welt unterwegs - einige Frauen treten auch beruflich in die Branche ein. Auch in der Führungsebene sind sie vertreten.

Natürlich möchten nicht alle Mädchen und Frauen in die IT und das ist auch gar nicht das Ziel. Auch die vorhergegangenen Veränderungen sowie gesteigertes Verständnis für die digitale Welt und ihre Zusammenhänge wirken sich positiv auf die Lebenslage der Mädchen aus.

(7) VERÄNDERUNG DER GESELLSCHAFT

Wenn Frauen in Führungspositionen vertreten sind, setzen sie sich für eine gleiche Bezahlung aller ein - der Gender Pay Gap wird abgebaut. Auch auf anderen Ebenen wird ihr Einfluss deutlich - so wird Diskriminierung, insbesondere Gender Bias im Coding, abgebaut.

"Wir haben im 2. Schulhalbjahr 2023 an sechs Kursen der Hacker School teilgenommen. Durch die Teilnahme an den Programmierkursen 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." - Schulleitung

"Wir hätten zu unserer Schulzeit gerne eine Girls Hacker School gehabt, um unsere Bedenken gegenüber der IT-Welt abzulegen und die vielen tollen Möglichkeiten kennenzulernen. Die Girls Hacker School ist ein großartiges Angebot, um sich auszuprobieren und auszutauschen!" - Lena und Laura John - Founder ITgirls

WIRKUNGSLOGIK

Zusammenfassende Darstellung

Die aufgeführten Leistungen der Hacker School führen zu den genannten Wirkungen auf die direkte Zielgruppe. Hieraus ergibt sich eine umfassende Wirkungslogik: die sog. Wirkungstreppe. Sie verdeutlicht, dass die einzelnen Stufen aufeinander aufbauen und jeder Schritt die Grundlage für den nächsten schafft.

Stufen 1 bis 3 zeigen die Leistungen, den OUTPUT, der Organisation
Stufen 4 bis 6 umfassen die Wirkung auf die Zielgruppe, den OUTCOME
Stufen 7 stellen die Wirkung auf die Gesellschaft dar (IMPACT)



Fotoquelle: Deloitte 2023



INPUT

Eingesetzte Ressourcen

Auf den folgenden Seiten wird die Wirkungsanalyse der Hacker School dargestellt. Da sich Wirkung ohne den Einsatz von Ressourcen (INPUT) nicht entfalten kann, werden diese ebenfalls beschrieben. Alle Kurse der Hacker School erreichen, neben Mädchen und Frauen, auch andere Geschlechter. Deshalb können die Ressourcen der Zielgruppe GIRLS oft nicht explizit von dem allgemeinen Einsatz der Organisation abgegrenzt werden.

PERSONAL

Im letzten Jahr hat die Hacker School 46 feste Mitarbeiter:innen (14 in Vollzeit), 6 freie Mitarbeiter:innen, 18 Werkstudent:innen und 6 Übungsleiter:innen beschäftigt. Explizit für das Projektmanagement GIRLS wurde Anfang 2023 eine Stelle geschaffen.

Doch auch ohne Freiwillige geht nichts! Insgesamt 1.013 Inspirer, die Kurse leiteten, stellten Zeit und Wissen zur Verfügung. In 2023 wurden 604 neue Inspirer gewonnen, 61 von ihnen gaben seitdem bereits mehrere Kurse.

ZEIT

Die Arbeit der Festangestellten entsprache rechnerisch 26,42 Vollzeitstellen (40h/Woche).

Die freiwilligen Inspirer hatten im letzten Jahr insgesamt 2.458 Einsätze à vier bis zehn Stunden. Hinzu kommt die aufgewendete Zeit für Infotermine sowie individuelle Vor- und Nachbereitung.

BUDGET

Im letzten Jahr stand der Organisation ein Budget von rund 1,6 Mio. Euro zur Verfügung. Es konnten einige mehrjährige Förderungen gesichert und somit eine gute Basis für das nächste Jahr geschaffen werden.

MATERIAL

Materialien bilden eine weitere, unverzichtbare Grundlage für die Arbeit der Hacker School. Hierzu gehört zum einen Hardware, wie die Laptops, die Mitarbeitenden und Kursteilnehmer:innen zur Verfügung gestellt werden, MicroBits und MBots (Mikroroboter).

Zum anderen wird Software für die interne Arbeitsorganisation (Google Drive, Notion, Salesforce, Slack, Gmail, Wordpress, Hootsuite, Gitbook, Miro) als auch die Durchführung von Kursen (Zoom, Kahoot, padlet) eingesetzt.

RÄUME

Seit 2023 hat die Organisation einen Bürostandort in Hamburg-Mitte (Ludwig-Erhard-Straße 18, 20459 Hamburg). Von großer Bedeutung ist jedoch auch der digitale Raum - als Remote-First-Unternehmen mit bundesweiten Mitarbeiter:innen ist das gemeinsame digitale Arbeiten von elementarer Bedeutung.

Unverzichtbar sind auch die Räumlichkeiten der 115 aktiven Schulen und ca. 200 aktiven Unternehmen, in denen Kurse durchgeführt werden.

WEITERES

Schulen und Unternehmen werden jedoch nicht nur als räumliche Ressourcen verstanden, sie bringen auch Expertise mit und bilden das Netzwerk der Hacker School - ohne das überhaupt nichts läuft!

Gleichwohl sind auch Mitarbeiter:innen und Freiwillige mehr als nur Zeit, sie bringen Wissen, Können, Kontakte und Persönlichkeit mit!



OUTPUT

Erbrachte Leistungen

Die Akzeptanz des Angebotes kann Dank kontinuierlicher Evaluation gemessen werden, denn Teilnehmer:innen beantworten nach jedem durchgeführten Kurs eine digitale Befragung. Im letzten Jahr nahmen insgesamt 2.762 Yourschool Teilnehmer:innen, 670 Yourschool PLUS Teilnehmer:innen, 316 Classic Teilnehmer:innen und 40 GIRLS Teilnehmer:innen teil. Insgesamt wurden im letzten Jahr 18.230 Personen erreicht, 10.736 von ihnen in den vier berücksichtigten Formaten. Somit decken die Daten 35,29% der Teilnehmer:innen ab.

HACKER
SCHOOL
@yourschool

In den 307 Yourschool Kursen des letzten Jahres waren durchschnittlich 45% der Teilnehmer:innen weiblich. Die meisten Mädchen waren elf bis 17 Jahre alt und hatten keine Vorerfahrung im Programmieren (65%).

Und die Leistungen werden angenommen - 78,82% der Mädchen bewerteten den Kurs positiv (4/5 einer 5-stufigen Skala) und 84,74% fühlten sich während des Kurses wohl (4/5 einer 5-stufigen Skala).

“Der Kurs war geilo.” - Yourschool Teilnehmerin

HACKER
SCHOOL
@yourschool PLUS

Zusätzlich wurden im letzten Jahr 62 Yourschool PLUS Kurse an Hamburger Schulen in sozio-ökonomisch herausforderndem Umfeld (nach Hamburger Sozialindex 1 oder 2) durchgeführt. Die Teilnehmer:innen hier waren im Durchschnitt zu 47% weiblich und hatten zu 51% keine Programmiererfahrung. Alle Mädchen (100%) bewerteten den Kurs positiv und fühlten sich wohl.

“Alles.” - Yourschool PLUS Teilnehmerin [auf die Frage, was ihr am Kurs am Besten gefallen hat]

HACKER
SCHOOL

In den, in der Freizeit stattfindenden, 115 Classic Kursen waren im letzten Jahr durchschnittlich 22% der Teilnehmenden weiblich. Sie waren neun bis 18 Jahre alt und 39% wiesen keine Programmiererfahrung auf.

96,61% der Mädchen bewerteten den Kurs im letzten Jahr positiv und 95,92% fühlten sich während des Kurses wohl.

“Selber bei Scratch zu programmieren war super. Ich bekam jederzeit Hilfe und gute Tipps.” - Classic Teilnehmerin

GIRLS
HACKER
SCHOOL

Die 100% weiblichen Teilnehmer:innen der 50 Kurse der GIRLS Hacker School waren im letzten Jahr zwischen elf und 15 Jahre alt, fast die Hälfte (42,9%) war zwölf Jahre alt.

100% der Teilnehmer:innen gaben an, dass ihnen der Kurs gut gefallen hat.

“Wenn man etwas schwer fand, es dann aber doch geschafft hat, hatte man ein Glücksgefühl.” - GIRLS Teilnehmerin

OUTCOME

Erreichte Wirkung auf die Zielgruppe

STÄRKUNG VON SELBSTBEWUSSTSEIN

Die Veränderung des Selbstbewusstseins wird durch die Frage "Traust du dir nach dem Kurs mehr im Bereich IT zu?" [true/false] gemessen. Die Kursteilnehmerinnen machten diese Aussage im letzten Jahr wie folgt:

- 57% der Yourschool Teilnehmerinnen
- 33% der Yourschool PLUS Teilnehmerinnen
- 74% der Classic Teilnehmerinnen
- 86% der GIRLS Teilnehmerinnen

Es zeigt sich also eine eindeutige Wirkung der Hacker School. Hervorzuheben ist jedoch, dass sich diese Wirkung auf Jungen deutlich stärker entfaltete. Im Vergleich zu ihren Mitschülerinnen gaben sie noch häufiger an, sich nach dem Kurs mehr im Bereich IT zuzutrauen.

ABBAU VON KLISCHEES

Um Klischees abzubauen, bietet die Hacker School in allen Kursen eine Berufsorientierung an. Hier erzählen die Inspirer von ihrem Weg in die IT und ihrem Berufsleben. So lernen die Mädchen echte ITler:innen abseits ihrer Darstellung in den Medien, wie auch starke weibliche Vorbilder kennen. Deshalb wird mithilfe der Frage "Hat dir der Kurs bei der Berufsorientierung geholfen?" [true/false] gemessen, ob Klischees abgebaut werden konnten. Die Mädchen stimmten wie folgt zu:

- 49% der Yourschool Teilnehmerinnen
- 33% der Yourschool PLUS Teilnehmerinnen
- 51% der Classic Teilnehmerinnen
- 100% der GIRLS Teilnehmerinnen

Auch hier zeigt sich Wirkung. Auch hier, jedoch, zeigt sich eine stärkere Wirkung auf die männlichen Teilnehmer.

AKTIVITÄT IM IT-BEREICH

Ob die Teilnehmerinnen im Bereich IT aktiver werden (möchten), wird zunächst durch die Frage "Hast du Lust, weitere Kurse bei uns zu machen?" [true/false] gemessen. Die Ergebnisse zeigen folgendes:

- 43% der Yourschool Teilnehmerinnen
- 33% der Yourschool PLUS Teilnehmerinnen
- 90% der Classic Teilnehmerinnen
- 100% der GIRLS Teilnehmerinnen

Darüber hinaus wurde gefragt "Möchtest du dich mehr als vor dem Kurs mit IT beschäftigen?" [true/false] - die Ergebnisse:

- 49% der Yourschool Teilnehmerinnen
- 33% der Yourschool PLUS Teilnehmerinnen
- 51% der Classic Teilnehmerinnen
- 100% der GIRLS Teilnehmerinnen

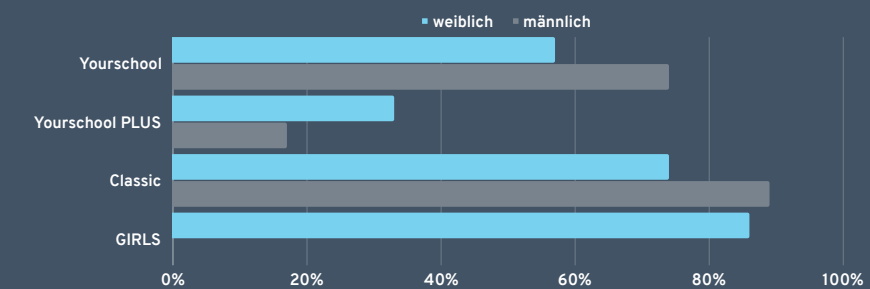
Erneut zeichnet sich eine leicht stärkere Wirkung auf die männlichen Schüler ab.

PEER GROUP EFFEKT

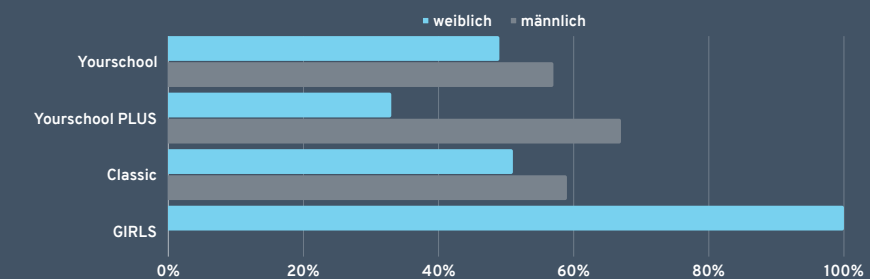
Der Peer Group entsteht, wenn Mädchen mit anderen Mädchen über IT sprechen. Deshalb wird er wie folgt gemessen: "Wirst du die Hacker School weiter empfehlen?" [true/false]. Dieser Frage stimmten die Mädchen wie folgt zu:

- 87% der Yourschool Teilnehmerinnen
- 33% der Yourschool PLUS Teilnehmerinnen
- 100% der Classic Teilnehmerinnen
- 100% der GIRLS Teilnehmerinnen

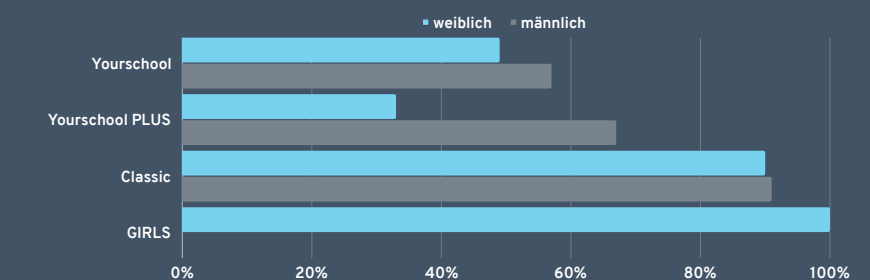
"Ich traue mir nach dem Kurs mehr im Bereich IT zu"



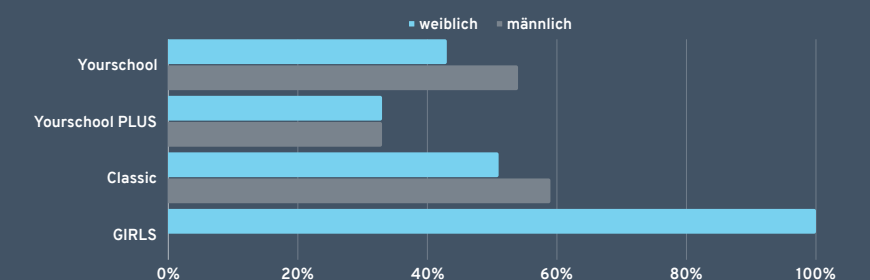
"Der Kurs hat mir bei der Berufsorientierung geholfen"



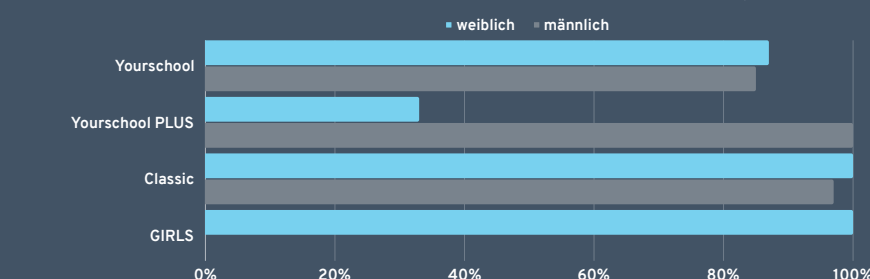
"Ich habe Lust, weitere Kurse bei der Hacker School zu machen"



"Ich möchte mich mehr als vor dem Kurs mit IT beschäftigen"



"Ich werde die Hacker School weiter empfehlen"



IMPACT

Erreichte Wirkung auf die Gesellschaft

Gesellschaftlicher Fortschritt ergibt sich aus der kollektiven Wirkung vieler Akteure - etwa Staat, Wirtschaft und nicht-profitorientierten Organisationen. Deshalb lässt sich der Einfluss der Hacker School nicht eindeutig abgrenzen. Um gesellschaftlichen Fortschritt, in Richtung der Vision, nichts desto trotz zu messen, können folgende Indikatoren langfristig beobachtet werden.

MEHR FRAUEN IN DER IT-BRANCHE

Intendiertes Ziel der Hacker School ist, über ihre Kursteilnehmer:innen hinaus, gesellschaftliche Wirkung zu erzielen. So sollen Mädchen, die sich nach Kursteilnahme gerne mit IT beschäftigen, auch beruflich in das Feld wagen. Derzeit (Sommersemester 2022/23) beträgt der Anteil weiblicher Informatik-Studentinnen nur 24,11%, im Vergleich zum Vorjahr (22,84%) immerhin schon eine minimale Steigerung^{viii}. Trotzdem liegt der Frauenanteil in IT-Berufen noch immer nur bei 15,3%: 17,7% in Informatikberufen, 17,4% in IT-Vertriebsberufen, 13,8% in IT-Organisationsberufen und 12,3% in Programmierberufenⁱⁱ.

GLEICHE BEZAHLUNG IN DER IT-BRANCHE

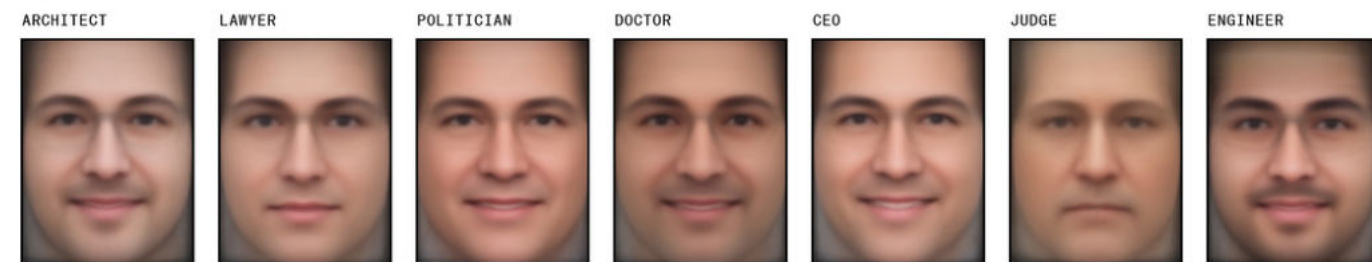
Erst wenn Frauen in der IT-Branche zur Selbstverständlichkeit werden und auch in der Führungsebene vertreten sind, kann Gleichberechtigung entstehen. Ein wichtiger Indikator hierfür ist der Gender Pay Gap, der den Unterschied zwischen dem durchschnittlichen männlichen und weiblichen Gehalt bei gleicher Arbeit angibt. In der IT-Branche liegt er bei 15%, (d.h. Frauen verdienen durchschnittlich 15% weniger als ihre männlichen Kollegen)ⁱⁱ.

WEIBLICHE PERSPEKTIVEN IN DER IT-BRANCHE

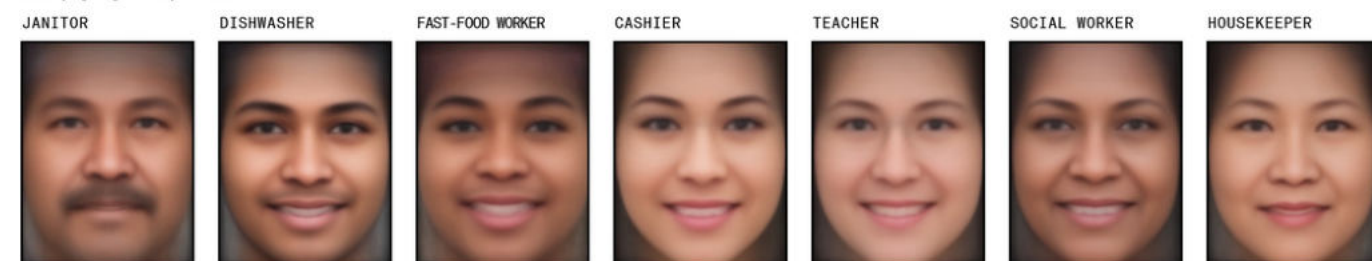
Der geringe Anteil von Frauen in der IT-Branche zeigt sich auch in anderen Bereichen - so ist Coding oftmals geprägt von sog. (männlichem) Gender Bias. Dieser kann sich z.B. darin zeigen, dass Programmiersprache implizite oder explizite Geschlechtervorurteile enthält oder eine männliche Norm impliziert. Auch neuere Technologie, wie Künstliche Intelligenz, ist hiervon geprägt. Wie diskriminierend Code wirklich ist, kann nur schwer empirisch untersucht werden - die Problematik wird erst seit neuerer Zeit prominent diskutiert, zudem erschwert die Menge an Codes eine umfassende Analyse. Trotzdem geben Einzelfallstudien Einblicke.

Forscher:innen verdeutlichen den Gender Bias in KI Text-zu-Bild-Programmen, indem sie das 'durchschnittlich' generierte Gesicht von Berufen mit hohem Einkommen und von Berufen mit niedrigem Einkommen vergleichen^{vii}:

High-paying occupations



Low-paying occupations



Quelle: Leonardo Nicoletti und Dina Bass, „Humans Are Biased. Generative AI Is Even Worse“, Bloomberg, 2024, <https://www.bloomberg.com/graphics/2023-generative-ai-bias/>.



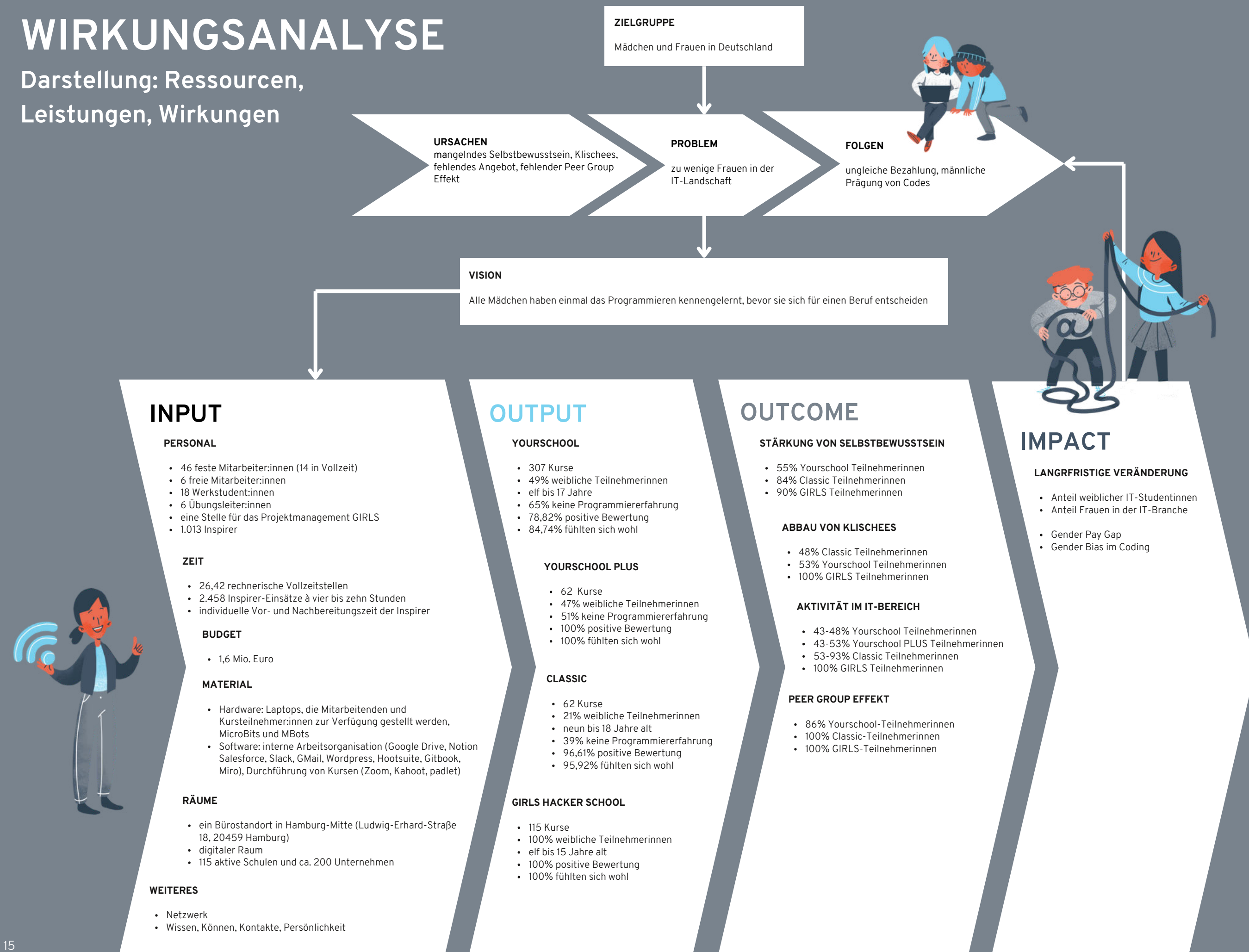
„Bildung und Bildungserfolg sind in Deutschland leider noch viel zu sehr abhängig vom Elternhaus. Deshalb muss es ein zentrales Ziel sein, externe Bildungsangebote in die Schulen zu holen, um die Chancen für Schülerinnen und Schüler zu erhöhen, mit diesen vielfältigen Angeboten in Kontakt zu treten. Die Hacker School ist für mich dabei ein Paradebeispiel gelungener Bildungspartnerschaft. Ihr gelingt es wie kaum einer anderen Organisation, Kinder und Jugendliche für das Thema Programmieren und Coden zu begeistern und Zugänge über niedrigschwellige und begeisternde Angebote zu schaffen.“ - Schulleiter

Fotoquelle: Deloitte 2023



WIRKUNGSANALYSE

Darstellung: Ressourcen,
Leistungen, Wirkungen



ENTWICKLUNG

Maßnahmen der Evaluation & Qualitätssicherung

Für die Hacker School hat das Monitoring ihrer Leistungen und Wirkung hohe Priorität. Die Organisation erhebt nach jedem ihrer Kurse einen standardisierten Fragebogen, der sich an Teilnehmer:innen, Inspirer und Lehrkräfte richtet. Hier werden demografische Daten (z.B. Alter, Geschlecht), Erwartungen und Vorkenntnisse wie auch Kursfeedback eingeholt. Im letzten Jahr wurden so insgesamt 675 Inspirer, 46 Team-Inspirer, 52 Lehrkräfte und 3.789 Kursteilnehmerinnen befragt.

“Wie alt bist du?”,
“Hast du vor dem Kurs schon einmal programmiert?”,
“Welche Erwartungen hattest du an den Kurs?”,
“Wie fandest du den Kurs?”,
“Wie wohl hast du dich während des Kurses gefühlt?”,
“Was hat dir am Kurs am besten gefallen?”,
“Was hat dich beim Kurs am meisten gestört oder wo hattest du Schwierigkeiten?”
- Auszug Fragebogen Teilnehmer:innen

“Wie bewertest du den Kurs insgesamt?”,
“Wie wohl hast du dich während des Kurses gefühlt?”,
“Wurden [deine] Erwartungen erfüllt?”,
“Hast du Feedback zur Vorbereitung?”,
“Was brauchst du, um weitere Kurse zu geben?”
- Auszug Fragebogen Inspirer

Vergleich zum Vorjahr

Nachdem in den Vorjahren lediglich die allgemeine Wirkung der Hacker School untersucht wurde, ist dies der erste Wirkungsbericht GIRLS, was einen Vergleich zum Vorjahr erschwert. Hinzu kommt, dass die Fragebögen zu Anfang des letzten Jahres geändert wurden, sodass kein direkter Vergleich möglich ist. Lediglich folgende Vergleiche lassen sich ziehen:

- in fast allen Kursen erreichte die Hacker School 2023, verglichen mit dem Vorjahr, einen leicht verringerten Anteil an Frauen
 - 2022: Yourschool 48%, Yourschool PLUS 46%, Classic 26%, GIRLS 100%
 - 2023: Yourschool 45%, Yourschool PLUS 47%, Classic 22%, GIRLS 100%
- insgesamt wurden 2023 mehr Frauen erreicht als im Vorjahr
 - 2022: ca. 5.024
 - 2023: ca. 7.656

Zudem lassen sich aus alten Befragungen einige Tendenzen des Jahres 2022 erkennen:

- 2022 war die Zufriedenheit der Mädchen mit allen Kursformaten sehr hoch (91%)
- 2022 gaben 83% der Mädchen an, sich wahrscheinlich weiterhin mit Programmieren und IT zu beschäftigen

Dies deckt sich in etwa mit den Ergebnissen des Jahres 2023.

AUSBLICK

Ziele

Langfristig orientiert sich das Ziel für Mädchen an der Vision der Hacker School: Bis 2030 sollen alle Achtklässlerinnen einmal programmiert haben und eines von fünf Mädchen soll weiterführendes Interesse zeigen. Kurzfristig sollen im nächsten Jahr sollen mindestens 1.500 Mädchen und Frauen in der GIRLS Hacker School und viele weitere in den anderen Formaten erreicht werden.

Planung

Auch im nächsten Jahr möchte die Hacker School ihr stetiges (personelles und finanzielles) Wachstum fortführen - einhergehend damit soll auch der Bereich GIRLS wachsen.

Zusätzlich werden regionale, durch Förderungen ermöglichte Angebote in Hessen und Baden-Württemberg ausgebaut (z.B. in Kooperation mit der CRESPO Foundation für Hessen). Hier sind gezielte Angebote für Mädchen geplant, z.B. Mädchenzentren und zusätzliche GIRLS Sessions.

Das erfolgreiche Ergebnis des Girls' Day 2023, in dessen Rahmen gemeinsam mit 17 Organisationen und Unternehmen über 300 Mädchen erreicht wurden, soll im nächsten Jahr noch gesteigert werden! Hier lernen Mädchen, eigene Websites oder Spiele zu programmieren und bekommen erste Einblicke in die IT-Welt.

Zusätzlich sollen 2024 nicht nur bestehende Kooperationen mit Frauennetzwerken vertieft (z.B. nushu, Mission Female, Panda und Frauen-Verbunden), sondern auch neue Partnerschaften aufgebaut werden.



EINFLUSSFAKTOREN

Chancen und Ziele

STÄRKEN (1) Erfahrung (2) Wachstum (3) Webpräsenz (4) Digitalität	SCHWÄCHEN (5) Commitment
CHANCEN (6) Engagement (7) Corporate Volunteering (8) Feminismus (9) wenig Konkurrenz	HERAUSFORDERUNGEN (9) Krisen und Konflikte (10) Inflation

STÄRKE (1) ERFAHRUNG

Die Hacker School kann auf zehn Jahre Erfahrung zurückblicken - seit 2014 hat die Organisation 1.148 Kurse angeboten und insgesamt 41.820 Teilnehmer:innen erreicht, ca. 17.500 von ihnen waren weiblich (Stand: Februar 2024). Durch Evaluation und interne Weiterentwicklung wurden die Kurskonzepte stetig verbessert.

STÄRKE (2) WACHSTUM

Seit Jahren wächst die Organisation - so wurden alleine im letzten Jahr 16 neue Festangestellte und eine neue freie Mitarbeiterin gewonnen, drei neue Vollzeitstellen geschaffen und erstmals sechs Übungsleiter:innen angestellt. Mit diesen neuen Ressourcen kann auch die Zielgruppe Mädchen und Frauen noch besser erreicht werden.

STÄRKE (3) WEBPRÄSENZ

Auf allen gängigen Plattformen (LinkedIn, Instagram, Facebook, TikTok, YouTube und X, ehem. Twitter) erreicht die Organisation insgesamt 16.000 Menschen. Im letzten Jahr zeigte sich eine allgemeine Steigerung der Engagement Rate (shared content, likes, comments). Der meistgeklickte Post (Girls' Day auf LinkedIn) konnte 21.000 Impressions aufweisen. Auch der Podcast der Organisation ist ein großer Erfolg! Dem LinkedIn Account der Geschäftsführerin, Dr. Julia Freudenberg, folgen 12.000 Menschen. So werden Mädchen und Frauen deutschlandweit auf das Angebot aufmerksam.

STÄRKE (4) DIGITALITÄT

Als digital versierte Organisation kann die Hacker School ihre Kurse nicht nur in Präsenz in Hamburg, sondern auch problemlos digital anbieten. So können Mädchen in ganz Deutschland an den Kursen teilnehmen.

SCHWÄCHE (5) COMMITMENT

Viele (profitorientierte) Unternehmen scheuen sich vor langfristigen Verpflichtungen. Dies erschwert die nachhaltige Planung der Organisation.

CHANCE (6) ENGAGEMENT

Die Arbeit der Hacker School basiert auf freiwilligem Engagement. Der Wille der Bevölkerung hierzu bleibt, trotz globaler Krisen und persönlicher Unsicherheiten, konstant^{viii}.

CHANCE (7) CORPORATE VOLUNTEERING

Soziales Engagement gewinnt für (profitorientierte) Unternehmen zunehmend an Bedeutung. Hiervon profitiert die Hacker School, die Mitarbeitende von IT-Unternehmen als Inspirer einsetzt.

CHANCE (8) FEMINISMUS

Die Förderung von weiblichen Personen reiht sich in den allgemeinen feministischen Trend ein. Dieser geht nicht nur mit persönlichem Engagement, sondern zunehmend auch mit Versprechen und Vorgaben (z.B. Frauenquote) seitens Politik und Wirtschaft einher, Frauen in Führungspositionen und MINT-Berufen zu fördern.

CHANCE (9) WENIG KONKURRENZ

Trotz hoher gesellschaftlicher Relevanz und großem Marktpotential widmen sich nicht viele Organisationen der digitalen Bildung.

HERAUSFORDERUNG (10) KRISEN UND KONFLIKTE

In Zeiten multipler Krisen verschieben sich die Prioritäten von Förder:innen, Medien wie auch Engagierten. Das Thema der digitalen Bildung rückt angesichts von gewaltsamen Konflikten oder globaler Erwärmung schnell in den Hintergrund.

- Digitale Bildung ist ein jedoch ein aktuelles und fortwährendes Thema, das an Relevanz weiter zunehmen wird und von dessen Lösung Privatpersonen wie auch Unternehmen profitieren
- Zudem kann die Hacker School mit ihren flachen Hierarchien auch auf Unvorhersehbares schnell und flexibel reagieren

HERAUSFORDERUNG (11) INFLATION

Als Sozialunternehmen und gGmbH (gemeinnützige GmbH) ist die Hacker School auf Spenden und Fördergelder angewiesen. In Inflationszeiten, die für Unternehmen wie auch Privatpersonen wirtschaftliche Unsicherheiten mit sich bringen, wird an gemeinnützigen Ausgaben häufig als erstes gespart.

- Über die Jahre hat sich die Hacker School jedoch ein großes Netzwerk an Unterstützer:innen aufgebaut. Hierzu gehören etwa Schulen, Unternehmen, Universitäten, freie Inspirer und Fördereinrichtungen (z.B. Stiftungen)



ORGANISATION

Struktur

Da alle Angebote der Hacker School neben der allgemeinen Zielgruppe, Jugendliche in Deutschland, Mädchen und Frauen erreichen, lässt sich die Arbeit für die Zielgruppe GIRLS nicht eindeutig abgrenzen. Deshalb wird an dieser Stelle auf TEIL C verwiesen - hier werden das Personalprofil und die allgemeine Organisationsstruktur beschrieben. Auch wird dort das Umwelt- und Sozialprofil der Hacker School vorgestellt. Einige Punkte, die für diesen Bericht und seine Zielgruppe besonders relevant sind, sollen hier jedoch hervorgehoben werden:

- 50% der Gesellschafter:innen sind weiblich
- 66,67 % der Angestellten sind weiblich

Handelnde Personen

ANNE DIEDRICH

Eine Mitarbeiterin, die explizite Arbeit für die Zielgruppe leistet, ist Anne Diedrich. Sie besetzt seit 2023 die Stelle für das Projektmanagement GIRLS und strategische Netzwerke. Zuvor war sie die Assistenz der Geschäftsleitung. Für sie steht nicht nur die GIRLS Hacker School im Fokus, sondern auch alle weiteren Aktivitäten, die in Bezug auf das Engagement für Mädchen und Frauen seitens der Hacker School stehen. Neben ihrer Tätigkeit dort ist sie seit Ende 2023 eine der Regionalsprecherin Hamburg des Social Entrepreneurship Netzwerk Deutschland (SEND).



“Diskriminierende KI, IT-Besprechungen mit einer Frau, weniger Gespräche über Technik in Frauenrunden, weniger Chatgpt-Nutzung: Für mich gibt es unzählige Beispiele, an denen man die mangelnde Repräsentanz von Frauen im IT-Bereich sehen kann. Dabei prägt KI maßgeblich unsere Zukunft und es ist sehr wichtig, dass dies auch durch Frauen passiert. Mit der GIRLS Hacker School und all unseren Formaten setzen wir uns genau dafür ein. Wir schaffen Räume, in denen sich Mädchen wohlfühlen und gemeinsam zu tüfteln beginnen.” - Anne Diedrich



DR. JULIA FREUDENBERG

Dr. Julia Freudenberg ist seit 2017 Geschäftsführerin der Hacker School gGmbH. Seitdem arbeitet sie konsequent und unermüdlich am Ausbau ihres Netzwerkes und an engmaschigen Kooperationen der Hacker School mit Unternehmen sowie ehrenamtlichen und hauptamtlichen Initiativen im IT-Bereich. Sie ist das bekannteste Gesicht der Hacker School. Außerdem ist sie Mitglied im Beirat der Jungen Digitalen Wirtschaft des Bundeswirtschaftsministeriums und MINT-Botschafterin (MINT Zukunft e. V.).

UMFELD

Partnerschaften, Kooperationen, Netzwerke

Eine umfassende Übersicht aller Netzwerke, Partnerschaften und Kooperationen der Hacker School ist in Teil C zu finden. Erneut sollen an dieser Stelle nur jene hervorgehoben werden, die der Zielgruppe GIRLS dienen.



www.cybermentor.de

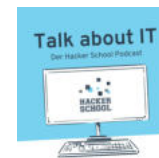
2023 wurde Deutschlands größtes Mentoring Programm für Mädchen im MINT-Bereich als Partner gewonnen. CyberMentor gibt eigenständig Kurse der GIRLS Hacker School.



An acht Standorten wurden mit dem Smart Believers Programm von Deloitte Open Roberta Robotik-Kurse für Mädchen durchgeführt. Das Programm wird 2024 im gleichen Umfang weitergeführt.



Gemeinsam mit 17 Organisationen konnte die Hacker School am Girls' Day 2023 über 300 Mädchen mit IT-Projekten begeistern und so einen Einblick in die Materie liefern.



Seit Mai 2022 gibt es den Hacker School Podcast "Talk about IT". In diesem Podcast, der mittlerweile über 40 Episoden hat (Stand Januar 2024), wurde mit deutlich mehr Frauen (24) als Männern (17) gesprochen. So ist dieses Sprachrohr der Hacker School eindeutig weiblich!



Ein besonderes Augenmerk lag dieses Jahr auf dem Bundesland Hessen. Dort konnte die Hacker School mit der Förderung durch die Crespo Foundation in Mädchenzentren und auf Messen aktiv sein.



TEIL C

Die Organisation



ALLGEMEINE ANGABEN

Über die Organisation

NAME	Hacker School gGmbH
SITZ	Hamburg
GRÜNDUNG	28.01.2014 (gGmbH existiert seit 18.12.2020)
WEITERE NIEDERLASSUNGEN	keine
RECHTSFORM	gGmbH
KONTAKT	Hacker School gGmbH Ludwig-Erhard-Straße 18 20459 Hamburg info@hacker-school.de
SATZUNG	https://hacker-school.de/ueber-uns-transparenz/
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
VERTRETUNG ARBEITNEHMER:INNEN	keine

Personalprofil

	2022	2023
FESTANGESTELLTE (VOLLZEITÄQUIVALENT)	34, davon 11 in Vollzeit (18,13)	46, davon 14 in Vollzeit (26,42)
FREIE MITARBEITER:INNEN	5	6
WERKSTUDENT:INNEN/MINIJOBBER:INNEN	18	18
ÜBUNGSLEITER:INNEN	0	6

“Wir sind ein Team, das für digitale Bildung brennt und jungen Menschen die Welt der IT mit Spaß und Kreativität zugänglich macht. Durch Workshops und aktives Teambuilding entwickeln wir uns ständig weiter. Wir bündeln unsere Stärken aus Networking, pädagogischem Know-how, Kommunikation und starken Partnerschaften und gehen so mit voller Kraft in die Vision für eine digitale Welt, die alle aktiv mitgestalten können.” - Selbstbeschreibung¹

GOVERNANCE

der Hacker School gGmbH

LEITUNGS- UND GESCHÄFTSORGAN

Das leitende Organ der gemeinnützigen gGmbH ist die geschäftsführende Gesellschafterin Dr. Julia Freudenberg (hauptamtlich tätig). Weitere ehrenamtlich tätige Gesellschafter:innen sind Antje Bommhardt, Werner Detering und Andy Freudenberg.

“Auch wenn Diversity nicht allein die Frage nach der Anzahl von Frauen im Team ist, möchte ich hier unterstreichen: Wir Frauen müssen diese Bewegung mit aller Intensität treiben, sonst spielen wir weiterhin nicht wirklich mit.” - Dr. Julia Freudenberg

AUFSICHTSORGAN

Beschlüsse der Gesellschafter:innen werden in Versammlungen und mit einfacher Mehrheit abgegebener Stimmen gefasst. Die Stimmrechte richten sich nach den Nennbeträgen der Anteile der jeweiligen Gesellschafter:innen. Jeder Euro des Geschäftsanteils an der gGmbH gewährt eine Stimme. Die Gesellschafter:innen beschließen über alle Angelegenheiten der Gesellschaft, insbesondere die Feststellung des Jahresabschlusses und die Verwendung des Ergebnisses, die Auflösung der Gesellschaft, die Änderung des Gesellschaftsvertrages, die Aufnahme neuer und Aufgabe bisheriger Geschäftsfelder im Rahmen des Gesellschaftszwecks, die Teilung von Geschäftsanteilen und die Aufnahme neuer Gesellschafter:innen, die Belastung, Veräußerung oder Einbeziehung von Geschäftsanteilen, die Entlastung der Geschäftsführung sowie die Anzahl, Bestellung und Abberufung von Geschäftsführer:innen sowie den Abschluss, die Änderung, Aufhebung und Kündigung von Anstellungsverträgen der Geschäftsführer:innen.

Mitglieder der Gesellschafterversammlung sind Antje Bommhardt, Werner Detering, Andy Freudenberg und 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.

INTERESSENKONFLIKTE

Die Hacker School befindet sich seit ihrer Gründung in stetigem Aufbau und permanentem Wachstum. Mit 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 soll im Jahr 2024 finalisiert werden. Erster Schritt war dabei die Abgabe von Anteilen seitens Dr. Julia Freudenbergs.

INTERNES KONTROLLSYSTEM

(Interne) Revision: Periodengerechte doppelte Buchführung mittels DATEV. Eine externe Steuerberatung 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, Spannungen frühzeitig zu erkennen und zu thematisieren. Die Teams führen regelmäßige Retrospektiven durch, die für 2024 auch teamübergreifend geplant sind. Mit OKRs (Objectives and Key Results) sorgt die Hacker School für ein transparentes und effizientes Arbeiten an gemeinsam definierten Zielen. Laufend bringen die Mitarbeiter:innen zudem 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.

EIGENTÜMERSTRUKTUR DER 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), und Antje Bommhardt (Geschäftsanteile Nr. 20.918 bis 25.000)

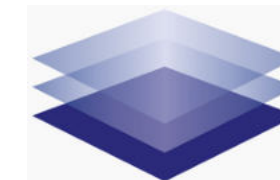
MITGLIEDSCHAFTEN IN ANDEREN ORGANISATIONEN

Die Hacker School gGmbH ist Mitglied in folgenden Netzwerken:

- 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 Bildungsprogramme
- Initiative Transparente Zivilgesellschaft

VERBUNDENE ORGANISATIONEN

Die Organisation verfügt über keine Beteiligungen an anderen Organisationen



NACHHALTIGES ARBEITEN

Umwelt- und Sozialsystem

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

UMWELT

- für die Arbeit notwendige Dienstreisen machen die Mitarbeiter:innen fast ausschließlich mit dem Zug, Reisen mit dem Auto werden nur als Fahrgemeinschaften durchgeführt
- um den Verbrauch von Papier zu reduzieren sind buchhalterische und kommunikative Prozesse weitgehend digitalisiert

SOZIALES

- die 17 nachhaltigen Entwicklungsziele der Vereinten Nationen 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 möglich ist
- die Hacker School arbeitet rollenbasiert und selbstorganisiert, wodurch Positionen und Hierarchien aufgelöst werden - dies ist grundsätzlich förderlich für Frauen und ermöglicht gleichberechtigtes Arbeiten auf Augenhöhe
- die Geschäftsführung und der überwiegende Teil der Mitarbeiter:innen sind weiblich
- die Hacker School bieten allen Mitarbeiter:innen die Möglichkeit, Workation im Ausland zu machen wenn die technischen Voraussetzungen dies ermöglichen
- 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 und in regelmäßigen Workshops arbeitet das Team an seiner eigenen Entwicklung, an internen Kommunikationsprozessen und Teambuilding, an persönlichen Arbeitszeitmodellen und der Burn-Out-Prävention

“Ich habe mir mehr Purpose im Arbeitsleben gewünscht und bei der Hacker School kann ich in meiner Position meinen Grundsatz 'Team ist key' mit dem gesellschaftlichen Impact – den Unterschied, den wir machen – verbinden. Inklusion, Digitalisierung und Diversität sind alles Themen, die mich auch privat umtreiben, die gesellschaftlich immer stärker in den Fokus rücken und hier kann ich auch im Arbeitsleben aktiv daran mitarbeiten, gestalten und verändern” - Lena Alter, Lead People & Culture



FINANZEN

Situation und Planung

BUCHFÜHRUNG UND RECHNUNGSLEGUNG

In 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.

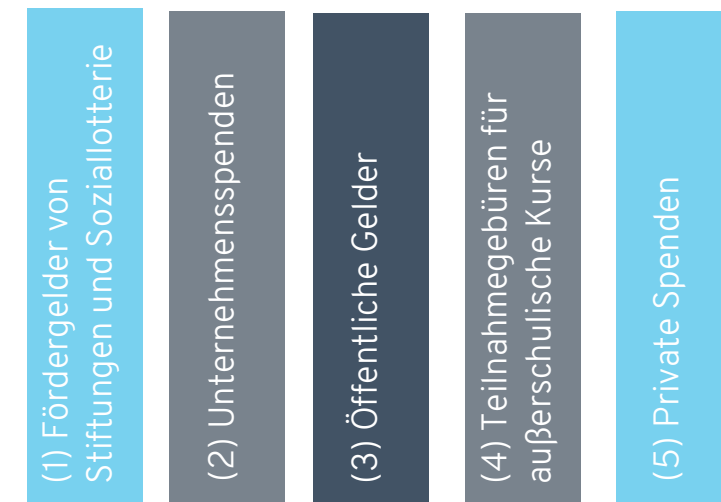
Der Jahresabschluss 2023 wird zum Zeitpunkt dieser Berichtveröffentlichung noch von der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft AIOS Tax AG (Schönhauser Allee 10-11, 10119 Berlin) erstellt und geprüft. Der Jahresabschluss 2022 findet sich transparent auf der Website der Organisation. Er wurde erstellt und geprüft von der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft Stege & Jäger Partners GmbH (Mittelweg 13, 20148 Hamburg).

VERMÖGENSRECHNUNG, 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 erfolgte eine Aufteilung anhand der vier Sphären der Gemeinnützigkeit.

FINANZIELLE SITUATION UND PLANUNG

Die Finanzierung der Hacker School basiert auf einem Fünf-Säulen Modell:



Für das Jahr 2023 betrug der Budgetrahmen knapp 1,6 Mio. Euro. Die Hacker School konnte die benötigten Gelder mit zeitlich zufriedenstellendem 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. Die Organisation konnte 2023 jedoch einige mehrjährige Förderungen vereinbaren und damit eine Basis für die kommenden zwei bis drei Jahre schaffen. 2024 wird der Fokus weiterhin auf dem Ausbau langfristiger Förderbeziehungen liegen.

QUELLEN

ⁱ Hacker School, „Über uns - Wir begeistern Kinder für's Programmieren“, Hacker School, 2024, <https://hacker-school.de/ueber-uns/>.

ⁱⁱ Aline Zucco, „Der Gender Pay Gap in IT-Berufen. Expertise für den Dritten Gleichstellungsbericht der Bundesregierung“, Gleichstellungsbericht (Deutsches Institut für Wirtschaftsforschung e.V., 2020), <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/227420/e0210972b1ddbb447507f68d837c35df/zucco-aline-der-gender-pay-gap-in-it-berufen-data.pdf>.

ⁱⁱⁱ Heda Nier, „Wie weiblich ist die IT?“, statista, 2018, <https://de.statista.com/infografik/13283/frauen-in-der-tech-branche/>.

^{iv} Destatis, „Gender Pay Gap“, Destatis, 2024, https://www.destatis.de/DE/Themen/Arbeit/Verdienste/Verdienste-GenderPayGap/_inhalt.html.

^v Manfred Rump, „Informatik bald in sechs Ländern Pflichtfach“, Digitalführerschein, 2022, <https://difue.de/news/technologiealltag/informatik-bald-in-sechs-laendern-pflichtfach/>.

^{vi} Bund-Länder Demografie Portal, „Altersstruktur der Bevölkerung“, Bund-Länder Demografie Portal, 2023, <https://www.demografie-portal.de/DE/Fakten/bevoelkerung-altersstruktur.html>.

^{vii} Leonardo Nicoletti und Dina Bass, „Humans Are Biased. Generative AI Is Even Worse“, Bloomberg, 2024, <https://www.bloomberg.com/graphics/2023-generative-ai-bias/>.

^{viii} Destatis, „Schnellmeldungsergebnisse der Hochschulstatistik zu Studierenden und Studienanfänger/-innen - vorläufige Ergebnisse - Wintersemester 2022/2023“, Schnellmeldungsergebnisse Hochschulstatistik (Wiesbaden: Statistisches Bundesamt (Destatis), 2022), https://www.destatis.de/DE/Themen/Gesellschaft-Umwelt/Bildung-Forschung-Kultur/Hochschulen/Publikationen/Downloads-Hochschulen/schnellmeldung-ws-vorl-5213103238004.pdf?__blob=publicationFile.

^{viii} L. Graefe, „Anzahl der Personen in Deutschland, die ehrenamtlich tätig sind, von 2019 bis 2023“, Statista, 2024, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/173632/umfrage/verbreitung-ehrenamtlicher-arbeit/>.

Die Fotos stammen, sofern nicht anderweitig gekennzeichnet, von der Hacker School gGmbH.

WIRKUNGSBERICHT GIRLS 2023

Stand: 15.02.2024

Leitung: Sarah Fenske, Andre Reichel

Gestaltung: Sarah Fenske

Redaktion: Sarah Fenske, Andre Reichel

Recherche: Sarah Fenske, Andre Reichel

ALLGEMEINER WIRKUNGSBERICHT

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

UNTERSUCHUNGSGEGENSTAND

Hacker School gGmbH

Ludwig-Erhard-Straße 18

20459 Hamburg

info@hacker-school.de

Geschäftsführerin: Dr. Julia Freudenberg

Gesellschafter:innen: Dr. Julia Freudenberg, Antje

Bommhardt, Andy Freudenberg, Werner Detering

KONTAKT

anne.diedrich@hacker-school.de

sarah.fenske@studium.uni-hamburg.de

andre.reichel@studium.uni-hamburg.de

SPENDEN

www.hacker-school.de/unterstuetzen/spenden

