



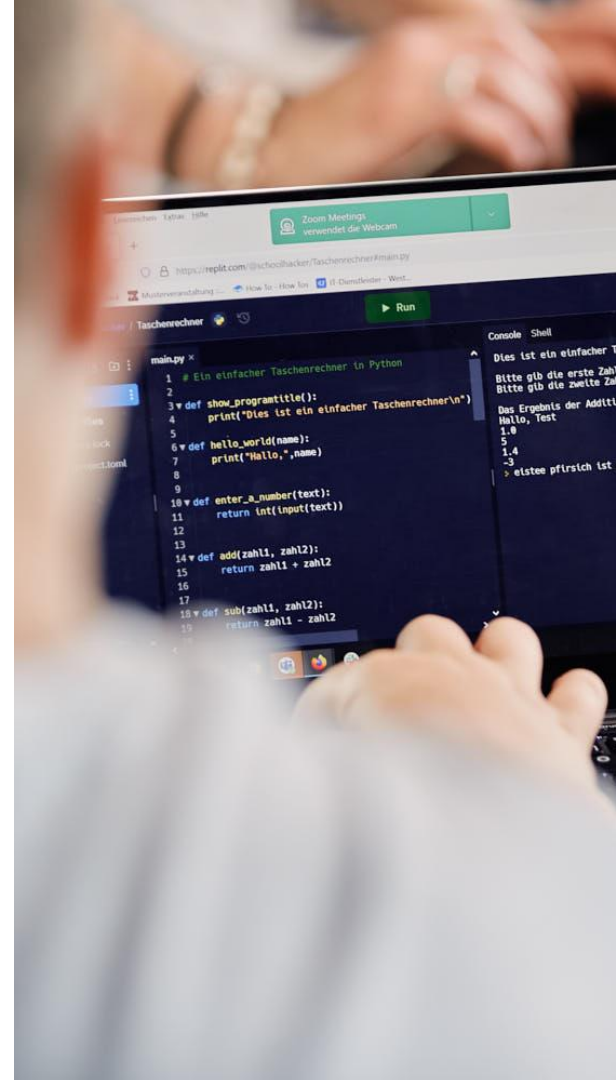
**Mit der Hacker School ESG-Standards erfüllen**

**Hack the world a better place!**

# Unsere Vision

## Digitale Bildung für die Zukunft

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



# Das sind wir

Hack the world a better place!

**Kinder und Jugendliche fürs Programmieren begeistern – dafür setzt sich die Hacker School seit der Gründung 2014 ein.**

- Begeisterung für IT und Zukunftsberufe
- ehrenamtliche IT-Professionals (Inspirer) geben ihre Begeisterung an Kinder und Jugendliche weiter
- Praxis – direkt ein eigenes Projekt coden statt Theorie lernen
- Sessions sind:
  - online an Schulen – Schwerpunkt Klasse 8
  - vor Ort in den Unternehmen
  - online @home
- für junge Menschen von 11 - 18 Jahren



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

## Win-Win

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

## Einfach machen

Learning by doing. Lass sie 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.



# Schön, dass ihr dabei seid.

## Worum geht's?

Wir wollen mit euch jedes Jahr **250** Jugendliche für IT begeistern und digitale Bildung vermitteln!



Eure ITler\*innen, Azubis und Trainees engagieren sich ehrenamtlich in unseren Kursen und begeistern den Fachkräfte-Nachwuchs für IT-Berufe!





# ESG Bronze Partnerschaft - online!

## 250 Jugendliche für IT begeistern

10

inspirierte Schulklassen  
@yourschool

42 Inspirereinsätze

je 2 Kurse für 21  
Inspirer

50%

Mädchenanteil  
(Equal Gender Quote)

1.000

Stunden  
digitale Bildung



# Was braucht ein Inspirer?

all you need is....



**fachliches Wissen**

*was bewirkt eine  
while-Schleife?*



**Begeisterung**

*We INSPIRE!*



**Zeit**

*vormittags 4,5  
Stunden*

# Was bekommt ein Inspirer?

what you give is what you get...



**Future Skills**

*Wie moderiere ich  
im digitalen Raum?*



**sinnstiftende  
Tätigkeit**

*We INSPIRE!*



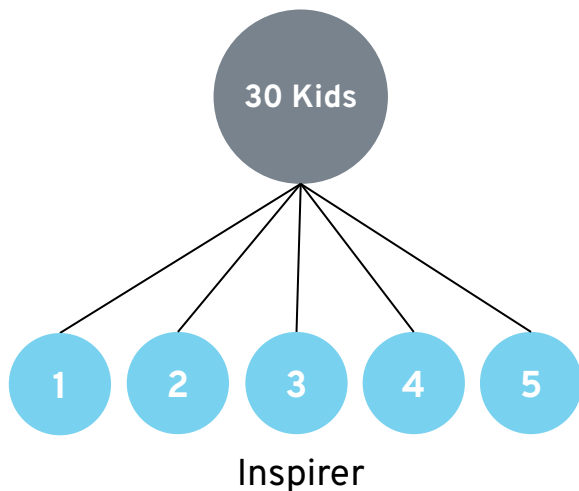
**Zeit für  
Selbstenwicklung**

*Lernen  
durch Lehren*



# Zeiteinsatz & Impact @yourschool

online via Zoom



*1 Schulklasse benötigt 5 Inspirer*

1 Inspirer/Inspiress:

- erreicht **6 Jugendliche**
- und spendet **24 Stunden digitale Bildung**

1 Stunde  
Onboarding

Vorbereitung

4,5 Stunden  
yourschool-Kurs

4,5 Stunden  
yourschool-Kurs

# Macht mit uns die Zukunft klar!

Hack the world a better place

**Euer Engagement zählt auf viele soziale Aspekte in eurem Unternehmen ein.  
Hacker School lohnt sich:**

- ✓ für Nachwuchs eures Unternehmen: Azubis von Morgen kennenlernen
- ✓ weil alle mitmachen können: vom Professional bis Azubi
- ✓ weil es euer Beitrag zu digitaler Bildung ist (für mehr Purpose!)
- ✓ als sinnstiftende Entwicklung eurer Mitarbeitenden  
(Präsentationsskills, Wissen weitergeben, Social Skills)
- ✓ für den nächsten Teamtag – auch standortübergreifend
- ✓ für euer Employer Branding
- ✓ für ein deutschlandweites Netzwerk mit engagierten Unternehmen



# Mach mit - und sicher dir ein T-Shirt!

## Schritt 1

### Onboarding besuchen

Hier wirst du optimal vorbereitet

immer  
Donnerstag,  
17:30 - 18:30

<https://tickets.hacker-school.de/YSONboarding/>



## Schritt 2

### Termin buchen

Buche dir selbstständig einen Termin an dem du Zeit hast, einen Kurs zu geben.

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



## Schritt 3

### Kurs vorbereiten

Bereite dich mit den Tipps aus dem Onboarding und den zur Verfügung gestellten Materialien auf den Kurs vor.

<https://konzepte.hacker-school.de/yourschool/index.html>



## FERTIG

### 3 KURSE GEBEN

Wenn du von uns alle Details zum Kurs bekommen hast, kann es losgehen.

Nach deinem  
3. Kurs  
bekommst du  
ein T-Shirt!

# Exkurs:

## Was es mit ESG auf sich hat

Mit der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung besteht eine Grundlage, um wirtschaftliche Ziele in den Rahmen unserer ökologischen Grenzen und sozialen Verantwortung zu setzen.

Im ESG-Reporting beschreiben Unternehmen unterschiedliche Dimensionen von Nachhaltigkeit, z.B. ökologische und soziale.

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung, die "Sustainable Development Goals" (SDGs) zählen in ESG ein: Für die soziale Dimension verweist das "S" auf soziales Engagement, auf Bildung und auf Entwicklungsmöglichkeiten der Mitarbeitenden.

Zusammen erreichen wir fünf soziale Ziele!





# Kontakt aufnehmen:

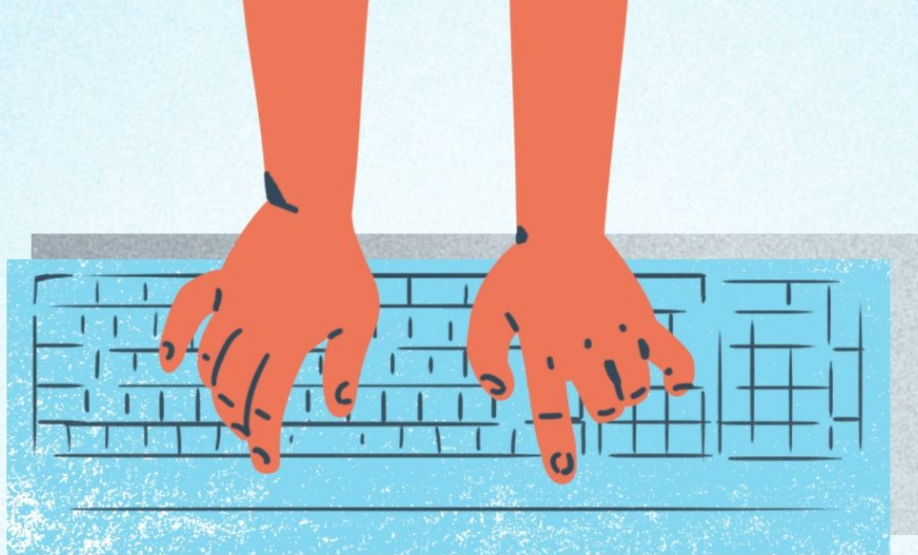
## Meldet euch bei

**Dr. Charlotte Echterhoff**  
Teamlead Unternehmenskooperationen

[charlotte.echterhoff@hacker-school.de](mailto:charlotte.echterhoff@hacker-school.de)

+49 176 467 10733

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



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



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

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

Geschäftsführerin:  
Dr. Julia Freudenberg

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

Amtsgericht Hamburg  
HRB 166269

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

**Hack the world a better place!**

