



WIRKUNGS BERICHT

Unsere Vision, Projekte und Wirkung

>>> 2025

Social
Reporting
Standard

**HACKER
SCHOOL**

Überblick

1
Einleitung
[Seite 3](#)

2
**Das gesellschaftliche
Problem und Lösungen**
[Seite 7](#)

3
**Ressourcen, Leistungen
und Wirkungen 2025**
[Seite 20](#)

4
**Wirkungs-
geschichten**
[Seite 30](#)

5
**Planung und
Ausblick**
[Seite 45](#)

6
**Organisationsstruktur
und Team**
[Seite 52](#)

7
**Profil der
Organisation**
[Seite 55](#)

8
**Finanzen und
Rechnungslegung**
[Seite 60](#)

9
Impressum
[Seite 63](#)



</Einleitung>

Gegenstand des Berichts

Geltungsbereich	Dieser Bericht zeigt auf, welchen Impact 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 2025.
Berichtszeitraum	1. Januar 2025 bis 31. Dezember 2025
Anwendung des SRS	Diesem Bericht liegt der Social Reporting Standard 2014 zugrunde. Die Wirkungsmessung basiert auf Befragungen der Teilnehmenden im Anschluss an den jeweiligen Kurs. Der Auswertungszeitraum bezieht sich auf das gesamte Kalenderjahr 2025.
Ansprechpartnerin	Dr. Julia Freudenberg julia.freudenberg@hacker-school.de

Vorwort



Liebe Leserin, lieber Leser,

muss man heute noch programmieren können? Wir in der Hacker School finden: mehr denn je. Nicht, weil das manuelle Schreiben jeder Codezeile Ausdauer beweist, sondern weil das Programmierenlernen der wirksamste Weg ist, zu verstehen, wie KI-Systeme im Kern funktionieren. Wer diese Logik durchschaut, kann einschätzen, was ein Modell kann und was nicht – und das wird zur Schlüsselkompetenz einer Gesellschaft, die algorithmische Entscheidungen kritisch bewertet statt einfach hinnimmt.

Medienkompetenz und digitale Kompetenzen sind heute Grundvoraussetzung für gesellschaftliche Teilhabe. Die entscheidende Frage ist nicht, ob Kinder und Jugendliche KI und Algorithmen nutzen, sondern ob sie die Logik durchschauen und aktiv mitgestalten können – so wird aus passivem Konsum reflektiertes Handeln. Als Geschäftsführerin der Hacker School erlebe ich täglich, wie wichtig es ist, junge Menschen frühzeitig für digitale Technologien zu öffnen, eigene Ideen zu entwickeln und Computational Thinking zu üben. Wer selbst baut, versteht – und wer versteht, traut sich zu gestalten.

Das Schulsystem steht vor einer seiner größten Herausforderungen: Digitale Bildung ist Querschnittsaufgabe für alle Fächer und Klassenstufen. KI verstärkt diesen Bedarf erheblich und das Zeitfenster zum Handeln wird kleiner. Ein Bildungssystem, das nicht strukturell reagiert, entlässt Schülerinnen und Schüler unvorbereitet in eine Welt voller KI-generierter Inhalte und algorithmischer Entscheidungen. Unser Wirkungsbericht zeigt, was wir 2025 gemeinsam erreicht haben.

Julia Freudenberg

Dr. Julia Freudenberg
CEO der Hacker School gGmbH

Über uns



Wir sind ein engagiertes Team, das sich für digitale Bildung stark macht und Jugendliche für die Welt der IT begeistert. 2025 stand für uns als Team im Mittelpunkt, unser Angebot für Schulen zu fokussieren. Im Zuge dessen gab es einige Umstrukturierungen im Team und veränderte Prozesse. Nicht immer leicht, aber wir haben es geschafft, denn wofür wir alle jeden Tag antreten ist, digitale Bildung für jeden Jugendlichen zu ermöglichen. *Hack the world a better place!*



Elke Büdenbender, Schirmherrin

Wir freuen uns sehr, dass Elke Büdenbender die Schirmherrin der Hacker School ist. Die First Lady unterstützt uns seit einigen Jahren, besonders wenn es um das Thema Mädchenförderung geht. Sie an unserer Seite zu haben, sehen wir als besondere Ehre und Ansporn, unseren Weg für digitale Bildung in Deutschland konsequent weiterzugehen.



</Das
gesellschaftliche
Problem und
unsere
Lösungsansätze>

2.1 Die Ausgangslage der Zielgruppe¹

Die Arbeitswelt verändert sich rasant: Laut OECD wünschen sich 40 % der Jugendlichen Berufe, die es künftig nicht mehr geben wird; rund zwei Drittel der heutigen Grundschüler*innen werden später in Berufen arbeiten, die heute zum Teil noch nicht existieren. Das World Economic Forum geht davon aus, dass bis 2027 fast ein Viertel aller Arbeitsplätze einem grundlegenden Wandel unterliegt.

Informatikunterricht in Deutschland findet oft gar nicht oder nur sehr theoretisch statt. Selbst in den Bundesländern, die Informatik als Pflichtfach ausgewiesen haben, fehlt es an ausreichenden Ressourcen für die Umsetzung. Viele Jugendliche – besonders aus bildungsfernen oder sozial benachteiligten Familien – haben kaum Berührungspunkte mit digitalen Berufsfeldern und zu wenig Möglichkeiten, digitale Kompetenzen zu erwerben. So versäumen sie den Einstieg in die Berufe des 21. Jahrhunderts und die digitale Souveränität.

Gleichzeitig ist das Interesse von Mädchen an IT-Berufen gering: Nur knapp 20 % der IT-Studierenden sind weiblich. Damit verpassen wir als Gesellschaft die Chance, Gleichberechtigung und Diversität in der Digitalwirtschaft voranzubringen.



Abbildung von Ursachen und Folgen für die Gesellschaft, die durch mangelhafte digitale Kompetenzen und fehlende digitale Teilhabe Jugendlicher entstehen

¹ Ergebnisse der PISA Studie 2025.

Gesellschaftlicher Status Quo

Digitalisierung und Automatisierung stellen das Bildungssystem vor eine strukturelle Herausforderung: Es fehlt ein inklusiver Ansatz, der alle Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen einer digitalisierten Arbeitswelt vorbereitet – mit technischem Wissen, kritischem Denken und Medienkompetenz. Unseren technologischen Fortschritt darf keine kleine, privilegierte Gruppe allein gestalten. Er muss aus einem breiten gesellschaftlichen Dialog entstehen, der unterschiedliche Perspektiven, Lebensrealitäten und Bedürfnisse einbezieht. Nur so können wir sicherstellen, dass neue Technologien nicht bestehende Ungleichheiten zementieren, sondern echten Fortschritt für alle bedeuten.

Besonders gravierend ist heute noch immer die Unterrepräsentanz von Frauen in der Digitalwirtschaft: Sie arbeiten häufig in schlechter bezahlten Positionen, der Gender Pay Gap bleibt hoch. Dabei sind Frauen entscheidend, um dem Fachkräftemangel zu begegnen – und mangelnde Diversität begünstigt zudem Gender Bias und diskriminierende Algorithmen.

Ergebnisse aus den PISA-Studien belegen: In kaum einem anderen Land entscheidet die soziale Herkunft so stark über Bildungschancen wie in Deutschland. Der Grad des Bildungsabschlusses ist noch immer sehr abhängig von der sozialen Herkunft. Kinder und Jugendliche aus sozial schwächeren Verhältnissen erhalten noch immer nicht die gleichen Chancen wie Kinder aus dem Bildungsbürgertum. Diese Ungleichheiten kann den sozialen Zusammenhalt sowie das Vertrauen in Demokratie und Politik belasten. Fehlende digitale Kompetenzen und mangelnde Diversität bedrohen damit nicht nur die wirtschaftliche Zukunftsfähigkeit, sondern auch den gesellschaftlichen Zusammenhalt.

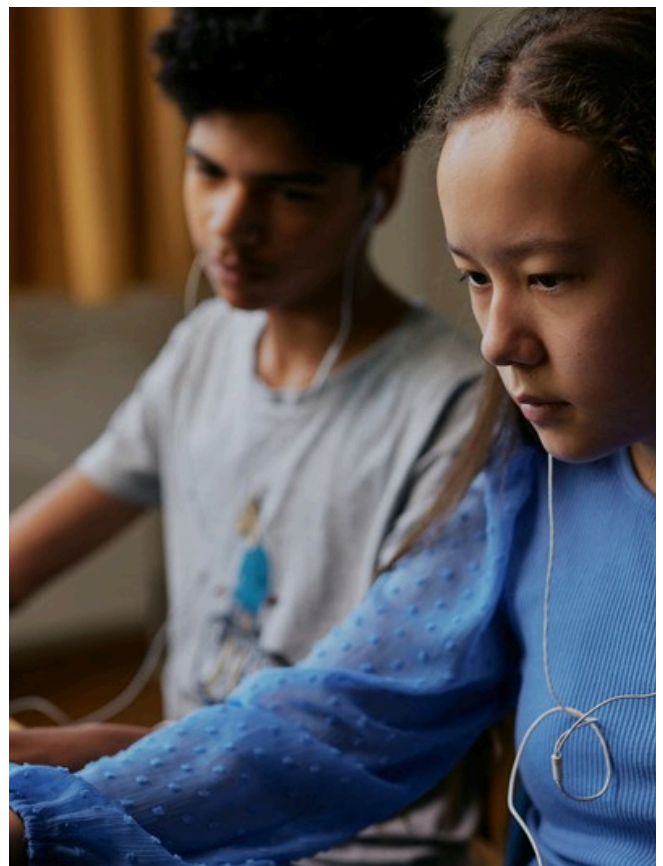
2.2 Ursachen und Folgen des Problems

Die noch aktuelle PISA-Studie¹ aus dem Jahr 2022 zeigte, dass nicht die bloße Verfügbarkeit digitaler Medien entscheidend ist, sondern deren gezielte, lernbezogene Nutzung. Digitale Kompetenzen entwickeln sich bei Jugendlichen, wenn Mediennutzung konkret in fachliche Lernprozesse eingebettet wird. So wünschen sich 88 % der Schülerinnen und Schüler in Deutschland, dass digitale Lernmedien im Unterricht mehr zum Einsatz kommen. Warum dies aktuell noch zu wenig im Unterricht umgesetzt wird, liegt u.a. in der Qualifizierung der Lehrkräfte: Zwar hat ein Großteil der Lehrkräfte (61,3 %) laut PISA kompakt, Ausgabe 11/2025, bereits Fortbildungen zum Einsatz digitaler Medien im Unterricht besucht. Nur etwa die Hälfte (47%) verfügt jedoch auch über eine Weiterbildung zu didaktisch fundierten, digitalen Unterrichtskonzepten. Das Problem ist laut Bitkom Studienbericht auch, dass digitale Bildung in Deutschland oft an veralteten, bürokratischen Beschaffungsprozessen für neue Technik und innovative Bildungsmedien scheitert. Auch wenn sich gewisse technische Voraussetzungen für einen zeitgemäßen Unterricht laut [Bitkom Studienbericht 2025 "Digitale Schule"](#) in den vergangenen zwei Jahren durchaus verbessert haben, gaben noch immer 59 % der Schülerinnen und Schüler an, schlechtes oder fehlendes WLAN zu haben – 2023 waren es noch 87 %.

Laut [Informatik-Monitor 2025](#) haben inzwischen zehn Bundesländer Informatik als Pflichtfach an allen weiterführenden Schulformen eingeführt – darunter Hamburg seit Beginn des Schuljahres 2025/26. Sachsen-Anhalt geht einen Sonderweg und führt das Pflichtfach an Sekundar- und Gemeinschaftsschulen ein, aber nicht an Gymnasien. Im folgenden Schuljahr werden auch Bremen und ab 2028/29 Rheinland-Pfalz nachziehen. In Berlin, Brandenburg und Hessen gibt es bislang keine Pläne zur Einführung als Pflichtfach.

All das hat zur Folge, dass der Fachkräftemangel in MINT-Berufen nach wie vor gravierend ist, auch wenn Unternehmen aktuell durch schwache konjunkturelle Entwicklungen sparsamer Stellen ausschreiben². Laut [MINT-Frühjahrsreport 2025](#) gab es im April 2025 über 387.100 offene Stellen. Mehr als die Hälfte der Unternehmen sieht darin die größte Gefahr für ihre Geschäftsentwicklung. Rund 44 % nennen laut MINT-Report den Fachkräftemangel als Hemmnis für die Umsetzung der digitalen Transformation. Besonders kritisch ist der nach wie vor geringe Frauenanteil in der Digitalwirtschaft, der, obwohl leicht gestiegen, dennoch nur bei 16,4 % liegt.

88% der Schülerinnen und Schüler in Deutschland wünschen sich, dass digitale Lernmedien im Unterricht mehr zum Einsatz kommen.



¹ Die nächste Veröffentlichung mit den Ergebnissen von PISA 2025 ist für September 2026 geplant.

² <https://www.iwkoeln.de/studien/jurek-tiedemann-deutlicher-stellenrueckgang-in-it-berufen-besonders-fuer-hochqualifizierte-experten.html>

2.3 Lösungsansätze

In den vergangenen Jahren wurden verschiedene Initiativen gestartet, um dem Fachkräftemangel in der Digitalbranche sowie dem Defizit an digitaler Bildung bei Jugendlichen entgegenzuwirken. Förderinitiativen wie „Jugend hackt“ oder der „Girls' Day“ erzielen punktuell hohe Aufmerksamkeit und motivieren Teilnehmende, sie allein führen jedoch selten zu einem dauerhaften Interesse oder sogar einer Berufswahl im IT-Bereich. Die nationale Initiative „MINT Zukunft schaffen“ zeigt sichtbare institutionelle Wirkung im MINT-Bereich mit der jährlichen Auszeichnung „MINT-freundliche Schule“ in den jeweiligen Bundesländern. So werden Schulen, die einen Schwerpunkt auf die MINT-Bildung legen, honoriert und öffentlichkeitswirksam hervorgehoben.

Der DigitalPakt Schule der Bundesregierung, inzwischen in der 2. Auflage, ist ambitioniert, bis zu seiner finalen Umsetzung ist allerdings noch ein Weg zu gehen – nach wie vor wurde nur ein Teil der Gelder genutzt. Die Infrastruktur und Ausstattung an Schulen hat noch Luft nach oben.

Unser Ansatz

Mit Corporate Volunteering Schulklassen begeistern

Das Alleinstellungsmerkmal der Hacker School ist die Verbindung von Schule und Wirtschaft: Wir binden Unternehmen durch Corporate Volunteering in unser Angebot ein, sich gemeinsam mit uns an Schulen zu engagieren. Inzwischen arbeiten wir auch deutschlandweit mit Hochschulen zusammen, bei denen die Studierenden im Rahmen ihres Curriculums Hacker School Kurse geben und so Schülerinnen und Schüler für ein Studium der IT inspirieren.

25.789

Kinder und Jugendliche in
2025 erreicht

732

Hacker School Kurse
fanden 2025 statt

3.366

Engagierte Einsätze durch
unsere Unterstützer*innen

Vision, Mission

Unser Purpose

Wir lassen bei Jugendlichen Neugierde auf IT und Berufs-/Zukunftsvisionen entstehen.

Unsere Vision

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

Unsere Mission

Wir begeistern für IT und machen die nötigen Skills für die Zukunft erfahrbar.



2.4.1 Leistungen (Output) und direkte Zielgruppen

Was die Hacker School auszeichnet, ist der gesamtgesellschaftliche Anspruch: Digitale Bildung soll keine Frage von Vorwissen, Interesse oder Herkunft sein – sondern für alle zugänglich werden. Unser Ziel ist es, möglichst jeden Jugendlichen in Deutschland zu erreichen und ihm die Grundlagen des Programmierens zu vermitteln: als Basis für ein mündiges Verständnis der digitalen Welt und einen reflektierten Umgang mit KI. Dafür arbeiten wir gezielt mit Schulen zusammen – oft mit ganzen Jahrgängen – und setzen damit auf Breite statt Auswahl. Diese Ausrichtung ergänzt bestehende Angebote wie MINT-Wettbewerbe oder Schülerforschungszentren, die gezielt besonders engagierte oder bereits interessierte Jugendliche fördern, auf sinnvolle Weise: Wir schaffen Erstkontakte und wecken Neugier – und tragen so dazu bei, dass mehr junge Menschen den Weg zu vertiefenden Angeboten finden.

Das Angebot der Hacker School basiert konzeptionell darauf, dass sich Unternehmen unkompliziert und ehrenamtlich für die digitale Bildung junger Menschen engagieren: in niedrigschwelligen Programmierkursen, in denen Jugendliche mit IT-Mitarbeitenden aus Unternehmen sowie Studierenden in kleinen Gruppen erste Schritte im Programmieren machen und eine IT-Berufsorientierung bekommen. Der OECD Lernkompass 2030 als dynamisches Rahmenkonzept für das Lernen unterscheidet bei den 21st Century Skills drei Arten:



Unsere Kurse machen den Einstieg ins Programmieren leicht, Inhalte werden mit Spaß und Kreativität vermittelt. Die Teilnehmenden erleben, welche Potenziale in ihnen stecken. So werden digitale Kompetenzen gestärkt und Neugier auf die Berufswelt IT geweckt. 2025 lag unser Fokus auf dem nachhaltigen Wachstum unserer Schulkurse – als Grundlage für langfristige Skalierbarkeit. Unsere Freizeit-Formate wie Classic und GIRLS wurden bewusst depriorisiert, um durch die Schulkurse deutlich mehr Jugendliche aller sozialen Hintergründe zu erreichen. Diese außerschulischen Angebote werden 2026 konzeptionell weiterentwickelt.

2.4.2 Intendierte Wirkungen (Outcome und Impact) auf die direkte und indirekte Zielgruppe

Mit folgenden Formaten richteten wir uns 2025 an unsere direkte Zielgruppe:

Hacker School @yourschool

Kostenfreie Online-Kurse für Schulklassen ab Klasse 6

Hacker School @yourschool PLUS

Kostenfreie Kurse vor Ort an Schulen mit Sozialindex 1-3 (derzeit nur in Hamburg)

Classic

Freizeitkurse, durchgeführt von Unternehmen, vor Ort oder als Online-Kurs

Girls Hacker School

Freizeitkurse, wie Classic, aber nur für die Zielgruppe Mädchen

Veranstaltungen und Messen

Unsere interaktiven Stände auf Messen zum Programmieren

Mit unseren Formaten schaffen wir Lernräume, in denen Jugendliche ihre digitalen Skills trainieren, selbstwirksam werden und spielerisch an IT herangeführt werden. Gleichzeitig erhalten sie erste Einblicke in IT-Berufe und Ausbildungswege.

Fokussierung auf Schulkurse

2025 lag unser Schwerpunkt auf unserem Angebot für Schulen. Konzeptionell sind unsere Kurse interaktiv gestaltet, finden in Kleingruppen statt und sind frei von Leistungsdruck – so lernen die Teilnehmenden mit Spaß, Kreativität und durch praktisches Ausprobieren. Neben allgemeinen Grundlagen der Programmierung fokussieren wir uns darauf, den Schülerinnen und Schülern folgende Kompetenzen zu vermitteln bzw. zu stärken: kritisches Denken, Problemlösefähigkeit, Teamarbeit und Medienkompetenz. Mit zielgruppenspezifischen Ansätzen trägt die Hacker School dazu bei, digitale Bildung chancengerecht, inspirierend und praxisnah zu gestalten. Im Jahr 2025 haben wir einen klaren Schwerpunkt gesetzt: Wir bauen unsere Schulkurse gezielt aus, um noch mehr Jugendliche – unabhängig von Herkunft oder Vorwissen – für die digitale Welt zu begeistern, technologisches Grundverständnis zu vermitteln und Impulse für mögliche IT-Berufe zu setzen.

Dabei haben wir folgende Änderungen an unseren Konzepten und Strukturen vorgenommen:



Fokus auf das Konzept MakeCode Arcade

Die Auswertung der Feedback-Ergebnisse bzw. unserer Wirkungsmessung hat uns dazu ermutigt, das bisherige Konzept zur Programmiersprache „Scratch“ gänzlich durch „MakeCode Arcade“ zu ersetzen. Dieses setzen wir nun seit 2025 verstärkt in den jüngeren Schulklassen eingesetzt. Es ermöglicht durch ein einfaches Grundspiel und verschiedene Ergänzungen eine Binnendifferenzierung in der Klasse und damit individuelle und bedarfsgerechte Förderung. Insbesondere im zweiten Kursteil „Inspire Me“ können wir nun statt einzelner Fallbeispiele Module anbieten, die miteinander kombinierbar sind und teilweise aufeinander aufbauen – das ermöglicht mehr individuelle Förderung und zeigt sehr kreative Ergebnisse.

KI fürs Programmieren: Ein Exkurs zum reflektierten Umgang

Der Umgang mit KI ist bei vielen Schülerinnen und Schülern längst Alltag – ob für Hausaufgaben, das Spielen in diversen Apps usw. Bei all dem, was KI inzwischen kann – Konzepte schreiben, täuschend echte Bilder erzeugen und auch funktionierenden Code vorschlagen – wirkt es fast überflüssig noch programmieren zu lernen. Doch im Gegenteil: Wer das Programmieren lernt und die Grundlagen begreift, versteht algorithmisches Denken. Es geht darum Probleme zu zerlegen, logisch zu planen und Schritt für Schritt Lösungen zu entwickeln. Wir haben einen Exkurs ins Thema KI als festen Bestandteil in unseren Programmierkursen integriert – nicht als Trend, sondern aus Überzeugung. Wer heute in der IT arbeitet, begegnet KI-Tools täglich. Deshalb lernen unsere Teilnehmenden nicht nur, KI-generierten Output kritisch zu hinterfragen und reflektiert einzusetzen, sondern bekommen auch ein realistisches Bild davon, wie moderne Tech-Arbeit aussieht. Die Inspirer zeigen den Schüler*innen, wie gezieltes Prompting funktioniert, um gleichzeitig kritisch die Ergebnisse der KI zu überprüfen. Nur wer versteht, wie Programme aufgebaut sind, kann einschätzen, was im Hintergrund passiert. KI funktioniert nicht fehlerfrei. Sie basiert auf Daten, Regeln und Algorithmen, die Menschen entwickelt und eingespeist haben. Programmieren hilft genau deshalb Zukunftskompetenzen zu stärken. Wer die Grundlagen versteht, kann Technologien selbstbewusst nutzen und aktiv mitgestalten.

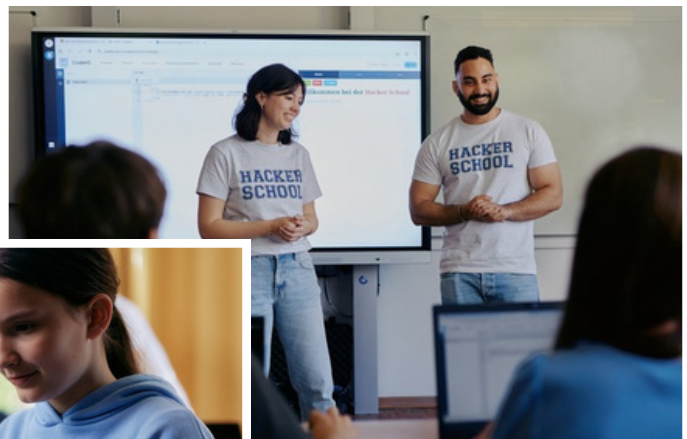
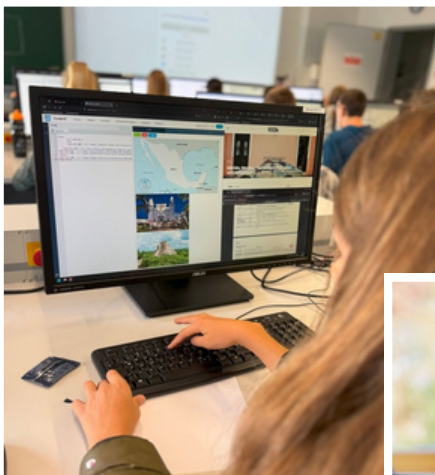
Weitere Neuerungen

In unseren Kursen vor Ort (Hacker School @yourschool PLUS) führten wir mit „Programmieren ohne Computer“ einen manuellen spielerischen Einstieg ins algorithmische Denken ein, der die Grundprinzipien des Programmierens greifbar macht, bevor es an den Computer geht.

Parallel haben wir unser Kinderschutzkonzept weiterentwickelt. Durch gezielte Schulungen unserer Kursleiter*innen stärken und verankern wir den Schutz der uns anvertrauten Jugendlichen noch verbindlicher in unserer Arbeit.

Aktuelle Themen stärker einbinden

Erste Pilotversuche haben wir mit dem Thema „Fake News“ im Rahmen unseres Python-Konzepts gestartet. Unser Ziel ist es, gesellschaftlich relevante Themen aus dem Alltag der Schülerinnen und Schüler stärker in unsere Kursinhalte einzubinden.



Unsere außerschulischen Angebote

Darüber hinaus fanden in der Hacker School auch weiterhin vereinzelte Freizeitkurse – online oder vor Ort bei den Unternehmen – und verschiedene Aktionstage statt. Ein Highlight ist hier beispielsweise der nationale Girls' Day mit über 700 Teilnehmenden, die nationale CodeWeek in Berlin und Hamburg sowie diverse Messen und Events, auf denen wir Mitmach-Stationen anbieten, um die Kinder und Jugendlichen neugierig aufs Programmieren und unser Kursangebot zu machen.

Intendierter Outcome (kurz- bis mittelfristige Wirkung)

Für die Teilnehmenden ist ein Kompetenz- und Einstellungswandel intendiert: eine erhöhte digitale Selbstwirksamkeit, gesteigertes Interesse an IT (Motivation) sowie eine Berufsorientierung für IT. Konkret verfolgen wir die Ziele:

- **Berührungängste gegenüber IT abbauen:**
Viele Teilnehmende erleben Programmieren erstmals als zugänglich und kreativ, nicht als abstrakt oder elitär
- **Selbstwirksamkeit erleben:**
Durch das eigenständige Erstellen kleiner Projekte (z. B. Spiele, Websites) entsteht das Gefühl „Ich kann das!“
- **Interesse für IT entwickeln:**
Erste intrinsische Motivation für informatische Themen wird geweckt oder verstärkt
- **Orientierung geben durch Wissen:**
Jugendliche gewinnen ein klareres Bild von IT-Berufen und Ausbildungswegen
- **Stereotypen reduzieren:**
Insbesondere Mädchen und Jugendliche aus Nicht-Akademiker-Familien erleben das Berufsfeld IT als offen für jede*n und nicht exklusiv

Intendierter Impact (langfristige Wirkung)

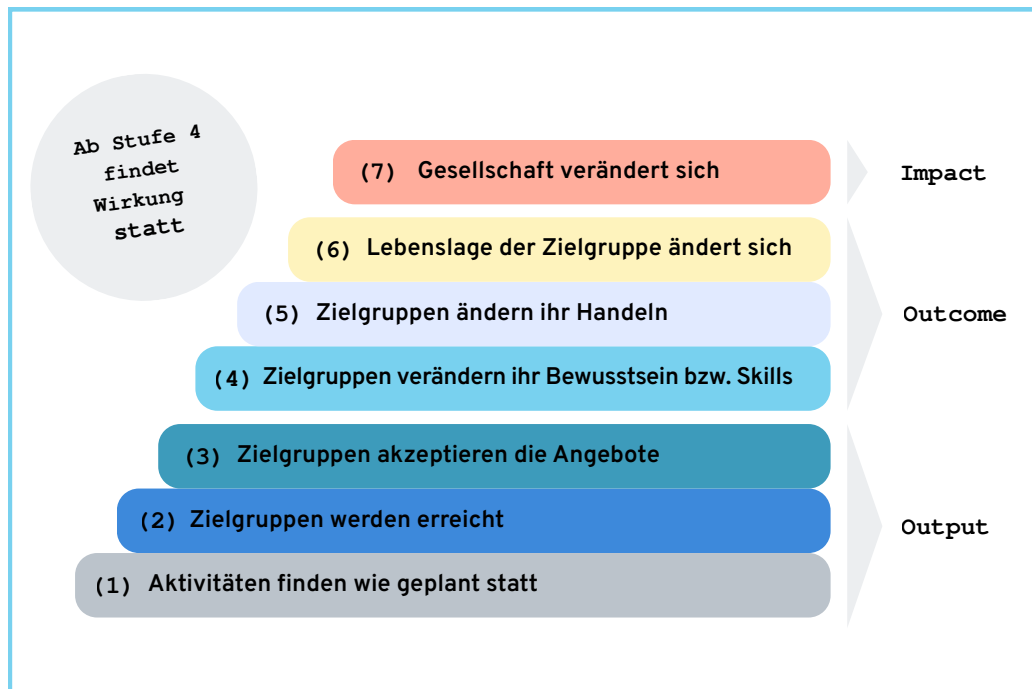
Langfristig zielt die Hacker School auf strukturell relevante Veränderungen im Lebensverlauf der Teilnehmenden:

- Erhöhte Wahrscheinlichkeit für MINT-Bildungswege (z. B. Informatikstudium, Ausbildung im IT-Bereich)
- Verbesserte Arbeitsmarktchancen durch digitale Kompetenzen
- Stärkung gesellschaftlicher Teilhabe in der digitalen Welt
- Diversifizierung der Tech-Branche: höherer Frauenanteil und Menschen aus sozio-ökonomischen benachteiligtem Umfeld

Der angestrebte Impact zielt auf strukturelle Veränderungen in Bildung, Arbeitsmarkt und gesellschaftlicher Teilhabe. Entscheidend für die tatsächliche Wirkungstiefe sind Faktoren, die für uns aktuell noch schwer messbar sind. Mehr dazu unter Kapitel 2.5.

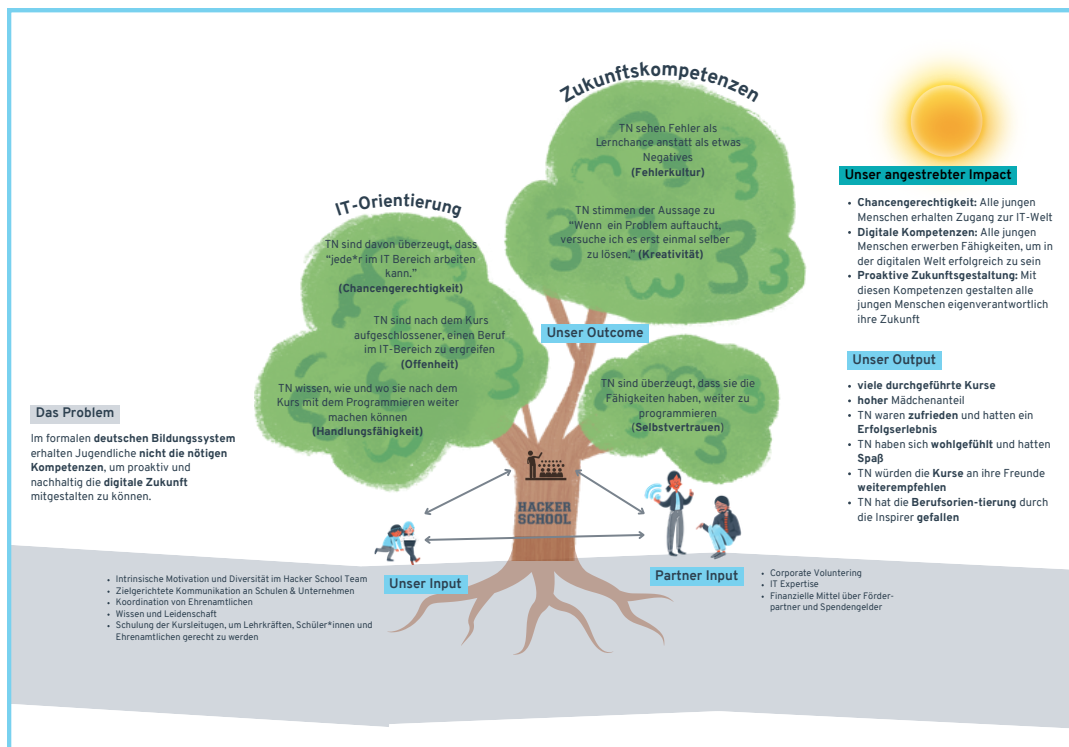
2.5 Darstellung der Wirkungslogik

Unsere Wirkungslogik beschreibt, wie unsere Angebote zu Veränderungen bei den teilnehmenden jungen Menschen beitragen sollen. Zur besseren Darstellung nutzen wir unseren Wirkungsbaum (S. 19), der als Ergänzung und Vereinfachung der Wirkungstreppe dient.



Nachdem wir die Stufen 1 bis 3 – durchgeführte Aktivitäten (1), erreichte Zielgruppen (2) und Zufriedenheit mit den Angeboten (3) – erfolgreich abbilden können, liegt unser besonderes Augenmerk auf Stufe 4 (Outcome): Hier beginnen die messbaren und für uns wichtigen Veränderungen bei den Teilnehmenden. Dazu zählen insbesondere neues Wissen, erweiterte Kompetenzen, veränderte Einstellungen, ein gestärktes Interesse an IT und digitalen Themen sowie eine gesteigerte Selbstwirksamkeit. Diese Veränderungen verstehen wir als wichtige Voraussetzung für mögliche Entwicklungen auf Stufe 5 der Wirkungstreppe. Dazu gehören konkrete Verhaltensänderungen, etwa eine weitere Beschäftigung mit digitalen Themen, ein bewussteres Auseinandersetzen mit Bildungs- und Berufswegen in der IT oder ein gestiegenes Interesse an einer beruflichen Zukunft im digitalen Bereich.

Wirkungsbaum der Hacker School



Unser Wirkungsbaum macht diesen Zusammenhang operativ nachvollziehbar: Mit den eingesetzten Ressourcen wie Personal, Zeit, Netzwerk, Materialien und finanziellen Mitteln setzen wir konkrete Angebote wie Schulcourse, Lernformate und Begegnungen mit IT-Themen um. Dadurch erreichen wir junge Menschen und schaffen erste positive Erfahrungen mit Programmieren, Technologie und digitalen Berufsfeldern. Kurzfristig sollen die Teilnehmenden Wissen, Kompetenzen, Selbstvertrauen und Interesse aufbauen. Mittelfristig sollen sie digitale Themen stärker in ihre Bildungs- und Berufsorientierung einbeziehen. Langfristig möchten wir damit zu besseren Bildungs- und Arbeitsmarktchancen sowie zu mehr Chancengerechtigkeit und Teilhabe im digitalen Wandel beitragen.

Uns ist bewusst, dass langfristige Veränderungen auf Stufe 6 der Wirkungstreppe – etwa bessere Bildungs- und Arbeitsmarktchancen, mehr finanzielle Unabhängigkeit, mehr Lebensqualität oder Zukunftsoptimismus – von vielen Faktoren abhängen und nicht allein durch unsere Angebote bewirkt werden. Deshalb unterscheiden wir in unserer Berichterstattung zwischen Wirkungen, die wir aktuell nachvollziehen können, und langfristigen Wirkungszielen, zu denen wir einen Beitrag leisten möchten. Im Berichtsjahr können wir insbesondere Wirkungen bis Stufe 4 nachvollziehen. Die gewonnenen Erkenntnisse nutzen wir, um unsere Angebote kontinuierlich weiterzuentwickeln und die angestrebte Wirkung bei den Teilnehmenden zu stärken. Die konkreten Ergebnisse unserer Wirkungsmessung für 2025 werden im folgenden Kapitel dargestellt.



**/ Ressourcen,
Leistungen und
Wirkung im
Berichtszeitraum**

3.1 Eingesetzte Ressourcen (Input)

Bei der Hacker School arbeiteten im Berichtszeitraum 62 Festangestellte (41,5 FTE), vier freie Mitarbeitende und 5 Übungsleiter*innen. Über die Jahre haben wir ein großes Netzwerk an Unternehmenspartnerschaften aufgebaut. In 2025 waren aus diesem Netzwerk 144 Unternehmenspartner mit Inspirern für der Hacker School aktiv. Rund 1041 ehrenamtliche Inspirer aus Unternehmen und Hochschulen haben im Berichtszeitraum Kinder und Jugendliche in 732 Kursen für IT begeistert. Über 750 der Inspirer kamen aus Unternehmen, über 250 von Universitäten – und dazu noch weitere aus kooperierenden Organisationen und Netzwerken. In Summe hatten wir 3.366 Einsätze von Inspirern. Der eingesetzte Finanzrahmen betrug 2025 knapp 2,9 Millionen Euro.

Eingesetzte Ressourcen für 732 deutschlandweite Hacker School Kurse:

62 Festangestellte

144 aktive Unternehmenspartner

1041 Engagierte im Einsatz als Inspirer

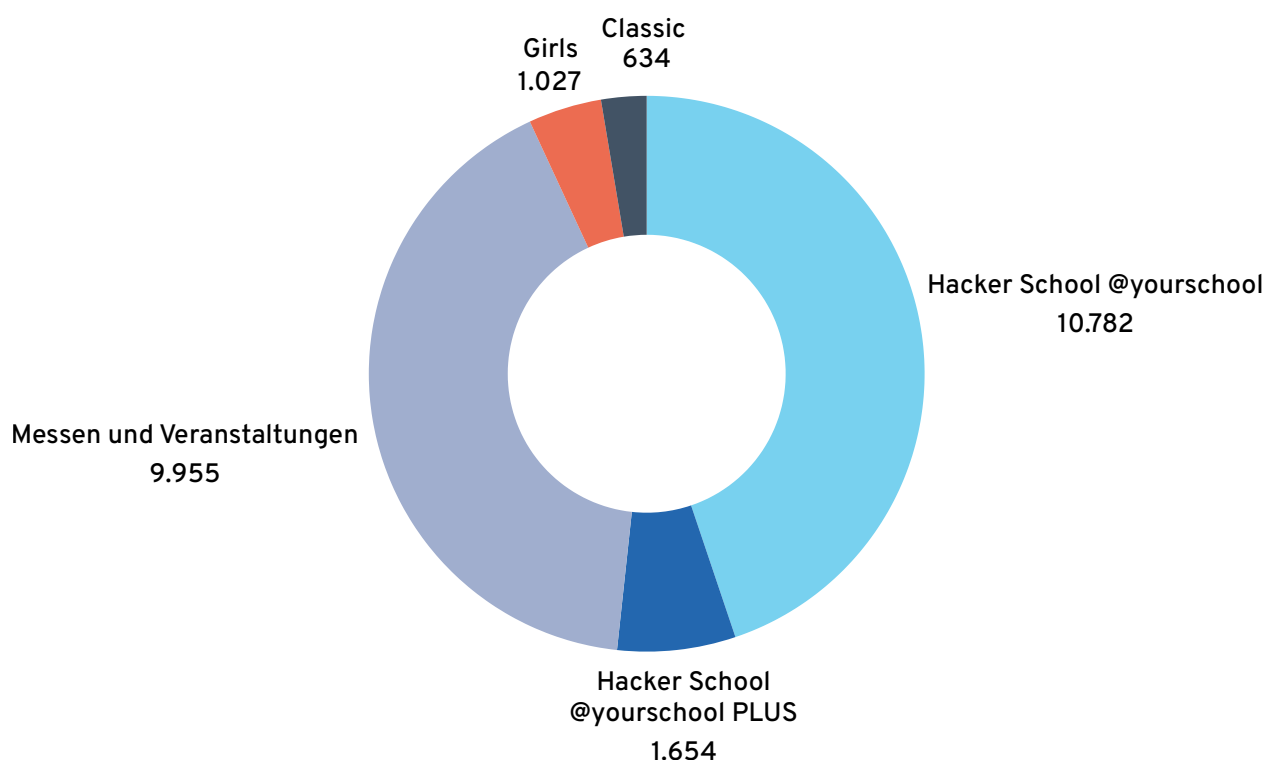
14 Hochschulpartner

2.9 Millionen Finanzrahmen

Ergebnisse

3.2 Erbrachte Leistungen (Output)

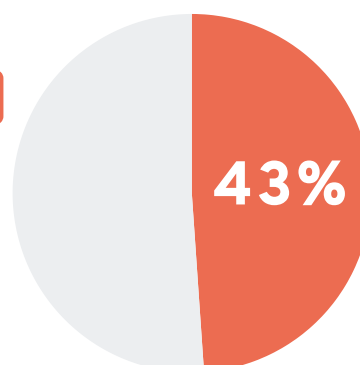
Im Berichtszeitraum haben insgesamt 732 Kurse stattgefunden; rund 75% davon in Schulen. Wir haben ein Lernangebot für rund 25.789 Teilnehmende geschaffen (bereitgestellte Kontingente) und 24.052 Teilnehmende haben unser Angebot wahrgenommen. Abweichungen können z. B. durch Krankmeldungen im Schulbereich entstehen.



Anzahl erreichte Jugendliche je Format

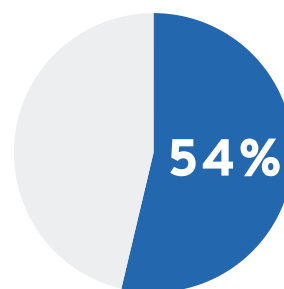
Der Anteil an Mädchen in unseren Kursen

blieb, über alle gemischten Formate betrachtet, im Vergleich zum Vorjahr weitgehend konstant und lag bei rund:



Teilnehmende, die vor dem Kurs noch nicht programmiert haben:

Format	alle Teilnehmenden	davon Mädchen
Hacker School @yourschool	47,0% ¹	53,7% ²
Hacker School @yourschool PLUS	49,1% ³	60,7% ⁴
Classic	25,5% ⁵	27,1% ⁶



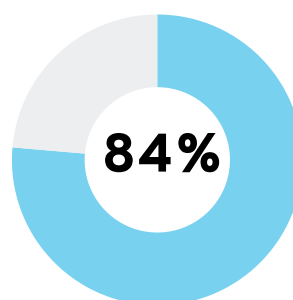
der Mädchen haben vorher noch nie programmiert

Ergebnisse aus den Fragebögen der Inspirer und Lehrkräfte:

- 92% der Inspirer haben Lust, wieder einen Kurs zu geben
- 99% der Lehrkräfte werden uns weiterempfehlen
- 89,1% der Lehrkräfte möchten zukünftig weitere Kurse durchführen⁸

Die Zufriedenheit der Teilnehmenden war – wie auch im Jahr zuvor – wieder sehr hoch:

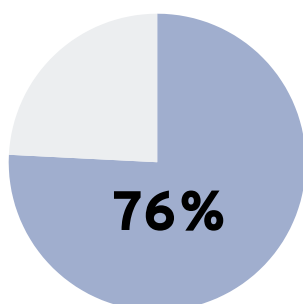
Format	alle TN	weibliche TN
Hacker School @yourschool	84,0% ¹	81,5% ²
Hacker School @yourschool PLUS	75,3% ³	70,3% ⁴
Classic	93,3% ⁵	97,7% ⁶



fanden ihren Kurs gut bis sehr gut*

**Zustimmung mit 4 oder 5*


Weiterempfehlungsrate



der Teilnehmenden der Classic-Kurse würden unseren Kurs weiterempfehlen

Format	alle TN
Hacker School @yourschool	55,5% ¹
Hacker School @yourschool PLUS	46,9% ³
Classic	75,8% ⁵

Zur Evaluation unserer Wirkung haben wir verschiedene Fragebögen entwickelt, die laufend erweitert und optimiert werden. Wir befragen über den gesamten Jahresverlauf im Nachgang unserer Kurse die Zielgruppe – die Schüler*innen – sowie beteiligte Stakeholder: Lehrkräfte und Inspirer. Unser Fokus bei der Wirkungsmessung liegt dabei klar auf den Schüler*innen. So können wir unser Angebot entsprechend der gewünschten Wirkung weiterentwickeln und verbessern.

 Wir arbeiten mit einer 5-stufigen Erhebungsart, deren Ergebnisse als Mittelwert angezeigt werden. Die Skala startet mit eins (schwach) bis fünf (stark).

Ich hatte in den letzten Stunden Spaß

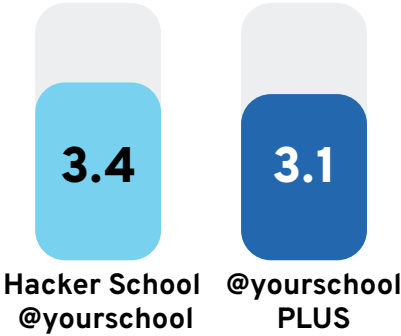
Format	alle TN - Ergebnis als Mittelwert	weibliche TN - als Mittelwert
Hacker School @yourschool	4,18 ¹	4,06 ²
Hacker School @yourschool PLUS	3,99 ³	3,95 ⁴
Classic	4,65 ⁵	4,73 ⁶



3.3 Erreichte Wirkung (Outcome und Impact)

Selbstvertrauen: Die Teilnehmenden sind überzeugt, dass sie die Fähigkeiten haben, weiter zu programmieren

Format	alle TN - als Mittelwert	weibliche TN - als Mittelwert
Hacker School @yourschool	3,4 ¹	3,0 ²
Hacker School @yourschool PLUS	3,1 ³	2,6 ⁴
Classic	4,4 ⁵	4,3 ⁶



¹ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "yourschool Teilnehmende" [5472 Antworten]
² Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "yourschool Teilnehmende" [2495 Antworten von weiblichen TN]
³ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen, Messung seit 08/25 "yourschool PLUS Teilnehmende" [369 Antworten]
⁴ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen, Messung seit 08/25 "yourschool PLUS Teilnehmende" [155 Antworten von weiblichen TN]
⁵ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "Classic Teilnehmende" [231 Antworten]
⁶ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "Classic Teilnehmende" [85 Antworten von weiblichen TN]
⁷ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "Inspirer Feedback" [1.054 Antworten]
⁸ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "Lehrkräfte Feedback" [176 Antworten]

Zukunftskompetenzen

Kreativität: Die Teilnehmenden stimmen der Aussage zu: "Wenn ein Problem auftaucht, versuche ich es selbst zu lösen"

4.2 / 5

Hohe Bereitschaft, Probleme zukünftig selbst zu lösen

Format	alle TN - als Mittelwert	weibliche TN - als Mittelwert
Hacker School @yourschool	4,2 ¹	4,1 ²
Hacker School @yourschool PLUS	4,0 ³	3,8 ⁴
Classic	4,5 ⁵	4,6 ⁶

Fehlerkultur: Die Teilnehmenden sehen Fehler als Lernchance anstatt als etwas Negatives

Format	alle TN - als Mittelwert	weibliche TN - als Mittelwert
Hacker School @yourschool	4,6 ¹	4,7 ²
Hacker School @yourschool PLUS	4,3 ³	4,4 ⁴
Classic	4,7 ⁵	4,7 ⁶

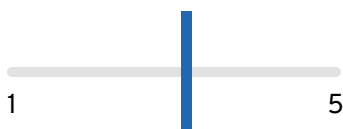
4.7 / 5

Sehr hohe Zustimmung, Fehler zukünftig als Lernchance zu sehen

Orientierung

Handlungsfähigkeit: Die Teilnehmenden wissen, wie und wo sie nach dem Kurs mit dem Programmieren weitermachen können

3.4



Im Durchschnitt zeigen die Teilnehmenden eine Tendenz, mit dem Programmieren weitermachen zu wollen

Format	alle TN - als Mittelwert	weibliche TN - als Mittelwert
Hacker School @yourschool	3,4 ¹	3,2 ²
Hacker School @yourschool PLUS	3,3 ³	3,0 ⁴
Classic	3,8 ⁵	3,7 ⁶

¹ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "yourschool Teilnehmende" [5472 Antworten]

² Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "yourschool Teilnehmende" [2495 Antworten von weiblichen TN]

³ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen, Messung seit 08/25 "yourschool PLUS Teilnehmende" [369 Antworten]

⁴ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen, Messung seit 08/25 "yourschool PLUS Teilnehmende" [155 Antworten von weiblichen TN]

⁵ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "Classic Teilnehmende" [231 Antworten]

⁶ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "Classic Teilnehmende" [85 Antworten von weiblichen TN]

⁷ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "Inspirer Feedback" [1.054 Antworten]

⁸ Quelle: interne Auswertung der vollständig ausgefüllten Feedback-Fragebögen "Lehrkräfte Feedback" [176 Antworten]

Chancengerechtigkeit: Die Teilnehmenden haben weniger Vorurteile gegenüber der IT-Welt [Hier ist ein niedriger Wert erstrebenswert]

1.5



insb. Mädchen haben nach dem Kurs deutlich weniger Vorurteile gegenüber der IT-Welt

Format	alle TN - als Mittelwert	weibliche TN - als Mittelwert
Hacker School @yourschool	2,4 ¹	1,5 ²
Hacker School @yourschool PLUS	2,6 ³	1,7 ⁴
Classic	1,8 ⁵	1,2 ⁶

Offenheit: Die Teilnehmenden sind nach dem Kurs aufgeschlossener, einen Beruf im IT-Bereich zu ergreifen

Format	alle TN - als Mittelwert	weibliche TN - als Mittelwert
Hacker School @yourschool	3,6 ¹	3,4 ²
Hacker School @yourschool PLUS	3,3 ³	2,9 ⁴
Classic	4,2 ⁵	4,1 ⁶

3.6



Im Durchschnitt zeigen sich die Teilnehmenden nach dem Kurs aufgeschlossener, einen IT-Beruf zu wählen

Die Ergebnisse der Befragungen zeigen, dass unsere Kurse einen wichtigen Impuls zur Selbstbefähigung für den weiteren eigenständigen Erwerb digitaler Kompetenzen geben. Diese wiederum steigern die Fähigkeit zur aktiven gesellschaftlichen Teilhabe und zur Gestaltung der eigenen beruflichen Zukunft. Dass die Kurse, wie intendiert, als Impulsgeber wirken, zeigen uns insbesondere die Angabe zur Chancengerechtigkeit, bei der gerade Mädchen angeben, dass sie genauso im Bereich IT tätig sein können wie Jungen sowie die Frage zur Fehlerkultur, bei der alle Teilnehmenden, aber insbesondere auch Mädchen angeben, dass Fehler eine Lernchance darstellen.

Die Berufsorientierung ist ein essentieller Teil unserer Kurse. Dies bestätigen uns die Werdegänge ehemaliger Teilnehmenden, für die der Kurs die Initialzündung war, im Anschluss eine Ausbildung in der IT oder ein IT-Studium zu beginnen. Die Ergebnisse zur Frage der Offenheit deuten bspw. darauf hin, dass unsere Berufsorientierung bzw. die Tatsache, dass unsere Kurse mit externen Studierenden und Profis aus der Wirtschaft dazu beitragen, dass sich mehr Jugendliche einen beruflichen Weg in Richtung IT durchaus vorstellen können. Diese Rückmeldungen belegen den Erfolg unseres Einsatzes und die Relevanz, IT-Berufswelten sichtbarer zu machen. Ein tolles Beispiel dazu findet sich im Kapitel "Wirkungsgeschichten" im Interview mit Tim Köhne.

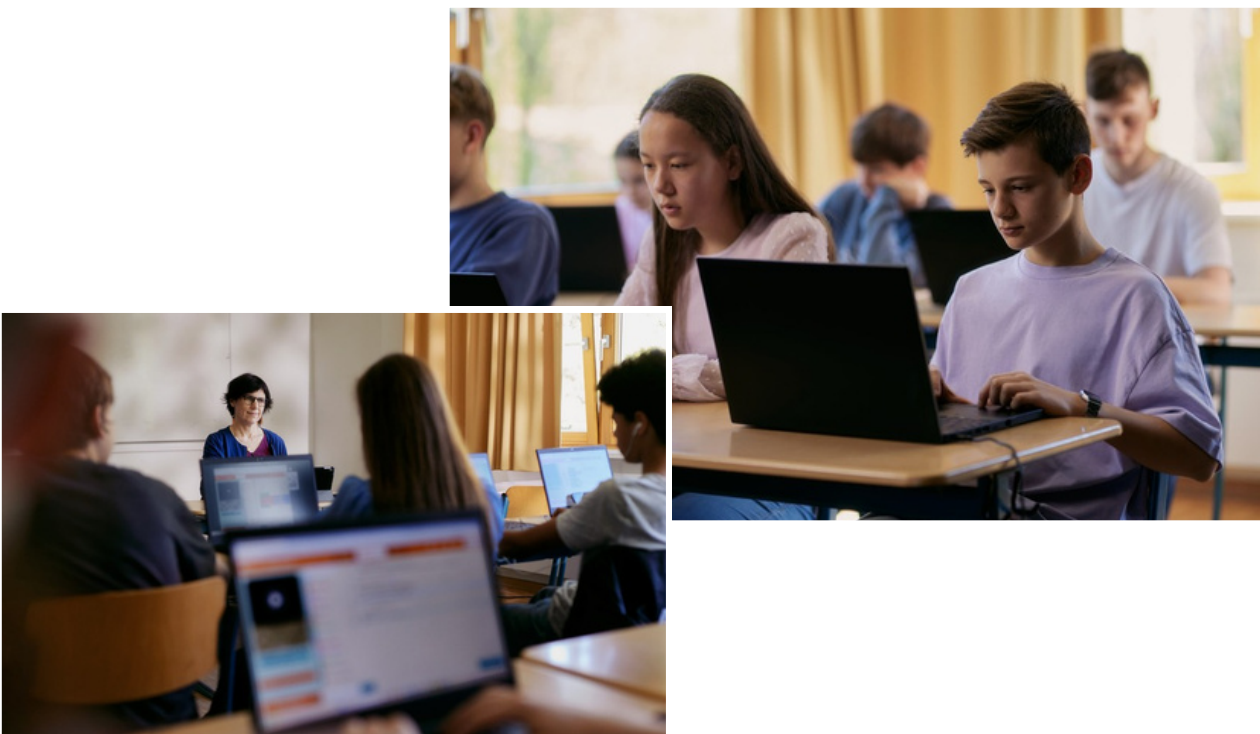
3.4 Langfristige Wirkungen auf die Gesellschaft (Impact)

Die Hacker School trägt dazu bei, dass sich mehr Kinder und Jugendliche Kompetenzen im Bereich Coding/IT aneignen und sich für IT-Berufe interessieren. Darüber hinaus machen wir Selbstwirksamkeit für die Schüler*innen und ehrenamtlichen IT-ler*innen erlebbar und vermitteln ein Growth Mindset.

Die Psychologin Carol Dweck prägte diesen Begriff in den 2010er Jahren: Growth Mindset steht für die Überzeugung, dass Fähigkeiten, Intelligenz und Talente keine festen, angeborenen Eigenschaften sind, sondern durch Lernen und Ausdauer entwickelt und verbessert werden können.* Dies geht einher mit:

- Förderung von Bildung und Chancengleichheit: Studien zeigen, dass Studierende mit einem Growth Mindset akademisch erfolgreicher sind. Interventionen, die diese Denkweise fördern, können dazu beitragen, Bildungsungleichheiten zu verringern.
- Wirtschaftlichem Fortschritt durch Innovation: Unternehmen, die eine Growth-Mindset-Kultur pflegen, fördern kontinuierliches Lernen und Anpassungsfähigkeit. Dies kann zu höherer Innovationskraft und Wettbewerbsfähigkeit führen.
- Gesundheit und Wohlbefinden: Ein Growth Mindset ist mit größerer Ausdauer und Beharrlichkeit in schwierigen Situationen verbunden, was Menschen hilft, Hindernisse zu überwinden und Stress besser zu bewältigen.

Durch die Förderung eines Growth Mindsets können Gesellschaften insgesamt resilienter, innovativer und gerechter werden.



3.5 Grad der Zielerreichung, Lernerfahrungen und Erfolge

Eine kooperative Analyse mit dem ifo Institut

Mit dem ifo Institut für Wirtschaftsforschung haben wir 2024 eine externe Evaluation initiiert. Die Vorher-Nachher-Daten-Erhebungen der Teilnehmenden lief bis 2025, sodass die Ergebnisse im Verlauf des Jahres vorlagen. Die Zusammenarbeit mit dem ifo Institut ermöglichte, die kurzfristige und mittelfristige Wirkung der Hacker School-Kurse zu evaluieren. Dazu wurden die Daten an verschiedenen Zeitpunkten erhoben:

- Baseline: zwei bis drei Monate vor dem Kurs
- Pre-Intervention: direkt vor dem Kurs
- Post-Intervention: nach dem Kurs
- Follow-Up: zwei bis drei Monate nach dem Kurs

Diese Messungen, die über vier zentrale Zeitpunkte hinweg evaluiert wurden, zielten darauf ab, einerseits die kurzfristige und andererseits auch die langfristige Wirkung unserer Kurse zu messen.

Kurzfristige Wirkungen: Begeisterung und Interesse

Die unmittelbare Wirkung der Intervention (Teilnahme an einem unserer Kurse) war deutlich: Die Teilnehmenden zeigten einen signifikanten Anstieg an Begeisterung und Interesse für IT, was entscheidend ist, um sich mit dem Thema auseinanderzusetzen. Eine zentrale Frage lautete: „Sind die Teilnehmenden nach der Intervention motivierter, sich mit IT auseinanderzusetzen?“ Die Antwort war ein klares Ja. Besonders die jüngeren Teilnehmenden zeigten eine erhöhte Begeisterung für IT und das Arbeiten im IT-Bereich, was sich in den Aussagen wie: „IT und Programmieren sind cool“ und „Ich habe Bock im IT-Bereich zu arbeiten“ widerspiegelt. Die Fähigkeit, dieses unmittelbare Interesse zu wecken, ist ein wesentlicher Erfolg der Intervention und eine wichtige Grundlage für ein effektives Nachfolgeprogramm.

Mittelfristige Wirkungen: Nachhaltige kognitive Verschiebungen

Zur untersuchten Fragestellung: Bleiben die kognitiven Verschiebungen auch über die unmittelbare Phase nach der Intervention hinaus bestehen? lautet die Antwort: ja. Über die Motivation hinaus führte die Intervention auch zu nachhaltigen kognitiven Veränderungen. Selbstvertrauen und Problemlösungsfähigkeiten wurden im Kurzzeitbereich deutlich gesteigert und blieben auch noch 2-3 Monate nach dem Kursende erhalten. Die Teilnehmenden fühlten sich weiterhin sicher in ihrer Fähigkeit, IT-Fähigkeiten zu erlernen und betrachteten Probleme als Chancen. Diese Verschiebungen sind entscheidend, da sie die Grundlage für langfristiges Engagement und Erfolg im IT-Bereich legen können.

Geschlechterspezifische Einblicke: Stärkere Wirkung bei Mädchen

Die Evaluation ergab geschlechterspezifische Unterschiede in der Reaktion auf die Teilnahme an Hacker School Kursen. Die zentrale Frage lautete: Reagieren Jungen und Mädchen unterschiedlich? Die Ergebnisse zeigen, dass Mädchen stabilere und nachhaltigere kognitive Verschiebungen aufwiesen. Mädchen zeigten nachhaltige Steigerungen in ihrem Selbstvertrauen (z.B. „Ich kann lernen, was ich für die Arbeit im IT-Bereich brauche“). Gleichzeitig lösten sich Geschlechterstereotype in Bezug auf IT-Berufe im Denken der Mädchen auf. Sie stimmten nach einem Hacker School Kurs mehrheitlich der Aussage zu, dass „jeder im IT-Bereich arbeiten kann“. Dies zeigt die gewünschte Wirkung, Mädchen zu stärken und das Selbstvertrauen in ihre Fähigkeiten im IT-Bereich zu fördern.

Zukunftsorientiert: Weiterer Erfolg für nachhaltige Wirkungen

Die Zusammenarbeit mit dem ifo Institut hat wertvolle Erkenntnisse über die Wirkung eines Hacker School Kurses geliefert. Dieses Evaluationssystem hat nicht nur den aktuellen Erfolg unseres Ansatzes unterstrichen, sondern bietet auch einen Rahmen für kontinuierliche Verbesserungen. Mit diesen Erkenntnissen wird die Hacker School ihre Formate weiter verbessern, um sicherzustellen, dass sie dauerhafte, positive Veränderungen fördert. Unsere Arbeit soll gezielt dazu beitragen, die nächste Generation junger Menschen zu befähigen, die Tech-Welt erfolgreich mitzugestalten.



</Wirkungs-
geschichte>

Wirkungsgeschichte Schüler

Vom ersten Kurs zum dualen Studenten

● Tim Köhne, 19

● Hamburg

● Wirtschaftsinformatik @Hapag-Lloyd



2020

Erster Hacker School Kurs beim Girls'&Boys'-Day

2021

Hacker School Classic Kurs: Programmieren mit dem micro:bit

2024

Tim absolviert ein 3-monatiges Praktikum bei uns in der IT

2025

Duales Studium der Wirtschaftsinformatik bei Hapag-Lloyd

Für Tim begann alles mit einem selbst zusammengebauten PC. Schon früh weckte sein Vater seine Neugier für Technik, später vertiefte der Informatikunterricht in der Schule sein Interesse. Den entscheidenden Schub aber brachte sein erster Kurs bei der Hacker School, ein Boys' and Girls' Day-Angebot, das ihm zeigte, wie kreativ Programmieren sein kann.

„Am Ende hatte man sein eigenes fertiges Spiel und konnte es auch mit nach Hause nehmen. Das war cool.“

– Tim

Gemeinsam mit Freunden ein eigenes Spiel zu entwickeln, war für ihn ein prägendes Erlebnis, dem wenig später ein Hacker School Classic-Kurs mit dem micro:bit folgte. Und auch zu Hause wurden fortan Spiele in verschiedenen Programmiersprachen gecodet: mit Scratch, MakeCode Arcade, Unreal Engine, Godot Engine, Python. Nach dem Abitur wollte Tim praktische Einblicke sammeln und erinnerte sich an seine positiven Erfahrungen. Er bewarb sich für ein Praktikum bei der Hacker School und startete im Oktober 2024 für drei Monate in unserem IT-Team. Die Zeit dort bestätigte seinen Berufswunsch: reale Projekte, eigenständiges Arbeiten, Einblick in Teamprozesse – und das Gefühl, am richtigen Ort zu sein. Bis heute unterstützt Tim die Hacker School – zuletzt als Inspirier auf einer Mitmach-Messe.

Interview

Hi Tim! Wie kam es, dass du Interesse für die IT entwickelt hast?

Tim: Alles fing damit an, dass ich als kleiner Junge mal mit meinem Vater zusammen einen PC zusammengebaut habe. Er hat das in seiner Jugend auch gemacht und mir gezeigt, wie es geht. In der Schule hatte ich dann später das Thema Informatik im Unterricht. Ich fand das spannend, weil ich schnell gemerkt habe, was man da mit Programmieren alles machen kann – Spiele entwickeln z.B.

2. Wie hast du die Hacker School kennengelernt?

Tim: Das war tatsächlich durch den Boys and Girls' Day. Da habe ich meinen ersten Hacker School-Kurs gemacht und später dann nochmal einen Classic Kurs, zusammen mit einer Freundin aus der Schule. Das Kursthema war damals "Programmieren mit dem Micro Bit."

3. Welche Erinnerungen hast du an diese Kurse?

Tim: Ich weiß, dass es mir viel Spaß gemacht hat, besonders auch, weil ich mit Freunden zusammen teilgenommen habe. Klasse fand ich, dass es nicht nur trockener Unterricht war, sondern spielerisches Lernen. Am Ende hatte man sein eigenes fertiges Spiel und konnte es mit nach Hause nehmen. Das war cool. Inzwischen habe ich mit verschiedenen Programmiersprachen Spiele gebaut: Scratch, MakeCode Arcade, Unreal Engine, Godot Engine, Python.

4. Du hast dann bei der Hacker School sogar ein Praktikum gemacht. Wie kam es dazu?

Tim: Da ich während der Schulzeit wegen der Corona-Pandemie kein Praktikum machen konnte, wollte ich das nach dem Abi nachholen bzw. bevor ich ein Studium anfrage. Ich hatte die IT als Berufsfeld schon im Kopf, wollte aber schon erstmal reinschnuppern, um

zu schauen, ob ich dort wirklich mal arbeiten will. Mein Vater meinte: "Frag doch einfach mal bei der Hacker School – die Kurse damals fandest du doch toll." Also habe ich angefragt, ob das möglich ist, für drei Monate in der IT der Hacker School mitzuarbeiten und nach zwei Bewerbungsgesprächen konnte ich im Oktober 2024 anfangen. Das war eine interessante Zeit, in der ich viel gelernt habe und in der mir einiges klar geworden ist für meine beruflichen Pläne. Und der Kontakt zur Hacker School ist auch nie abgerissen. Gerade war ich als Inspirer für ein Wochenende zur Unterstützung auf einer Mitmach-Messe.



Wie ging es nach dem Praktikum beruflich für dich weiter?

Tim: Ich bin seit August 2025 Dualer Student bei Hapag Lloyd in Hamburg. Ich studiere Wirtschaftsinformatik. Im dualen Studium wechseln sich die Praxis- und Theoriephasen alle drei Monate ab. Aktuell arbeite ich in der IT bei HLAG, in der SAP Abteilung, wo wir SAP-Software auf unsere Firmenbedürfnisse anpassen und für verschiedene

Prozesse wie Abrechnungen von Kunden verwalten. Ab Januar bin ich dann für drei Monate an der Nordakademie. Danach geht's wieder zurück ins Unternehmen usw. Das gesamte Studium dauert 3,5 Jahre und mein Abschluss ist ein BA of Science. Ein normaler Tag bei der Arbeit ist ähnlich zu einem Tag in meinem Praktikum bei der Hacker School, es gibt verschiedene Meetings, um sich mit dem Team und Kollegen, die nicht im Büro sind, abzusprechen und dann wird programmiert oder in SAP an Automatisierungen oder Replication Flows für die SAP Daten gebaut.



Welche Zukunftspläne hast du?

Tim: Da es bis zum Bachelor drei Jahre dauert, ist es mein Ziel, erstmal den Abschluss zu machen. Und da ich während des Bachelors die Möglichkeit habe, in verschiedenen Abteilungen in meinem Unternehmen mitzuarbeiten, kann ich mich dann für entweder die IT-Seite oder die BWL-Seite entscheiden. Oder eine Mischung aus beiden z.B. im IT-Projektmanagement. Ich kann mir aber auch sehr gut vorstellen nach dem Bachelor noch einen Master zu machen. Das wird sich zeigen.

Was würdest du programmieren, um die Welt der Zukunft besser zu machen?

Tim: Ich habe da verschiedene Ideen. Klasse wäre ein KI-basierter Gesundheitscoach für Jugendliche – eine App oder Webplattform, die mit Hilfe von KI personalisierte Tipps zu Ernährung, Bewegung und mentaler Gesundheit gibt – angepasst an das Alter, die Lebenssituation und das Budget der Nutzer*innen. Oder eine Digitale Kochschule für Kinder und Jugendliche mit kleinem Budget. Eine App, die einfache, gesunde Rezepte zeigt, mit Videos und Nährstoff-Infos, ideal für Familien mit wenig Geld, aber großem Interesse an Gesundheit. Oder auch eine Community-App zur Förderung von lokalem Engagement und Gesundheit: Eine App, die lokale Events, Sportgruppen, Kochkurse oder Bildungsangebote zeigt, mit Fokus auf benachteiligte Stadtteile und ländliche Regionen.

Tim studiert inzwischen Wirtschaftsinformatik bei Hapag-Lloyd – einem Unternehmen, das sich bei unserer Initiative “Hamburg programmiert Zukunft” engagiert. In der SAP-Abteilung arbeitet er an der Anpassung und Weiterentwicklung interner Systeme. Im dualen Studium baut er zwischen Theoriephasen an der Nordakademie und Praxisblöcken im Unternehmen systematisch auf dem auf, was einst als spielerisches Lernen begann. Für seine berufliche Zukunft hält er sich bewusst offen: Ob reine IT, Projektmanagement oder ein späterer Master – Tim möchte verschiedene Bereiche kennenlernen. Seine Ideen zeigen, dass ihm soziale Wirkung wichtig bleibt: Eine KI-basierte Gesundheits-App für Jugendliche, eine digitale Kochschule für Familien mit kleinem Budget oder eine Community-Plattform für lokale Angebote gehören zu den Projekten, die er sich vorstellen kann.



Wirkungsgeschichten von Lehrkräften

Echter IT-Alltag im Klassenraum

Felix Hotz

Lehrer, Schule am Ried, Frankfurt

Ich bin auf das Angebot der Hacker School für Schulen durch unsere Fachbereichsleitung und die Fortbildungsveranstaltungen zum Pilotprojekt aufmerksam geworden. Meine Erwartung, dass die Schüler*innen einen authentischen Einblick in den Alltag der IT und des Berufsfeldes erhalten würden, wurde vollkommen erfüllt.

“Nach dem Kurs habe ich bei vielen Schüler*innen Veränderungen im Umgang mit dem Thema IT und Programmieren bemerkt.”

– Felix Hotz

Viele stellten Rückfragen zum Projekt, und einige zeigten Interesse an weiterführenden Programmiersprachen. In der Nachbesprechung äußerten viele, dass sie den Wert von Programmierkenntnissen nun höher schätzten. Der Mehrwert für meinen Unterricht und die Schule insgesamt liegt vor allem in der projektbezogenen Herangehensweise und dem Kontakt der Schüler*innen zu Menschen, die außerhalb des schulischen Kontextes arbeiten. Besonders wertvoll ist, dass die Schüler*innen mal anders als im klassischen Unterricht erleben, wie sie selbstwirksam agieren können.

Katharina Schweier

**MINT-Koordinatorin,
Weibelfeldschule, Hessen**

Unsere mit der Hacker School durchgeführten Schul-kurse verliefen durchweg erfolgreich und entsprachen unseren Erwartungen. Die Organisation war zuverlässig und professionell, sodass sich alle Beteiligten auf die inhaltliche Arbeit konzentrieren konnten. Besonders deutlich wurde der Impact der Kurse im Anschluss an die Programmierstage: Nahezu alle teilnehmenden Schülerinnen und Schüler konnten danach klar benennen, ob sie Interesse am Programmieren haben oder nicht.

“Mit dem Kurs wurde ein zentrales Ziel erreicht, den Jugendlichen eine reale Erfahrung zu ermöglichen, die über theoretische Vorstellungen hinausgeht und ihnen eine fundierte persönliche Orientierung bietet.”

– Katharina Schweier

Der Mehrwert für unseren Unterricht und die Schule insgesamt ist sehr groß. Als MINT-freundliche Schule ist es uns wichtig, dass Schülerinnen und Schüler während ihrer Schullaufbahn erste Programmiererfahrungen sammeln. Die Angebote der Hacker School ergänzen unsere bestehenden Informatik- und MINT-Strukturen ideal und fügen sich stimmig in unser Schulkonzept ein. Besonders eindrücklich war das Feedback einzelner Schülerinnen und Schüler, die nach dem Kurs angaben, zu Hause direkt weiter programmieren zu wollen. Dies zeigt, dass die Kurse nicht nur Orientierung schaffen, sondern bei vielen auch nachhaltige Begeisterung und Motivation für IT und Programmieren wecken.

Hamburg programmiert Zukunft

Was wäre, wenn jeder Jugendliche in Hamburg das Programmieren ausprobiert, bevor er oder sie sich für einen Beruf entscheidet?



Genau das ist das Ziel unserer Initiative „Hamburg programmiert Zukunft“. Seit September 2024 kommen Schulen, Unternehmen, Politik und Ehrenamtliche regelmäßig vor Ort und digital zusammen, um digitale Bildung als Team in der Hansestadt voranzutreiben. Im Vordergrund steht dabei das gemeinsame Engagement in unseren Programmierkursen sowie regelmäßige Community Events vor Ort. So bauen wir eine lokale Community zwischen Hamburger Schulen und Unternehmen, damit Hamburg als Wirtschaftsstandort fit für die Zukunft bleibt. Unternehmen wie Beiersdorf, OTTO, Hapag-Lloyd, Airbus und Aurubis sind dabei.

Einen Blick hinter die Kulissen des Engagements gibt es in der Wirkungsgeschichte mit John (S. 36). Im wiederkehrenden Live-Forum kommen alle Beteiligten zusammen, vernetzen sich untereinander und teilen spannende, aktuelle Themen, die uns alle betreffen. Hamburg kann das erste Bundesland werden, in dem kein Jugendlicher die Schule verlässt, ohne einmal selbst programmiert zu haben. Daran arbeiten wir – und freuen uns jederzeit über weitere Unterstützer*innen, die mit uns digitale Bildung für Hamburgs Jugend ermöglichen.



*Stark: die Techniker Krankenkasse hat in Rekordzeit knapp 1.000 Schüler*innen in unseren Kursen für IT begeistert. Dafür gab es eine Auszeichnung!*

Mehr zur Initiative auf hacker-school.de/hpz



Wirkungsgeschichte Inspirer

Motiviert und engagiert für digitale Bildung

● John Drigalla

● Arbeitgeber: OTTO Group

● Software-Entwickler und Inspirer

Mich motiviert vor allem der Gedanke, einen sinnvollen Beitrag für die jüngere Generation zu leisten. Nachdem ich erst dieses Jahr mein Studium abgeschlossen habe, weiß ich aus eigener Erfahrung, wie sich diese Lebensphase anfühlt. Gerade weil ich mir selbst ein solches Angebot gewünscht hätte, möchte ich heute anderen Kindern und Jugendlichen diese Möglichkeit bieten. Mein Engagement stärkt auch mein soziales Verantwortungsgefühl, da die Kursleitung Mut erfordert, besonders im Umgang mit sehr unterschiedlichen Jugendlichen. Es ist immer spannend zu sehen, was sie bereits können und wie ich sie gezielt fördern kann. Zudem profitiert auch mein Unternehmen, OTTO, durch das Corporate Volunteering Programm von meinem Engagement. In den Kursen erlebe ich eine große Vielfalt an Vorkenntnissen. Einige Teilnehmende wissen zu Beginn nicht, wie man sich stummschaltet oder zwischen Tabs wechselt, während andere bereits komplexe Spiele programmieren. Diese Unterschiede geben mir die Chance, mich weiterzuentwickeln und zu wachsen, da ich für fortgeschrittene Teilnehmende selbst neue Aufgaben entwickeln kann.

“Viele Teilnehmende entwickeln ein echtes Verständnis dafür, wie digitale Anwendungen entstehen, und verstehen, dass Apps und Spiele von echten Menschen programmiert werden – dieses Wissen bleibt oft nachhaltig.” – John

Besonders wichtig ist mir, dass sie verstehen, dass Spiele und Apps von echten Menschen programmiert werden – dieses Wissen bleibt oft nachhaltig. Die Hacker School bietet mir auch durch die Vernetzung mit anderen Inspirern und Unternehmen Mehrwert: Die HPZ-Events, wie das bei Deloitte zeigen, wie lebendig das Netzwerk ist. Auch die thematische Weiterentwicklung, insbesondere die Integration von KI, finde ich sehr wichtig, da dieses Thema zentral für die Zukunft ist. Für meine persönliche und berufliche Entwicklung nehme ich vor allem mit, wie wichtig es ist, sich in die Perspektive von Lernenden hineinzusetzen. Außerdem wird mir bewusst, wie viel ich selbst bereits weiß und wie wertvoll mein Wissensstand ist. In meinem Unternehmen sehe ich vor allem bei Auszubildenden eine Wirkung durch mein Engagement. Sie sind oft interessiert, sich ebenfalls für die jüngere Generation einzubringen.

Wirkungsgeschichte Inspiress

Menschen stärken – das ist mein Weg

● Ranin Foutih

● Inspiress

● Community Managerin @Hacker School



Kennengelernt habe ich die Hacker School über eine Mail meiner Hochschule, die mit der Hacker School kooperiert (Hochschule Bonn-Rhein-Sieg), als ich dort Informatik studierte. Was mich dann dazu bewogen hat, mich als Inspiress zu engagieren, war der Wunsch, mein Wissen auf eine Weise weiterzugeben, die Schülerinnen und Schüler wirklich erreicht.

Plötzlich auf der anderen Seite zu stehen – als Lehrende statt als Lernende – war eine spannende Erfahrung. Mir war es wichtig, den Jugendlichen den Raum zu geben, den ich mir als junges Mädchen selbst gewünscht hätte: auf Augenhöhe miteinander zu sprechen und zu zeigen, dass man viel mehr erreichen kann, als Noten und Hausaufgaben vermuten lassen.

Die schönste Entwicklung, die ich in einem Kurs erleben durfte, war die eines Schülers, der anfangs mit einer klaren „Ich hab keinen Bock“-Haltung in den Kurs kam. Durch konkrete Beispiele und die Verknüpfung seiner eigenen Interessen mit dem Kursinhalt wurde er Schritt für Schritt motiviert, selbst etwas zu gestalten. Seine kleinen Erfolge waren die schönsten Momente, weil er selbst gespürt hat, wie viel Spaß das machen kann. Mein größtes persönliches Learning aus dieser Zeit war, den Jugendlichen zu zeigen, dass jeder Erfolg – egal wie klein – ein echter Erfolg ist.

Während meiner Zeit als Inspiress wurde mir eines immer klarer: Menschen zu stärken und zu motivieren gehört zu meinen Kernstärken. Und ich hatte das Glück, dass Julia, die Geschäftsführerin der Hacker School, meine Stärken erkannte, auf mich zukam und mir ein wunderbares Angebot machte. Da wusste ich sofort: Das ist mein Weg. Deswegen arbeite ich jetzt als Community-Managerin bei der Hacker School. Heute ist es meine Aufgabe, unsere Community aufzubauen, zusammenzubringen und zu zeigen: Wir sind nicht allein. Es ist mir eine echte Ehre, die Menschen zu unterstützen, die uns unterstützen. Zusammen schaffen wir so viel mehr als wir glauben. Wir sind eine Community, die sich gegenseitig trägt und gemeinsam die digitale Welt nachhaltig verändern kann.



Wirkungsgeschichte Inspirer

Programmieren ist mehr als Code tippen

● Markus Peter

● Inspirer

● Agile Chief Expert

Ich halte es sowohl für unsere Gesellschaft als auch für die Zukunft der Kinder – entscheidend, dass sie ein Grundverständnis von Programmierung entwickeln und dass sich genügend von ihnen für einen Beruf im MINT-Bereich entscheiden.

Die Hacker School bietet dafür aus meiner Sicht den idealen Rahmen: Die Formate sind niedrigschwellig genug, um viele Schülerinnen und Schüler zu erreichen, zugleich inhaltlich anspruchsvoll, sodass tatsächlich Wissen vermittelt und echte Begeisterung geweckt wird. Besonders wichtig ist mir, dass ich ohne großen organisatorischen Aufwand auch Kinder und Jugendliche in weniger privilegierten Umfeldern erreichen kann als dem, in dem meine eigenen drei Kinder aufwachsen. So habe ich das Gefühl, der Gesellschaft etwas zurückgeben zu können.

„Besonders schätze ich, dass ich ohne großen organisatorischen Aufwand auch Kinder und Jugendliche in weniger privilegierten Umfeldern erreichen kann als dem, in dem meine eigenen drei Kinder aufwachsen. So habe ich das Gefühl, der Gesellschaft etwas zurückgeben zu können.“

– Markus

Mein Eindruck ist, dass am Ende jedes Kurses alle Schülerinnen und Schüler ein besseres Verständnis davon haben, was Software Entwicklung ist, dass es mehr ist als reines Programmtext-Tippen und durchaus kreative Tätigkeiten einschließt, und dass sich mehr Schülerinnen und Schüler weiter damit beschäftigen wollen als vor dem Kurs. In den Kursen erlebe ich, dass sich die meisten Jugendlichen Freude daran haben, selbst viel auszuprobieren, kreativ zu sein und im eigenen Tempo zu lernen. Dadurch stärken sie ihre Lernkompetenz und ihr Selbstvertrauen und gewinnen ein besseres Gefühl dafür, was Programmierung eigentlich ist.



Wirkungsgeschichte Inspirer

C64 trifft Cyber Security

- Mohammed Sabaawi, Cyber Security Engineer
- Björn Gam, Projektmanager Tech und Inspirer
- Arbeitgeber: Postcode Lotterie

Wir freuen uns ganz besonders, wenn auch Mitarbeitende unserer Förderpartner sich als *Inspirer* in unseren Kursen engagieren. Bei der Postcode Lotterie haben einige IT-Mitarbeitende unsere Online-Schulkurse gegeben und berichten über ihre Erfahrung und ihre Motivation dabei zu sein.

Björn: Für mich ist der erste Kontakt mit digitaler Bildung oft entscheidend – das sehe ich heute ganz klar. Meine eigene Begeisterung für Informatik begann früh, mit dem C64 und den legendären Listings aus den Computermagazinen dieser Zeit. Seitdem begleitet mich die Faszination für Technik. Heute arbeite ich bei der Postcode Lotterie als Projektmanager im Tech-Bereich und verantworte nationale wie internationale IT-Projekte. Als Inspirer bei der Hacker School habe ich bewusst neues Terrain betreten. Der direkte Austausch mit Jugendlichen war für mich zunächst ungewohnt – und gerade deshalb besonders wertvoll. Meine Motivation ist es, Wissen zu teilen, Neugier zu wecken und zu zeigen, dass IT weit mehr ist als reines Programmieren. Im Kurs konnte ich Einblicke hinter die Kulissen geben und vermitteln, wie vielfältig und spannend die digitale Welt tatsächlich ist. Genau das möchte ich auch weiterhin jungen Menschen mitgeben – dass sie sich auf ganz unterschiedliche Weise in der IT einbringen können, sei es in der Programmierung, im Netzwerkbereich, in der Cloud oder in der Infrastruktur.

“Für mich ist klar: Gute digitale Bildung lebt von echten Projekten. Wer selbst ausprobiert, wie sich Alltagsprobleme smarter lösen lassen, entwickelt automatisch Begeisterung.” – Björn

Das Engagement der Hacker School schätze ich besonders, weil Wissen dort einfach und praxisnah weitergegeben wird. Für mich ist das eine Wirkung, die unmittelbar spürbar ist: Jugendliche erleben, dass IT zugänglich, kreativ und voller Möglichkeiten ist. Und manchmal reicht genau dieser Funke, um einen neuen Weg zu eröffnen.

Mohammed: Schon als Teenager begann mein Weg in die IT. Mit einem eigenen Tech-Blog und unstillbarer Neugier habe ich ausprobiert, wie Technologien funktionieren und was sich mit ihnen gestalten lässt. Diese frühe Begeisterung führte mich später ins Wirtschaftsinformatik-Studium – und schließlich in die Welt der Cyber Security. Heute arbeite ich bei der Postcode Lotterie als Cyber Security Engineer und Sorge gemeinsam mit internationalen Kolleg*innen dafür, dass Systeme stabil bleiben, Risiken früh erkannt werden und digitale Angriffe abgewehrt werden können.

Als Inspirer bei der Hacker School habe ich eine ganz neue Art der Auseinandersetzung mit Technologie erlebt. Die Fragen der Schülerinnen und Schüler haben mich zurück zu den Grundlagen gebracht und mir gleichzeitig neue Perspektiven eröffnet. Besonders beeindruckt hat mich ihre natürliche Neugier – und die Erkenntnis, dass man beim Erklären selbst wieder dazulernt. Für mich ist digitale Bildung dann wirksam, wenn sie auf Ausprobieren basiert. Learning by Doing schafft echtes Verständnis und Lust auf Technologie. Logisches Denken, Fehler machen, neu versuchen – das ist für mich der Kern dessen, was junge Menschen für die digitale Zukunft brauchen.

“Für mich ist das eine Wirkung, die unmittelbar spürbar ist: Jugendliche erleben, dass IT zugänglich, kreativ und voller Möglichkeiten ist.” – Mohammed

An der Hacker School schätze ich besonders, dass ich etwas zurückgeben kann, das ich mir selbst als Schüler gewünscht hätte: einen echten Einblick in IT-Berufe, konkrete Aufgaben und greifbare Beispiele aus dem Alltag eines Cyber Security Engineers. Genau diese Einblicke ermöglichen es jungen Menschen, ihre eigenen Wege zu entdecken – und vielleicht selbst den ersten Schritt in die IT-Welt zu wagen.

Fotos: Postcode Lotterie



Wirkungsgeschichte Inspirer

Learning by Doing für beide Seiten



● Michael Reinhardt

● Arbeitgeber: IBM Consulting

● Projectmanager, Certified Scrum Master und Inspirer

„Am Anfang sind viele eher zurückhaltend, hören erst einmal zu und warten ab. Mit der Zeit fangen sie an, aktiv mitzumachen, eigene Ideen umzusetzen – und am Ende sind sie oft begeistert von dem, was sie geschafft haben.“ – Michael

Als Inspirer bei der Hacker School engagiere ich mich, weil ich Kindern und Jugendlichen die Neugier auf IT weitergeben möchte. Es ist mir wichtig, meine eigenen Erfahrungen zu teilen, dabei selbst Spaß zu haben und gleichzeitig dazuzulernen. In den Kursen erlebe ich eine große Bandbreite an Situationen – von technischen Herausforderungen bis hin zu organisatorischen Schwierigkeiten. Insgesamt überwiegen für mich die positiven Eindrücke: Die Teilnehmenden gehen konstruktiv mit Problemen um, sind bereit, Lösungen und Workarounds zu finden, und zeigen spürbare Freude und Stolz über das, was sie eigenständig erarbeitet haben. Besonders beeindruckt mich, welche Entwicklung die Jugendlichen im Laufe eines Kurses durchlaufen. Innerhalb kurzer Zeit lassen sich verschiedene Phasen beobachten – und das alles mit viel Spaß. Das Angebot der Hacker School schätze ich vor allem wegen des spielerischen Ansatzes und des konsequenten „Learning by Doing“. Die Jugendlichen sammeln eigene Erfahrungen, dürfen Fehler machen und lernen ganz nebenbei auch theoretische Konzepte kennen.

„Die Interaktion mit mir als Inspirer, der von außen kommt, empfinde ich als wertvolle Ergänzung zur gewohnten Beziehung zwischen Lehrkraft und Klasse.“ – Michael

Für meine persönliche und berufliche Entwicklung nehme ich aus den Kursen viel mit: Interaktionsmuster, die sich in der Arbeit mit den Kindern und Jugendlichen bewährt haben, setze ich inzwischen auch in der Kommunikation mit Kundinnen und Kunden, Lieferanten und Geschäftspartnern ein. Wenn ich von meinem Engagement bei der Hacker School erzähle, erhalte ich fast immer positive Rückmeldungen und interessierte Nachfragen. Für die Zukunft wünsche ich mir vor allem mehr Gelegenheiten, andere Inspirer, Kursleitende und das Team der Hacker School auch persönlich kennenzulernen – zum Beispiel im Rahmen von Veranstaltungen, Konferenzen oder Messen.

Wirkungsprojekt

City Hacker School in Worms

Gleich zwei Mal fand 2025 ein Hacker School Camp an der Hochschule Worms statt: Alle siebten Klassen der Stadt Worms tauchten erstmals in die Welt von HTML, CSS und Algorithmen ein.



Gemeinsam mit engagierten lokalen Unternehmen und Studierenden der Hochschule Worms haben die Siebtklässler*innen im März (SJ 24/25) und September (SJ 25/26) die Chance erhalten, das Programmieren auszuprobieren – kostenlos, praxisnah und mit echten Vorbildern aus der Wirtschaft. Für das Projekt erhielten wir eine Förderung der Hopp Foundation. Mit diesen Aktionswochen gelang es uns gleich zwei Mal, alle siebten Jahrgänge der weiterführenden Schulen in Worms zu erreichen (im März 886 Schüler*innen, im September 907). So konnten wir die gesamte Breite der Schülerschaft abdecken. Unsere Wirkungsmessung ergab, dass die Schüler*innen ihren Schulkurs sogar noch besser bewerteten als unseren Durchschnitt. Daher wollen wir dieses Angebot in 2026 ausbauen und weitere

Förderungen und Städte für das Format finden. Den Abschluss bildete im September ein MINT-Dialog an der Hochschule: ein offenes Format für Lehrkräfte, Unternehmen und Politik – und der Startschuss für den Verein „MINTeinander Worms“, der aus der zweiten Aktionswoche hervorgegangen ist. Ein starkes Zeichen dafür, dass unsere Kurse nicht nur Impulse setzen, sondern weit über den letzten Kurstag hinaus wirken.

Was hat dir am Kurs am besten gefallen?

„...dass es gar nicht so schwer war und ich meine erste Website gemacht habe“. – Mesut, 7. Klasse

**„...dass uns gesagt wurde, dass es nicht schlimm ist Fehler zu machen und dass wir so viele Fragen stellen durften, wie wir wollten!“
– Hannah, 7. Klasse**





Statement von Förderern

Digitale Teilhabe für alle ermöglichen



● Katja Diemer, Head of Charities

● Postcode Lottery

Interview

Die Postcode Lottery ist nicht nur unser größter Förderer, sondern engagierte sich 2025 auch mit Inspirern in Schulkursen. Wie kam es dazu?

Unser Engagement geht über finanzielle Förderung hinaus. Als Team möchten wir selbst aktiv dazu beitragen, die Welt ein Stück besser zu machen. Viele unserer Kolleg*innen engagieren sich deshalb regelmäßig und sehr gerne bei unseren Förderpartnern. Als sich die Möglichkeit bot, dass Kolleg*innen aus unserer Tech-Abteilung als Inspirer in Schulkursen mitwirken, war sofort klar: Das passt perfekt. Drei Kolleg*innen haben sich daher direkt gemeldet und ihre Begeisterung für digitale Bildung direkt ins Klassenzimmer gebracht.

Welches Feedback haben die engagierten Inspirer gegeben nach ihrer Kurserfahrung?

Die Kolleg*innen waren begeistert, ihre Leidenschaft für IT mit den Jugendlichen zu teilen. Besonders beeindruckt hat sie, wie schnell die Schüler*innen neue Ideen aufnahmen und kreativ in eigene Projekte umsetzten. Solche Momente machen deutlich, wie viel Neugier, Energie und Schaffenskraft in der nächsten Generation steckt und wie erfüllend es ist, daran aktiv mitzuwirken.

Welchen Impact sieht die Postcode Lottery für sich selbst mit dem Inspirer-Engagement?

Für die Kolleg*innen war das Inspirer-Engagement ein echter Perspektivwechsel: Sie verlassen ihren gewohnten Arbeitsalltag und erleben ganz unmittelbar, wie wertvoll ihr Know-how für andere ist. Solche Erfahrungen wirken nachhaltig, eröffnen neue Blickwinkel und stärken das Gefühl, mit den eigenen Fähigkeiten etwas bewirken zu können. Davon profitieren nicht nur die Einzelnen, sondern auch unser Teamzusammenhalt. Es bestätigt uns darin, dass gesellschaftliche Verantwortung ein fester Bestandteil unserer Arbeit ist.

Fazit

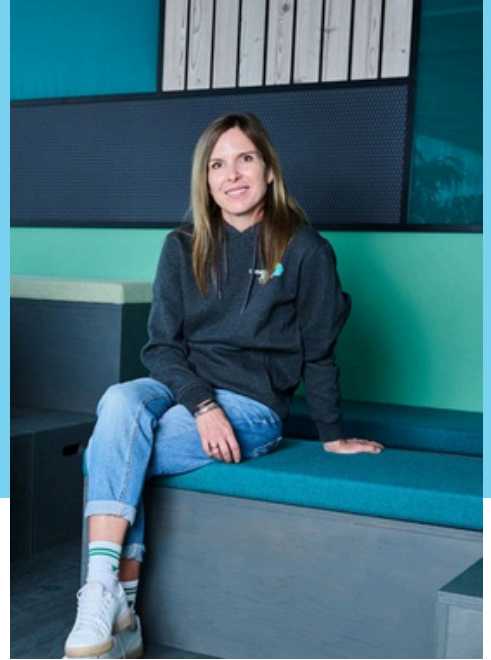
“Als gemeinnützige Soziallotterie engagieren wir uns für Chancengleichheit, Vielfalt und gesellschaftlichen Zusammenhalt. Mit der Hacker School unterstützen wir eine Initiative, die genau hier ansetzt: Sie eröffnet Kindern und Jugendlichen unabhängig von ihren Startbedingungen einen niederschweligen Zugang zur digitalen Welt. Indem junge Menschen frühzeitig für Programmieren und technisches Denken begeistert werden, stärkt die Hacker School zentrale Zukunftskompetenzen und fördert eine selbstbestimmte Teilhabe an unserer zunehmend digitalen Gesellschaft. Wir freuen uns sehr, dieses wichtige Engagement dank unserer Teilnehmenden unterstützen zu können.” – Katja Diemer

Statement von Förderern

Auf Augenhöhe. Gemeinsam wirksam.

● Joana Leinberger

● Förderpartner: DATEV-Stiftung Zukunft



“Die Zusammenarbeit mit der Hacker School erleben wir immer sehr partnerschaftlich, offen und auf Augenhöhe. Besonders schätzen wir die gemeinsame Haltung, voneinander zu lernen und gemeinsam Wirkung zu erzielen; gemeinsam Verantwortung zu übernehmen und dazu beizutragen, junge Menschen für (neue) Technologien zu begeistern und ihnen Selbstvertrauen im Umgang mit digitalen Themen zu vermitteln. Digitale Bildung ist für uns ein Schlüssel zu Teilhabe und Zukunftschancen.”

– Joana Leinberger



</Planung und
Ausblick>

4.1 Strategische Ziele und geplante Maßnahmen

2026 schärfen wir unser Angebot weiter, um Stakeholdern noch gezielter zu begegnen. Den Ausbau der Schulkurse treiben wir vor allem in unseren Fokusregionen Hamburg, Hessen, Baden-Württemberg und Bayern voran. Für eine effiziente Skalierung unseres Angebots, vereinheitlichen wir unsere Kurskonzepte und die tägliche Startzeit der Schulkurse. Zudem sind wir im Austausch mit Kultusministerien und Schulbehörden, um die Schulen und damit alle Siebtklässler*innen mit unseren Kursen zu erreichen.

Unser Wirkungsmanagement professionalisieren wir weiter: Auf Basis unserer Zusammenarbeit mit dem ifo Institut können wir nun großflächig Vorher-Nachher-Daten erheben, um unsere Wirkung noch präziser zu messen. Ergänzend fließt kontinuierliches Feedback der Kursleiter*innen direkt in die Produktentwicklung ein. Es ist unser Anliegen, Selbstwirksamkeit und 21st Century Skills noch stärker erlebbar zu machen und eine gute Fehlerkultur zu fördern.

4.2. Geplante Ressourcen (Input)

Für nachhaltiges Wachstum fokussiert sich die Hacker School für das Jahr 2026 weiter auf die Schulkurse Hacker School @yourschool. Geplant ist dazu:

- Das Corporate Volunteering mit IT-Unternehmen wird kontinuierlich ausgebaut.
- Mit "Hamburg programmiert Zukunft" verfolgen wir das Ziel, Hamburg zum ersten Bundesland zu machen, in dem wir alle Schülerinnen und Schüler eines Jahrgangs in einem Schuljahr erreichen. Mehr zur Initiative [auf S. 35](#).
- Ausbau der Kooperationen mit Hochschulen und IT-Berufsschulen, um das Engagement in unseren Schulkursen nach oben zu skalieren. Die Studierenden geben Kurse und erhalten dafür im Gegenzug Creditpoints für ihr Studium. 2025 kooperierten wir bundesweit mit insgesamt 14 Hochschulen: Hochschule Ravensburg-Weingarten, Universität Regensburg, Hochschule Osnabrück, Universität Oldenburg, Ruhr-Universität Bochum, HSBA Hamburg School of Business Administration, Hochschule für angewandte Wissenschaften, Technische Hochschule Mittelhessen, Hochschule für Technik und Wirtschaft, Universität Hamburg, Technische Universität München, Berufshochschule Hamburg, Philipps-Universität Marburg, Hochschule Bonn-Rhein-Sieg
- Die Beratung zu strategischen Themen durch den neu gegründeten Beirat als ehrenamtliche Personalressource
- Das Format "Classic" wird im Jahr 2026 unter dem Namen "Hacker School @YourCompany" mit neuer Konzeption getestet.
- Mit der CITY Hacker School – wie zuletzt erfolgreich in Worms umgesetzt – führen wir punktuell eine Aktionswoche in einer Stadt durch, um den ganzen Jahrgang, z.B. alle Siebtklässler*innen zusammen mit der lokalen Wirtschaft direkt zu erreichen

4.3. Geplante Leistungen (Output)

Output-Ziel:

2026 schaffen wir einen geschützten, motivierenden und freudvollen Lernraum für mindestens 20.000 Jugendliche durch unser Angebot an Schulkursen, mit besonderem Fokus auf Mädchen sowie Jugendliche mit sozioökonomischer Benachteiligung. Wir treiben die Professionalisierung unserer Schulformate voran, damit wir jeder Schule das passende Angebot machen können. Zudem entwickeln wir gezielt neue Angebote, um zusätzliche Zielgruppen zu erreichen und nachhaltigere Wirkungen zu ermöglichen.

Qualitätsziel:

Im Jahr 2026 legen wir einen besonderen Schwerpunkt auf die Weiterentwicklung unserer Qualitätsstandards – sowohl in der inhaltlichen Vorbereitung (Input) als auch in der Durchführung der Kurse. Ziel ist es, die Qualität unserer Outputs und darauf aufbauend auch die Wirkung systematisch zu steigern. Die Qualität der Kurse wird nach jedem Kurs entlang folgender Indikatoren erhoben:

- Zufriedenheit
- Erfolgserlebnis
- Wohlbefinden
- Spaß
- Berufsorientierung
- Inhaltliches Verständnis
- Weiterempfehlung

Die Qualitätsziele werden anhand einer Kennzahl operationalisiert: der Zustimmungsrates¹ – also dem Anteil der Teilnehmenden, der einer Aussage mit 4 (*stimme eher zu*) oder 5 (*stimme voll zu*) auf einer Skala von 1 bis 5 bewertet.

Unsere Qualitätsziele für 2026:

- Mindestens 80% der Teilnehmenden berichten, dass sie sich wohlgefühlt haben, Spaß hatten, ein Erfolgserlebnis hatten und insgesamt zufrieden waren
- Mindestens 70 % der Teilnehmenden geben an, die Inhalte des Kurses verstanden zu haben
- Mindestens 70 % der Teilnehmenden bewerten den Berufsorientierungsteil als hilfreich für ihre Zukunft
- Daraus abgeleitet würden mindestens 70 % der Teilnehmenden den Kurs weiterempfehlen



4.4. Geplante Wirkung (Outcome)

Im Jahr 2026 arbeiten wir an der Verbesserung unserer Interventionen durch eine systematische Datenerhebung und -analyse. Auf dieser Grundlage entwickeln wir unsere Programme kontinuierlich weiter und passen sie evidenzbasiert an, um ihre Wirkung nachhaltig zu steigern.

Die Wirkungsziele für 2026 werden anhand von drei Kennzahlen operationalisiert:

- 1. Zustimmungsrates**¹: Der Anteil der Teilnehmenden, der einer Aussage zustimmt, gibt Auskunft darüber, wie verbreitet eine positive Einstellung oder Überzeugung innerhalb der Gruppe ist.
- 2. Mittelwert**: Der Durchschnittswert aller Antworten auf einer Skala von 1 bis 5 ermöglicht eine differenzierte Einschätzung der zentralen Tendenz über die gesamte Gruppe hinweg.
- 3. Veränderung (SD)**²: Die Pre-Post-Differenz wird in Einheiten der Standardabweichung ausgedrückt und dient als Maß für die praktische Bedeutsamkeit der erzielten Veränderung.

¹ Zustimmung bezeichnet die Wahl von Antwortoption: 4 (stimme eher zu) oder 5 (stimme voll zu) auf einer fünfstufigen Likert-Skala
² Effektgröße (SD-Methode): Als Maß für die praktische Bedeutsamkeit einer Veränderung wird die Differenz zwischen Pre- und Post-Mittelwert in Einheiten der Standardabweichung (SD) der Baseline-Messung ausgedrückt. Dieser Ansatz ist angelehnt an Cohen's d und erlaubt eine einheitliche, skalenunabhängige Einschätzung der Wirkungsstärke. Ein Wert von 0,5 SD gilt in der Evaluationspraxis als Schwellenwert für eine mittlere, praktisch bedeutsame Veränderung

Outcome-Ziele:

Ziel 1: Motivation und Interesse an IT-Berufen

Mindestens 50% der Teilnehmenden stimmen der Aussage zu: "Ich habe Lust, mich weiter mit dem Thema Programmieren zu beschäftigen." Der Mittelwert liegt bei mindestens 3,8. Mindestens 50% der Teilnehmenden stimmen der Aussage "Ich kann mir vorstellen, später etwas mit Programmieren oder Computern zu arbeiten" zu und der Mittelwert liegt bei mindestens 3,5. Darüber hinaus zeigt die Pre-Post-Analyse eine bedeutsame Veränderung von mehr als 0,5 SD.

Ziel 2: Selbstvertrauen

Mindestens 50% der Teilnehmenden stimmen der Aussage "Ich traue mir zu, mich in Zukunft mehr mit IT zu beschäftigen" zu und der Mittelwert liegt bei mindestens 3,7. Darüber hinaus zeigt die Pre-Post-Analyse eine bedeutsame Veränderung über 0,5 SD.

Ziel 3: Offenheit, um IT-Fähigkeiten zu erlernen

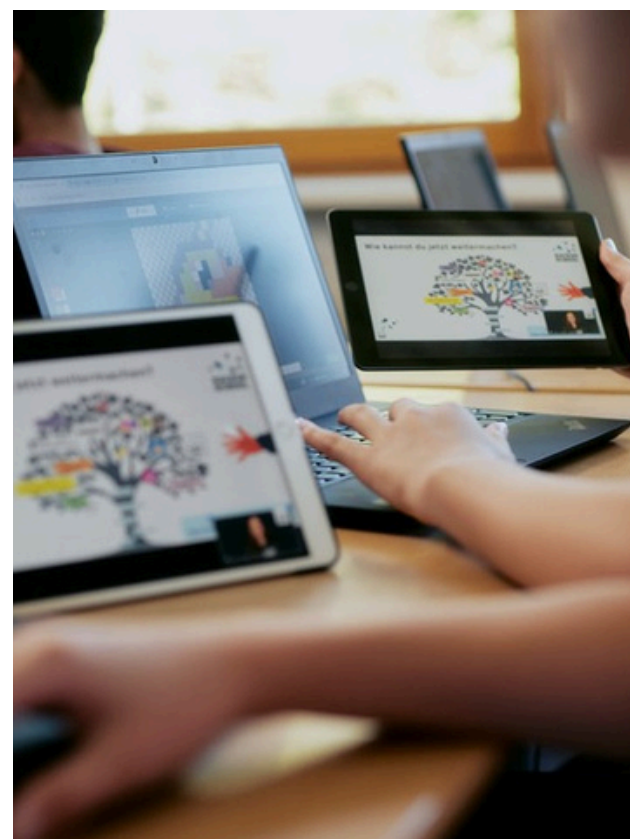
70% oder mehr stimmen der Aussage zu: "Ich kann es schaffen, das zu lernen, was ich in einem IT-Job brauche." Der Mittelwert liegt bei mindestens 4,0. Darüber hinaus zeigt die Pre-Post-Analyse eine praktisch bedeutsame Veränderung von mehr als 0,5 SD im Outcome Indikator Offenheit.

Ziel 4: Problemlösungs- und Fehlerkultur-Fähigkeiten

Mindestens 80 % der Teilnehmenden stimmen zu, dass sie aus Fehlern lernen können und bei Problemen zunächst eigenständig Lösungsversuche unternehmen, und der Mittelwert liegt bei mindestens 4,2. Darüber hinaus zeigen die Teilnehmenden messbare Verbesserungen von mehr als 0,5 SD in den Bereichen Problemlösefähigkeit und Fehlerkultur, basierend auf Pre-Post-Analysen.

Ziel 5: Reduktion von Geschlechterklischees

80% oder mehr stimmen der Aussage zu: "Jungen und Mädchen können gleich gut programmieren" und der Mittelwert liegt bei mindestens 4,2. Darüber hinaus zeigt die Pre-Post-Analyse eine praktisch bedeutsame Veränderung von mehr als 0,5 SD im Outcome Indikator Reduktion von Geschlechterklischees.



Langfristige Wirkung

Aus unserer Arbeit ergeben sich folgende angestrebte Wirkungsdimensionen:

- **Chancengerechtigkeit:**

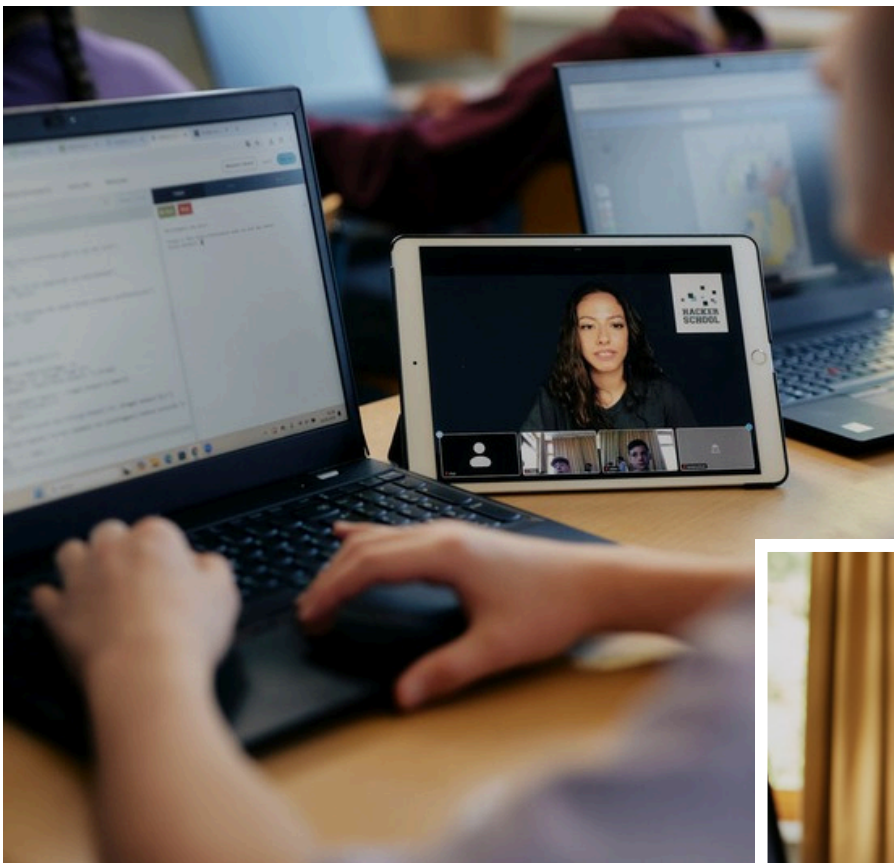
Alle jungen Menschen erhalten die Möglichkeit, einen niedrigschwiligen Zugang zur IT-Welt zu erleben – unabhängig von Geschlecht oder sozioökonomischem Hintergrund.

- **Digitale Kompetenzen:**

Junge Menschen entwickeln grundlegende Fähigkeiten und ein erstes Verständnis dafür, sich in einer digitalen Welt zu orientieren und aktiv zu handeln.

- **Proaktive Zukunftsgestaltung:**

Auf Basis dieser Erfahrungen entwickeln junge Menschen die Zuversicht, ihre Bildungs- und Berufswege eigenständig und aktiv mitzugestalten.



“Am besten gefiel mir am Kurs, dass sich die Inspirer viel Zeit genommen haben und versucht haben das Thema so genau wie möglich zu erklären und uns bei unseren Fragen zu helfen.”

Leon, 9. Klasse



4.5. Chancen und Risiken

Immer mehr Unternehmen erkennen, dass sie angesichts des MINT-Fachkräftemangels und einer allgemeinen Veränderung des Arbeitsmarktes durch das Thema KI aktiv Verantwortung übernehmen müssen. Durch Corporate Volunteering erreicht die Hacker School mit dem Format Hacker School @yourschool eine signifikant höhere Zahl von Jugendlichen – unabhängig von Herkunft, Vorwissen oder möglichen Vorurteilen gegenüber IT. Mittel- und langfristig wirkt diese Skalierung dem Fachkräftemangel entgegen. Das Verständnis für die Notwendigkeit von Corporate Volunteering ist vielfach vorhanden – doch es mangelt an der Umsetzung.

Wir erfahren beeindruckend große theoretische Zustimmung, aber das langfristige konstante Engagement durch ehrenamtliche Unterstützung findet nur vereinzelt statt. Wir brauchen verlässliches, planbares Engagement, um wachsen zu können. Weitere Risiken sind wirtschaftliche Unsicherheiten und politische Einflüsse. Nur gemeinsam – Unternehmen, Schulen und Politik – lässt sich diese Herausforderung nach stringenter digitaler Bildung an Schulen gesamtgesellschaftlich meistern.

Als Sozialunternehmen ist die Hacker School auf Fördergelder und Spenden angewiesen. Werden eingeplante Mittel gekürzt und verliert vorhandenes Geld durch Inflation an Wert, entsteht auch für gemeinnützige Organisationen rasch eine finanzielle Schieflage.

Die Aktivitäten der Hacker School bieten auch im kommenden Jahr viel Potenzial und bekommen dazu umfassende Anerkennung und Bestätigung. Positiv hervorzuheben ist besonders:

- **Deutschlandweites Angebot** für jede Schulklasse – egal ob in der Stadt oder im ländlichen Bereich
- Gesellschaftliches Bewusstsein, wie wichtig **digitale Teilhabe** und der souveräne Umgang mit digitalen Medien ist
- Erlernen eines **reflektierten Umgangs mit generativer KI**
- **Berufsorientierung** rund um die Tech-Welt



**</Organisations-
struktur und
Team>**

5.1. Aufbau der Organisation und 5.2 Vorstellung der Teams in 2025

Das Team der Hacker School umfasst 62 Festangestellte (41,5 FTE), vier freie Mitarbeitende und 5 Übungsleiter*innen (Stand Dezember 2025)

- Geschäftsführung
- In-House Consultant
- Team Corporate & Inspirer Management
- Team Communications
- Team IT
- Team Finance & Fundraising
- Team People & Culture
- Team Impact
- Team Yourschool

Die Organisationszentrale ist in Hamburg mit einem Büro im BZ Business Center in der Ludwig-Erhard-Straße. Da das Team von Schweden bis München und von Köln bis Chemnitz verteilt sitzt, verläuft die tägliche Zusammenarbeit remote.

2025 wurde im Rahmen einer Organisationsentwicklung eine neue Struktur nach dem Modell der organisationalen Ambidextrie entwickelt, um sowohl die Weiterentwicklung bestehender Programme als auch die Konzeption neuer Formate strukturiert zu ermöglichen. Ab 2026 wird sich die Organisation in vier zentrale Bereiche gliedern: Geschäftsführung mit strategischer Steuerung, EXPLORE (Innovation und Projektentwicklung), ENABLE (unterstützende Querschnittsfunktionen) und EXPLOIT (operative Umsetzung in einer Matrix). Ein Beirat wird die Organisation in beratender Funktion unterstützen.

Die Führung der Teams erfolgt über Team Leads, die jeweils für einen funktionalen Bereich verantwortlich sind. Team Leads führen ihre Teams eigenverantwortlich, entwickeln Bereichsstrategien im Rahmen der Organisationsstrategie und sind für die Zielerreichung in ihrem Bereich verantwortlich.

Das Qualitätsmanagement ist als Querschnittsfunktion in den Operations-Bereich integriert. Der Kinderschutz wird durch einen übergeordneten Arbeitskreis gewährleistet, der die Umsetzung des Schutzkonzeptes durchsetzt, Mitarbeitende und Inspirer zu Kinderschutzthemen schult und sicherstellt, dass alle Personen mit Kontakt zu Kindern und Jugendlichen entsprechend sensibilisiert sind.

5.3 Partnerschaften, Kooperationen und Netzwerke

Die Hacker School gGmbH ist Mitglied von:	Die Hacker School gGmbH kooperiert mit:
<ul style="list-style-type: none">• SEND - Social Entrepreneurship Netzwerk Deutschland e.V.• Initiative D21 e.V.• nushu GmbH (Netzwerk für Frauen)• Panda GmbH (Women Leadership Network)• GI - Gesellschaft für Informatik• #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• Veek Hamburg	<ul style="list-style-type: none">• IT Executive Club e.V.• Bundesverband IT-Mittelstand e.V. (BITMi)• VOICE - Bundesverband der IT-Anwender e.V.• Teach First Deutschland gGmbH• JOBLINGE e. V.• CyberMentor Verbundprogramm• ReDI School• ifo Institut für Wirtschaftsforschung• Initiative Wirkungsmanagement <p>und steht zudem in engem Austausch mit nahezu allen vergleichbaren außerschulischen Lernorten wie IT4Kids u.a.</p>

Hacker School Österreich

Die Hacker School Austria gGmbH wurde 2024 als österreichische Tochterorganisation der Hacker School gGmbH gegründet und hat 2025 ihr erstes volles Betriebsjahr absolviert.

Das Team umfasst 2025 drei Hauptamtliche (2 FTE), einen Übungsleiter sowie einen freien Mitarbeitenden. 54 ehrenamtliche Inspirer aus Unternehmen und Hochschulen wurden knapp 1.500 Kinder und Jugendliche in ganz Österreich erreicht - davon erstmals rund 70 % über das Format @yourschool. Ein besonderer Meilenstein war der Start des Projekts Girl Bo(t)s_s im November 2025, gefördert vom Bundesministerium für Frauen, Wissenschaft und Forschung und gemeinsam mit dem JKU Cool Lab umgesetzt, richtet es sich gezielt an Mädchen und verbindet KI-Bildung mit Berufsorientierung.

Die Hacker School Austria veröffentlicht erstmals einen eigenen Wirkungsbericht für 2025 - alle weiteren Informationen unter www.hacker-school.at.



**</Organisations
profil>**

6.1 Allgemeine Angaben

Name: Hacker School gGmbH

Sitz: Hamburg

Rechtsform: Gemeinnützige GmbH

Kontakt Daten: 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: 1.11.2024

Ausstellendes Finanzamt: Finanzamt Hamburg-Nord

Mitarbeiter*innen-Vertretung: keine

Personalprofil:

Festangestellte

2025: 62 (in Vollzeit 41.5)

Werkstudierende/Minijobber*innen

2025: 32

Übungsleiter*innen

2025: 5

Freiberufler*innen:

2025: 4

6.2 Governance und Kontrollstruktur

6.2.1 Leitungs- und ggf. Geschäftsführungsorgane

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.

Die Gesellschafter*innen beschließen über alle Angelegenheiten der Gesellschaft, insbesondere über die Feststellung des Jahresabschlusses und die Verwendung des Ergebnisses. Die ordentliche Gesellschafterversammlung findet in den ersten acht Monaten des Geschäftsjahres statt.

Mitglieder der Gesellschafterversammlung:

Antje Bommhardt, Werner Detering, Andy Freudenberg, Dr. Julia Freudenberg

6.2.3 Interessenkonflikte

Die Hacker School gGmbH befindet sich seit ihrer Gründung in einer dynamischen Aufbau- und Wachstumsphase. Mit der Gründung der Gesellschaft war ein potenzieller Interessenkonflikt verbunden, da Dr. Julia Freudenberg zugleich als Geschäftsführerin und Gesellschafterin tätig ist. Zur strukturellen Reduzierung dieses Interessenkonflikts wurden die Gesellschafteranteile in einem ersten Schritt neu verteilt. Dr. Julia Freudenberg hält seitdem weniger als 50 % der Geschäftsanteile; die Mehrheit der Anteile liegt bei weiteren Gesellschafter*innen. Damit ist sichergestellt, dass keine alleinige gesellschaftsrechtliche Kontrolle besteht.

Darüber hinaus sind zentrale Governance-Mechanismen etabliert, um persönliche Interessen von unternehmerischen Entscheidungen zu trennen. Die Vergütung der Geschäftsführung sowie die Feststellung des Jahresabschlusses bedürfen der ausdrücklichen Zustimmung der Gesellschafterversammlung. Ergänzend wurde im Jahr 2025 ein beratender Beirat konstituiert. Der Beirat besteht aus unabhängigen, fachlich ausgewiesenen Persönlichkeiten und hat den Auftrag, strategische Entscheidungen der Hacker School gGmbH kritisch zu begleiten und aus unterschiedlichen Perspektiven zu beleuchten. Der Beirat tagt viermal jährlich (zwei digitale und zwei Präsenzsitzungen). Seine Tätigkeit ist vertraglich geregelt, unentgeltlich und ausschließlich beratend.

Empfehlungen der Beiratssitzungen werden protokolliert und dem Führungskreis zugänglich gemacht; die Entscheidungshoheit verbleibt bei der Geschäftsführung. Strategische Entscheidungen werden in einem zentralen Entscheidungslog dokumentiert, bei schwerwiegenden Vorhaben kann der Führungskreis begründete Einwände einbringen. Beiratsmitglieder sind verpflichtet, Interessenkonflikte unverzüglich offenzulegen; Beratungen in eigener Sache sind nur mit ausdrücklicher Zustimmung der Geschäftsführung zulässig. Durch diese Maßnahmen stellt die Hacker School gGmbH sicher, dass potenzielle Interessenkonflikte frühzeitig erkannt, transparent gemacht und durch klare Entscheidungs- und Kontrollmechanismen angemessen adressiert werden.

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 Mitarbeitenden der Hacker School sind sensibilisiert und dazu motiviert, Unklarheiten und Spannungen frühzeitig zu erkennen und zu thematisieren.

Kinderschutzkonzept: Als gemeinnützige Organisation, die mit Kindern und Jugendlichen arbeitet, trägt die Hacker School eine besondere Verantwortung für deren Schutz und Wohlbefinden – dieser Verantwortung kommen wir mit einem strukturierten Kinderschutzkonzept nach. Es bildet den Rahmen für einen kontinuierlichen Reflexionsprozess, der alle im Namen der Hacker School handelnden Personen einbezieht und einen bewussten Umgang mit verschiedenen Situationen im Kursalltag sicherstellt. Ziel ist es, durch gelebte Reflexion die Handlungskompetenz aller Beteiligten zu stärken und eine sichere, verlässliche Lernumgebung für die uns anvertrauten jungen Menschen zu gewährleisten. Das Konzept versteht sich dabei nicht als abgeschlossenes Regelwerk, sondern als lebendiger Prozess – mit dem Anspruch, potenzielle Gefährdungen frühzeitig zu erkennen und konsequent abzuwenden

6.3 Eigentümerstruktur, Mitgliedschaften und verbundene Organisationen

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). Die Hacker School gGmbH ist Mitglied in verschiedenen Verbänden. Eine detaillierte Auflistung siehe 5.3. 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 große Bedeutung; das Arbeiten in Teilzeit sowie 100% remote ist bei uns möglich
- “Workation” ist möglich für alle Mitarbeitenden bis zu drei Monate im Jahr im europäischen Ausland, sofern die technischen, rechtlichen und steuerlichen Voraussetzungen erfüllt sind
- Dienstreisen erfolgen fast ausschließlich mit dem Zug; Reisen mit dem Auto als Fahrgemeinschaften oder im Rahmen von Messebesuchen (z.B. für den Transport von Hardware)
- Digitale Buchhalterische und kommunikative Prozesse
- Transparentes Gehaltsmodell: einheitliches Basisgehalt plus Faktoren zu Abschluss, Berufserfahrung, Betriebs-Zugehörigkeit sowie des Verantwortungsgrades Team Lead / Co-Lead
- Gesetzlich vorgeschriebene Zeiterfassung erfolgt im Vertrauensprinzip eigenständig durch die Mitarbeitenden



/Finanzen und Rechnungslegung

7.1 Buchführung und Jahresabschluss

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 2025 wird zum Zeitpunkt dieser Berichtsveröffentlichung von der Wirtschaftsprüfungs- und Steuerberatungsgesellschaft AIOS Tax AG, Schönhauser Allee 10-11, 10119 Berlin, erstellt und geprüft.

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.

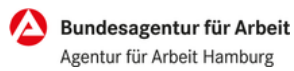
7.4 Finanzielle Situation und Planung

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 2025 betrug der Budgetrahmen knapp 2,9 Millionen Euro. Die Herausforderung einer langfristigen und stabilen finanziellen Vorplanung ist durch den grundsätzlichen Habitus des bestehenden Fördersystems (meist nur jährliche Förderzusagen) immanent.

Herzlichen Dank an unserer Förderer 2025



Stiftung

Top-Unterstützer 2025



Impressum

Wirkungsbericht 2025

Stand: Mai 2026

Redaktion: Eva Drechsler-Györkös, Jana Dehne, Marie Matern, Seyed Ajayebi

Gestaltung: Marie Matern

Korrektur: Astrid Schülke, Rahel Seckinger, Tanja Weingärtner, Imke Ohms, Katharina van den Busch

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

Mitmachen

Für Schulen

Mehr Informationen, unseren wöchentlichen Online-Infotermin sowie das Kontaktformular finden Sie hier:

hacker-school.de/schule

Für Unternehmen

Ihr wollt genauer wissen, wie Engagement bei uns funktioniert? Oder direkt Partner werden und euer gesellschaftliches Engagement vorantreiben?

Dominic Becker

Team Lead Partner Management

E-Mail: dominic.becker@hacker-school.de

hacker-school.de/unternehmen

Ehrenamt entdecken

Ihr möchtet direkt einsteigen und wissen, wie es funktioniert?

Dann schaut hier vorbei und kommt in unseren [Online-Infotermin](#):

hacker-school.de/inspirer

Für Förderer & Stiftungen

Sie möchten die Hacker School finanziell fördern? Wir freuen uns über Ihre Nachricht an:

Astrid Schülke

Fundraising

E-Mail: astrid.schuelke@hacker-school.de

hacker-school.de/foerderpartner

Presseanfragen

Wir freuen uns über Interesse, Interview- oder Speakeranfragen an:

Eva Drechsler-Györkös

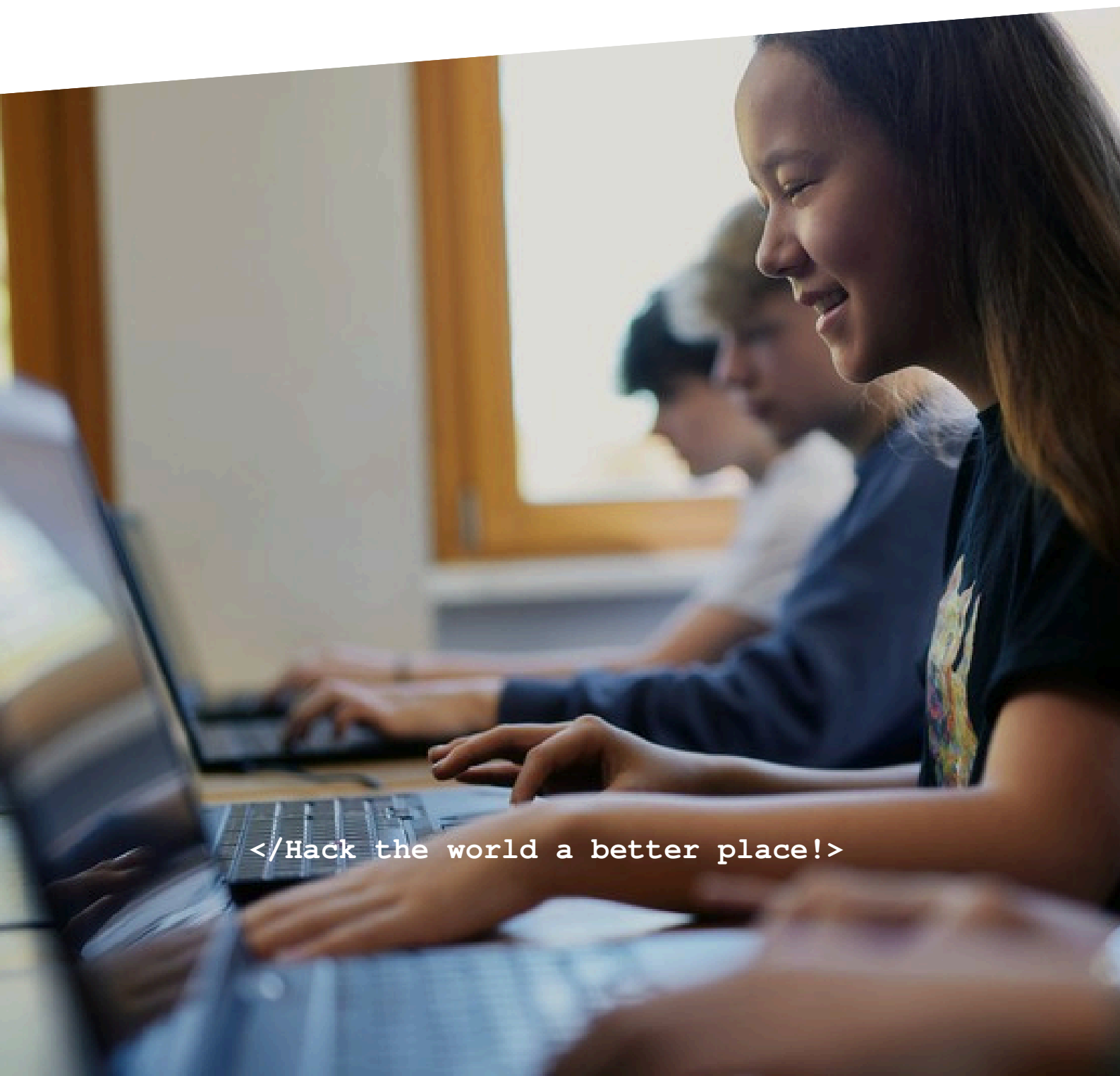
PR- und Öffentlichkeitsarbeit

E-Mail: kommunikation@hacker-school.de

hacker-school.de/presse

HACKER SCHOOL

Copyright 2026:
Hacker School gGmbH
Kontakt: presse@hacker-school.de
www.hacker-school.de



</Hack the world a better place!>