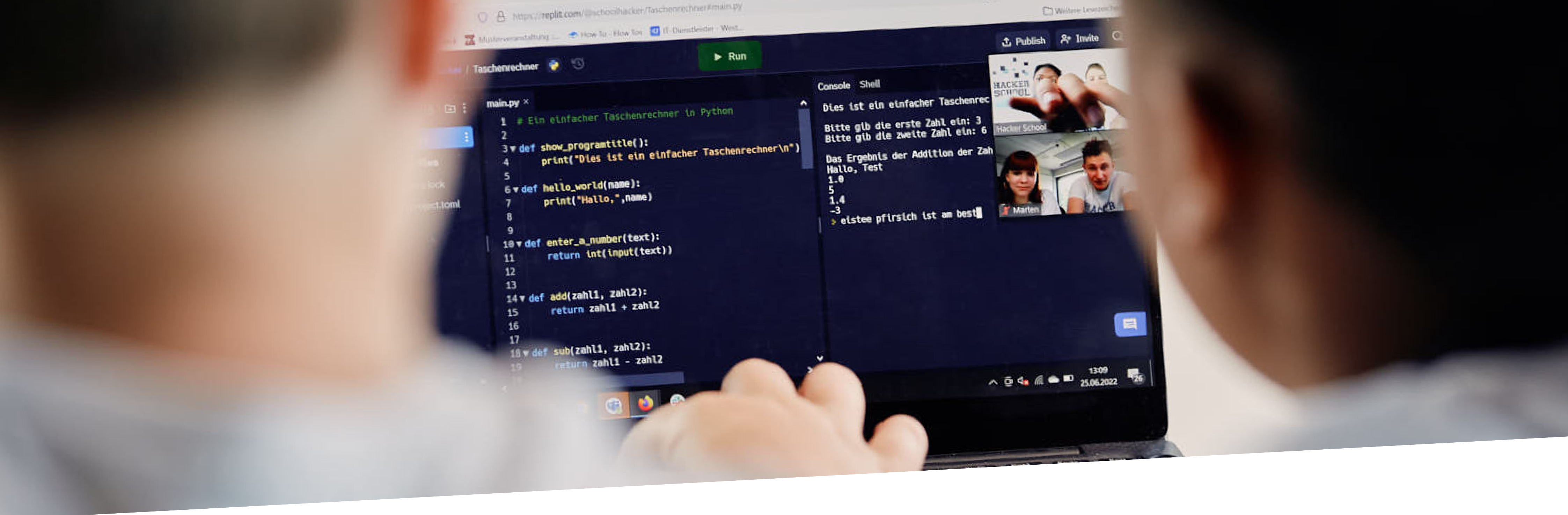




Engagiert euch mit der Hacker School für digitale Bildung: Begeistert Jugendliche fürs Programmieren!

2CP | virtuell | SoSe 2026 |
[#hacktheworldabetterplace](#) - Lernen durch Begeisterung anderer

Inhalt des Moduls:

Dieses Praxis-Modul wird in Kooperation mit der Hacker School vollständig remote durchgeführt. Ihr werdet zu Inspirern, und teilt eure Begeisterung für IT und euer Studienfach mit Schüler*innen aus den Jahrgängen 6-11. Ihr gebt Online-Programmierkurse auf einfachem Niveau und betreut dabei maximal sechs Schüler*innen einer Klasse. Während eines Schulvormittags bietet ihr den Jugendlichen erste Einblicke in eine Programmiersprache und programmiert gemeinsam ein Spiel oder eine kleine Website. Dabei seid ihr im Team unterwegs und werdet von einer Kursleitung der Hacker School angeleitet.

Organisation:

Die Hacker School

- übernimmt die organisatorische Vorbereitung für die Einsätze als Inspirer/Inspiree
- stellt fertige, praxiserprobte und didaktisch fundierte Konzepte für Kurse in den Programmiersprachen MakeCode Arcade, HTML/CSS oder Python

Ihr als Studierende

- nehmt an der digitalen Kick-off-Veranstaltung teil
- bereitet euch im Selbststudium auf die Kurse vor



Hier einwählen zum Kick-off!

Workload:

1. Kick-off-Meeting (04.03.2026 17:00 - 18:30 Uhr): 2 Std.*
Vorstellung der Hacker School & Semesterplanung
2. Selbststudium: Vorbereitung der Programmierkurse 6 Std.*
3. 6 Einsätze als Inspirer/Inspiree 36 Std.*
4. Abschlusstermin (16.09.2026 17:00 - 18:30 Uhr): 2 Std.*
Abgabe der Reflexion & Feedbackgespräch

* 1 Std. = 45 Minuten | Alle Veranstaltungen finden via Zoom statt.

Voraussetzungen für die Teilnahme:

Grundlegende Programmierkenntnisse in MakeCode Arcade, HTML/CSS und Python oder die Bereitschaft, sich in eine oder mehrere der Sprachen einzuarbeiten.

Sprache:

Deutsch mit deutschsprachigem Lehrmaterial

Angestrebte Lernergebnisse:

Durch die Übernahme der Rolle des bzw. der Lehrenden erwerbt ihr die folgenden Kompetenzen:

- Vermittlung grundlegender IT-Skills und Programmierkenntnisse
- Kommunikation zu IT-Themen mit Nicht-ITler*innen
- Digitale Präsentationstechniken und Methoden der Online-Moderation
- 21st Century Skills (Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken)
- Förderung von Begeisterung und Selbstwirksamkeit

Unser Konzept ist ein effektiver Weg, um Digital Literacy zu entwickeln und zu trainieren.

Studienleistung:

Zuverlässiges und regelmäßiges Engagement als Inspirer in den Hacker School-Programmierkursen.

Prüfungsleistung:

Reflexion der Lernziele anhand vorgegebener Fragen (1.000 Wörter) sowie Teilnahme am Abschlussgespräch.