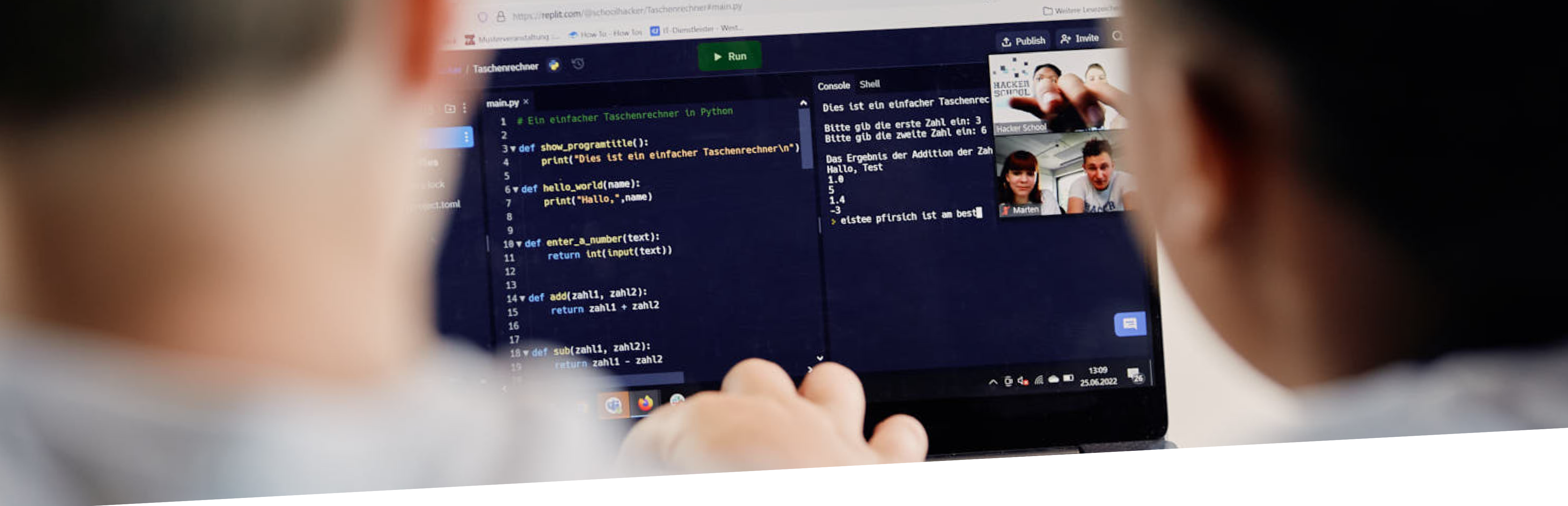




Engagiert euch mit der Hacker School für digitale Bildung: Begeistert Jugendliche fürs Programmieren!

2CP | virtuell | WiSe 2026/27 | #hacktheworldabetterplace - Lernen durch Begeisterung anderer

“Die Begeisterung der Kinder zu sehen, hat mir sehr viel Spaß gemacht und mich motiviert, in Zukunft weitere Kurse mit der Hacker School zu geben. Ich finde Angebote dieser Art wichtig, um Schüler*innen mal Einblicke in den Bereich der Informatik zu geben.”
(Inspirer, TU München)

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 6-9. 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 werdet ihr 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 (25.09.2026 16:15-17:45 Uhr): | 2 Std.* |
| Vorstellung der Hacker School & Semesterplanung | |
| 2. Selbststudium: Vorbereitung der Programmierkurse | 6 Std.* |
| 3. Pädagogischer Workshop | 2 Std.* |
| 4. 6 Einsätze als Inspirer/Inspiree | 36 Std.* |
| 5. Abschlusstermin (22.02.2027 15:15-16:45 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.
- Deutschkenntnisse auf B2 Niveau

Angestrebte Lernergebnisse:

Durch die Übernahme der Rolle der Lehrenden erwerbt ihr die folgenden Kompetenzen:

- **Digitale Inhalte adressatengerecht vermitteln:** Ihr lernt, grundlegende Programmierinhalte adressatengerecht zu vermitteln und die Kommunikation an unterschiedliche Voraussetzungen und Bedürfnisse von Schüler*innen anzupassen
- **21st Century Skills fördern:** Ihr lernt, Lerngelegenheiten so zu gestalten, dass Schüler*innen 21st Century Skills wie Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken entwickeln und anwenden können. Dabei entwickelt ihr ganz nebenbei eure eigenen 21st Century Skills weiter

Studienleistung:

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

Prüfungsleistung:

Reflexion der Lernziele anhand von Leitfragen (1.000 Wörter) sowie Teilnahme am Abschlussgespräch