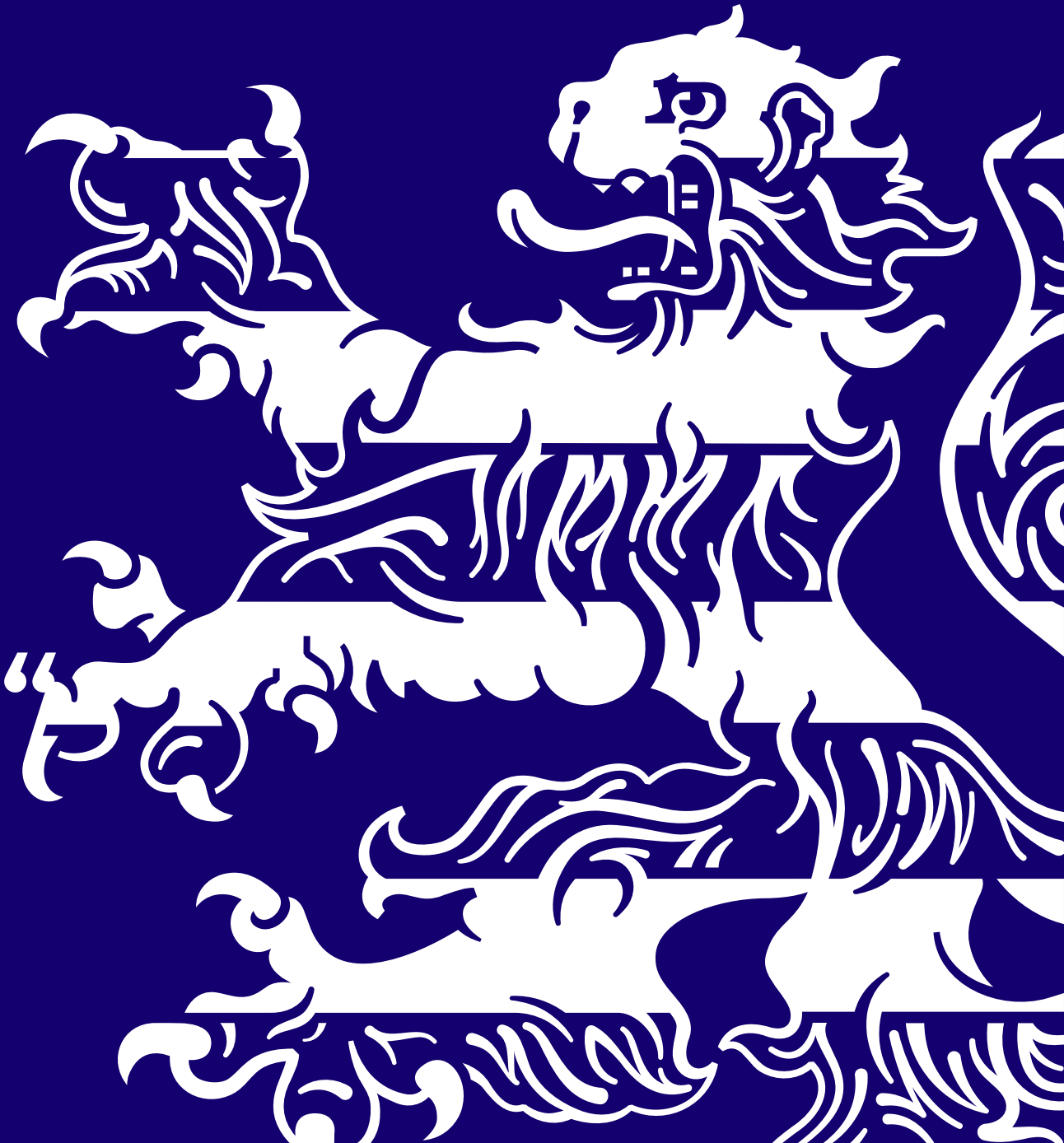


ANGEBOT MIT DER HACKER SCHOOL

„IT-SKILLS FÜR SCHULKLASSEN“

Informationsveranstaltung für Schulleitungen



RAHMEN- BEDINGUNGEN DES ANGEBOTS



ANGEBOT MIT DER HACKER SCHOOL: „IT-SKILLS FÜR SCHULKLASSEN“

- Seit dem Schuljahr 2026/ 2027 besteht ein neues Angebot im Rahmen der Strategie „**Digitale Schule Hessen**“
- Projekt „**IT-Skills für Schulklassen**“ in Zusammenarbeit mit der „Hacker School“
- Projekttag mit IT-Inspirern zum Schwerpunkt **Informatik und Medienbildung**
- Zielgruppe sind insbesondere **Schülerinnen und Schüler der Klassenstufen 7 bis 9**
- Projekttag werden nach Anmeldung gemeinsam zwischen der „Hacker School“ und Lehrkräften vorbereitet:
 - Durchführung des Projekttag durch IT-Inspirer
 - Aufsicht und Begleitung durch die Lehrkraft
 - Nachbereitung des Projekttag gemeinsam durch die Lehrkraft und die „Hacker School“, verbunden mit einem Ausblick auf mögliche weiterführende Aktivitäten



UNTERSTÜTZUNGSMAßNAHMEN

- Der Baustein eignet sich insbesondere für den Einsatz im Rahmen des Faches „Digitale Welt“, des Informatikunterrichts oder als Beitrag zur Querschnittsaufgabe „Informatische Grundbildung“.
- Das Angebot richtet sich an alle Schulen mit einer Sekundarstufe I.
- **Ziele des Projekts:**
 - Förderung von IT-Kompetenzen
 - Abbau geschlechtsspezifischer Interessenunterschiede im Bereich der Informatik durch den Einsatz entsprechender „Role Models“
 - Berufsorientierung und Förderung des Interesses an IT-Berufen
 - Fortbildung und Unterstützung von Lehrkräften



EINORDNUNG: STRATEGIE DIGITALE SCHULE HESSEN

- KMK-Strategie Bildung in der digitalen Welt
- Landesstrategie Digitale Schule Hessen
 - Unterricht und Pädagogik
 - Unterstützung der Schulen bei Konzeptarbeit, Fachberatung, Päd. Tage, Medienbildungskonzept
 - Digitale Kompetenzen
 - Medienkompetenzförderung der Schülerinnen und Schüler
 - Fortbildung von Lehrkräften (u.a. Wochenplan Fortbildung)
 - Beratungsstelle Jugend und Medien Hessen
 - Angebot Digitale Welt
 - Digi-Truck
 - **Hacker School**
 - Digitale Landesanwendung
 - Schulportal Hessen
 - Landes-KI AIS.chat
 - Pilotprojekt School to go
 - LUSD
 - Digitale Ausstattung / Infrastruktur über Schulträger
 - Weitere Pilotprojekte wie beispielsweise AIS



VORSTELLUNG/ EINFÜHRUNG IN DAS ANGEBOT DER HACKER SCHOOL





Programmieren erleben mit der Hacker School
Willkommen zum Lehrkräfte Onboarding!

Agenda

01

Unser Konzept

Unser Konzept und unsere Kurse

04

Im Kurs

Was während des Kurses auf euch zukommt

02

Im Kurs

So läuft der Tag mit eurem Kursteam ab

05

Nach dem Kurs

Wie geht es weiter?

03

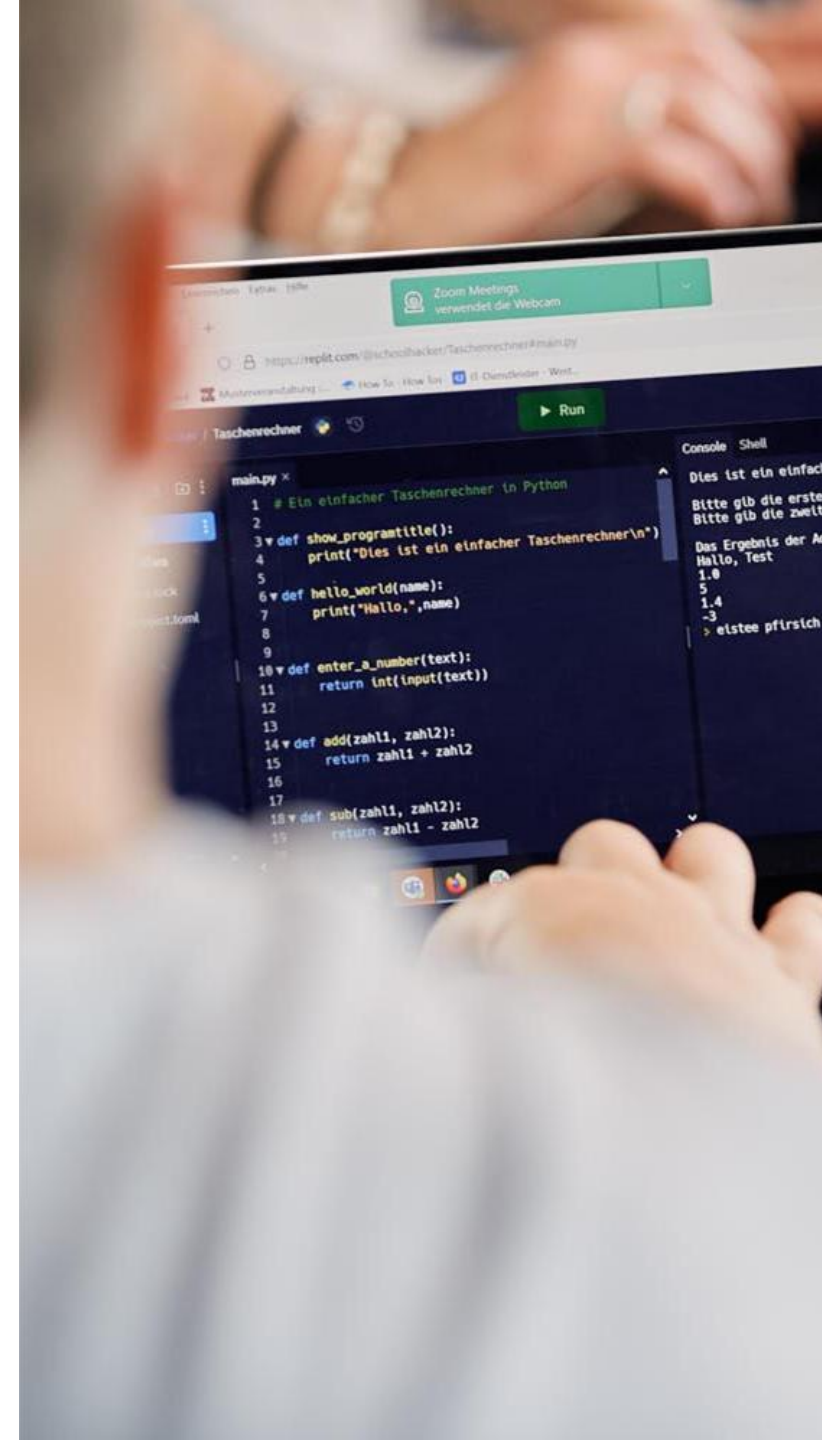
Vorbereitung auf den Kurs

Letzter Check und Vorbereitung vor Kursbeginn

06

Eure Fragen

Zeit für eure offenen Fragen



Das Konzept

Handlungsorientierte Didaktik

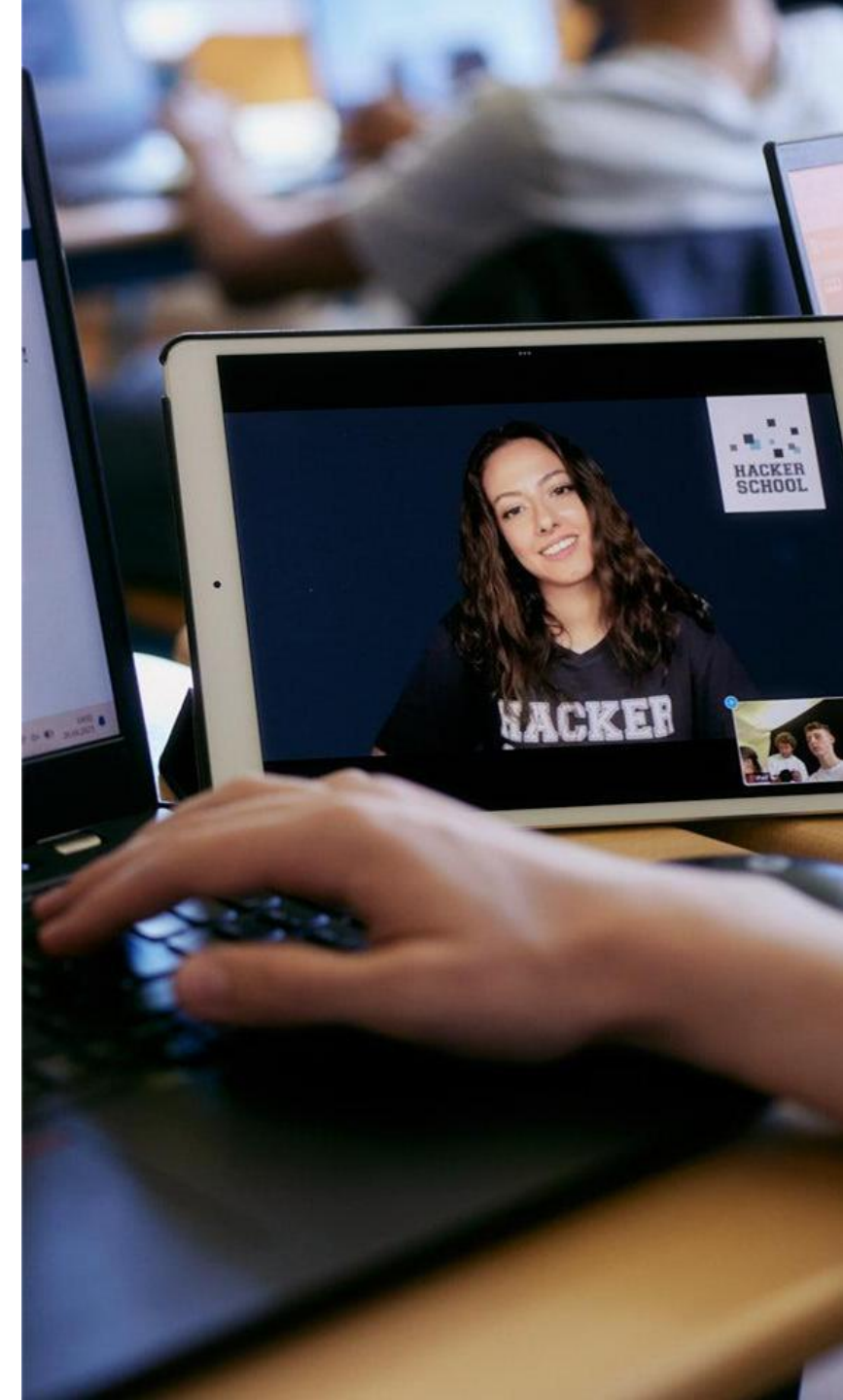
Nach einer kurzen Einführung beginnen die Schülerinnen und Schüler sofort mit dem Programmieren.

Kleiner Betreuungsschlüssel

In Kleingruppen lernen die Schülerinnen und Schüler unmittelbar von den ehrenamtlichen IT-Profis.

Berufsorientierung durch ehrenamtliche IT-Profis

Die Schülerinnen und Schüler erhalten aus erster Hand direkte Einblicke in die berufliche Praxis.



Die Kurskonzepte

So läuft der Tag

Klasse	Kursbezeichnung	Lerninhalte
6-7	MakeCode Arcade: Spiele- programmierung	– Grundlegende Elemente einer grafischen Programmier-sprache – Kreatives Ausprobieren in – Animationen und Spiel-erweiterungen
7-9	HTML & CSS: Meine erste Website	– Wie funktionieren Programmiersprachen grundlegend – Erstellung einer eigenen kleinen Website
9	Python: Grundlagen der Spiele- programmierung	– Einfach zu lernen aufgrund sauberer Syntax – Programmierung eines ersten kleinen Spiels



Das Team

Ihr seid nicht allein – das ist euer Team



Kursleitung (Hacker School)

- Moderiert den gesamten Kurs
- Erste Ansprechperson für dich, die Inspirer und die Schülerinnen und Schüler – direkt über Videokonferenz
- Durchgehend anwesend – auch in den Pausen
- Übernimmt **nicht** die pädagogische Aufsicht



Inspirer (Ehrenamtliche)

- Kommen aus IT-Unternehmen, IT-Ausbildung oder IT-Studium
- Begleiten die Schülerinnen und Schüler mit Spaß beim Programmieren
- Übernehmen **nicht** die pädagogische Aufsicht



Du (Lehrkraft)

- Aufsichtspflicht und Konsequenzen bei Regelverstößen
 - Ruhe und Arbeitsatmosphäre im Raum
- Technische Unterstützung der Schülerinnen und Schüler
- Übergabe bei wechselnden Lehrkräften

Der Kursablauf

So läuft der Tag ab

Zeit	Inhalt	Format	Team
8:15 Uhr	Starten der Geräte & Login der Schülerinnen und Schüler		Lehrkraft
8:30 Uhr	Willkommen & Warm-up	Plenum	Team Inspirer
8:50 Uhr	Vorstellung & Kennenlernen	Break-out	Inspirer
9:00 Uhr	Programmieren inkl. KI-Exkurs (15 min.) inkl. Schulpausen	Break-out	Inspirer
12:00 Uhr	Abschlussrunde: Berufsorientierung & Feedback	Plenum	Team Inspirer + Inspirer



Vorbereitung auf den Kurs

Letzter Check



Technik gecheckt:

- Alle Schülerinnen und Schüler haben einen PC oder Laptop inkl. Ladekabel
- Alle Schülerinnen und Schüler haben eine Kamera (am Gerät oder über ein zusätzliches Tablet)
- Alle Schülerinnen und Schüler haben ein Headset (Kopfhörer + Mikrofon)



WLAN geprüft:

über: Speedtest



Raum gebucht

Computer-/Bio-/Chemie-/Physikraum – mit Steckdosen am Platz



Vorbereitung auf den Kurs

Nur 4 Schritte

1

Video-Link verteilen

Den Video-Link über Tafel, Smart-Board oder Messenger/E-Mail an alle Schülerinnen und Schüler weitergeben, damit der Einstieg reibungslos klappt.

2

Gruppeneinteilung

Laute Schülerinnen und Schüler trennen und Programmiererfahrung berücksichtigen. Gruppengröße: ca. sechs Schülerinnen und Schüler. Gruppen durchnummerieren – Schülerinnen und Schüler schreiben die Gruppenzahl im digitalen Raum vor ihren Vornamen.

3

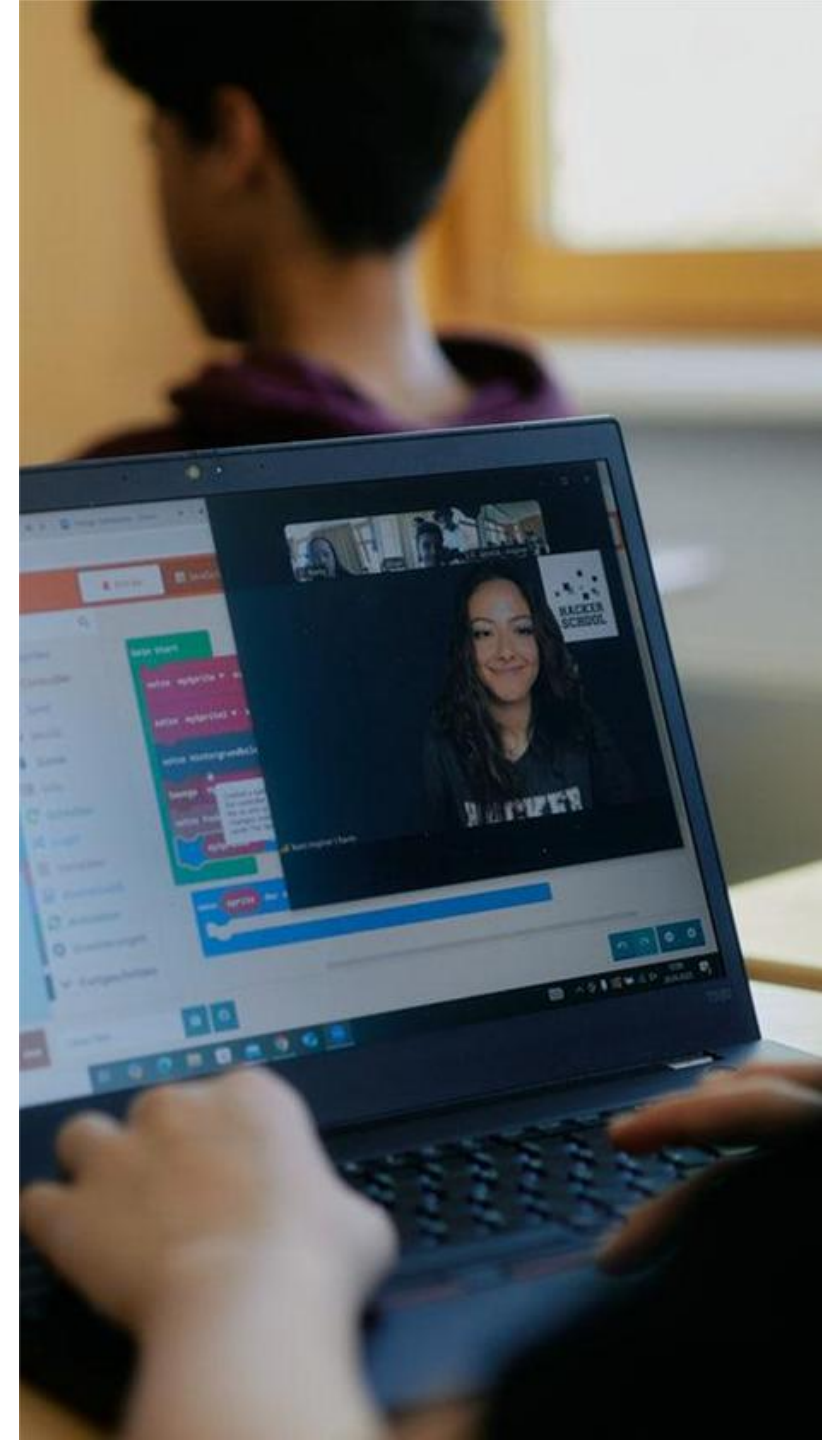
Geräte-Start begleiten

Schülerinnen und Schüler beim Starten der Geräte, Verbinden von Kamera und Headsets sowie beim Login aktiv unterstützen und sicherstellen, dass alle online sind.

4

Check-in mit Kursleitung

Kurzer Check-in mit dem Team Inspirer vor Kursbeginn – offene Punkte klären und den Start koordinieren.



Vorbereitung auf den Kurs

Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler



Ankündigung

Sag der Klasse: Mit der Hacker School programmiert ihr vier Stunden ein eigenes Spiel oder eine Webseite.



Fragen sammeln

Schülerinnen und Schüler dürfen sich Fragen für die IT-Berufsorientierung überlegen (Abschlussrunde).



Zoom zeigen

Einmal Bildschirmteilung (Screensharing) vorführen — die Funktion wird im Kurs benötigt.



Maus üben

Links- und Rechtsklick vorab üben — klingt banal, macht einen echten Unterschied bei jüngeren Klassen.

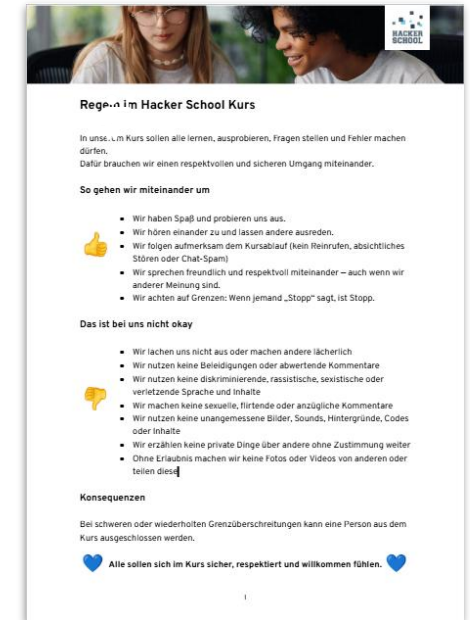
Im Kurs

Die Regeln im Kurs

Das ist im Kurs nicht okay:

- **Auslachen oder lächerlich machen**
- **Beleidigungen oder abwertende Kommentare**
- **Diskriminierende, rassistische, sexistische oder verletzend**
Sprache und Inhalte
- **Sexuelle, flirtende oder anzügliche** Kommentare
- Nutzung von **unangemessene Bilder, Sounds, Hintergründe, Codes oder Inhalte**
- **Private Dinge** über andere werden ohne Zustimmung weitererzählt
- Es werden **Fotos oder Videos** von anderen ohne deren Erlaubnis gemacht oder geteilt

Ausführliches Handout
zum Ausdrucken kommt
als PDF

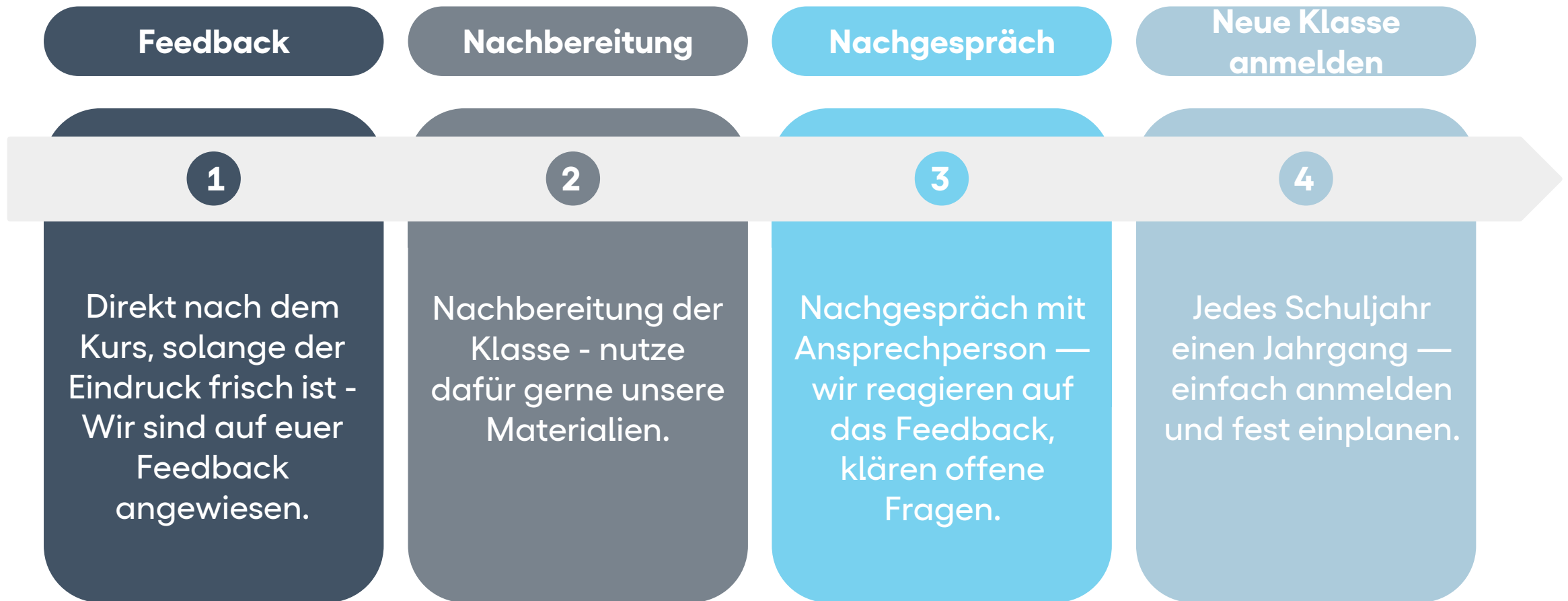


Konsequenzen

Bei schweren oder wiederholten Grenzüberschreitungen kann eine Person aus dem Kurs ausgeschlossen werden. Die Kursleitung hält dazu immer Absprache mit dir.

Nach dem Kurs

So einfach geht es weiter



<https://partner.hacker-school.de/de/login>



Hessisches Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen | Wiesbaden, 23. September 2026



DANKE

Funktionspostfach:

hackerschool@kultus.hessen.de

Infoseite:

<https://digitale-schule.hessen.de/>

<https://hacker-school.de/schule/hessen/>



HESSEN