

# Konzept Jugend hackt Labs

Dieses Konzept soll als Information dienen, was die Jugend hackt Labs sind, es kann als Handbuch für die Konzeption, Planung und Durchführung der Jugend hackt Labs dienen. Empfehlenswert ist auch das OER-Handbuch zu Jugend-Hackathons.

## 1. Was ist Jugend hackt?

Seit 2013 wird Jugend hackt vom **Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. (OKF)** und **medialepfade.org - Verein für Medienbildung e.V.** veranstaltet. Jugend hackt ist ein Programm für junge Menschen, die mehr als nur Programmieren lernen wollen: Wir begreifen Technik als ein Mittel zu gesellschaftlicher Veränderung. Wir bestärken Jugendliche im verantwortungsbewussten Umgang mit Technik, um damit Lösungen für gesellschaftspolitische Fragen zu finden.

Damit begegnet Jugend hackt zwei Herausforderungen: Erstens der potenziellen sozialen Benachteiligung im Sinne einer Vereinzelung von Jugendlichen mit hohem Technikinteresse. Denn die hohe Technikbegeisterung und die Zeit vor dem Computer verschiebt die engsten sozialen Kontakte häufig weg von der nächsten Umgebung hin zu ebenfalls technikaffinen Jugendlichen, die oft online stattfinden. Gerade gegenüber Eltern entsteht so ein einseitiger Rechtfertigungsdruck, da die quantitative Bewertung der Computernutzung meistens im Vordergrund steht.

Zweitens greift das Programm den Umstand auf, dass die Digitalisierung der Welt große Veränderungen für die Menschen birgt und sensibilisiert mögliche zukünftige Programmierer\*innen für ihre gesellschaftspolitische Verantwortung.

Ziel von Jugend hackt ist es, die Lebensverläufe der Teilnehmer\*innen positiv zu beeinflussen, indem ihre Identität als Hacker\*in bestärkt wird und ihnen ein positives Selbstbild von ihren Fähigkeiten und der Bedeutung ihrer Rolle für die Gesellschaft vermittelt wird. Unter dem Motto „Mit Code die Welt verbessern“ nutzen die Teilnehmer\*innen bei Hackathons ihre Technikkompetenz, um in Teams, unterstützt von ehrenamtlichen Mentor\*innen, an digitalen Werkzeugen und Konzepten für ihre Vision einer besseren Gesellschaft zu arbeiten.

## 2. Was sind Jugend hackt Labs?

Die Jugend hackt Labs erweitern das bestehende Angebot der jährlich stattfindenden Wochenendveranstaltungen an verschiedenen Standorten durch ein **ganzjähriges Angebot**. Die Labs sind physische Räume an verschiedenen Orten Deutschlands, die mit **regelmäßigen Angeboten** vor Ort die soziale Zugehörigkeit der Zielgruppe stärken und den individuellen Zugang erleichtern.

Zusätzlich dazu besteht eine Online-Community, die es der Zielgruppe ermöglicht, sich unabhängig von Zeit und Ort zu vernetzen, auszutauschen und an ihren Projekten weiterzuarbeiten. Durch die physischen Räume und eine intensivere Online-Community erhalten so potenziell mehr Jugendliche die Möglichkeit, die Angebote wahrzunehmen.

### Zielgruppe

Das Angebot der Jugend hackt Labs richtet sich primär an Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren. Einerseits stellt das Angebot eine ganzjährige Ergänzung für bereits aktive Jugend hackt Teilnehmer\*innen dar. Insbesondere wollen wir einen niederschweligen Einstieg für alle interessierten Kinder und Jugendlichen bieten und zudem gemäß unserer Diversitätsstrategie neue Zielgruppen erreichen.

## 3. Angebote

Das Angebot in den Labs kann in „offene“ und „vorstrukturierte“ Angebote unterteilt werden. **Offene Angebote** meint Nachmittage oder Abende, zu denen Jugendliche zum gemeinsamen Hacken und Tüfteln an ihren Projekten kommen können. Hier können sie auch entstehende Projektideen aus den vorstrukturierten Angeboten weiter verfolgen.

**Vorstrukturierte Angebote** meint Angebote, bei denen die Lab-Leads Themen und Inhalte gezielt vorbereiten und anbieten. Im Idealfall ergeben sich daraus Projektideen, an denen die Teilnehmer\*innen selbstständig und bei Bedarf begleitet weiterarbeiten können. Diese Angebote umfassen im Kern folgende zwei Formate, die auch miteinander kombiniert oder durch andere Angebote (bspw. Exkursionen) erweitert werden können:

**Workshops:** Workshops sind praxisorientierte Angebote, wobei die konkrete Form, Ablauf und Aufbau variieren können.

**Vorträge und Diskussionsrunden:** Der inhaltliche Fokus liegt auf gesellschaftspolitischen Themen oder fachlich-technischem Input. Vortragende sind ehrenamtlich engagierte Menschen oder (Technik-)Expert\*innen. Es ist ausdrücklich erwünscht, dass auch Jugendliche etwas präsentieren und ihr Wissen teilen (Peer-Learning).

## 4. Pädagogisches Konzept

Bei den Angeboten und Veranstaltungen der Jugend hackt Labs gibt es im groben zwei verschiedene Rollen, die hinter der Organisation und Durchführung stehen.

Zum einen sorgen die **Lab-Leads** für den Rahmen und planen die Veranstaltung. Ebenso können sie selbst Angebote durchführen. Zum anderen unterstützen **Mentor\*innen und sonstige Expert\*innen** die verschiedenen Angebote im Lab. Mentor\*innen sind ehrenamtliche Mitarbeiter\*innen, die die Teilnehmer\*innen längerfristig und regelmäßig bei der Entwicklung und Realisierung ihrer Projektideen unterstützen. Sie können auch selbst je nach Interessensgebiet Inputs oder Workshops anbieten. Die Lab-Leads laden Expert\*innen für bestimmte Themenschwerpunkte ein, zum Beispiel für Vorträge. Die Mentor\*innen und Expert\*innen kommen oft aus der IT-Branche oder Civic-Tech-Organisationen, sind Designer\*innen und Künstler\*innen oder studieren in einschlägigen Fachbereichen.

Jugendliche, die an Angeboten von Jugend hackt teilnehmen, sollen ihre Lernziele selbst bestimmen. Im Mittelpunkt stehen die Handlungsorientierung beim Lernen und die Reflexion als Form des Externalisierens gemachter Erfahrungen. Dieses Konzept stützt sich auf das **erfahrungsbasierte Lernen** nach Dewey sowie auf konstruktivistische Lerntheorien.

Für die Angebote von Jugend hackt bedeutet dies, dass die Jugendlichen ihre Ideen eigenständig entwickeln und umsetzen können. Die Jugendlichen sollen Handlungen und gemachte Erfahrungen regelmäßig reflektieren, um neues Wissen zu erlangen. Vorhandenes Wissen wird im gleichen Zuge von den Teilnehmer\*innen hinterfragt und dann entsprechend angepasst oder gefestigt. Die Mentor\*innen stehen den Jugendlichen dabei aktiv zur Seite und können um Rat und Unterstützung gefragt werden.

### Mentor\*innen-Briefing

Mentor\*innen müssen nicht zwingendermaßen einen pädagogischen Hintergrund haben. Aus diesem Grund gibt es für alle Menschen, die in den Jugend hackt Labs ehrenamtlich mitarbeiten, eine pädagogische Schulung und erhalten entsprechende Schulungsmaterialien. Diese Schulung ist verpflichtend und umfasst die pädagogischen Prinzipien, nach denen bei Jugend hackt gehandelt wird sowie Rollenbeschreibungen von Mentor\*innen und rechtliche Grundlagen.

## 5. Schutzkonzept

Die Veranstaltungen in den Jugend hackt Labs sind reine Kinder- und Jugendveranstaltungen. Wir legen großen Wert darauf, allen Teilnehmer\*innen, Mentor\*innen und Organisator\*innen einen Schutzraum zu bieten. Dieser Raum soll frei von Diskriminierung, Belästigung und jeglicher Form von Gewalt sein. Deswegen haben wir verschiedene Konzepte, Maßnahmen und Handlungsprinzipien für die Jugend hackt Labs entworfen und ein ausführliches Schutzkonzept entwickelt. Die Schulungen für Lab-Leads und Mentor\*innen basieren auf diesen Konzepten.

### Code of Conduct

Jugend hackt positioniert sich explizit als diverser Raum und hat dazu einen Code of Conduct, der es allen ermöglichen soll, sich bei Jugend hackt wohlfühlen. Dazu braucht es ein paar grundlegende Regeln des Miteinanders, die wir im Code of Conduct näher definieren. Von Teilnehmer\*innen, aber auch von Lab-Leads und Mentor\*innen fordern wir bei Veranstaltungen im Lab das Einhalten dieser Regeln ein. Zusätzlich kommunizieren die Lab-Leads und Mentor\*innen allen teilnehmenden Personen, dass sie sich bei Sorgen oder Fragen immer an eine Person wenden können, der sie sich anvertrauen wollen. Dies kann eine Vertrauensperson aus dem Lab sein oder eine Person aus dem ständigen Awareness-Team.

### Deine-Rechte-Plakat

Zusätzlich gibt es einen Aushang mit den Rechten der Teilnehmenden, aus denen auch implizit Regeln hervorgehen. Wir wollen damit junge Menschen bestärken, für sich selbst und andere einzustehen. Dieses Plakat muss im Lab gut sichtbar aufgehängt werden.

### Awareness-Team

Bei Jugend hackt gibt es ein geschlechtsparitätisch besetztes Awareness-Team aus zwei geschulten Personen. Diese sind über die Online-Community (Zulip) ständig ansprechbar, zudem sind die Kontaktdaten auch auf unserer Homepage zu finden. Bei den Begrüßungen zu Lab-Veranstaltungen weisen die Lab-Leads regelmäßig auf den Code of Conduct und das Awareness-Team hin.

## Schulung „Prävention sexualisierter Gewalt bei Kindern und Jugendlichen“

Das Thema Prävention von sexualisierter Gewalt bei Kindern und Jugendlichen ist nicht nur Teil der Schulung der Awareness-Teams, sondern wird auch in jedem pädagogischen Briefing der Lab-Leads und Mentor\*innen thematisiert. Dies soll zum einen die Aufmerksamkeit aller an den Labs Beteiligten für die Thematik sicherstellen, zum anderen sollen alle wissen, an wen sie sich im Zweifelsfall wenden können und sollen.

Inhalte der Schulung sind unter anderem:

- Macht und Machtmißbrauch
- Was ist sexualisierte Gewalt? / Differenzierung von sexueller Gewalt
- Fakten zu Orten, Täter\*innen und Betroffenen
- Täter\*innen-Strategien
- Gesetzliche Hintergründe
- Gesprächsleitfäden
- Umsetzung auf unseren Veranstaltungen

Für alle Labs ist die Schaffung eines (wenn möglich) geschlechtsparitärischen Awareness-Teams empfehlenswert, das ständige Awareness-Team kann hier unterstützend tätig werden. Eine Teilnahme an der Schulung zur Prävention sexualisierter Gewalt bei Kindern und Jugendlichen ist für die Lab-Leads verpflichtend.

## Diversität – Anti-Bias-Ansatz

Diversität der angesprochenen Zielgruppe ist ein großes Ziel von Jugend hackt. Die IT-Szene ist weitestgehend immer noch weiß und männlich geprägt. Wir wollen diese Strukturen überwinden und auch People of Color (PoC), Frauen, genderqueeren Personen und Personen aus nicht-akademischen Haushalten den Raum geben, der ihnen zusteht. Dazu gehört auch, einen Ort zu schaffen, an dem sich alle wohl und willkommen fühlen. Wir legen einen besonderen Schwerpunkt auf Offenheit – sei es hinsichtlich offener Daten, Software oder auch unseres Miteinanders.

Aus diesem Grund gibt es verschiedene Strategien, die wir bei Jugend hackt aktiv verfolgen, um das Angebot für eine breitere Gruppe sichtbar zu machen. Bei der Werbung für die Angebote sollen die Lab-Leads und Partner\*innen bewusst auf Formulierungen achten, so dass sich sowohl Personen, die sich bereits stark mit Technik assoziieren als auch jene, die noch unsicher sind, ob sie denn genug können und wissen, angesprochen fühlen.

Die Labs sollen möglichst alle Barrieren abbauen, die Interessierte abhalten könnten, an den Lab-Angeboten von Jugend hackt teilzunehmen. Darunter fällt auch der Aspekt entstehender Kosten. In der Regel sind daher die Angebote in den Labs kostenfrei, nur in seltenen Fällen ist eine Anmeldung notwendig. Wir achten außerdem auf barrierearme Zugänge zu den Labs.

## 6. Einbindung in die Online-Community

### Labspezifische Channels

Jugend hackt verwendet zur Kommunikation die selbstgehostete Online-Plattform Zulip – unsere Online-Community. Für jedes Lab ist dort ein eigener Channel eingerichtet, in dem sich die Teilnehmer\*innen, Mentor\*innen und Lab-Leads austauschen können. Darüber hinaus werden alle Nutzer\*innen zu den allgemeinen Jugend hackt Channels eingeladen. Damit soll der Raum für Austausch und Vernetzung über die Events und Workshops hinaus geschaffen werden. Außerdem sind immer hilfsbereite Mentor\*innen und TN\*innen erreichbar, die gern bei Fragen und Problemen weiterhelfen. Die Einladung zu den Channels erfolgt ab der ersten Teilnahme.

### Channels für Mentor\*innen

Die Channels für Mentor\*innen dienen dem inhaltlichen und organisatorischen Austausch. Hier sind auch Mitarbeiter\*innen des Berliner Teams vertreten, um bei Fragen unterstützend zu begleiten. Je nach Bedarf können individuelle Gespräche vereinbart werden.

### Awareness-Team in der Online-Community

So wie es auch während der Lab-Veranstaltungen ein Awareness-Team gibt, an das sich die Teilnehmer\*innen jederzeit wenden können, ist auch innerhalb der Online-Community ein Awareness-Team vorhanden und ansprechbar.

## 7. Ziele bezogen auf die Teilnehmer\*innen

### Zielgruppen verändern ihre Fähigkeiten

- Jugendliche werden sicherer im Umgang mit IT und Technik (*Technikkompetenz*).
- Jugendliche lernen, wie sie *Teamwork und Peer-to-Peer-Austausch* nutzen können, um Herausforderungen gemeinsam zu lösen.
- Jugendliche vertiefen die Fähigkeit, gesellschaftliche Herausforderungen zu benennen, sowohl in ihrer direkten Umgebung als auch in größeren Kontexten (*Allgemeinwissen und Reflexionsfähigkeit*).
- Jugendliche entwickeln mit Hilfe ihrer technischen/digitalen Kompetenz Lösungsideen für gesellschaftliche Herausforderungen (*Problemlösungskompetenz*).

## Zielgruppen ändern ihr Handeln

- Jugendliche entwickeln sich im Rahmen der Labs von Teilnehmer\*innen zu Gestalter\*innen. Das heißt, sie *handeln aktiv*, denken sich eigene Projekte aus und setzen diese auch um.
- Jugendliche wenden ihre technischen Fähigkeiten an und entwickeln Ideen, um gesellschaftlichen Fragestellungen, die sie interessieren, mit technischen/digitalen Mitteln zu begegnen.
- Jugendliche erweitern ihr Wissen rund um Freie/Open-Source-Software, Open Data, Open Knowledge, Freies Wissen sowie Medienkompetenz und wenden dies aktiv an.
- Jugendliche übertragen die erworbenen Fähigkeiten auf andere Lebensbereiche. Sie *gestalten ihre Lebenswelt aktiv* mit, beteiligen sich beispielsweise an schulischen oder lokalen Entscheidungsprozessen sowie in Vereinen und Initiativen.

## Lebenslage der Zielgruppen ändert sich

- Jugendliche bauen sich ein dauerhaftes *Netzwerk aus Gleichgesinnten* auf, mit denen sie gemeinsam ihrem technischen Interesse nachgehen und dieses positiv für die Gesellschaft nutzen können.
- Jugendliche *erleben sich als aktiv Gestaltende* in der Gesellschaft. (*Empowerment und Selbstwirksamkeitserleben*).
- Jugendliche entwickeln durch die Arbeit mit Gleichgesinnten und mit Role Models (bspw. Mentor\*innen) ein stärkeres Gefühl der Zugehörigkeit und Sinnhaftigkeit und damit eine größere Selbstsicherheit (*positives Selbstbild*).

## Gesellschaft verändert sich

- Jugendliche beschäftigen sich verstärkt und aus eigener Initiative mit der Frage, wie sie ihre technischen Fähigkeiten positiv zum Wohl der Gesellschaft nutzen können. *Zivilgesellschaftliches, digitales Engagement* wird dadurch genauso normal wie bspw. das Engagement in einem Turnverein. Junge Menschen erleben, dass sie über Fähigkeiten und Kenntnisse verfügen, durch die sie Dinge aktiv mitgestalten können. Das Denken verändert sich weg von „da kann man ja eh nichts machen“ hin zu „so wünsche ich mir die Welt und Folgendes will ich dafür tun“. Das wirkt in die Gesellschaft hinein, dem Gefühl der Alternativlosigkeit entgegen und trägt zu einer demokratischen, aktiven Gesellschaft bei.
- Gestärkt wird darüber hinaus die bewusste, breite gesellschaftliche Reflexion über die Chancen und Risiken dessen, was mit digitalen Mitteln machbar ist; wie sie sich zum Wohl der Gesellschaft nutzen lassen und wie Schaden vermieden werden kann (z.B. *Technikfolgenabschätzung, Algorithmenethik*).

## 8. Rollen innerhalb der Jugend hackt Labs

### Berliner Team

Jugend hackt ist ein gemeinsames Projekt der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. (OKF) und mediale pfade.org - Verein für Medienbildung e.V.. Die Verantwortungsbereiche sind aufgeteilt, es besteht eine enge Zusammenarbeit und regelmäßiger Austausch.

#### **Mitarbeiter\*innen der Open Knowledge Foundation Germany e.V. Projektleitung, Projektmanagement und Projektmitarbeiter\*innen**

*Aufgabenbereich:*

- Gesamtorganisation und Leitung des Programms
- Finanzadministration
- Beratung und Begleitung der Lab-Leads bezüglich der Organisation, Öffentlichkeitsarbeit, Terminierung der Schulungen, der Angebote usw.
- Vernetzung und stetige Kommunikation mit den Jugend hackt Labs
- Wissenstransfer
- Fundraising

#### **Mitarbeiter\*innen von medialepfade.org - Verein für Medienbildung e.V. Projektleitung, Projektmanagement und Projektmitarbeiter\*innen**

*Aufgabenbereich:*

- Medienpädagogisches Gesamtkonzept und Co-Leitung des Programms
- Lab-Konzept
- Workshopkonzeption
- Pädagogische Beratung und Begleitung der lokalen Mitarbeiter\*innen, der lokalen Partner\*innen sowie der Mentor\*innen
- Aufbereitung erprobter Angebote aus dem Jugend hackt Programm in Form von Open Educational Resources (OER)
- Schulungsunterlagen (Videos, Handouts, Checklisten)
- Vernetzung und stetige Kommunikation mit den Jugend hackt Labs

Zwischen den Mitarbeiter\*innen beider Partner\*innen finden regelmäßige Treffen zum Austausch aktueller Arbeitsschritte statt. Entscheidungen über Meilensteinplanung und Grundsatzfragen sowie die Weiterentwicklung des Programms trifft das Berliner Team gemeinsam.



## Partner\*innen – neue Labs

Für die Zusammenarbeit mit regionalen Partner\*innen gibt es Kooperationsverträge. Das Jugend hackt Team in Berlin entwickelt konzeptionelle Grundlagen für das Programm, berät in Fachfragen und sorgt für Vernetzung und Wissenstransfer. Alle Partner\*innen verpflichten sich den konzeptionellen und ethischen Grundlagen des Programms. Außerdem nehmen sie verpflichtend an Austauschformaten und der Weiterentwicklung von Angeboten und Formaten teil.

## Lab-Leads

Die Lab-Leads bilden die Schnittstelle zwischen dem Berliner Team und den lokalen Partner\*innen. Teil ihrer Aufgaben ist es, an der Konzeption und Auswahl der Inhalte und Angebote mitzuarbeiten und diese vor Ort zu koordinieren. Somit ist eine der Hauptaufgaben die Kommunikation mit dem Berliner Team und den Mentor\*innen, die die Angebote durchführen.

Die Lab-Leads sind für die Akquise der Mentor\*innen und ggf. Expert\*innen verantwortlich. Um auch in den Labs die Standards von Jugend hackt beizubehalten, werden alle Lab-Leads und Mentor\*innen durch das Berliner Team geschult. Durch das persönliche Gespräch wollen wir einschätzen, ob sich die Personen mit Jugend hackt und den Zielen und Methoden identifizieren können.

Zwischen dem Berliner Team und den Lab-Leads finden regelmäßige Austauschrunden statt. Somit wollen wir einen stetigen Wissenstransfer und die Lab-Weiterentwicklung sicherstellen. Ebenso nehmen die Lab-Leads an Weiterbildungen, Konzeptionstreffen, Workshops der Kooperationsprojekte und Vernetzungstreffen teil. Die Teilnahme an den Austauschrunden ist verpflichtend.

## Mentor\*innen

- **Akquise:** Die Akquise der Mentor\*innen liegt im Aufgabenbereich der Lab-Leads. Jugend hackt hat bereits einen großen Pool an Mentor\*innen, die bei den Wochenend-Hackathons ehrenamtlich im Einsatz sind. Auf diesen Pool kann über die Online-Community zugegriffen werden.
- **Gewünschte Vielfalt:** Jugend hackt möchte mit den Angeboten alle Jugendlichen erreichen, die an Technik interessiert sind, auch wenn sie sich möglicherweise nicht auf Anhieb damit identifizieren. Daher ist auch bei der Wahl der Mentor\*innen auf Diversität zu achten. Sei es hinsichtlich Geschlechterdiversität, aber auch bezüglich Fähigkeiten, Professionen, Herkunft und Interessen. Mentor\*innen müssen nicht gezwungenermaßen aus dem klassischen Hard- oder Softwarebereich kommen; ebenso relevante Schnittpunkte sind beispielsweise gesellschaftspolitische Hintergründe, Kunst oder Designexpertise. Die Erfahrung aus den Hackathons hat gezeigt, dass viele Teilnehmer\*innen selber zu Mentor\*innen werden. Entweder innerhalb der Peergroup oder wenn sie zu alt sind, um als Teilnehmer\*innen bei den Wochenend-Hackathons

teilzunehmen. Die Jugendlichen sind oftmals schon Spezialist\*innen und können ihr Wissen weitergeben.

## Administration der Labs

Die Jugend hackt Labs werden vom Berliner Team ausgewählt, eingeführt, koordiniert und begleitet. Um die Zusammenarbeit zwischen der Open Knowledge Foundation e.V., medialepfade.org - Verein für Medienbildung e.V. und den einzelnen Lab-Standorten zu regeln, wird ein Kooperationsvertrag geschlossen. Er regelt die Rechte und Pflichten der beteiligten Akteur\*innen.

Das Berliner Team stellt die Infrastruktur (E-Mail, Dateiablagensystem, Kommunikations-Tools), Merch- und Design-Materialien sowie die Online-Community zur Verfügung. Darüberhinaus besteht über die Jugend hackt [Open Education Resource \(OER\) -Plattform](#) die Möglichkeit, fertige und anpassbare Workshopkonzepten zu nutzen.. Weiterhin unterstützen wir finanziell nicht gut ausgestattete Labs bei der technischer Ausstattung.

Die konzeptionellen und medienpädagogischen Aspekte der Jugend hackt Labs werden vom Team in Berlin zur Verfügung gestellt und gemeinsam mit den Lab-Standorten bei Bedarf angepasst und weiterentwickelt.

Das Jugend hackt Team aus Berlin organisiert den Austausch gemeinsam mit dem Netzwerk für das Netzwerk, beispielsweise durch jährliche Netzwerktreffen, Workshops und Kommunikations-Tools. Die Teilnahme an den Netzwerktreffen sind verpflichtend.

## Förderung

Die Entwicklung der Jugend hackt Labs wurde von 2019 bis Ende März 2021 durch die Skala-Initiative gefördert. Wir sind der Deutschen Bahn Stiftung sehr dankbar, dass sie das Wachstum der Labs auch weiterhin fördert. Unser Ziel, auch im Jahr 2022 bis zu zehn neue Jugend hackt Labs zu gründen, wäre ohne die großzügige Finanzierung der Deutschen Bahn Stiftung nicht erreichbar. Die Arnfried und Hannelore Meyer-Stiftung fördert das Lab in Heilbronn.

## 9. Kontaktpersonen

Nina Schröter  
 Programmleitung Jugend hackt (OKF)  
[nina.schroeter@okfn.de](mailto:nina.schroeter@okfn.de)

Nils Deventer  
 Programmleitung Jugend hackt (mp)  
[nils.deventer@medialepfade.org](mailto:nils.deventer@medialepfade.org)

Robert Alisch  
 Pädagogik-Team Jugend hackt Labs  
[robert.alisch@medialepfade.org](mailto:robert.alisch@medialepfade.org)

Laura Hähnlein  
 Pädagogik-Team Jugend hackt Labs  
[laura.haehnlein@medialepfade.org](mailto:laura.haehnlein@medialepfade.org)