

## Programmieren ist kreativ und macht Spass

Das Zürcher Unternehmen ti&m AG möchte 11-14-jährigen Kindern ein neues, spannendes und greifbares Bild der IT-Berufswelt vermitteln. Wie geht das? Mit der Projektwoche «hack an app». Wir haben «reingezoomed» und das Angebot genauer unter die Lupe genommen.

Seit 2012 führt die Firma ti&m AG jährlich bis zu 15 «hack an app» Kurse durch. So konnten bisher bereits über 2100 Kinder erreicht werden. Einer davon ist der 10-jährige Johannes aus Gränichen AG. Er sitzt an diesem herbstlichen Dienstagmittag gespannt vor seinem Bildschirm. Die letzten zwei Tage hat er zusammen mit zwölf anderen Kindern seine eigene Quiz-App entworfen, rund um das Video-Game Minecraft. «Das mit Thunkable hat mir am besten gefallen, weil ich eine App programmieren konnte zu meinem Lieb-

lingsspiel. Das hatte ich schon lange mal vor zu machen, wusste aber nicht wie es geht», meint Johannes nach dem Kurs. Thunkable ist das von den Kursleitenden eingesetzte Programm, mit welchem die Kinder auf einfache Art und Weise lernen, eigene Apps zu programmieren und zu designen.

---

«Das mit Thunkable hat mir am besten gefallen, weil ich eine App programmieren konnte zu meinem Lieblingsspiel.»

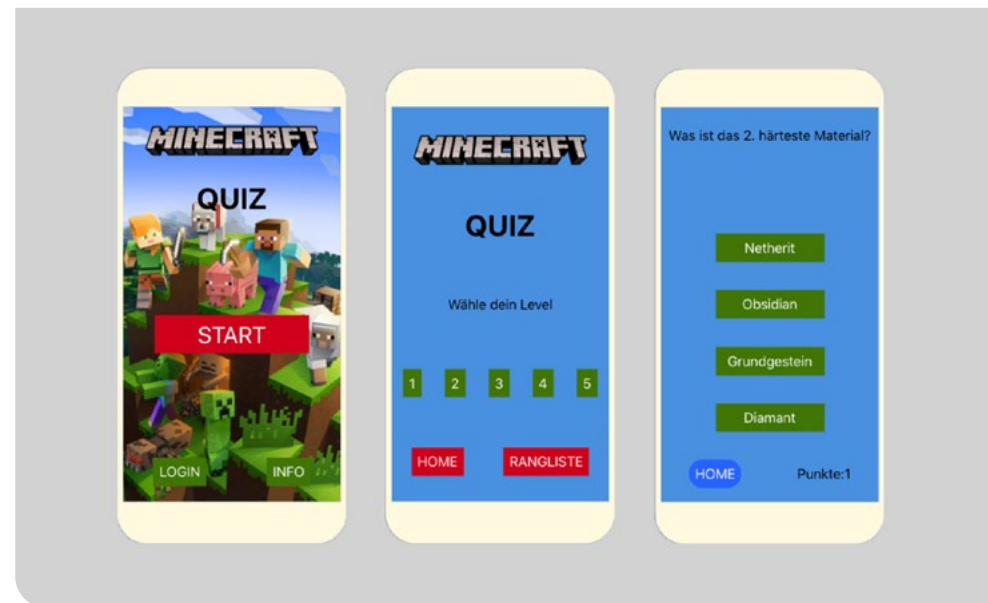
---

Johannes, Kursteilnehmer

«Wir wollen den Kindern aufzeigen, dass Informatik ein spannendes Berufsfeld ist, das auch Kreativität, Agilität und Teamgeist verlangt. Wichtig ist uns, dass Kinder nicht nur Informatikkonsum betreiben, sondern Informatik aktiv erleben», meint Thomas Wüst, CEO der ti&m AG und Initiator der «hack an app» Wochen. Es ist also keineswegs so, dass die Kinder bereits vor dem Kurs wissen müssen, was Thunkable ist. Ganz im Gegenteil: Informatik soll als kreativ und lernbar positioniert werden.



Kursteilnehmer Johannes



Die von Johannes entwickelte Quiz-App

### Wo sind die Mädchen?

Normalerweise entwickeln die Kinder vier Tage lang ihre eigenen Apps, in Schulen, in Unternehmen oder direkt in den Räumlichkeiten der ti&m AG. Doch diesen Herbst ist auch hier alles ein bisschen anders. Der Kurs wird Corona-bedingt digital durchgeführt und dauert nur zwei Tage. Was auffällt: Es sind nur Jungs dabei. Das Konzept der «hack an app» Wochen lehnt sich an der von der Firma gelebten «vertikalen Integration» an: Eine App wird von der Idee über das Design bis hin zur Entwicklung unter einem Dach erstellt. Dabei sind völlig unterschiedliche Personen gefragt – nicht nur der klassische Software-Ingenieur. Wo bleiben also die Mädchen? «In der Vergangenheit

haben wir bereits Kurse nur für Mädchen angeboten. Tatsächlich ist es aber sehr schwierig, einen Kurs komplett mit Mädchen zu füllen. Wir sind immer wieder dabei, uns Gedanken zu machen, wie wir mehr Mädchen für den Kurs begeistern können», meint dazu CEO Wüst.

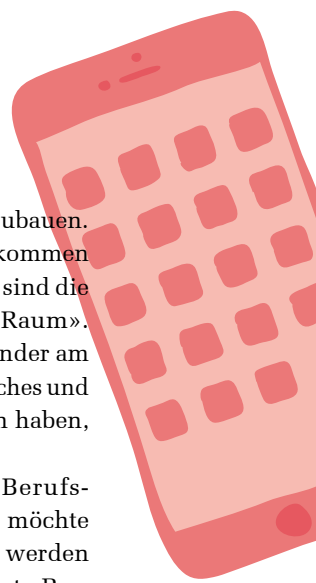
---

«Tatsächlich ist es aber sehr schwierig, einen Kurs komplett mit Mädchen zu füllen.»

---

Thomas Wüst, CEO ti&m AG

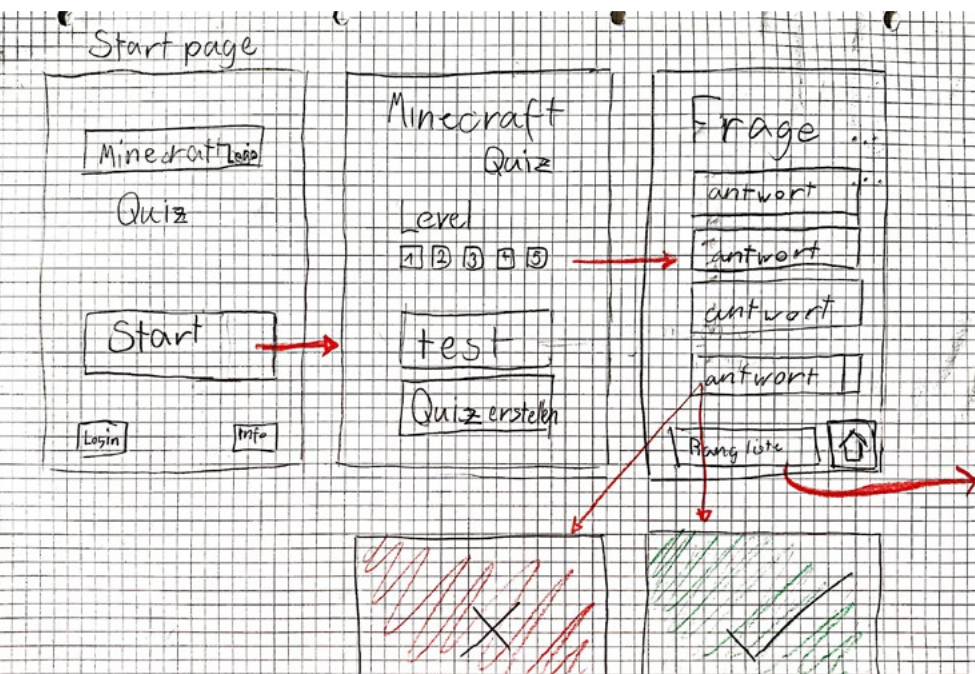
Auch Kooperationen mit anderen Projekten, wie z.B. Swiss TecLadies, sind ein Thema.



## Zusammenarbeit mit Schulen zentral

Mit den «hack an app» Kursen möchte die ti&m AG einen nachhaltigen Beitrag zur IT-Nachwuchsförderung leisten. Die Kinder sollen sich entsprechend möglichst früh für Informatik begeistern. Ein Weg führt direkt zu den Schulen. Die bisherige Zusammenarbeit sei sehr positiv, betont Wüst. Umso mehr, da viele Lehrpersonen nach der Projektwoche versuchen, das Programm in den Unterricht mit einzubauen. Der CEO räumt jedoch auch ein, dass es als Unternehmen zum Teil schwierig sei, direkt an die Schulen zu gelangen: «Dann heisst es oft, erstmals Vorbehalte gegen

Unternehmen an Schulen abzubauen. Sobald wir jedoch unser vollkommen werbefreies Programm zeigen, sind die Vorbehalte schnell aus dem Raum». Das wichtigste ist, dass die Kinder am Schluss des Kurses ein realistisches und modernes Bild von IT-Berufen haben, jenseits des «Nerd»-Images. Angesprochen auf seinen Berufswunsch meint Johannes: «Ich möchte später einmal Programmierer werden oder ein guter Architekt». Erste Programmierkenntnisse sowie ein Gefühl für Design-Themen hat er nun bereits. Somit stehen ihm nach wie vor beide Wunschrichtungen offen. Und sein Minecraft-Quiz, das möchte Johannes auch gerne weiterentwickeln.



Wireframe von Johannes zur entwickelten App