



# KODCENTRUM



Bidragsansökan för projekt:

Alla kan koda!

31 januari, 2020

**Beskriv utförligt den verksamhet eller aktivitet för vilken bidraget söks. I beskrivningen ska mål och syfte ingå. Det finns även möjlighet att bifoga beskrivningen separat om den överskrider 1500 tecken.**

### **Om Kodcentrum**

Kodcentrum är en ideell förening som gratis introducerar barn till programmering och digitalt skapande; samtidigt som vi breddar bilden av vem som kan programmera och vad som är uppbyggt av kod. Det gör vi genom våra verksamhetsområden Kodstugor, Kodkupor, Barnhack, Kodboken.se och Koda i skolan som inrymmer stöd till lärare och pedagoger. Vi brinner för att alla barn ska få en chans att prova på, inspireras och utforska den digitala världens möjligheter oavsett bakgrund, skola, hemort eller tillgång till förkunskap och digital teknik. Vår prioriterade målgrupp är barn från resurssvaga områden samt att nå lika många flickor som pojkar i våra aktiviteter.

### **Syfte och Mål**

Genom projektet Alla kan koda! vill vi erbjuda barn mellan 10–12 år boende i Rinkeby-Kista stadsdelsområde en berikande fritidsaktivitet samtidigt som vi väcker deras intresse för programmering. Vårt mål är att fler barn ska förstå att de själva kan vara med och påverka hur spel, appar och program ser ut och fungerar. Även ge dem en bredare förståelse för, samt lära sig att ifrågasätta, hur digitala tjänster fungerar och vilka möjligheter, begränsningar och risker de innefattar. Denna kunskap och insikter skapar även en väg in i arbetslivet då IT-branschen beräknas sakna 70 000 medarbetare 2022. Programmeringskunskap och en förståelse för hur digitala tjänster fungerar är idag en demokratifråga och en förutsättning för att kunna ta del av viktiga samhällsfunktioner, påverka samhällsutvecklingen och vara en kritisk konsument av digitala produkter och tjänster.

I vår verksamhet möter vi kontinuerligt barn som riskerar att hamna i ett digitalt utanförskap. De får inte med sig från hemmet eller skolan hur angeläget det är att utveckla digital kompetens, inte minst för framtida arbetsmöjligheter inom alla sektorer och industrier. Genom samverkan med Rinkeby Folkets hus har det blivit tydligt att det finns ett stort intresse och behov för att lära sig att programmera bland Rinkeby-borna. Gratis kurser i programmering är något som efterfrågats av både föräldrar och barn. Vi vill därför erbjuda programmering som fritidsaktivitet i Rinkeby Folkets hus lokaler genom att först anordna två barnhack och sedan etablera två kodkupor för att säkra att det finns en långsiktighet och att många barn kommer kunna dra nytta av detta projekt. Verksamheten ska rikta sig till både flickor och pojkar, vår erfarenhet har visat att det krävs mycket arbete för att nå flickorna. Under 2019 mötte vi totalt 2 402 barn genom våra mötesplatser där 48% av deltagarna var flickor.

Det övergripande målet efter projektets slut är att vi kommer ha introducerat 240 barn i åldrarna 10–12 samt vuxna i deras närhet till programmering och digitalt skapande. Vårt mål är att 50% av deltagarna ska vara flickor. Minst 20 pedagoger, föräldrar och ungdomar i området kommer att ha fått en fortbildning för att själva fortsätta med verksamheten.

### **Projektplan**

För att nå ut till alla barn, även de som inte har vuxna som kan förmedla vetskapen om vikten av digital kompetens vill vi börja med att arrangera två barnhack på Rinkeby Folkets hus. Vår erfarenhet är att vi får större genomslagskraft om lokala aktörer som byggt upp ett förtroende bland vuxna i barns närhet är involverade. Barnhacken beräknas nå 80–100 barn, samt vuxna i deras närhet.

Ett barnhack är ett kul event där alla är välkomna att testa olika typer av utmaningar i digitalt skapande och programmering. Hacket kan hållas i några timmar eller en heldag. Hacket kan innehålla allt från datorfria lekar till att spela musik på ett digitalt bananpiano. Barn och vuxna får tillsammans utforska programmering och digitalt skapande genom att koda spel, berättelser eller musik. Vår förhoppning är att alla som varit med på ett hack går därifrån med ett väckt intresse för kodning och kanske en vilja att fortsätta själva på egen hand.

Förutom att väcka intresse så kommer barnhacken även att fungera som ett sätt att identifiera förebilder och nyckelpersoner som sedan kan driva kodkupor med Kodcentrums hjälp för att uppnå långsiktighet.

En kodkupa är en gratis fritidsaktivitet där det finns 20 datorer med plats för totalt 30-40 barn per tillfälle som drivs som en öppen verksamhet där barn 10-12 år är välkomna att delta. Under kodkupan får deltagarna prova på att skapa digitala berättelser, spel, appar, program och musik i programmeringsverktyget Scratch. Kodkupan riktar sig till barn som inte har kodat tidigare och drivs av volontärer, lärare, fritidspedagoger, bibliotekarier, föräldrar ...ja alla som är intresserade av att dela med sig av sina kunskaper inom IT/tech till barn i sin närhet – med stöd från Kodcentrum. Kodcentrum bistår med en volontärinledning samt ett startkit som innehåller administrativa verktyg, pedagogiskt upplägg, samt kontinuerligt stöd från kansliet och Kodcentrums nätverk av erfarna volontärer.

Upplägget ska precis som under våra kurser bredda bilden av vem som kan programmera och vad du kan skapa med programmeringskunskaper, samt ge en förståelse för att programmering i grunden handlar om att vara kreativ, lösningsinriktad samt att våga testa egna idéer och även att våga misslyckas.

**Beskriv utförligt det mervärde verksamheten bedöms tillföra. Det finns även möjlighet att bifoga beskrivningen separat om den överskrider 1500 tecken.**

Genom att delta i projektet Alla kan koda! skulle barnen få en meningsfull, trygg och inspirerande fritidsaktivitet. Under barnhacket och kodkupan vill vi väcka barnens intresse för programmering och uppmana dem till att tänka kreativt och våga tro på sina egna idéer. Att de t.ex. kan vara aktiva producenter av appar eller spel snarare än passiva konsumenter. Vi vill även få dem att förstå att de kan utbilda sig och senare arbeta som programmerare om de vill. Vårt mål är att de efter att ha deltagit i dessa aktiviteter ska lämna med ett stärkt självförtroende och en ljus framtidstro.

I alla dessa aktiviteter står flickorna i centrum, att från början få med dem och att de ser ett värde i vad de gör och tycker att det är roligt. Att de precis som pojkarna har en lika stor plats inom IT-branschen som skriker efter personal och som har förstått att för att skapa de bästa produkterna behöver de människor med olika bakgrunder och perspektiv. Att det är våra olikheter som är våra styrkor. Inom IT-branschen har man insett att man måste se till att få in fler kvinnliga medarbetare och får en jämnare könsfördelning. Genom kontakten med yrkesverksamma programmerare och kvinnliga förebilder hoppas vi att detta kan vara en väg in i arbetslivet.

Vi vill även genom kontakten med föräldrarna få dem att förstå hur viktigt programmeringskunskaper är för deras barn och inte minst deras framtid. Vi hoppas även kunna involvera några föräldrar i verksamheten då vi har märkt att detta ger en mycket större genomslagskraft. Dels för att föräldrarna kommer i kontakt med verksamheten och känner förtroende för oss som organisation. Även för att om föräldrar är engagerade är chansen större att deras barn fortsätter med programmering efter kodkupan samt att de uppmanar sina barn att göra det när de förstått hur viktigt och givande det är. Det finns även en chans att föräldrarna själva blir intresserade och lär sig grunderna. Det är inte minst en bra möjlighet för de som känner ett behov att öva på svenska då allt vårt material på vår sajt [Kodboken.se](http://Kodboken.se) är på svenska.

Genom att tillsammans starta en kodkupa hoppas vi kunna bidra med en trygg och inkluderande mötesplats som öppnar upp för nya möjligheter. Konceptet kodkupor är även något som vi vill sprida över hela stadsdelen som en naturlig mötesplats för boende i Kista, Akalla och Husby. Målet är att volontärerna som är engagerade på kodkupan på Rinkeby Folkets hus tillsammans med oss sedan ska starta nya kodkupor runt om i stadsdelen. Vi vill även erbjuda nya möten och möjligheter för boende i Rinkeby-Kista stadsdelsområde som väljer att engagera sig genom att komma i kontakt med alla våra

volontärer runt om i landet, på årsmöte och vår årliga volontärhelg med representanter från olika verksamhetsområden.

**Vilka kostnader ska bidraget täcka? Max 1000 tecken. Det finns även möjlighet att bifoga separat om den överskrider 1500 tecken.**

## Kostnad 2 Barnhack

Moment	Förklaring	Antal timmar
Projektledning		80
Kommunikation		10
Pedagogiskt stöd		20
<b>TOTAL (timmar):</b>		<b>110</b>
Timkostnad	500 kr	55 000 kr
Materialkostnad		5 000 kr
Resekostnader		
Administration 10%		6 000
<b>SUMMA</b>		<b>66 000 kr</b>

## Kostnad 2 Kodkupor

Moment	Förklaring	Antal timmar
Volontärintroduktion		10
Pedagogiskt stöd		20
Projektledning		40
<b>TOTAL (timmar):</b>		<b>70</b>
Timkostnad	500 kr	35 000 kr
Material inkl. hårdvara		
Resekostnad		
Administration 10%		3 500
<b>SUMMA</b>		<b>38 500 kr</b>

**Totalt: 104 500 kr**

Vid eventuella frågor står jag till ert förfogande.

Med vänliga hälsningar,

Disa Jernudd  
Generalsekreterare  
0763-05 65 01  
[disa@kodcentrum.se](mailto:disa@kodcentrum.se)