



Ansökan om bidrag

Den som söker bidrag från utbildningsnämnden ska ha tagit del av nämndens anvisningar för bidrag till utomstående organisationer. Anvisningarna finns hos nämndsekretariatet och på <http://insynsverige.se/stockholm-utbildning>

Förvaltningen publicerar på <https://foretagsservice.stockholm/stod-till-foreningar-och-kulturaktorer/> sista dag för att ansöka om bidrag. Ansökan ska ha inkommit till utbildningsförvaltningen senast denna dag. Ansökningar som inkommit efter detta datum kommer att avvisas.

Vad avser ansökan?

☒ Verksamhetsbidrag☐ Projektbidrag

Organisationens namn Kodcentrum	Organisationsnummer 802477-2777
Adress c/o Network Office, Sibyllegatan 46, 114 43 Stockholm	Telefon 0763-05 65 01
E-post info@kodcentrum.se	Konto (plusgiro, bankgiro, eller bank) 542-8560
Verksamhetsadress (om annan än ovan)	

Personuppgifter

Organisationens ordförande Inger Tegelström	
Adress Sandhamnsgatan 49, 11528 Stockholm	
E-post inger.tegelstrom@gmail.com	Telefon 070-3313444

Kassör Elise Lilliehöök	
Adress Engelbrektsgatan 33A, 114 32 Stockholm	
E-post lisenlilliehook@gmail.com	Telefon 070-420 75 31

Uppgiftslämnare (om annan än ordförande eller kassör) Disa Jernudd	
Funktion Generalsekreterare	
Adress Arkövägen 29, 121 55 Johanneshov	

E-post Disa@kodcentrum.se	Telefon 0763-05 65 01
--	--------------------------

Belopp

Ange vilket belopp ni söker:

1 468 500:-

Verksamhet som ansökan avser

I ansökan ska det anges mål för verksamheten, målgrupper, aktiviteter och eventuella samarbetspartners.

Mål för verksamheten

Kodcentrum är en ideell förening som gratis introducerar barn till programmering och digitalt skapande. Vi arbetar för att alla barn ska få möjlighet att prova på, inspireras och utforska den digitala världens möjligheter oavsett bakgrund, skola eller tillgång till förkunskap och digital teknik. Vår mission är att väcka intresset för digitalt skapande och ge varje barn möjligheten, självförtroendet och förmågan att skapa med kod. Vår vision är att alla barn ska ha samma förutsättningar att lära sig programmering och digitalt skapande.

Målgrupper

- Vår primära målgrupp är barn i åldern 9-13 år med extra fokus på barn från socioekonomiskt resurssvaga områden, IT-resurssvaga skolor och tjejer. Vi verkar för att ha en 50/50 fördelning mellan tjejer och killar i våra aktiviteter.
- Vår sekundära målgrupp är lärare, pedagoger, föräldrar och andra vuxna i barns närhet.
- Vi engagerar yrkesverksamma och studenter inom IT/tech som volontärer på ideell basis.
- Vi engagerar även gymnasieelever som volontärer och stödjer dem via riktade program.

Aktiviteter

I och med pandemin och restriktionerna under 2021 fick vi styra om den planerade verksamheten och gå över till en mer digital verksamhet. Det innebär att flera av de tidigare inplanerade aktiviteterna återkommer under 2022

- Planera, implementera, drifva och utvärdera terminsbaserade aktiviteter där barn får en gratis inspirerande introduktion till programmering och digitalt skapande av pedagoger från Kodcentrum och volontärer som är yrkesverksamma eller studerande inom IT/teknik antingen digitalt eller fysiskt eller som en kombination.
- Planera, implementera, drifva och utvärdera terminsbaserade aktiviteter riktade mot lärare och pedagoger där de får en gratis introduktion till programmering och stöd för hur de kan arbeta i klassrummet, av pedagoger från Kodcentrum och volontärer som är yrkesverksamma eller studerande inom IT/teknik.
- Genomföra läraraktiviteter under ett antal timmar för att ge inspiration, introduktion och stöd till lärarna i sin undervisning.
- Genomföra lärar/pedagog-webbinarier där deltagarna får en inspirerande introduktion till hur de kan jobba med digitalt skapande i klassrummen på olika teman som alla knyter an till läroplanen.
- Arrangera och genomföra hel- eller halvdagsaktiviteter där barnen får utforska programmering i inspirerande miljöer med förebilder som breddar bilden av vem som kan arbeta med kod tex. på Techföretag.
- Arrangera "Möt en kodare"-tillfällen där en yrkesverksam person inom IT/teknik via ett digitalt möte presenterar sitt arbete för att skapa förebilder för barn vilket följs av en introduktion till programmering som stödjer lärare och introducerar eleverna (hänvisas till på Skolverkets resurssida om PRAO).
- Arrangera virtuella studiebesök på IT/teknik-företag som inspiration och förebildskapande för elever och som ett stöd för skolornas Studie- och yrkesvägledning.
- Medverka vid ev. aktivitet arrangerad av Stockholms stad som är öppen för alla (tidigare tex Kulturfestival). Arrangera familjeaktiviteter för att väcka ett intresse för programmering och digitalt skapande, påvisa att alla kan koda och inspirera till att vilja utforska det mera och känna att det är ett möjligt framtida val.
- Erbjuder lovkurser i samarbete med näringslivspartners, bibliotek eller annan mötesplats där barn under några dagar får prova på att skapa digitalt och programmera, samt träffa volontärer som breddar bilden av vem som kan koda, vad man kan jobba med inom kod och bli deras förebilder.

- Vidareutveckla stöd och utbildning för våra volontärer samt undersöka möjlighet till etablering av strukturerat mentorskap för studerande volontärer.
 - Driva och fortsatt utveckla ledarskapsprogram för de gymnasieelever som väljer att bli volontärer inom vår verksamhet och därmed stärka dem med ledarskapsutbildning, workshops inom olika ämnen och pedagogisk utveckling för att de ska stärkas i sin ledarskapsroll gentemot yngre barn.
 - Uppdatera och vidareutveckla Kodboken.se för att erbjuda en levande digital plattform som tillhandahåller läromaterial, inspiration, tips, uppgifter (både analoga och digitala) inom programmering och digitalt skapande för lärare och pedagoger att kunna arbeta vidare med inom sina verksamheter.
- Kodboken.se ska även locka barn till att vilja prova på och lära sig mer om programmering och därmed bidra till att möjliggöra dem som aktiva digitala medborgare.
- Kodboken.se länkas till från Skolverket, Gratis i skolan, lektion.se, Google classroom, unikum, vklass.se m fl.

Samarbetspartners

- Aktiva volontärer inom Stockholms-området yrkesverksamma eller studerande inom IT/Teknik.
- Samverkan med näringslivet bl a Spotify, Schibsted, Ericsson, Microsoft och Nexer.
- Kulturskolan, Rinkeby Folkets Hus och TechTensta.
- Högskolor, institut bl a Medieinstitutet, universitet och gymnasier bl a NTI-gymnasiet.
- Grundskolor som är våra samarbetsskolor från områden i hela Stockholm.
- Andra ideella organisationer som verkar för digital delaktighet, t ex Girls in STEM, DataTjej, Pink Programmering, IVA, Internetstiftelsen m fl.

Stadsövergripande och öppen verksamhet

Redovisa hur verksamheten är öppen för målgrupperna från hela staden samt hur ni arbetar med jämställdhet inom verksamheten eller projektet.

Vårt mål gällande balans av tjejer och killar är 50/50.

För att nå barn från socioekonomiskt resurssvaga områden arbetar vi uppsökande genom en process som inkluderar kontakt och konsultation med skolor, stadsdelsförvaltningar och kommunen.

Tidigare terminsbaserade kurser, samt lovaktiviteter arrangerades i Kista, Tensta, Rinkeby och Stockholm City.

Våra kommande barnaktiviteter, liksom lärar/pedagogaktiviteter kommer att förläggas både i förorter och centralt i Stockholm.

Verksamhet med god kvalitet

Redovisa hur ni avser att planera och genomföra verksamheten samt vilka förutsättningar ni har till exempel i form av kompetens.

Vi har etablerade processer för uppstart av olika aktiviteter som vi erbjuder barn/elever, lärare/pedagoger och föräldrar/andra vuxna som inkluderar planering.

Vi samverkar med samarbetspartners och har uppsökande arbete för att nå våra målgrupper. Vi har introduktion för volontärer och ger stöd utifrån behov under genomförande samt utvärdering av aktiviteterna för att kunna utveckla och förbättra vår verksamhet.

Vi har i och med Corona utvecklat nya aktiviteter som "Möt en kodare" och digital kodstuga som möjliggör ett bemötande både digitalt och fysiskt som upprätthåller våra grundläggande krav om att inspirera, väcka intresse, skapa möten och introducera förebilder.

Vi samverkar med många instanser som t ex näringsliv, skolor, andra ideella föreningar, kommunala verksamheter som TechTensta, Rinkeby Folkets Hus och Kulturskolan.

För att säkerställa kvalitén på det vi gör utvärderar vi kontinuerligt internt och genom externa parter. Vi jobbar även nära representanter från målgrupper genom advisory board och pedagogiska råd för att säkerställa kvalitén på det vi erbjuder och levererar.

Det pågår ett ständigt arbete för att utveckla våra verksamhetsområden genom att ta fram alternativa leveransformer med t ex Kulturskolan, fritidsverksamheter och andra ideella föreningar.

Kansliets personal besitter hög kompetens inom pedagogik, IT, interkulturella frågor, jämställdhet- och demokratiarbete.

Vi har ett stort nätverk av yrkesverksamma volontärer som aktivt bidrar till vårt arbete och vår styrelse besitter kompetens inom skolläring, föreningsliv, kommunikation, marknadsföring, affärsstrategi och IT.

Verksamhetens inriktning

Redovisa hur er verksamhet kommer att bidra till de prioriteringar och mål som utbildningsnämnden har beslutat i sin verksamhetsplan. Ange vilka mål i nämndens verksamhetsplan och på vilket sätt ni avser att bidra till dem.

- Ökad likvärdighet (tillgängligt material på Kodboken.se, skolbesök, barn/elevaktiviteter*).
- Utveckling av undervisning och utbildning (lärar/pedagog-aktiviteter*, skolbesök, via Kodboken.se, livesändningar, "Möt en kodare", nytt läromaterial).
- Kompetensutveckling och kollegialt lärande (lärar/pedagog-aktiviteter*, lärar/pedagog-webbinarier, nytt läromaterial).
- Digitalisering för lärare/pedagoger (lärar/pedagog-aktiviteter*, lärar/pedagog-webbinarier, "Möt en kodare", Kodboken.se, skolbesök, nytt läromaterial).
- Fritidshem, lovskolor och läxhjälp (barn/elev-aktiviteter*, lovaktiviteter*, Kodboken.se).
- Programmering (barn/elev-aktiviteter*, lärar/pedagog-aktiviteter*, Kodboken.se, nytt material, skolbesök, "Möt en kodare").

*Digitala o fysiska

Verksamhetens omfattning

Redovisa det antal deltagare/medlemmar och antal aktiviteter som ni bedömer att verksamheten kommer att omfatta.

- Åtta terminskurser som når totalt ca. 200 barn vid 6-9 tillfällen á 1,5h.
- Åtta läraraktiviteter/kurs som når totalt 120 lärare som i sin tur når 1000 elever, samt deras kollegor.
- Möt en kodare som når 24 klasser med lika många lärare och ungefär 600 elever.
- Tio lärar-/pedagog-webbinarium som når ca 200 lärare.
- Sex barn/elev-aktiviteter som når sammanlagt ca 300 barn, t ex som en del av Digitalidag, EU code week.
- Stockholms Stad aktivitet med familjeaktivitet som når både vuxna, barn och ungdomar.
- Fyra lovkurser som når 100 barn i ca 2-5 dagar.
- Ledarskapsprogram för gymnasieelever där de stärks i sin roll som volontär och med egna studier för ca 20 elever.
- Nytt läromaterial som används inom alla verksamheter och aktiviteter och tillhandahålls gratis även via länkar från skolresurssidor.
- Volontärskap där utbildning och engagemang når ca 50 volontärer i Stockholm.
- Underhålla och utveckla Kodboken.se som årligen har ca 50 000 besök från Stockholmsområdet.

Uppföljning

Redovisa hur ni avser att följa upp verksamheten. Har ni sökt bidrag för projekt ska ni också redovisa hur ni avser att utvärdera projektet.

Kodcentrum utvärderar all verksamhet terminsvis för kontinuerlig utveckling av arbetet och specifika aktiviteter utifrån fastställda indikatorer. Vi samlar in kvantitativa mätetal och mäter ständigt utvecklingen när det gäller såväl barn/elev som lärare och volontärer och lägger stor vikt även på kvalitativa värden och dialoger med deltagare.

Projektbidrag

Redovisa på vilket sätt ni avser att finansiera verksamheten efter projekttidens utgång.

N/A – vi söker verksamhetsbidrag

Tillgänglighet

Verksamheten bör bedrivas i lokaler som inte hindrar någon att delta på grund av en funktionsnedsättning och bör i övrigt beakta tillgänglighetsaspekter för verksamheten.

Beskriv hur ni avser att säkerställa tillgängligheten för personer med funktionsnedsättning om ni har lokaler som brister i tillgänglighet.

Verksamheten bedrivs i lokaler så som skolor, fritidsgårdar, universitet, kulturcenter, bibliotek och hos företag som är tillgänglighetsanpassade. Anmälningssprocessen inkluderar fråga om särskilda behov vilka vi då löser i dialog med vårdnadshavare, deltagare och kontaktperson för den specifika lokalen. Vi jobbar kontinuerligt för att anpassa vårt material för olika inlärningsstilar och behov. Och, våra volontärutbildningar inkluderar information om arbete med barn som har särskilda behov. NPF är den grupp vi möter mest i våra verksamheter.

Får ni bidrag från andra myndigheter?

Med myndigheter avses kommuner, landsting, statliga myndigheter och europeiska unionen.

☒ Ja ☐ Nej

Om ja, ange från vilka ni får bidrag, för vilken verksamhet, vilket belopp samt vilken tidsperiod.

Kista Rinkeby stadsdelsförvaltning 100 000:- för verksamheten "Möt en Kodare" och aktiviteter på två fritidsgårdar under 2021.

Karlstad kommun 12 500:- för höstlovsaktiviteter 2021.

Skolverket 2 000 000 :- för Lärhjälper under året 2021.

Bilagor

	Bifogas	Har lämnats in tidigare, ange när
Budget och verksamhetsplan för det år ansökan avser	☒	
Budget för projekt	☒	
Organisationens stadgar	☒	
Verksamhetsberättelse och resultaträkning från föregående år jämte revisorsrapport	☒	

Härmed intygas att de lämnade uppgifterna är riktiga

Ort och datum Stockholm 14/10 2021	Ort och datum 14/10-2021
Ordförandes underskrift Inger Tegelström	Kassörs/firmatecknarens underskrift Euse Liljeblom
Namnförtydligande INGER TEGELSTRÖM	Namnförtydligande Euse Liljeblom

Ansökan skickas till:

Utbildningsförvaltningen

Box 22049

104 22 Stockholm

Ansökan kan också lämnas i receptionen på Hantverkargatan 2F, Stockholm.

Eller skannas i pdf-format och mejlas till registrator.utbildning@edu.stockholm.se

Personuppgifterna kommer att behandlas i enlighet med Dataskyddsförordningen.

Information om behandlingen lämnas av utbildningsnämnden.

Stockholm 2022-10-14

Ansökan om verksamhetsbidrag 2022

Bifogade dokument

- Ansökan för 2022
- Budget för kodcentrums verksamhet 2022
- Budget för verksamheten Stockholm stad 2022
- Kodcentrums stadgar
- Revisionsberättelse 2020
- Årsredovisning Räkenskapsåret 2020
- Prel Verksamhetsplan 2022
- Verksamhetsberättelse 2020

Kodcentrum

Budget 2022

Konto	
-------	--

Intäkter

3004	Försäljning	
3276	Sponsring företag	2 750 000
3280	Bidrag från stiftelser	600 000
3320	Kommunala och statliga bidrag	1 470 000
3330	Postkodlotteriet	
3990	Övriga ersättningar och intäkter	15 000
3998	Övriga rörelseintäkter	10 000
3550, 3740, 3110	Övriga intäkter	-
SUMMA INTÄKTER		4 845 000

Kostnader

Direkta verksamhetskostnader

4060	Vidareförmedlade bidrag (Kodstart)	
4070	Övriga direkta verksamhetskostnader	50 000

Övriga externa kostnader

5010	Lokalhyra	240 000
5011	Hyra tillfällig	-
5090	Övriga lokalkostnader	
5410	Förbrukningsinventarier	8 000
5420	Programvaror	30 000
5460	Förbrukningsmaterial	20 000
5810	Biljetter	15 500
5811	Resor inrikes	15 000
5831	Kost och logi	40 000
5900	Reklam och PR	10 000
5930	Reklamtryck och direktreklam	10 000
5970	Internetreklam ex Facebook	20 000
5980	Evenemang Sponsorer/samarbetspartners	-
5985	Digitalt informationsmaterial	-
6060	Kontokortsavgifter	1 000
6071	Representation, avdragsgill	-
6072	Representation, ej avdragsgill	4 000
6110	Kontorsmaterial	8 000
6150	Trycksaker	-
6212	Mobiltelefon	10 000
6250	Porto	1 000
6310	Försäkringar	35 000
6410	Styrelsearvode som inte är lön	-
6420	Ersättning till revisor	70 000
6530	Redovisningstjänster	122 500
6540	IT tjänster	-
6541	IT tjänster/webb	75 000

6550	Konsultarvoden	20 000
6570	Bankkostnader	5 000
6590	Övriga externa tjänster	30 000
6880	Inhyrd företagsledare	
6970	Tidningar, tidskrifter och facklitteratur	1 000
6990	Övriga externa kostnader	-
6991	Övriga externa kostnader, avdragsgilla	2 000

Personalkostnader

7010	Löner kollektivanställda	
7210	Löner kansli	2 063 400
7211	Lön generalsekreteraren	700 397
7212	Lön timanställda	10 000
7285	Semesterlöner till tjänstemän	58 112
7290	Förändring semesterskuld	
7321	Skattefria traktamenten, Sverige	10 000
7331	Skattefria bilersättning	1 500
7410	Pensionsförsäkringspremier	104 620
7411	Pensionsförsäkringspremier generalsekreteraren	35 310
7510	Lagstadgade arbetsgivaravgifter	886 644
7519	Sociala avgifter semesterlöneskuld	
7530	Särskild löneskatt	33 947
7570	Arbetsmarknadsförsäkring	40 000
7610	Utbildning (för personalen)	25 000
7620	Sjuk- och hälsovård (inkl friskvårdsbidrag)	18 000
7633	Personalrepresentation	5 000
7690	Övriga personalkostnader	5 000
7691	Personalrekrytering	-
7699	Övriga personalkostnader	1 000

SUMMA KOSTNADER	4 840 930
------------------------	------------------

PERIODENS RESULTAT	4 070
---------------------------	--------------

Finansiella poster	-1 000
---------------------------	---------------

PERIODENS RESULTAT	3 070
---------------------------	--------------

Kodcentrum
Stockholms Stad
Projektbudget 2022

Aktivitet	Belopp	
8 x Kodkurser för barn, 6-9 tillfällen	200 000	a 25
8 x Lärar/pedagog-aktiviteter/kurser	160 000	a 20
10 x Lärar/pedagog webinarium	150 000	a 15
6 x Barn/elev-aktiviteter	180 000	a 30
24 x Möt en kodare	5 000	
Stockholms Stad aktivitet	150 000	
4 x Lovkurser barn	200 000	a 50
Ledarprogram för gymnasieelever	40 000	
Framtagande av nytt läromaterial	100 000	
Kodboken.se	150 000	
Admin (10%)	133 500 kr	
SUMMA	1 468 500 kr	

Stadga för Kodcentrum

Kapitel 1: Ändamål

§1 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. Kodcentrums ändamål är att väcka intresset för digitalt skapande och ge varje barn möjligheten, självförtroendet och förmågan att skapa med kod. Kodcentrum bidrar till en förståelse för programmering och digitaliseringens roll i samhället.

Kapitel 2: Organisation

§1 Kodcentrums juridiska namn är Kodcentrum.

§2 Kodcentrum har sitt säte i Stockholm.

§3 Kodcentrum är en partipolitiskt och religiöst obunden förening.

§4 Alla barn och unga oavsett skola, ursprung eller kunskapsnivå är välkomna att ta del av Kodcentrums verksamhet.

§5 Kodcentrums högsta beslutande organ är årsmötet och därefter Kodcentrums styrelse.

Kapitel 3: Medlemskap

§1 Alla enskilda individer som ställer sig bakom Kodcentrums ändamålsbeskrivning är välkomna att ansöka om medlemskap i Kodcentrum.

§2 Medlem har under kalenderåret aktivt tagit ställning för medlemskap i organisationen genom att ha ansökt om eller på annat sätt bekräftat medlemskap. Styrelsen beslutar om hur medlemskap ska bekräftas.

§3 Medlemskap i Kodcentrum upphör med omedelbar verkan om medlem meddelar styrelsen för Kodcentrum att utträde ur organisationen önskas.

§4 Styrelsen för Kodcentrum kan utesluta en medlem om den motverkar organisationens ändamål så som det uttrycks i denna stadga. Inför ett uteslutande ska styrelsen för Kodcentrum meddela medlemmen att ett uteslutningsärende föreligger samt ge medlemmen möjlighet att yttra sig innan beslut om uteslutning fattas.

Kapitel 4: Årsmöte

§1 Kodcentrums årsmöte hålls varje år senast innan april månads utgång.

§2 Varje medlem har en röst på årsmötet.

§3 Årsmötet ska utlysas av styrelsen för Kodcentrum till alla medlemmar senast sex veckor innan årsmötets öppnande.

§4 Om ett ärende ska behandlas på årsmötet måste det ha lyfts i en motion, interpellation eller proposition. Ett ärende som inkommit för sent kan behandlas av årsmötet om detta med minst tre fjärdedelars majoritet beslutar att ta upp den.

§5 Styrelsen för Kodcentrum har rätt att lägga propositioner till årsmötet och medlemmarna i Kodcentrum har rätt att lägga motioner och interpellationer till årsmötet.

§6 Propositionerna ska vara medlemmarna tillhanda senast fyra veckor innan årsmötets öppnande.

§7 Motionerna och interpellationerna ska vara styrelsen tillhanda senast tre veckor innan årsmötets öppnande.

§8 Alla kandidaturer till förtroendeuppdrag som väljs på årsmötet ska vara inkomna till valberedningen för Kodcentrum senast fyra veckor innan årsmötets öppnande.

§9 Samtliga handlingar ska vara medlemmarna tillhanda senast en vecka innan årsmötets öppnande. Samtliga handlingar inbegriper:

- Propositioner
- Motioner och motionssvar från styrelsen för Kodcentrum
- Interpellationer och interpellationssvar från styrelsen för Kodcentrum
- Verksamhetsberättelse och årsredovisning
- Revisionsberättelse
- Valberedningens förslag

§10 Enskilda medlemmar, styrelsen för Kodcentrum, revisorerna och valberedningen har närvaro-, yttrande-, och förslagsrätt inför årsmötet.

§11 Åtminstone dessa punkter ska behandlas på årsmötet:

- Årsmötets öppnande
- Val av ordförande och sekreterare för stämman
- Val av protokolljusterare tillika rösträknare
- Fråga om mötet har blivit utlyst så som det beskrivs i stadgan
- Fastställande av dagordning
- Presentation av verksamhetsberättelse och årsredovisning för det gångna verksamhetsåret respektive bokföringsåret
- Presentation av revisionsberättelse
- Fråga om ansvarsfrihet för styrelsen för Kodcentrum.
- Behandling av propositioner
- Behandling av motioner
- Behandling av interpellationer
- Fastställa Kodcentrums medlemsavgift för enskilda individer
- Besluta om arvode för Kodcentrums styrelse

- Val av ordförande för en mandatperiod om två år
- Val av ledamöter i styrelsen för Kodcentrum för en mandatperiod om minst ett år och max två år
- Val av revisor eller revisionsbyrå för en mandatperiod om ett år
- Val av valberedning för en mandatperiod om ett år
- Övriga frågor
- Årsmötets avslutande

§12 Årsmötets protokoll ska vara justerat och tillgängligt för medlemmarna senast två veckor efter årsmötets avslutande.

§13 Beslut fattas med direkt majoritet genom öppen omröstning. Sluten omröstning kan ske vid personval om någon så begär. Vid lika röstetal avgör lotten. Undantag från detta gäller endast beslut gällande förändring av denna stadga samt upplösning av föreningen, där beslut fattas enligt §10 och §11 i denna stadga.

§14 Kodcentrums styrelse kan på eget initiativ kalla till extra årsmöte. Extra årsmöte kan också kallas vid begäran från Kodcentrums revisorer. Kallelse ska då utsändas senast 4 veckor innan extra årsmöte. Extra årsmöte ska endast behandla de frågor som föranlett dess sammankallande.

Kapitel 5: Styrelsen för Kodcentrum

§1 Styrelsen svarar inför årsmötet.

§2 Styrelsens funktion är att leda, styra och kontrollera organisationen.

§3 Styrelsen ansvarar för

- Organisationens verksamhet och ekonomi
- Att organisationens stadga följs
- Verkställande av årsmötesbeslut
- Lägga fram propositioner till årsmötet
- Att formulera motionssvar till inkomna motioner från medlemmarna
- Att formulera interpellationssvar till inkomna interpellationer från medlemmarna
- Svara på frågor och på annat sätt finnas tillgängliga för medlemmarna
- Lägga fram verksamhetsberättelse samt ekonomisk berättelse till årsmötet
- Minst var tredje år lägga fram ett revideringsförslag av Kodcentrums strategi till årsmötet

§4 Till styrelsen väljs minst sju ledamöter, inklusive ordförande som väljs vid årsmötet.

§5 Styrelsen sammanträder när ordförande, revisorerna, eller en majoritet av styrelsens ledamöter begär det.

§6 Styrelsen är beslutsfällig då samtliga ledamöter har kallats och ordförande (eller vice ordförande) och minst 3 av antalet ledamöter är närvarande.

§7 Styrelseledamöter äger närvaro-, yttrande-, förslags- och rösträtt på styrelsens sammanträden. Andra av styrelsen inbjudna äger också närvaro- och yttranderätt.

§8 Protokoll från styrelsens möte ska finnas justerade och tillgängliga för medlemmarna, vid begäran, senast en månad efter mötet.

§9 Styrelsen utser firmatecknare.

§10 Om Kodcentrums tillgångar understiger de löpande kostnaderna för 3 månader så ska ett extra styrelsemöte kallas till omgående.

Kapitel 6: Kodcentrums valberedning

§1 Till valberedning väljs minst två ledamöter. Valberedningen väljer inom sig en sammankallande.

§2 Valberedningens funktion är att förbereda valen på årsmötet och dess uppgift är att

- utlysa möjligheten att kandidera till förtroendeuppdrag för Kodcentrum
- ta emot nomineringar och klargöra vilka av de nominerade som kandiderar
- intervjua kandidater lägga ett förslag på ordförande, styrelse, valberedning och revisorer senast en vecka innan årsmötets öppnande.

Kapitel 7: Funktionärer

§1 Kodcentrums funktionärer avser volontärer, anställda samt personer med förtroendeuppdrag inom Kodcentrum.

§2 Förtroendevalda avser personer av årsmötet, styrelsen och kansliet utsedda till uppdrag.

§3 Förtroendevalda svarar inför det organ som givit dem förtroende.

§4 Generalsekreterare anställs av och svarar inför styrelsen.

§5 Kansliet avser de anställda personer vars uppdrag är att driva Kodcentrums dagliga verksamhet, inklusive Generalsekreterare.

§6 Samtliga funktionärer skall vara medlemmar i Kodcentrum.

Kapitel 8: Valbarhet

§1 Alla medlemmar har nomineringsrätt till samtliga förtroendeuppdrag inom Kodcentrum.

§2 Revisorer får inte ha styrelse- eller valberedningsuppdrag inom Kodcentrum.

Kapitel 9: Redovisningsår

§1 Kodcentrums bokföringsår sträcker sig mellan 1 januari och 31 december.

Kapitel 10: Styrdokument

- §1** Kodcentrums styrdokument består av stadga, mål och visionsdokument, policydokument, instruktioner samt verksamhetsplan.
- §2** Samtliga styrdokument ska finnas tillgängliga för allmänheten på Kodcentrums hemsida.
- §3** Ändring av stadgan, inklusive ändamålet, kräver ett beslut med minst två tredjedelars majoritet på ett årsmöte.
- §4** Ändring av stadgan träder i kraft när protokollet från årsmötet är justerat om inte årsmötet beslutar annorlunda.
- §5** Mål- och visionsdokumentet föreskriver Kodcentrums mål och vision på längre sikt. Mål- och visionsdokumentet fastställs och ändras av årsmötet med enkel majoritet.
- §7** Ett policydokument är en förordning om hur verksamhet inom Kodcentrum ska bedrivas som inte beskrivs i stadgan. Policydokument fastställs och ändras av styrelsen.
- §8** Instruktioner är beskrivningar för hur en specifik verksamhet ska bedrivas av förtroendevalda inom Kodcentrum. Instruktioner fastställs och ändras av styrelsen.
- §9** Verksamhetsplan föreslås av kansliet och fastställs av styrelsen senast dagen innan nytt verksamhetsår påbörjas. Medlemmarna involveras i framttagandet av verksamhetsplan.
- §10** Under pågående verksamhetsår är det styrelsen för Kodcentrum tillsammans med revisorernas tolkning av styrdokumentet som gäller.
- §11** Under pågående årsmöte är det styrelsen för Kodcentrum tillsammans med revisorernas tolkning av styrdokumentet som gäller såvida inte årsmötet beslutar annorlunda.

Kapitel 11: Upplösning

- §1** Beslut om upplösning av organisationen ska tas av två på varandra följande ordinarie årsmöten med minst tre fjärdedelars majoritet vid båda tillfällena.
- §2** Årsmötet som beslutar om upplösning beslutar också om organisationens tillgångar, som ska disponeras på ett sätt som överensstämmer med föreningens ändamål.

Revisionsberättelse

Till årsmötet i Kodcentrum, org.nr 802477-2777

Rapport om årsredovisningen

Uttalanden

Jag har utfört en revision av årsredovisningen för Kodcentrum för år 2020.

Enligt min uppfattning har årsredovisningen upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och ger en i alla väsentliga avseenden rättvisande bild av föreningens finansiella ställning per den 31 december 2020 och av dess finansiella resultat för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens övriga delar.

Grund för uttalanden

Jag har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing (ISA) och god revisionssed i Sverige. Mitt ansvar enligt dessa standarder beskrivs närmare i avsnittet *Revisorns ansvar*. Jag är oberoende i förhållande till föreningen enligt god revisorssed i Sverige och har i övrigt fullgjort mitt yrkesetiska ansvar enligt dessa krav.

Jag anser att de revisionsbevis jag har inhämtat är tillräckliga och ändamålsenliga som grund för mina uttalanden.

Annan information än årsredovisningen

Det är styrelsen som har ansvaret för den andra informationen. Den andra informationen består av Verksamhetsberättelse 2020, men innefattar inte årsredovisningen och min revisionsberättelse avseende denna.

Mitt uttalande avseende årsredovisningen omfattar inte denna information och jag gör inget uttalande med bestyrkande avseende denna andra information.

I samband med min revision av årsredovisningen är det mitt ansvar att läsa den information som identifieras ovan och överväga om informationen i väsentlig utsträckning är oförenlig med årsredovisningen. Vid denna genomgång beaktar jag även den kunskap jag i övrigt inhämtat under revisionen samt bedömer om informationen i övrigt verkar innehålla väsentliga felaktigheter.

Om jag, baserat på det arbete som har utförts avseende denna information, drar slutsatsen att den andra informationen innehåller en väsentlig felaktighet, är jag skyldig att rapportera detta. Jag har inget att rapportera i det avseendet.

Styrelsens och generalsekreterarens ansvar

Det är styrelsen och generalsekreteraren som har ansvaret för att årsredovisningen upprättas och att den ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen. Styrelsen och generalsekreteraren ansvarar även för den interna kontroll som de bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning som inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på misstag.

Vid upprättandet av årsredovisningen ansvarar styrelsen och generalsekreteraren för bedömningen av föreningens förmåga att fortsätta verksamheten. De upplyser, när så är tillämpligt, om förhållanden som kan påverka förmågan att fortsätta verksamheten och att använda antagandet om fortsatt drift. Antagandet om fortsatt drift tillämpas dock inte om beslut har fattats om att avveckla verksamheten.

Revisorns ansvar

Mina mål är att uppnå en rimlig grad av säkerhet om huruvida årsredovisningen som helhet inte innehåller några väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på misstag, och att lämna en revisionsberättelse som innehåller mina uttalanden. Rimlig säkerhet är en hög grad av säkerhet, men är ingen garanti för att en revision som utförs enligt ISA och god revisionssed i Sverige alltid kommer att upptäcka en väsentlig felaktighet om en sådan finns. Felaktigheter kan uppstå på grund av oegentligheter eller misstag och anses vara väsentliga om de enskilt eller tillsammans rimligen kan förväntas påverka de ekonomiska beslut som användare fattar med grund i årsredovisningen.

Som del av en revision enligt ISA använder jag professionellt omdöme och har en professionellt skeptisk inställning under hela revisionen. Dessutom:

- identifierar och bedömer jag riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på misstag, utformar och utför granskningsåtgärder bland annat utifrån dessa risker och inhämtar revisionsbevis som är tillräckliga och ändamålsenliga för att utgöra en grund för mina uttalanden. Risker för att inte upptäcka en väsentlig felaktighet till följd av oegentligheter är högre än för en väsentlig felaktighet som beror på misstag, eftersom oegentligheter kan innefatta agerande i maskopi, förfalskning, avsiktliga utelämnanden, felaktig information eller åsidosättande av intern kontroll.
- skaffar jag mig en förståelse av den del av föreningens interna kontroll som har betydelse för min revision för att utforma granskningsåtgärder som är lämpliga med hänsyn till omständigheterna, men inte för att uttala mig om effektiviteten i den interna kontrollen.
- utvärderar jag lämpligheten i de redovisningsprinciper som används och rimligheten i styrelsens och generalsekreterarens uppskattningar i redovisningen och tillhörande upplysningar.
- drar jag en slutsats om lämpligheten i att styrelsen och generalsekreteraren använder antagandet om fortsatt drift vid upprättandet av årsredovisningen. Jag drar också en slutsats, med grund i de inhämtade revisionsbevisen, om huruvida det finns någon väsentlig osäkerhetsfaktor som avser sådana händelser eller förhållanden som kan leda till betydande tvivel om föreningens förmåga att fortsätta verksamheten. Om jag drar slutsatsen att det finns en väsentlig osäkerhetsfaktor, måste jag i revisionsberättelsen fästa uppmärksamheten på upplysningarna i årsredovisningen om den väsentliga osäkerhetsfaktorn eller, om sådana upplysningar är otillräckliga, modifiera uttalandet om årsredovisningen. Mina slutsatser baseras på de revisionsbevis som inhämtas fram till datumet för revisionsberättelsen. Dock kan framtida händelser eller förhållanden göra att en förening inte längre kan fortsätta verksamheten.
- utvärderar jag den övergripande presentationen, strukturen och innehållet i årsredovisningen, däribland upplysningarna, och om årsredovisningen återger de underliggande transaktionerna och händelserna på ett sätt som ger en rättvisande bild.

Jag måste informera styrelsen om bland annat revisionens planerade omfattning och inriktning samt tidpunkten för den. Jag måste också informera om betydelsefulla iakttagelser under revisionen, däribland de eventuella betydande brister i den interna kontrollen som jag identifierat.

SIGNATURES

ALLEKIRJOITUKSET

UNDERSKRIFTER

SIGNATURER

UNDERSKRIFTER

This documents contains 3 pages before this page
Dokumentet inneholder 3 sider før denne siden

Tämä asiakirja sisältää 3 sivua ennen tätä sivua
Dette dokument indeholder 3 sider før denne side

Detta dokument innehåller 3 sidor före denna sida

Birgitta Nilsson Carola

bgd11c3a-38aa-45e6-b50c-02a5e021223e - 2021-03-09 14:50:55 UTC +02:00
BankID - 20020129-c545-4051-a56e-80dbe1379cc0 - GF

authority to sign
representative
custodial

asemavaltuuks
nimenkirjoitusoikeus
huoltaja/edustaja

ställningsfullmak
förmäktningssatt
förvaltare

authority to signere
representant
furstaförvalter

myndighet til at underskrive
representant
fihedsberovende

Årsredovisning

för

Kodcentrum

802477-2777

Räkenskapsåret

2020

Styrelsen och generalsekreteraren för Kodcentrum får härmed avge årsredovisning för räkenskapsåret 2020.

Årsredovisningen är upprättad i svenska kronor, SEK. Om inte annat särskilt anges, redovisas alla belopp i hela kronor (kr). Uppgifter inom parentes avser föregående år.

Förvaltningsberättelse

Verksamheten

Allmänt om verksamheten

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. Vi samlar ideella krafter, skolor, myndigheter, kommuner och näringsliv för att stärka barns digitala kunskaper och förmågor. Kodcentrum är en ideell, icke-statlig, partipolitisk och religiöst obunden organisation.

Föreningen har sitt säte i Stockholm.

Främjande av ändamålet

Kodcentrums mission är att väcka intresset för digitalt skapande och ge varje barn möjligheten, självförtroendet och förmågan att skapa med kod. Detta åstadkommer vi genom våra digitala plattformar Kodboken.se och Koda i skolan och olika fysiska, digitala och hybrida aktiviteter som riktar sig mot barn och unga samt lärare, pedagoger och andra vuxna i barns närhet.

Kodboken.se

Kodboken.se är en sajt för unga kodare, men också för föräldrar, lärare eller pedagoger som vill introducera unga till programmering och digitalt skapande. Sajten är gratis att använda. På Kodboken.se kan man få tips på hur man kommer igång med programmering, utmanar sig själv med kodaruppgifter, inspireras av förebilder och tipsas till nästa steg för att fortsätta utforskandet. Under året har materialet på kodboken uppdaterats och flertalet teman har fått en tydligare struktur samt skärminspelningar på delmoment i uppgifter.

Kodcentrum har även under året skapat Kodboken Live på Kodboken där pedagoger tillsammans med volontärer och inspiratörer lett livehack för att inspirera och nå ut med programmering och digitalt skapande digitalt som respons till Covid-19. Både livehack och supporterande material har gjorts tillgängligt och byggts på under året. Under 2020 hade kodboken.se över 275 000 besökare vilket är en ökning med drygt 11% från föregående år.

Koda i Skolan

På Koda i Skolan finns uppdragsbaserat lektionsmaterial med digitala och analoga övningar kopplade till kursplanen för matematik och teknik samt ämnesintegrerade med ämnen som svenska, bild och samhällskunskap. Ett nytt skolmaterial på temat robotar och AI, "Min robot" som handlar om hur robotar kan samarbeta med och hjälpa oss människor med små och stora samhällsutmaningar lanserades under våren 2020.

Vårt skolmaterial med rymdtema som vi tagit fram tillsammans med Rymdstyrelsen och Mattecentrum, "Leia och björndjuren knäcker rymdkoden", fortsatte under 2020 att laddas ned och beställas i tryckta exemplar. Från sajten Utbudet.se har närmare 40 000 tryckta exemplar beställts och ca 50 000 nedladdningar av elev- och lärmaterialet gjordes från sajten Lektion.se.

I respons till coronapandemins påverkan på skola och elevers möjlighet till undervisning på plats eller på distans, skapade vi en samlingssida med våra bästa tips på digitala lektionsplaneringar, datalogiska lekar och programmeringsuppgifter att använda för både fjärr- och distansundervisning. Under året har Kodcentrum fortbildat 509 lärare i olika sammanhang.

Digital kodstuga

Under 2020 startades våra kodstugor under våren, men fick med anledning av Covid-19 pausas och slutligen ställas in. Som ett alternativ tog Kodcentrum fram en digital kodstuga med två olika upplägg. I den "nationella digitala kodstugan" introducerades deltagarna till våra teman "kom igång", "skapa spel", "skapa musik" och "skapa robotar och AI" genom förinspelade videos. Dessa leddes av Kodcentrums pedagog och gästades av medarbetare från bland annat Microsoft, Spotify, Sigma och Ericsson. Deltagarna fick sedan hjälp av volontärer med att lösa programmeringsuppgifter via chatt. I det andra upplägget "den digitala kodstugan" leddes undervisningen av volontärer som kunde välja att utnyttja det förinspelade materialet till den nationella digitala kodstugan.

För att säkerhetsställa tillgängligheten till dessa två digitala upplägg startade vi även samarbeten med lokala aktörer som blev kodstugevärdar och erbjöd en lokal där barn kunde låna en dator och hörlurar för att på plats kunna delta i ett av de två kodstugeuppläggen. Via kodstugorna har vi nått 202 barn och 57 aktiva volontärer.

Barnaktiviteter

Kodcentrum har under året jobbat aktivt med att anpassa verksamheten till de olika utmaningar som pandemin har skapat. Vi har i samverkan med sponsorer och samarbetspartners kunnat fortsätta erbjuda inspirerande aktiviteter som bjudit in för barn och vuxna att utforska programmering och digitalt skapande genom att koda spel, berättelser eller musik. Dessa aktiviteter har även skapat möten mellan deltagare och volontärer och anställda på företag som breddar bilden av vem som kan jobba inom IT/tech och hur det arbetet kan se ut.

Vi har erbjudit barnhack där vi via livesändning lett deltagare genom en Scratchuppgift med volontärer i chatt för att svara på frågor. Vid fem tillfällen var fysiska barnhack möjliga varav majoriteten hölls utomhus med fokus på analoga övningar för att presentera datalogiskt tänkande. Genom panelsamtal har högstadiel elever från klasser runt om i landet fått träffa anställda inom IT/tech. Lovkurser höll vi vid tre tillfällen och det första hann vi med som ett fysiskt 3-dagarsevent, medan de andra två var digitala, varav ett med musikfokus i samarbete med Side by Side.

För att främja de personliga mötena mellan våra volontärer där de som studerande eller yrkesverksamma inom IT/Tech kan bredda bilden av vem som programmerar, hur de gjorde sina yrkes-/studieval och berätta om sin vardag och elever utvecklade vi ett nytt koncept som heter Möt en kodare. Lärare får anmäla intresse för ett digitalt besök av en volontär som vi koordinerar och förbereder alla parter inför.

Under 2020 genomförde Kodcentrum sammanlagt 23 digitala och 5 fysiska barnhack, 2 panelsamtal, 8 Möt en kodare-tillfällen och 3 lovkurser i vilka totalt 3 472 barn deltog.

Fortbildning lärare och pedagoger

Som med våra barnaktiviteter startade vi året 2020 med planering och uppstart av lärarkodstugor som snart fick pausas. Därmed gick vi över till digitala, men även en del hybrida aktiviteter för lärare och pedagoger. Under höstterminen anordnade vi tillsammans med samarbetspartners 2 lärarkodstugor där deltagarna, 46 lärare, fick prova på allt från digitalt berättande och spelprogrammering till att hitta på idéer och programmera sociala robotar i Scratch.

Som ett alternativ till de fysiska mötena för lärare satsade vi istället på lärarwebbinarier, i vilka Kodcentrums pedagog presenterade skolmaterial från Kodboken.se och bjöd in volontärer och samarbetspartners som inspiratörer. Webbinarierna gavs på olika teman och för olika skolämnen så väl som för ämnesintegrerade projekt, exempelvis om digitala berättelser och spel, rymden, robotar och AI. Totalt mötte vi 219 lärare i 23 lärarwebbinarier under året och vi hade dessutom möjlighet att nå ut till lärare från hela landet.

I samarbetat med andra aktörer anordnade vi 9 lärarhack som digitala fortbildningar för 174 lärare och pedagoger. Ett sådant lärarhack var i samarbete med organisationerna Expectrum och Finn Upp där vi inspirerade lärare kring hur skolan kan ge eleverna digital förmåga och självförtroende att bidra till innovativa lösningar på samhällsutmaningar i tre workshops som alla hade fokus på olika årskurser. Kodcentrums workshop var för årskurs 4-6 och handlade om skolmaterialet "Min robot" och höstens Kodutmaningen.

Aktuell forskning och praktiska workshops i programmering var temat för Hösthacket, ett digitalt lärarhack tillsammans med Uppsala kommun och Uppsala Universitet där Kodcentrum höll en av workshops tillsammans med volontärer från NTI-gymnasiet i Uppsala.

KomTek och Kodcentrum bjöd tillsammans under hösten in till lärarhack från Helsingborg i söder till Hudiksvall i norr för att inspirera till mer digitalt skapande i skolan. Vi har erbjudit inspiration och hands-on workshops på de två olika teman Min Robot och Rymdkoden.

I samarbete med Medieinstitutet har Kodcentrum under hösten utbildat 70 studenter som går distans-utbildningen "Lärarassistent med digital kompetens" som är 2-årig, ger yrkeshögskolepoäng, och som gör dem till ett viktigt och efterlängtat stöd för lärare och elever. Kodcentrum bidrar med en introduktion till programmering som digital kompetens och ett verktyg för digitalt skapande.

Finansiering och samarbetspartners

Huvudsponsorer har varit Ericsson, Microsoft, Sigma, Spotify och Schibsted, som tillkom i oktober. Stödföretag har varit ABB, Embracer Group, SAP, Linklaters, Nordnet, Informator och Vimla.

Kodcentrum har också beviljats stöd från Jacob Wallenbergs Stiftelse, Åke Wibergs Stiftelse, Åhlen-stiftelsen, Gustaf V:s 90-års minnesfond, Sten K Johanssons stiftelse, Oscar och Maria Ekmans donationsfond och fått bidrag från bland andra AWS, Meet and Code, Deloitte, Rinkeby Stadsdelsförvaltning, Skolverket och Stockholm Stad under 2020.

Organisation

Kodcentrums styrelse består av ordförande Inger Tegelström, vice ordförande David Sundelius, kassör Elise Lilliehöök och ledamöterna Andreas Agerblad, Carolina Rattur Lindstedt, Daniel Sonesson, Amer Mohammed, Ariella Rotstein Gille och Daniel Eidhagen. Styrelsen har haft 8 protokollförda styrelsemöten under året.

Kodcentrums kansli har legat på Sibyllegatan 46 (i Network Office) i Stockholm under 2020. Här arbetade under hela eller delar av året Disa Jernudd samt medarbetarna Anna Ramsay Aigrot, Stina Arnby, Jessica Berglund, Lisa Söderlund, Sanna Filipsson, Samuel Gustafsson, Monica Bolin och Ebtisam Mohammedsalih.

Kodcentrum har också ett Advisory Board av barn och ett pedagogiskt råd.

Väsentliga händelser under räkenskapsåret

Kodcentrum flyttade till nytt kontor på Sibyllegatan 46.

Världen drabbades av en pandemi som hade en stor påverkan på vår verksamhet då vi fick ställa om alla fysiska aktiviteter till digitala eller hybrida varianter, kansliet har till största delen av året jobbat per distans och organisationen har fått se över hur vi engagerar sponsorer, partners och volontärer på nya sätt.

Flerårsöversikt (Tkr)	2020	2019	2018	2017
Nettoomsättning	4 325	4 796	4 537	4 218
Resultat efter finansiella poster	222	-22	23	696
Soliditet (%)	46,7	81,4	58,1	72,3

Föreningens resultat och ställning i övrigt framgår av efterföljande resultat- och balansräkning med noter.

Resultaträkning

	Not	2020-01-01 -2020-12-31	2019-01-01 -2019-12-31
Föreningens intäkter	2		
Gåvor		3 021 192	2 444 613
Bidrag		1 258 907	2 288 956
Övriga rörelseintäkter		44 665	61 974
Summa föreningens intäkter		4 324 764	4 795 543
Föreningens kostnader			
Övriga externa kostnader		-649 906	-1 202 703
Personalkostnader	3	-3 452 392	-3 614 305
Summa föreningens kostnader		-4 102 298	-4 817 008
Rörelseresultat		222 466	-21 465
Finansiella poster			
Räntekostnader och liknande resultatposter		-364	-670
Summa finansiella poster		-364	-670
Resultat efter finansiella poster		222 102	-22 135
Resultat före skatt		222 102	-22 135
Årets resultat		222 102	-22 135

Balansräkning	Not	2020-12-31	2019-12-31
TILLGÅNGAR			
Omsättningstillgångar			
<i>Kortfristiga fordringar</i>			
Kundfordringar		8 400	83 500
Övriga fordringar		23 358	2 587
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter		288 750	132 233
Summa kortfristiga fordringar		320 508	218 320
<i>Kassa och bank</i>			
Kassa och bank		3 604 368	1 758 802
Summa kassa och bank		3 604 368	1 758 802
Summa omsättningstillgångar		3 924 876	1 977 122
SUMMA TILLGÅNGAR		3 924 876	1 977 122
EGET KAPITAL OCH SKULDER			
Eget kapital	4		
Eget kapital vid räkenskapsårets början		1 609 062	1 631 197
Årets resultat		222 102	-22 135
Eget kapital vid räkenskapsårets slut		1 831 164	1 609 062
<i>Kortfristiga skulder</i>			
Leverantörsskulder		59 675	68 050
Skatteskulder		97 884	75 192
Övriga skulder		119 743	110 087
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter		1 816 410	114 731
Summa kortfristiga skulder		2 093 712	368 060
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER		3 924 876	1 977 122

Noter

Not 1 Redovisnings- och värderingsprinciper

Allmänna upplysningar

Årsredovisningen är upprättad i enlighet med årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd (BFNAR 2016:10) om årsredovisning i mindre företag.

Intäktsredovisning

Intäkter redovisas till det verkliga värde av vad som erhållits eller kommer att erhållas.

Erhållna gåvor

Erhållna gåvor intäktsredovisas när gåvan sakrättsligt är genomförd. Intäkten motsvarar tillgångens anskaffningsvärde.

Erhållna bidrag

Som bidrag räknas likvida medel som en förening erhåller från en bidragsgivare som är ett offentligrättsligt organ. Ett villkorat bidrag är ett bidrag som förenats med villkor som innebär återbetalningsskyldighet om villkoret inte uppfylls.

Ett bidrag intäktsredovisas i den period då bidraget utbetalas till föreningen. Om bidraget är till för att täcka specifika kostnader sker intäktsredovisningen på sådant sätt att intäkten ställs mot de kostnader som bidraget är avsett att täcka.

Intäktsredovisning av ett villkorat bidrag sker endast när det med hög grad av sannolikhet kan bedömas att bidraget inte kommer att återkrävas.

Ändamålsbestämda medel

Som ändamålsbestämda medel inom eget kapital redovisas en reserv för eventuella avvecklingskostnader.

Not 2 Föreningens intäkter

	2020	2019
Nettoomsättningen per rörelsegren		
Sponsring, företag	-3 021 192	-2 444 613
Bidrag, stiftelser	-348 333	-730 000
Bidrag, statliga & kommunala	-910 574	-1 558 956
Övriga intäkter	-44 665	-61 974
	-4 324 764	-4 795 543

Not 3 Medelantalet anställda

	2020	2019
Medelantalet anställda	6	6

Not 4 Eget kapital vid räkenskapsårets slut

	2020-12-31	2019-12-31
Reservfond	1 000 000	1 000 000
Balanserat resultat	609 062	631 197
Årets resultat	222 102	-22 135
Summa eget kapital vid räkenskapsårets slut	1 831 164	1 609 062

Not 5 Väsentliga händelser efter räkenskapsårets slut

Coronapandemin fortsätter att påverka Sverige, världen och Kodcentrum. Föreningens målgrupper innefattar skolor och andra verksamheter där fysisk kontakt tidigare varit en självklarhet. Myndigheterna utfärdar kontinuerligt direktiv som vi måste förhålla oss till och därmed anpassa våra aktiviteter utifrån förutsättningar och möjligheter.

Vid tiden för denna årsvisnings avlämnande är det fortfarande oklart hur långvarig denna påverkan kommer att bli och i vilken utsträckning den kommer att ha en effekt på föreningens verksamhet och ekonomi på sikt.

Stockholm

Inger Tegelström
Ordförande

David Sundelius
Vice ordförande

Disa Jernudd
Generalsekreterare

Andreas Agerblad

Daniel Eidhagen

Elise Lilliehöök

Amer Mohammed

Carolina Rattur Lindstedt

Ariella Rotstein Gille

Daniel Sonesson

Min revisionsberättelse har lämnats

Carola Nilsson
Auktoriserad revisor

Följande handlingar har undertecknats den 9 mars 2021



Kodcentrum - årsredovisning 2020.3.pdf

(179140 byte)
SHA-512: 3320ae8b72161ee0935dc4c1f79f31b1487a
734c318e4167aa9b9aa92d722a32465cdd5f4732931b02
b1beadec77aa9887e08d5a0111265ae5a66c0a17d213d

Handlingarna är undertecknade av

2021-03-04 17:39:09 (CET)



Inger Tegelström

inger.legalstrom@gmail.com 195511151507
85.229.66.54
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-09 12:48:47 (CET)



David Sundelius

david.sundelius@gmail.com 198708213213
98.128.173.32
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-08 07:51:57 (CET)



Disa Gunlög Jernudd

disa@kodcentrum.se 196801249423
83.250.142.14
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-04 18:26:45 (CET)



Andreas Agerblad

andreas.cm.johansson@gmail.com 199207023897
151.205.169.105
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-05 18:59:23 (CET)



Daniel Eidhagen

daniel@eidhagen.se 198212087491
90.224.122.187
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-07 09:26:00 (CET)



Elise Lilliehöök

lisenlilliehook@gmail.com 198112054682
212.170.58.137
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-04 17:09:04 (CET)



Amer Mohammed

amer.mohammed@coop.se 198010045097
90.129.192.166
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-04 17:27:57 (CET)



Carolina Rattur Lindstedt

lindstedt-@hotmail.com 199207070625
212.85.90.77
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-06 07:11:38 (CET)

**Ariella Rotstein Gille**

ariella.rotstein@ica.se 197908290120
87.249.176.114
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-05 11:46:11 (CET)

**Daniel Sonesson**

dsonesson@gmail.com 197708164996
89.255.226.152
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

2021-03-09 13:56:39 (CET)

**Carola Birgitta Nilsson**

carola@prosperrevision.se 196912150023
185.45.120.6
Undertecknat med e-legitimation (BankID)

 **assently**
Undertecknandet intygas av Assently

**Kodcentrum - årsredovisning 2020**

Verifiera äktheten och integriteten av detta kvitto genom att skanna QR-koden till vänster.
Du kan också göra det genom att besöka <https://app.assently.com/case/verify>

SHA-512:

4a8d5a3b8a8caedef10e4488355b5f1ceeb33df793524af9a6ca0c95899e12dbdc6ea049013eca8469b0302305925f97036c7c8f6f7064df04e195465218

**Om detta kvitto**

Dokumentet är elektroniskt undertecknat genom e-signeringsplattformen Assently i enlighet med eIDAS, Europaparlamentets och rådets förordning (EU) nr 910/2014. En elektronisk underskrift får inte förvägras rättslig verkan eller giltighet som bevis vid rättsliga förfaranden enbart på grund av att underskriften har elektronisk form eller inte uppfyller kraven för kvalificerade elektroniska underskrifter. En kvalificerad elektronisk underskrift ska ha motsvarande rättsliga verkan som en handskriven underskrift. Assently tillhandahålls av Assently AB, org. nr. 556828-8442, Hollandargatan 20, 111 60 Stockholm, Sverige.



Preliminär Verksamhetsplan 2022

2021-10-13

Kodcentrums mål och vision

Kodcentrum är en ideell förening som med hjälp av ideella krafter i skolor, myndigheter, kommuner och näringsliv 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 arbetar vi för att stärka barns digitala kunskaper och förmågor, samt bidrar vi till en förståelse för programmering och digitaliseringens roll i samhället. Kodcentrums ändamål är att väcka intresset för digitalt skapande och ge varje barn möjligheten, självförtroendet och förmågan att skapa med kod. Att lära sig programmering och digitalt skapande ska vara lika självklart som att lära sig läsa, räkna och skriva.

I en alltmer digitaliserad värld blir programmeringskunskaper, digitalt skapande och en förståelse för hur digitala tjänster och produkter fungerar allt viktigare. Det är en demokratifråga och en förutsättning för att kunna ta del av viktiga samhällsfunktioner, påverka samhällsutvecklingen och vara en kritisk användare och aktiv producent av digitala produkter och tjänster. Det är också en förutsättning för att få jobb, eftersom framtidens arbetsmarknad och behov kommer att kräva digital kompetens.

Vår mission är att väcka intresset för digitalt skapande och ge varje barn möjligheten, självförtroendet och förmågan att skapa med kod.

Vår vision är att alla barn ska ha samma förutsättningar att lära sig programmering och digitalt skapande.

Vi är samverkande, inkluderande och inspirerande. Vår organisation genomsyras av en rörlighet och lyhördhet i förhållande till en föränderlig omvärld. Vi är brobyggare och samarbetar med andra som vill väcka barns intresse för programmering och digitalt skapande.

Volontärer utför en betydande del av arbetet i föreningen. Därför arbetar vi kontinuerligt med att skapa förutsättningar för ett levande, engagerande och hållbart volontärskap. Våra volontärer brinner för att alla barn oavsett bakgrund ska ha möjlighet att få testa på att skapa med kod. Volontärens roll är att vara en förebild och visa bredden i vad som är möjligt att skapa med kod utifrån olika intressen och yrkesroller. Volontären ska kunna engagera sig på flera sätt i föreningen efter sina egna möjligheter, kompetenser och intressen.

Kodcentrum välkomnar alla som är intresserade av att lära sig mer om programmering och digitalt skapande. Vi vill visa att alla kan skapa med kod och nå de barn som har som störst risk att hamna i ett digitalt utanförskap. Våra särskilt prioriterade målgrupper är flickor, barn från socioekonomiskt utsatta områden och barn mellan 10–12 år utan förkunskaper i programmering och digitalt skapande.

För att nå våra särskilt prioriterade målgrupper riktar sig Kodcentrum även till vuxna i barns närhet samt till skolväsendet. Många ledare, exempelvis lärare, bibliotekarier och pedagoger som ska undervisa i programmering och digital kompetens saknar utbildning i ämnet eller känner sig osäkra på sin förmåga att lära ut detta. För att bidra till en likvärdig skola där alla barn får samma möjligheter att lära sig programmering verkar Kodcentrum för att stärka lärarna och ge dem bättre förutsättningar att bidra till elevernas utveckling.

Samarbete sker med företag, kommuner, myndigheter och ideella organisationer som återspeglar Kodcentrums kärnvärden.

Fokusområden 2021 – 2024

1. Verksamheten ska nå fler barn
2. En stark volontärverksamhet
3. En tydlig roll i samhället

1. Verksamheten ska nå fler barn

För att nå våra prioriterade målgrupper behöver vi inkludera fler barn. Våra prioriterade målgrupper (flickor, barn från socio-ekonomiskt utsatta områden och IT-resurssvaga skolor) är stora och innehåller barn med många olika livssituationer och bakgrunder.

Vi tror att det bästa sättet att nå så många av dem som möjligt är att försöka nå så många barn som möjligt.

Vi undviker därför tillfällen där vi behöver exkludera barn, utan föredrar att inkludera alla barn som vill vara med.

Vi sprider konceptet och helhetslösningar som gör att andra (fritids, bibliotek etc.) kan komma igång med programmering för barn och unga

Genom att koppla ihop oss med lokala organisationer (ex. bibliotek, kulturhus) når vi barn och vuxna i nya områden

Initiera och stödja lokalt driven Kodcentrum-verksamhet med lokalt finansierad personal helt eller på deltid i Region Värmland

Aktiviteter:

- Familjehack, större evenemang som når många barn/unga och vuxna
- Kodutmaningen, Digitaldag och andra större evenemang
- Kodkupor och hack i städer, i förorter och på landsbygd t.ex., på bibliotek, kulturhus
- Kodstugor kan ske i samarbete med huvudsponsorer
- Terminsbaserade aktiviteter där barn får en gratis inspirerande introduktion till programmering. Digitalt och/eller fysiskt
- Terminsbaserade aktiviteter riktade mot lärare/pedagoger introduktion till programmering. Digitalt och/eller fysiskt
- Enstaka korta läraraktiviteter, introduktion och stöd till lärarna i sin undervisning.
- Lärar/pedagog-webbinarier, introduktion till hur de kan jobba med digitalt skapande i klass-rummen på olika teman som alla knyter an till läroplanen.
- Hel- eller halvdagsaktiviteter för barn/unga på tex. Techföretag
- "Möt en kodare"-tillfällen, en person yrkesverksam inom IT/teknik via digitalt möte.
- Virtuella studiebesök på IT/teknik-företag som stöd för skolornas studie- och yrkesvägledning.
- Lovkurser i samarbete med näringslivspartners, bibliotek eller annan mötesplats där barn finns

2. En stark volontärverksamhet

Vårt mål är att ha en volontärsgrupp med olika typer av volontärsuppdrag. Volontärerna är Kodcentrums stöttepelare och vi vill ta till vara och stärka deras engagemang. Vi vill utöka möjligheten för fler typer av volontärskap, samtidigt som vi vill stärka sammanhållningen inom volontärsgruppen. Vi vill även stärka volontärgrupperna i sitt ledarskap.

Vi vill vidareutveckla stödet och utbildning för våra volontärer samt undersöka möjlighet till etablering av strukturerat mentorskap för studerande volontärer.

Aktiviteter:

- Ge volontärer möjlighet att via videochat vara förebild genom t.ex. möt en kodare.
- Ge volontärer möjlighet att bidra till utveckling av Kodboken.
- Rekrytera fler aktiva volontärer. Använda volontärsnätverket för att under året rekrytera fler volontärer till t.ex. enskilda hack.
- Rekrytera volontärer till terminsbaserade aktiviteter för barn, unga och vuxna.
- Utveckla strukturerat mentorskap för studerande volontärer.
- Skapa plattform och förutsättningar för kunskapsutbyte mellan volontärer nationellt.
- Bygga och utveckla vårt utbud av volontärmöjligheter för både digitalt och fysiskt engagemang.
- Arbeta för att säkerställa en bred representation bland volontärer.

3. En tydlig roll i samhället

Vi vill vara en viktig samhällsaktör och vår opinionsbildning är en del av samhällsdebatten.

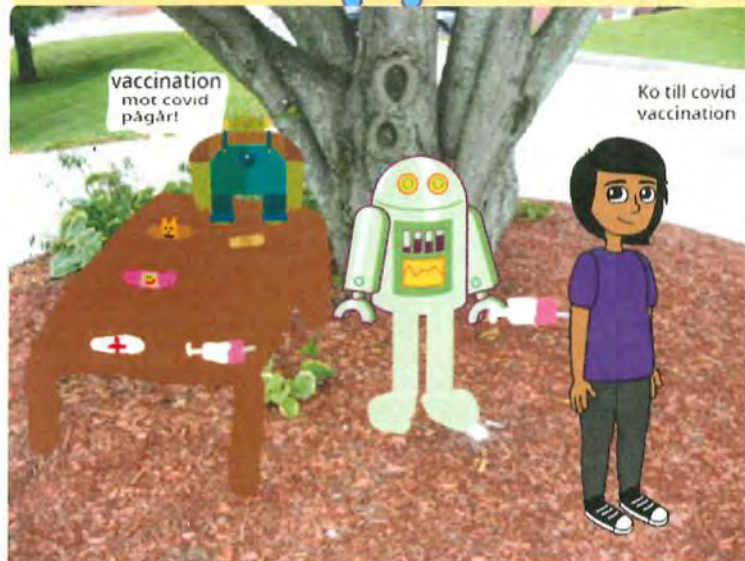
Vi deltar i debatter och driver våra frågor där samhället, politiken och näringslivet möts.

Vi vill sprida våra kunskaper inom kodning och programmering och samhällets behov av dessa. Vi säkerställer att Kodcentrum uppfattas som ledande aktör inom frågor som rör barns lika förutsättning att ta del av programmering och digitalt skapande. Vara opinionsbildande inom frågor som följer vår strategi. Vara brobyggare mellan olika aktörer så som privat näringsliv, skola och kommuner.

Vi vill nyansera bilden av ungas datoranvändning, lyfta och driva opinionsbildande frågor. Vi stärker vår synlighet i medier genom att fokusera tematiskt på ett flertal samhällsfrågor så som t.ex. digital demokrati och delaktighet, likvärdig utbildning för barn och unga, framtida kompetensförsörjning, samt behovet av ökad inkludering.

Aktiviteter:

- Vi vill sprida våra kunskaper inom kodning och programmering och utbildar lärare, pedagoger, personal på bibliotek, kulturhus och andra verksamheter som arbetar med barn och ungdomar
- Vi deltar i panelsamtal och debatter
- Vi deltar i samhällsdebatten
- Vi gör inlägg och visar vår verksamhet i sociala medier
- Vi skriver egna debattartiklar utifrån samhällets behov av digital kompetens
- Vi lyfter förebilder och bredda bilden av vem som kan jobba med programmering och vad man kan skapa med kod



STOPPA MOBBNING I SKOLAN

VI KAN GÖRA SKILLNAD
DU KAN GÖRA SKILLNAD



Verksamhets- berättelse 2020



Innehåll

Året som gått	3
Om Kodcentrum	4
Impact 2020	5
Digitala Kodstugan	6
Kodkupor	8
Barnaktiviteter	9
Citat från barn	14
Tävlingar	15
Möt en kodare	16
Kodboken	17
Koda i skolan	18
Lärar- och pedagogaktiviteter	19
Samarbetspartners	22
Styrelsen	24
Advisory Board	25
Kansli	26

Innehåll

Året som gått	3
Om Kodcentrum	4
Impact 2020	5
Digitala Kodstugan	6
Kodkupor	8
Barnaktiviteter	9
Citat från barn	14
Tävlingar	15
Möt en kodare	16
Kodboken	17
Koda i skolan	18
Lärar- och pedagogaktiviteter	19
Samarbetspartners	22
Styrelsen	24
Advisory Board	25
Kansli	26



Kodcentrum hade massor av planer inför våren med kodstugor, kodkupor, hack, festivaler, Järvaveckan och så mycket mer. Vi var redo och vi kom igång med en hel del, men fick över tid först pausa det som startats och lägga på is det vi planerat. När det blev uppenbart att situationen skulle bli långvarig blev frågan – Vad gör vi nu?

Som en organisation som jobbar med att introducera programmering och digitalt skapande kändes det naturligt att vi skulle flytta fysiskt till online. Dags att leva som vi lär och anamma det vi skriver i vårt material och upprepar med barnen i varje möte – det är bra att misslyckas ('fail fast') och man ska inte vara rädd för att pröva nytt.

Vi applicerade lite sprint-tänk, bildade två olika team och allokerade 3 dagar till att komma på nya leveransformer som passade med dagens samhällssituation. Vi tog med oss att det inte handlade om att leverera perfekta lösningar utan att helt enkelt leverera och utveckla och förfina på vägen. En vecka senare hade vi gått från idé till prototyp och kunde presentera lärar- och pedagogwebinarium, nya landningssidor på Kodboken och Koda i Skolan med tips och tricks, en chattfunktion på Kodboken för stöd i realtid och livehack där vi kunde leda och inspirera barnen online.

Frågeställningarna blev många och en oerhört viktig sådan var hur vi skulle kunna säkerställa tillgängligheten till utrustning. Vi löste det med lokalt engagemang runt om i landet från Kodstugevärdar som öppnade sina dörrar en gång i veckan och ställde fram datorer.

En annan frågeställning var runt volontärskapet. För oss på Kodcentrum är våra volontärer våra kodhjälp-

tar och hur skulle vi säkerställa och engagera fler förebilder med nya leveransformer som innebar förändringar i volontärmöjligheter. Kunde vi skapa en likvärdig känsla av att man bidrar och inspirerar barn i digitala möten?

Och vice versa, vi har som mål att barnen vi möter ska få träffa förebilder, blir det detsamma när man ses via en skärm? På grund av pandemin väcktes en ny idé som vi rullade ut under hösten kallat Möt en Kodare. Med Möt en Kodare kan klasser boka in en av våra volontärer för att höra mer om hans arbete, hur hen valde just den banan och resan dit. En aktivitet som nu även blir ett bra alternativ när prao-verksamhet har fått pausa.

Man kan fortsätta med reflektionerna i all evighet, men en sak är säker, vad det händer saker. Och, vi har med utmaningarna fått nya möjligheter och nått ut till fler, bredare geografiskt och enligt kommentarer även till barn som aldrig skulle ha dykt upp till en fysisk aktivitet.

Vi har nått ut, vi har testat oss fram, vi har förfinat, vi har utvecklat och utvecklats. Vi kommer att fortsätta att utmana oss på Kodcentrum och ser självfallet fram emot att kunna börja träffa våra deltagare, volontärer, samarbetspartners och arbetskamrater fysiskt igen. Men, framöver kommer vi att bjuda på digitala, hybrida, fysiska och kombinerade aktiviteter.

Ett stort tack till alla ni som bidrar till Kodcentrums verksamhet och hjälper oss värna om digital demokrati!

Disa Jernudd
Generalsekreterare
Kodcentrum



Om Kodcentrum

Kodcentrum är en ideell förening som gratis introducerar barn och unga till programmering och digitalt skapande, samtidigt som vi breddar bilden av vem som kan programmera och vad som är uppbyggt av kod. Vi samlar ideella krafter, skolor, myndigheter, kommuner och näringsliv för att stärka barns digitala kunskaper och förmågor. Programmeringskunskaper och förståelsen för hur digitala tjänster och produkter fungerar blir allt viktigare. Det är en demokratifråga och en förutsättning för att kunna ta del av viktiga samhällsfunktioner, påverka samhällsutvecklingen och vara en kritisk konsument. Det är också en förutsättning för att kunna få jobb, då framtidens arbetsmarknad och behov kommer att kräva digital kompetens.

Vår vision är att alla barn ska ha samma förutsättningar att lära sig programmering och digitalt skapande.

Vår mission är att väcka intresset för digitalt skapande och ge varje barn möjligheten, självförtroendet och förmågan att skapa med kod.

Kodcentrums mål är att stimulera intresset och generellt höja kunskapsnivån om programmering och digitalt skapande hos barn. Vi vill visa att alla kan koda. Detta åstadkommer vi genom:

Mötesplatser

Vi samlar barn till mötesplatser i syfte att öka intresset för programmering och digitalt skapande, samtidigt som vi breddar bilden av vem som kan programmera och vad som är uppbyggt av kod. Vi samlar även lärare och pedagoger till mötesplatser i syfte att öka deras kunskaper i att lära ut programmering och digitalt skapande till barn. På grund av pandemin har vi under 2020 kompletterat fysiska möten med nya digitala lösningar för mötesplatser.

Pedagogiskt material

Vi introducerar barn till programmering och digitalt skapande utifrån deras egna behov och intressen. Vi erbjuder ett komplement till skolans undervisning i mellanstadiet, bistår skolan med pedagogiskt material och erbjuder fortbildningsaktiviteter för lärare och andra pedagoger.

Digital plattform

Kodcentrum driver den digitala plattformen [Kodboken.se](https://kodboken.se) som fokuserar på att ge introducerande kunskaper om programmering och digitalt skapande hos barn och vuxna i barns närhet. Här samlar vi allt vårt pedagogiska material.

Opinionsbildning

Vi är en aktiv röst i samhällsdebatten gällande bland annat frågor kring digital demokrati och framtida kompetensförsörjning.

Samverkan

Vi är samverkande, inkluderande och inspirerande. Vår organisation genomsyras av en rörlighet och lyhördhet i förhållande till en föränderlig omvärld. Vi är brobyggare och arbetar sektoröverskridande för att väcka barns intresse för programmering och digitalt skapande.

Engagera volontärer

Våra volontärer är yrkesverksamma personer eller studerande som brinner för att alla barn oavsett bakgrund ska ges möjlighet att få testa på att skapa med kod. De ser behovet av att värna om digital demokrati och har ett stort intresse för IT, teknik, och pedagogik. Volontärernas roll är att vara förebilder och visa bredden av vad som är möjligt att skapa med kod utifrån olika intressen och yrkesroller.

Impact 2020

Aktiviteter för barn

54 barnaktiviteter

3 674 barn har nåtts

13 641 deltagartimmar



Lärar- och pedagogaktiviteter

37 läraraktiviteter

509 lärare

1 402 deltagartimmar



Kodboken.se

Antal besök: 275 963

En ökning med 11%



Volontärer

208 engagerade kodhjältar!





Digitala Kodstugan

I början av mars var vi lyckligt ovetandes om vad som väntade runt hörnet och drog igång fem fysiska kodstugor i Uppsala, Stockholm och Göteborg. Efter att pandemin blivit ett faktum följde vi Folkhälso-myndighetens rekommendationer och pausade alla kodstugor.

När sommaren stod för dörren blev det tydligt att det rådande läget krävde ett digitalt upplägg för att kunna dra igång kodstugorna till hösten. Vi började fundera på hur vi kunde anpassa oss till den nya situationen och samtidigt utveckla verksamheten för att nå barn som vi inte nått tidigare på grund av den geografiska begränsningen. Samtidigt ville vi säkerställa att det digitala formatet skulle vara tillgängligt för alla barn särskilt för de som inte har en dator hemma eller tillgång till wifi-uppkoppling. Vi såg även detta som en möjlighet att bredda kodstugans volontäruppdrag och göra dessa mer flexibla för fler volontärer.

Resultatet blev två upplägg för den digitala kodstugan. Det första fick namnet Den nationella digitala kodstugan och här introducerades deltagarna till våra teman "Kom igång", "Skapa spel", "Skapa musik"

och "Skapa robotar och AI" genom förinspelade videos. Dessa leddes av vår pedagog Jessica som gästades av fantastiska personer från Microsoft, Spotify, Sigma och Ericsson som alla introducerade varsitt tema. Deltagarna fick sedan hjälp av volontärerna med att lösa programmeringsuppgifterna via chatt.

I det andra upplägget "Den digitala kodstugan eller färggrupperna" försökte vi återskapa upplägget för den fysiska kodstugan i digitalt format. Volontärerna drev undervisningen och kunde välja att utnyttja det förinspelade materialet från den nationella digitala kodstugan.



Båda kodstugeupplägg genomfördes på plattformen Discord och för den digitala kodstugan/färggrupperna kommunicerade volontärer och deltagare genom att ha samtal i större och mindre grupper på Discord, samt genom att dela skärm och chatta.

För att säkerhetsställa tillgängligheten till dessa två digitala upplägg startade vi även samarbeten med lokala aktörer som blev kodstugevärdar. För att bli kodstugevärd behövde man kunna erbjuda en lokal där barn kunde låna en dator och hörlurar för att på plats kunna delta i ett av de två kodstugeuppläggen. Kodstugevärdarna blev i praktiken kodkupor och totalt kunde vi erbjuda deltagande hos tio kodstugevärdar där majoriteten var nya samarbeten med aktörer i bl.a. Gävle, Sandviken, Umeå och Växjö.

Efter utvärderingar med deltagare och volontärer har de digitala uppläggen för kodstugan fått både ris och ros. Vi hade en del utmaningar med plattformen Discord i början och det var mycket learning by doing i genomförandet, både för volontärer och deltagare. Pandemin gjorde det även svårt för oss att besöka klasser och på så sätt nå flickor. Vi fick dock återkopplingen från en flicka som deltog, att hon aldrig hade varit med om inte kodstugan varit digital.

Många deltagare och volontärer har även framfört att de tycker att det digitala upplägget funkar mycket bra och att barnen fått en likvärdig introduktion till programmering som de fått i de fysiska kodstugorna.

Citat från barn

Vad tyckte du bäst om i Kodstugan?

"Att få prata med kodare"

"Allt!! 😊"

"Det var superkul att programmera alla sakerna så det var nog det roligaste men jag tyckte att allt var roligt"

"Att programmera och ledarnas snabba återkopplingar"

Båda kodstugeupplägg genomfördes på plattformen Discord och för den digitala kodstugan/färggrupperna kommunikerade volontärer och deltagare genom att ha samtal i större och mindre grupper på Discord, samt genom att dela skärm och chatta.

För att säkerhetsställa tillgängligheten till dessa två digitala upplägg startade vi även samarbeten med lokala aktörer som blev kodstugevärdar. För att bli kodstugevärd behövde man kunna erbjuda en lokal där barn kunde låna en dator och hörlurar för att på plats kunna delta i ett av de två kodstugeuppläggen. Kodstugevärdarna blev i praktiken kodkupor och totalt kunde vi erbjuda deltagande hos tio kodstugevärdar där majoriteten var nya samarbeten med aktörer i bl.a. Gävle, Sandviken, Umeå och Växjö.

Efter utvärderingar med deltagare och volontärer har de digitala uppläggen för kodstugan fått både ris och ros. Vi hade en del utmaningar med plattformen Discord i början och det var mycket learning by doing i genomförandet, både för volontärer och deltagare. Pandemin gjorde det även svårt för oss att besöka klasser och på så sätt nå flickor. Vi fick dock återkopplingen från en flicka som deltog, att hon aldrig hade varit med om inte kodstugan varit digital.

Många deltagare och volontärer har även framfört att de tycker att det digitala upplägget funkar mycket bra och att barnen fått en likvärdig introduktion till programmering som de fått i de fysiska kodstugorna.

Citat från barn

Vad tyckte du bäst om i Kodstugan?

"Att få prata med kodare"

"Allt!! 😊"

"Det var superkul att programmera alla sakerna så det var nog det roligaste men jag tyckte att allt var roligt"

"Att programmera och ledarnas snabba återkopplingar"

Citat från föräldrar

Värmande ord efter hack och kodkupor

"Fantastisk kurs!! Hade förmånen att få sitta med! Så kreativt och bra och lyhörda, relationsskapande ledare som gav barnen kraft att själva lösa problemen!! Så härligt också att misstag uppmuntrades och lyftes som en väg till utveckling! Tack"

Tack för detta event och även interaktiva påskkortet. Vi har nu en 10-åring som har fastnat för programmering. Kull!"

"Vilket fantastiskt initiativ. Jag är så imponerad av allt ni gör, det är så viktigt för barnen att kunna programmering idag. Viktigt för dem att se att man kan göra annat än att spela, exempelvis att vara med i bakgrunden och skapa spel."

Kodkupor

Under 2020 har projektet kodkupa som Jacob Wallenbergs stiftelse bidrar till slipats och utvecklats för att kunna anpassas efter olika aktörers förutsättningar, behov och ambitioner. Vår samarbetspartner Karlstad stadsbibliotek som tidigare drivit en kodstuga startade under året upp en kodkupa i form av en lovkurs för barn i Väse.

Även Örebro kommun genom Mötesplats Vox valde att starta en kodkupa i form av en lovkurs. Denna drevs av våra två tidigare ungdomsvolontärer Arian och Mohammed som även var elever på NTI-Gymnasiet i Örebro. Volontärerna anställdes inom ramen för feriejobb av Örebro kommun och drev kodkupan tillsammans med fritidspersonal. Örebro-projektet stöttades med bidrag från Åhlen-stiftelsen och aktiviteterna har förankrats.

Båda kodkuporna var uppskattade och välbesökta. I Örebro där kursen var öppen på drop-in-basis kom både flickor och pojkar tillbaka regelbundet och deltog under flera veckor under sommaren.

Under hösten startade även gymnasiesärskolan Frejagymnasiet i Mölndal en kodkupa riktad mot

deras gymnasieelever. Det pedagogiska upplägget anpassades till målgruppens behov för att väcka deras intresse för programmering. Kodkupeutbildningen hölls av vår erfarna volontär Samuel Genheden som även stöttade de engagerade lärarna i uppstarten av kodkupan.

Inom ramen för den digitala kodstugan engagerade vi kodstugevärdar som i praktiken drevs som kodkupa. En av dem var Rinkeby Folkets Hus där barn och volontärer deltog fysiskt. Denna kodkupa tillsammans med övriga kodstugevärdar i Linköping, Umeå, Göteborg, fick pausas efter skärpta restriktioner. Även kodkupan på Kulturhuset Agora i Linköping fick pausa verksamheten efter två genomförda tillfällen.

Som följd av pandemin har vi flera kodkupa som inte startats igång då den fysiska aspekten var viktig för genomförandet. Några av dessa är kodkuporna på Flemingsberg Science, fritidsgården Musikhuset Norsborg i Botkyrka och på stadsbiblioteket i Katrineholm. Vi hoppas kunna dra igång dessa under 2021 så fort det är möjligt.



Barnaktiviteter

Under 2020 har vi i samverkan med volontärer, partners och sponsorer bemött de utmaningar som pandemin inneburit och kunnat nå ut till barn via digitala barnhack och lovkurser, men även några fysiska barnhack i olika tappning. Med digitala möten har vi kunnat nå nya målgrupper både utifrån åldrar där vi t ex haft panelsamtal med högstadieelever, dansat med förskolebarn, och geografiskt med att vi nått ut till nya platser. Med lovkurser har vi levererat utmaningar i form av musikskapande och möjliggjort för gymnasieelever att inspirera barn som sommarjobb. Och, som en ytterligare nivå gett deltagare praktiska färdigheter i att behärska nya program och verktyg. Vi har totalt nått 3 674 barn och unga som vi nu hoppas har en bättre förståelse och kanske ett ökat intresse för allt vad IT, programmering och digitalisering innebär.

Lyckade samarbeten med Rinkeby Folkets Hus

Samarbetet med Rinkeby Folkets Hus inleddes med deras deltagande på sportlovs kurs hos Schibsted som belyste behovet av mer digital kompetens i området. Rinkeby har drabbas hårt av Covid 19 inte minst med många barn som satt hemma och behövde stimulans. Kodcentrum bjöd på utom-

hushack i parkleken med analoga aktiviteter genom olika stationer där vi nådde barn i alla olika åldrar och även deras föräldrar. I vårt format "Byn läser" valde vi böcker som behandlade digitalisering och programmering med barn i fokus. När situationen tillät samlades vi i Folkets hus för att göra barnhack som lockade många flickor i olika åldrar och gav oss möjlighet att bjuda in till digital kodstuga. Medan barnen introducerades till programmering gavs föräldrarna en djupare förståelse för barns digitala vardag för att sedan sluta upp med barnen och skapa tillsammans.





Kristjan dansar med byn

Under senvåren bjöd Kodcentrum tillsammans med Mattecentrum in Kristjan från Let's dance till Rinkeby parklek för att leda en rolig matte- och programmeringsdans. Inte bara barnen som stod på led, utan även flera föräldrar som började röra på sig.

Kodboken Live!

Under Kodcentrums första livehack bjöd vi in barn till att följa vår pedagog Jessica via en livesändning där hon presenterade en uppgift i Scratch. Efter genomgången fick barnen jobba vidare med uppgiften på egen hand med stöd via vår chatt som bemannades av våra kodhjältar.

Påskkortsprogrammering på påsklov

Istället för att knacka dörr och lämna påskkort ordnade vi ett livehack där vi visade barn från hela Sverige hur de kunde skapa digitala påskkort. Vår volontär Ruxandra Theodore skapade även en ny koduppgift som presenterades under livehacket, Påskjakt Platformer!

Sportlovskurs hos Schibsted

Barn från Swedish Gambian Youth och Rinkeby Folkets Hus bjöds in till en tre dagars sportlovskurs på Schibsteds huvudkontor i Stockholm. Kodcentrums och Schibsteds gemensamma mål var att ge deltagarna förståelse för vad programmering är, vad det kan användas till och ge deltagarna självförtroende

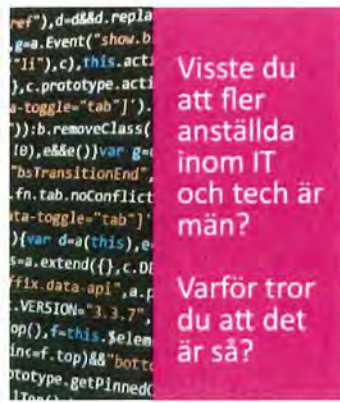
att själva skapa med kod. Barnen fick skapa spel utifrån egna berättelser och idéer på hjältekaraktär. Kursen leddes av Kodcentrums pedagoger tillsammans med studenter från KTH. Dagarna bjöd på mycket programmering, lekar, kändisbesök, rundtur i huset med besök hos digitala utvecklare som t ex Blocket, samtal med redaktionen för SVD junior, workshop i entreprenörsskap och massor av godsaker!

AI-hack tillsammans med Microsoft

Robotar och AI stod i fokus när vi bjöd in AI-expertis från Microsoft för att förklara för barnen vad AI är via en livesändning. Efter presentationen fick barnen koda sin egen robot och berätta vad de skulle önska att en robot kunde hjälpa dem med. I eventet deltog Daniel Akenine, Ellen Hagstrand och Jerker Porat från Microsoft samt deras medarbetare som var volontärer i chatten för att stödja eleverna under deras kodande.

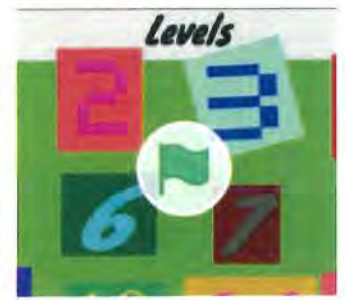
Code Summer Camp i Linköping

Linköping Science Parks sommarkurs väcker intresset för teknik, problemlösning och kodning hos killar och tjejer oavsett förkunskaper. Sommarlovskursen blev under året digital och gratis och Kodcentrum hade möjlighet att bidra med att skapa det pedagogiska upplägget för kursens introducerande dagar. 392 barn och unga deltog i lägret och fick lära sig Scratch, HTML/CSS, Python och ta del av VR-upplevelser, digitala studiebesök och inspirationsfilmer.



Noteringar och Beröm

Detta spelet har jag gjort själv. Jag har arbetat på Hade jag inte gått i denna kurs hade jag absolut gjort detta spel.
Tack Kodcentrum!!!!



Musikprogrammering under Side-by-Side

El Sistema och Göteborgs symfoniker anordnar årligen det internationella musiklägret Side-by-Side för musicerande ungdomar under en vecka. Med stöd från SEB tog Kodcentrum fram dagliga utmaningar för att främja digitalt skapande i relation till musik. Det var härligt att både se och höra de fantasifulla instrument som barn och unga skapade under sommarlägret!

Höstlovshack på Ideon Science Park

Under höstlovet körde vi ett livehack som en del av Ideon Science Parks årliga läger till vilket alla fritidshem i Lund och Staffanstorps bjöds in. Inför hacket gjorde vi även ett webinarium för fritidshemmets pedagoger där vi gick igenom koduppgiften och introducerade verktyget Scratch, analoga lekar och övningar. Alla fritidspedagoger fick en egen utbildning och en uppföljning för att själva kunna jobba vidare med programmering i fritidsverksamheten.

Kids Coding Camp med Schibsted

Under 2020 blev Schibsted en av våra nya huvudsponsorer och vi kickstartade med ett livehack. Barn i Sverige och Norge bjöds tillsammans med en vän in till att tillsammans med vår pedagog Ebtisam koda spelet Bug race. Hacket var mycket uppskattat, och vi tar konceptet Kids Coding Camp vidare med publika camps för 2021.

Teckentolkad programmering

Genom ett bidrag från Åke Wibergs stiftelse kunde vi anordna ett hack anpassat till eleverna på Kannebäcksskolan som är en dövskola. Lärarna på skolan hade inför hacket förberetts med presentation och hands-on workshop med programmeringsuppgift och analog lek. Hacket genomfördes i klassrummen med en förinspelad video med presentation av vår pedagog Ebtisam tillsammans med teckentolk. Våra volontärer deltog under hacket med stöd i chatten till elever och lärare. Materialet finns nu på Kodboken.se.

Samtal: Årets Tech-tjej med Microsoft

Visste du att fler anställda inom IT och tech är män och varför tror du att det är så? Vad kan det få för konsekvenser? Dessa och många andra spännande frågor fick högstadietjejer från Järva och Biskopsgården diskutera tillsammans med framstående kvinnor inom tech-branschen i ett digitalt panelsamtal. De skarpa tjejerna från Järva och Biskopsgården bidrog med många insiktsfulla frågor och perspektiv.



Kodcentrum gör UR-tv under Vetenskapsfestivalen

När Vetenskapsfestivalen flyttade till hösten och blev digital ställde Kodcentrum upp med en livesänd lektion i programmering. Våra volontärer Tora Bodin och Christoffer Wallenberg gjorde ett fantastiskt bra jobb i tv-studio och ledde ett livehack där barn och vuxna fick skapa sin egen robot. Sändningen ligger uppe som lektion på UR.se

Digital@Idag: samtal om IT-branschen

Som en del av Digital@Idag bjöd Kodcentrum in barn från Digitala Kodstugan, ungdomar från Fritidsgården Musikhuset Norsborg, Rapatac i Gävle och Tech Tensta till ett inspirationssamtal om en karriär inom IT-branschen. Fyra kvinnliga medarbetare från Microsoft med olika roller och bakgrund delade med sig av berättelser från IT-branschen, livsval och hur det är att jobba på Microsoft.

Göteborgs förskolor dansar loss med robotar

Alla förskolor i Göteborg bjöds in till dans med robot som en del av Digital@Idag. Förskolorna fick en algoritm att lösa i förhand där resultatet skulle bli en dans. Materialet var ett uppskattat underlag för hur man kan jobba analogt med yngre barn och kombinera programmering med dans och rörelse. Innan dansseventet gjorde vi ett webinarium för förskolornas pedagoger där barngrupperna jobbade med materialet. Våra pedagoger Jessica och Lisa genomförde sedan en lekfull och pedagogisk livepresentation som förskolorna kopplade upp sig till där det dansades loss tillsammans med Roboten Sparky, som kodats att dansa Macarena.



Kodcentrum stöttar kommuner under pandemin

När Kodcentrums fysiska aktiviteter pausades under våren 2020 fick vi Covid-19-öronmärkta medel från Microsoft för att kunna stödja alla lärare och elever i mellanstadiet i Staffanstorps, Gävle och Sandviken med bland annat livehack och seminarier.

I nära kontakt med kommunerna och samordnare lade vi upp en struktur för att ge hjälp och inspiration för att jobba med digitalt skapande och programmering i skolorna. Genom att engagera yrkesverksamma programmerare, volontärer och inspiratörer från näringslivet ville vi öka självförtroendet och kompetensen bland lärare och samtidigt inspirera eleverna till att testa programmering och få en djupare förståelse för hur det digitala samhället de lever i fungerar.

Vi skapade en särskild landningssida på Kodboken där vi lyfte tips och tricks för lärare och länkade till relevant material. För att kunna ge stöd i realtid lade vi till en chatt på Kodboken som gjordes tillgänglig

för studenter, lärare och föräldrar under dagtid att använda när de fastnade vid en uppgift eller hade frågor. Att samarbeta på detta sätt med kommuner och att använda dessa nya verktyg har varit en fantastisk erfarenhet och lärdom för Kodcentrum.



Panelsamtal under Framtidsarenan

Kodcentrum bjöd in till panelsamtal under Framtidsarenan och ställde frågan: "Hur kan vi arbeta framåt och väcka intresset från en tidig ålder så att vårt digitala samhälle blir en självklarhet för alla? Kodcentrums ordförande Inger Tegelström modererade samtalet och fick tankvärda svar från paneldeltagarna.

Citat från barn

Om du kunde programmera vad som helst, vad skulle du då programmera?

"Ett musikprogram."

"En hjälprobot som kan göra allt"

"Stora spel"

"Robotar som listade ut botemedel mot alla sjukdomar"

"En snäll robot som kan baka åt mig;)"

"Ett basketspel"

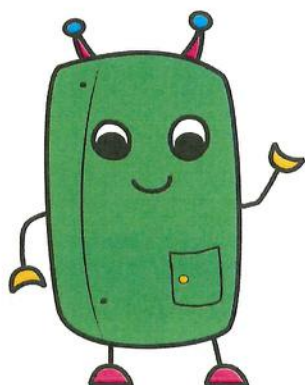
"En robot som kunde städa mitt rum åt mig"

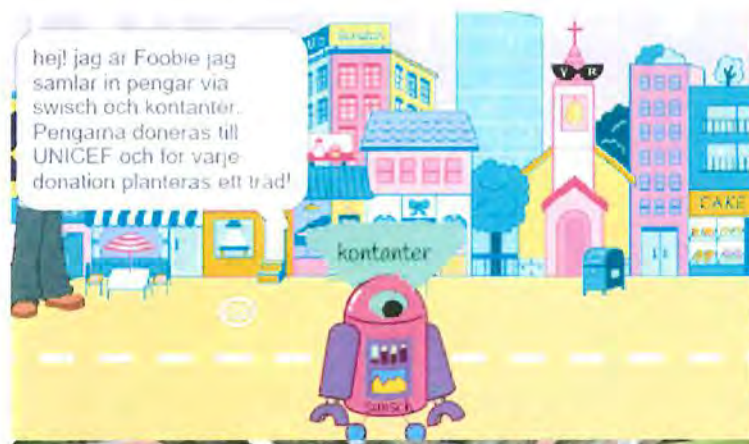
"Människor."

"Något liknande som google"

"Allt!."

"Typ ett skateboard spel."





STOPPA MOBBNING I SKOLAN

VI KAN GÖRA SKILLNAD
DU KAN GÖRA SKILLNAD



Tävlingar

Kodutmaningen

Årets stora tävling Kodutmaningen hade temat robotar och AI. Tävligen gick ut på att komma på en idé till en samarbetsrobot och göra en digital prototyp i Scratch som visar hur roboten kan hjälpa oss människor med samhällsutmaningar. Skolklasser från hela landet deltog med fantastiska tävlingsbidrag, bland annat robotar som plockar skräp ur hav och i städer, robotar som hjälper till med klimatsmarta val i mataffären eller som inbyggda i kylskåpet hjälper till att minska matsvinnet hemma, och robotar som förebygger mobbning i skolan. Vi har också fått se en robot som hjälper till att ge vaccination mot Covid, en innovativ lösning som verkligen hjälper till med en aktuell utmaning. En engagerad jury bedömde tävlingsbidragen, bestående av kunniga inom området från Furhat Robotics, ABB, Microsoft, Ericsson, Sigma IT (nu Nexer), Schibsted, Spotify och Strawbees.

Se alla vinnarbidragen på
www.kodboken.se/kodutmaningen

Tekniktävlingen – samarbete med Chalmers

Parallellt med vårt robot-tema i Kodutmaningen, samarbetade vi med Chalmers och medverkade i deras årliga Tekniktävlingen för årskurs 6 på temat "Framtidens samhällsrobotar". Tävligen går ut på att ta fram en idé och konstruera en prototyp av en framtida samhällsrobot som löser eller förbättrar ett befintligt samhällsproblem inom något av områdena hälsa/sjukvård, äldreomsorg, skola/förskola eller miljö.

Kodcentrum höll i en workshop i Scratch för lärarna och deltog i juryn som bedömde tävlingsbidragen som presenterades i en spännande final i februari 2021. Tekniktävlingen startades av Tekniska Samfundet år 1993 och syftar till stimulera intresse för teknik genom att eleverna prövar på hur en ingenjör arbetar.



Möt en kodare

Hur ser en kodare ut?

Två av Kodcentrums centrala mål är att bredda bilden av vad som kan skapas med kod, och vem som kan skapa med kod. För att visa barn vem som finns under ytan på våra fantastiska kodhjältar ville vi göra en återkommande aktivitet som gör plats för det personliga mötet. När pandemin tvingade oss att göra alla aktiviteter digitala, skapades här ett vakuum. Ur det vakuumet föddes idén "Möt en kodare – det digitala skolbesöket". I Möt en kodare får barn möjlighet att ställa alla sina frågor till en riktig programmerare via videolänk. Aktiviteten riktar sig främst till skolor.

Programmerarens uppdrag är att utifrån personliga erfarenheter prata med barnen om vad kod och programmering är, vad det kan vara bra för, varför det är kul att jobba med och vad en arbetsdag innebär. Barnen får möjlighet att konfrontera sina fördomar och skapa sig en ny, mer nyanserad bild av vem som kan koda. Vår förhoppning är att många av barnen känner igen sig i något som programmeraren berättar om sig själv och efter samtalet känner sig mer inkluderade och tilltalade i framtida situationer som berör programmering, IT och problemlösning.





Min robot

Om jag hade haft en egen robot skulle den få hjälpa mig att rykta min smutsiga häst.

Kodboken

Kodboken är Kodcentrums digitala plattform som riktar sig till barn, lärare, pedagoger och vuxna i barns närhet som vill lära sig att programmera. På grund av pandemin skapade vi en samlingssida på Kodboken.se där vi tipsar om webinarier, lektionsplaneringar och material på Kodboken som är kostnadsfritt att använda och som fungerar för fjärr- och distansundervisning.

Under 2020 har vi skapat volontärsporrätt med videointervjuer och presentationer som finns på webbplatsen. Vi har genomfört ett flertal öppna livehack på Kodboken Live, där vi bjudit in våra volontärer att leda presentationen tillsammans med vår pedagog Jessica. Här har vi genomfört korta intervjuer med volontären, om dem som programmerare och vad programmering är och används till. Vi har lyft en bredd av kvinnor och män och olika brancher. Kodboken.se har som resultat utökats med Kodboken Live, där våra livehack visas fram med tillhörande material.

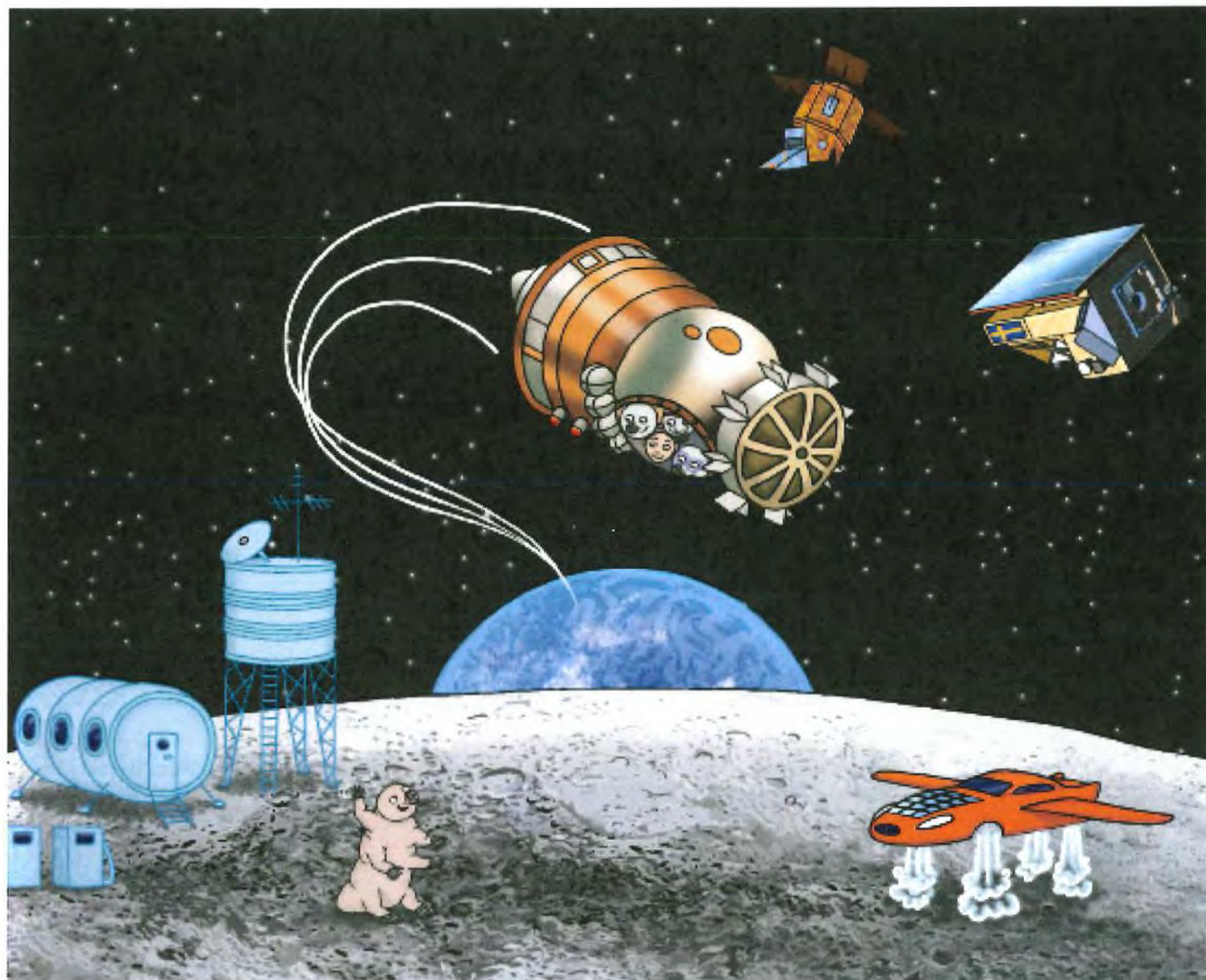
Kodboken har kompletterats med nya och uppdaterade koduppgifter, framtagna tillsammans med våra volontärer. Påskjakt Plattformen är ett exempel, framtaget av volontären Ruxandra Teodoru. Material på Kodboken.se har uppdaterats och förbättrats under året och mycket innehåll har fått en tydligare struktur samt skärminspelningar på delmomenten i koduppgifter, något som har uppskattats mycket av såväl elever som lärare.

Flertalet skärmfria lekar har digitaliserats och PDF-mallar för övningar har gjorts interaktiva för datoranvändning. Detta har varit en viktig förutsättning för att genomföra workshops och livehack på distans under året och har uppskattas mycket av skolor, barn och volontärer.

Skolmaterial om robotar och AI

I mars lanserade vi ett nytt skolmaterial på temat robotar och AI, "Min robot", som handlar om hur robotar kan samarbeta med och hjälpa oss människor med små och stora samhällsutmaningar. Temat kopplar till kursplanerna för teknik och samhällskunskap för årskurs 4-6 och går med fördel att använda ämnesintegrerat kring aktuella teman som de globala målen, klimat- och miljöfrågor, hälsa och sjukvård eller mänskliga rättigheter.

Skolmaterialet innehåller en lektionsplanering med datorfria och digitala övningar som leder eleverna genom en innovationsprocess, från idé till programmerad digital prototyp i Scratch. Det utvecklar kunskaper och förmågor hos eleverna som främjar entreprenörskap, att gå från idé till handling, att se möjligheter så väl som utmaningar och att samarbeta kring problemlösning.



Koda i skolan

Kodboken på distans

I takt med att insikten ökade om hur pandemin skulle påverka skolan, och elevernas möjlighet till undervisning på plats eller på distans, har samlade vi våra bästa tips på digitala lektionsplaneringar, datalogiska lekar och programmeringsuppgifter på Kodboken. Allt material är kostnadsfritt för lärare och elever och fungerar att använda för fjärr- och distansundervisning. På sidan "Kodboken på distans" finns även länkar till våra lärarwebbinarier och livehack, på alla våra teman för skolan så som "Min robot", "Rymdkoden" och "Skapa digitala berättelser och spel".

Rymdäventyret fortsätter!

Vårt populära skolmaterial med rymdtema som vi tagit fram tillsammans med Rymdstyrelsen och Mattecetrum, "Leia och björndjuren knäcker rymdkoden", fortsatte under året att laddas ned och beställas med en rykande åtgång! På sajten Utbudet.se har över 39 000 tryckta exemplar beställts och på webbplatsen Lektion.se gjordes ca 50 000 nedladdningar av elev- och lärmaterialet. En engelsk översättning av skolmaterialet tas fram och ska vara färdig i början på 2021.





Lärar- och pedagogaktiviteter

Lärarkodstugor

Våren startade med planering och uppstart av fyra lärarkodstugor i Göteborg, Malmö, Lund och Stockholm – med stöd från Jacob Wallenbergs Stiftelse och i samarbete med kommunernas utbildningsförvaltning, Center för Skolutveckling i Göteborg, Foo Café i Malmö, Coder Dojo i Lund och med Spotify där lärarkodstugan skulle dra igång en tredje termin på deras huvudkontor i Stockholm. Tyvärr satte pandemin stopp för planerna, i Göteborg och Malmö hann vi anordna ett första tillfälle innan vi var tvungna att pausa all fysisk verksamhet och istället satsa på digitala aktiviteter.

Under höstterminen anordnade vi tillsammans med Coder Dojo, Lunds kommun och Malmö stad en lärarkodstuga som gick att delta i på distans så väl som på plats på Foo Café i Malmö, för de lärare som hade möjlighet till det.

Parallellt vidareutvecklade vi lärarkodstugans upplägg för att under senhösten testa en helt digital lärarkodstuga, med stöd från Sten K Johnsons stiftelse för lärarfortbildning riktad mot lärare i Skåne-regionen. Ett tjugotal lärare från hela landet deltog och handledes av Kodcentrums pedagoger och volontärer samt volontärer från Coder Dojo. Under tre tillfällen fick deltagarna prova på allt från digitalt berättande och spelprogrammering till att hitta på idéer och programmera sociala robotar i Scratch.

Lärrarhack och webinarier

När vårens fysiska lärarkodstugor sattes på paus satsade vi istället på lärrarwebbinarier via Microsoft Teams, i vilka Kodcentrums pedagog presenterade skolmaterial från Kodboken.se och bjöd in volontärer och samarbetspartners som inspiratörer. Webbinarierna gavs på olika teman och för olika skolämnen så väl som för ämnesintegrerade

Citat från lärare

Stort tack till alla fantastiska lärare vi träffat under året!

"Det går superbra för 4A på Björksätraskolan(Sandviken)!
Allas robotar är igång!"

"Vilken JÄTTEBRA sändning igår!!
vi allihop är imponerade över
tydligheten, den pedagogiska
presentationen din glada o proffsiga
framtoning och det peppande
innehållet. Toppen!! "

"Jättekul!! Att det var en programmerare
med drog verkligen elevernas
uppmärksamhet. Jag körde den
inspelade live-sändningen med en
annan klass på eftermiddagen också!"



Kodcentrum

En ideell förening som helt gratis erbjuder barn till programmering digitalt skapande för att främja delaktighet.

Stödet volontärer
Istugor och barnhack
Arkodstugor och lärarhack
Sajt Kodboken.se
Får i skolan, kopplar till läroplanen



<Kodcentrum>



projekt, exempelvis om digitala berättelser och spel, rymden, robotar och AI. Under höstens tävling Kodutmaningen bjöd vi på inspiration från Furhat Robotics och Stockholms stads utbildningsförvaltning som berättade om ett spännande projekt med robotar som lärarassistenter. Totalt mötte vi 219 lärare i våra lärarwebbinarier under året och vi hade dessutom möjlighet att nå ut till lärare från hela landet.

Kodcentrum <3 KomTek

KomTek Sverige är en förening som består av kommunala teknik- och entreprenörskolor i 17 kommuner runt om i landet som erbjuder fritidskurser för barn och unga samt stöd för skolan. KomTek och Kodcentrum vill båda väcka intresset och stärka lärarnas självförtroende i programmering. Tillsammans bjöd vi under hösten in till lärarhack på 9 orter för att inspirera till mer digitalt skapande i skolan. Vi har under 2020 mött 123 lärare, pedagoger och bibliotekarier, från Helsingborg i söder till Hudiksvall i norr genom vårt samarbete.

Vi har erbjudit inspiration och hands-on workshops på våra olika teman. På rymdtemat har vi haft med Perina Stjernlöf från Rymdstyrelsen på videolänk som har presenterat skolmaterialet och lärarna har fått prova på matematisk och datalogisk problemlösning genom att bygga ett rymdspel i Scratch.

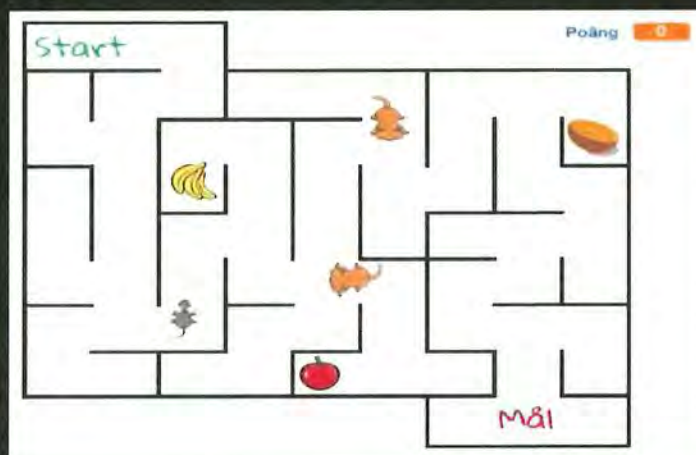
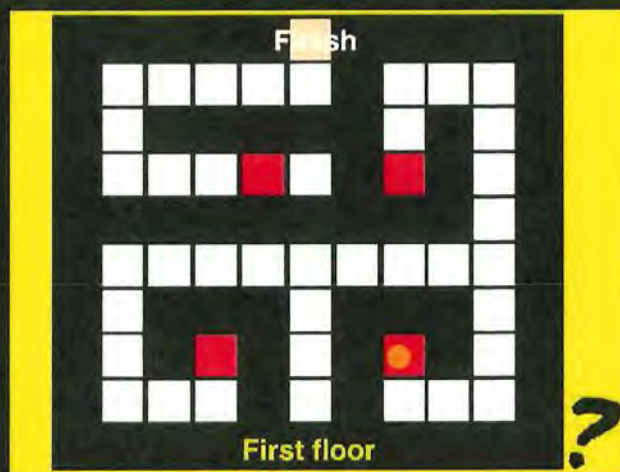
Med skolmaterialet "Min robot" har vi visat hur lärarna kan stödja elevernas innovationsprocess från idé till digital prototyp i Scratch. KomTek-samarbetet fortsätter under 2021 med ytterligare minst två lärarhack.

Lärarhack med Expectrum och Finnup

Under året har vi även samarbetat med andra aktörer för att anordna digitala fortbildningar för lärare och pedagoger. Tillsammans med Expectrum, Finn Upp, Robotdalen och ABB i Västerås inspirerade vi 35 lärare kring hur skolan kan ge eleverna digital förmåga och självförtroende att bidra till innovativa lösningar på samhällsutmaningar. ABB och Robotdalen höll inspirationsföreläsningar och tog oss på en virtuell rundtur av ABB Robotics Experience Center. Kodcentrum höll i en av tre workshops som alla hade fokus på olika årskurser, vår workshop var för årskurs 4-6 och handlade om skolmaterialet "Min robot" och höstens tävling Kodutmaningen.

Hösthack i Uppsala

Aktuell forskning och praktiska workshops i programmering var temat för "Hösthacket", ett digitalt lärarhack tillsammans med Uppsala kommun och Uppsala Universitet där Kodcentrum höll en workshop tillsammans med volontärer från NTI-gymnasiet i Uppsala.



Lärarassistenter med digital kompetens

I samarbete med Medieinstitutet har Kodcentrum under hösten utbildat studenter som går distansutbildningen "Lärarassistent med digital kompetens". Runt 70 studenter går utbildningen som är 2-årig, ger yrkeshögskolepoäng, och som gör dem till ett viktigt och efterlängtat stöd för lärare och elever. Kodcentrum bidrog med en introduktion till programmering som digital kompetens och ett verktyg för digitalt skapande.

Vid första kurstillfället höll Kodcentrums generalsekreterare Disa Jernudd föreläsningen "En programmerad värld – hur kan skolan verka för digital demokrati?". Om varför programmering och digital kompetens behöver vara en del av allmänbildning för barn och unga i ett digitalt samhälle och hur digitalisering förändrar skolans och lärarens roll.

Lisa Söderlund, pedagogiskt ansvarig på Kodcentrum, höll föreläsningen "Koda i skolan – programmering och digital kompetens i grundskolan" med koppling till läroplanens kursplaner för

matematik och teknik samt som en del av digital kompetens inom alla skolämnen. Föreläsningen fokuserade på hur programmering kan användas som kreativt verktyg och om programmering som problemlösning.

Vid andra kurstillfället hölls två praktiska workshops som båda introducerade programmering med data-logiska övningar och blockprogrammering i Scratch, en för blivande lärarassistenter i årskurs F-5 och en för årskurs 6-9. För de yngre åldrarna handlade det om att skapa digitala berättelser och spel, medan vi för de äldre åldrarna hade fokus på att gå från idé till digital prototyp och arbeta med elevernas entreprenöriella förmågor.

Studenterna fick som uppgift till LIA (Lärande i arbete) att testa några av uppgifterna med en klass eller lärarkollegor. Efter LIA-perioden hade vi ett uppföljande webinarium där vi diskuterade möjligheter och begränsningar i de skolor de verkat i, samt de behov som de blivande lärarassistenterna såg fanns i skolorna. Samarbetet fortsätter under 2021.

Samarbetspartners

Huvudsponsorer



Ericsson

"Ericsson vill fortsätta driva det digitala samhället framåt och med det också uppmuntra den långsiktiga tillväxten av kompetens som kan vara med och skapa vår framtid. Att barn i ett tidigt stadium blir bekanta med kodning är väldigt viktigt i dagens högteknologiska samhälle och vårt samarbete med Kodcentrum är något vi är mycket stolta över. Vi har under året inte bara engagerat kollegor som volontärer men även lagt grunden för flera kodstugor liksom använt Kodcentrum som en testbädd för nya modeller. Vi är ser mycket fram emot det kommande verksamhetsåret!" Anders Österlund, Head of Employer Branding & People Experience



Microsoft

"Det är en stor ära att få vara samarbetspartner till Kodcentrum, något som vi med stolthet har varit under en lång tid. Den svenska it-branschen saknar redan och kommer på sikt att lida en stor brist på it-kompetens. Tillsammans med Kodcentrum har vi gläntat på dörren till nya möjligheter för många barn och ungdomar att upptäcka it och programmering, och minska det digitala utanförskapet bland Sveriges skolungdomar. Joke Palmkvist, Affärsområdeschef skola och högre utbildning, 2017-2020



Schibsted

"Vi på Schibsted vill inte bara vara en del av framtiden, vi vill också vara med och bygga den genom att lära barn framtidens språk. Att vara en av huvudsponsorerna för Kodcentrums viktiga och avgörande arbete med att lära barn att koda är något vi är fantastiskt stolta över och som gör det möjligt för oss att tillsammans driva utvecklingen åt rätt håll. Barnen är vår framtid och vi vill visa dem vilka oändliga möjligheter det finns i den digitala världen." Lena Berlin Stålhammar, Director Talent Acquisition & Employer Branding



Spotify

"För oss var det en icke-fråga att gå in som huvudsponsor redan från start. Att alla barn får samma chans att lära sig koda är en demokratifråga, och här spelar Kodcentrums insats en unik roll. Att det nu även har utvecklats till vidare samarbete kring lärarkodstuga och meetups här hos oss är något som alla våra volontärer uppskattar enormt mycket." Katarina Berg, CHRO, Brand, Strategy Operations & Workplace Solutions



Nexer, tidigare Sigma IT

"Genom att stötta Kodcentrum kan vi bidra till att fler barn och unga får upp intresset för programmering och upptäcker den digitala världens alla möjligheter. Vi vill hjälpa till att skapa en bredare bas av unga kodare som kan bidra till att säkerställa den kompetens som efterfrågas inom samhällsutvecklingen i stort. Många av våra medarbetare som brinner för kod och programmering får möjlighet att dela med sig av sin kunskap till nästa generation och blir förebilder för barnen i Kodcentrums aktiviteter genom att vara volontärer." Lars Kry, VD Nexer

Stödföretag

ABB, Embracer Group, SAP, Informator, Linklaters, Vimla och Nordnet.

Övriga bidragsgivare

Kodcentrum har under 2020 beviljats stöd från Jacob Wallenbergs Stiftelse, Åke Wibergs Stiftelse, Åhlen-stiftelsen, Gustaf V:s 90-års minnesfond, Sten K Johanssons stiftelse, Oscar och Maria Ekmans donationsfond och fått bidrag från AWS, Meet and Code, Deloitte, Rinkeby Stadsdelsförvaltning, Skolverket och Stockholm Stad.



Styrelsen



Inger Tegelström | Ordförande

Inger är rektor och verksamhetsutvecklare på Dibber. Inger har mångårig erfarenhet från förskole- och skolverksamhet, både som lärare och rektor. Ett särskilt och ett brinnande intresse har varit just digitalisering inom förskola och skola.



David Sundelius | Vice Ordförande

David är agil coach på ProAgile AB och arbetar med att utveckla organisationer för att snabbare anpassa sig efter framtidens behov. I grunden är han civilingenjör med ett starkt intresse för ideell verksamhet och har arbetat i flera år med kodstugorna och dess utveckling lokalt i Göteborg.



Elise Lilliehöök | Kassör

Elise har en internationell bakgrund och över tio års erfarenhet av att växa och bygga bolag, främst inom tech. Nu är hon COO på 29k – som verkar för att med hjälp av digital teknik skala upp metoder inom personlig utveckling som bevisats ha effekt.



Andreas Agerblad | Ledamot

Andreas jobbar med strategi och data science på Spotify, och har tidigare arbetat som managementkonsult och utvecklare. Han har flera års erfarenhet som volontär i Kodstugor i Stockholm.



Daniel Sonesson | Ledamot

Daniel är en erfaren entreprenör med gedigen insikt i och mångårig erfarenhet inom talangmarknaden, tech och ledarskap. Han beskriver sig själv som en passionerad eldsjäl med stor passion för teknik.



Ariella Rotstein Gille | Ledamot

Att starta upp nya tjänster och roller med förändring och kulturförflyttningar som centrala delar har varit en röd tråd genom de uppdrag Ariella har tagit sig an. Ariella jobbar just nu på ICA som Co-lead på ICAX, en innovationshub, där hon är med och leder en innovationsresa inom ICA.



Carolina Rattur Lindstedt | Ledamot

Carolina ansvarar för intern- och extern kommunikation på ABB:s enhet Process Industries i norra Europa, där hon är särskilt inriktad på frågor som rör digitalisering. Hon har flerårig erfarenhet av arbete med kommunikations- och kanalstrategi, innehållsskapande, varumärkeskännedom och marknadsföringskampanjer.



Amer Mohammed | Ledamot

Amer Mohammed är en seriös technörd som tidigare arbetat som innovationschef och förändringsledare på Stena Line. Idag är Amer CDO på Coop Sverige och är ute efter att förändra livsmedelsindustrin.



Daniel Eidhagen | Ledamot

Daniel är förändringsagent, utvecklingsledare och grundare av företaget AD Tillsammans AB. Han är grym på strategisk utveckling och har en lång och gedigen erfarenhet från både stora och små ideella föreningar.

Advisory Board

En viktig del av utvecklingsarbetet av Kodcentrums verksamhet och innehållet på Kodboken.se är vårt Advisory Board.

Advisory Board fungerar som kansliets bollplank för att testa, utforma och generera idéer kring material till Kodboken.se.

Förutom att testa Kodcentrums material bidrar Advisory Board med recensioner och tips kring digitala verktyg, böcker, appar etc. som de själva har testat och som de gillar.



Louva Molin | Ledamot

Mitt namn är Louva, jag är 15 år och gillar digitalt skapande och programmering. Jag gillar programmering och digitalt skapande därför att det finns oändliga möjligheter.



Malte Waldén | Ledamot

Jag heter Malte. Jag är 16 år och gillar programmering för att jag gillar datorer och spel, vilka är byggda på programmering.



Mireya Anderhag | Ledamot

Jag heter Mireya och är 16 år. På fritiden gillar jag att spela piano och hålla på med datorn. Jag drömmer om att bli spelutvecklare när jag blir stor.



Tova Jonsson | Ledamot

Tova, 14 år programmerar i Scratch när hon vill skapa med kod. Det bästa med programmering tycker hon är att man får vara kreativ och kan skapa vad som helst.



Ricardo Aguirre | Ledamot

14-åriga Ricardo är ny medlem i Advisory board.



Kodcentrums kansli



Disa Jernudd | Generalsekreterare

Kodcentrums generalsekreterare sedan 2019. Med sig har hon erfarenhet från IT-sektorn, integrationsfrågor och utbildning. Digital demokrati är Disas drivkraft och hon drivs av att etablera sektorsöverskridande samarbeten. Hon stormtrivs i mötet med barn och i ögonblicken när de förstår att de själva kan styra vad som händer på skärmen.



Lisa Söderlund | Pedagogiskt ansvarig

Lisa är mediepedagog som vill inspirera barn, unga och lärare till kreativt skapande med digital teknik. Hon är en mästare på att engagera lärare och inspirera pedagoger till att introducera programmering och digitalt skapande i klassrummen.



Anna Ramsay Aigrot | Projektledare Mötesplatser

Anna är vår stadsvetare med inriktning på jämställdhets- och integrationsfrågor. Hon brinner för att hitta nya sätt att nå våra prioriterade målgrupper och skapa spännande samtal om samhällsfrågor, digitalisering och inkludering.



Ebtisam Mohammedsalih | Pedagog & Projektledare

Ebtisam har tidigare jobbat som programmeringslärare för barn men också som lärareassistent på Linnéuniversitet där hon studerade. Vi på Kodcentrum är stolta över denna talang som fick utmärkelsen Årets IT-tjej 2019!



Jessica Berglund | Pedagog & ansvarig för Kodboken.se

Jessica är pedagogen som bygger broar mellan teknik, samhälle, näringsliv och skola. Hon är en fena på att inspirera barn och väcka deras intresse för programmering både i fysiska möten och via digitala kanaler.



Sanna Filipsson | Kommunikatör

Sanna gillar nytänkande kommunikation och ansvarar för Kodcentrums varumärke. Sanna inspireras av ideellt engagemang och brinner för jämställdhetsfrågor. Kodcentrums kommunikatör till och med hösten 2020.



Stina Arnby | Projektledare Mötesplatser

Sanna är vår Hyper Island-utbildade projektledare med driv och engagemang som under året haft ett särskilt fokus på att värva nya volontärer, Kodcentrums samarbeten och panel-samtal och Möt en kodare.



Samuel Gustafsson | Kommunikatör

Samuel ansvarar för Kodcentrums kommunikation. Han blir extra engagerad så fort vi talar om livesändningar, Kodcentrums panelsamtal och opinionsbildning. Kodcentrums kommunikatör från hösten 2020.



Network Office
Sibyllegatan 46
114 43 Stockholm



Kodcentrum.se
Kodboken.se



@Kodcentrum