



2016 -12- 28

Dnr. 2.5.3 - 10400 / 2016

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 www.stockholm.se 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 Grev Turegatan 44	Telefon 0709991600
E-post emelic@kodcentrum.se	Konto (plusgiro, bankgiro, eller bank) 542-8560
Verksamhetsadress (om annan än ovan)	

Personuppgifter

Organisationens ordförande Marie Welin	
Adress Ålandsgatan 7, 122 37 Enskede	
E-post marie@mariewelin.se	Telefon 072-2223832

Kassör Niels Bosma	
Adress Lars Forssellsgata 30, 112 15 Stockholm	
E-post niels@bosmainteractive.se	Telefon 076-7742725

Uppgiftslämnare (om annan än ordförande eller kassör) Emelie Dahlström	
Funktion Generalsekreterare	
Adress Alströmergatan 29, 112 47 Stockholm	
E-post emelic@kodcentrum.se	Telefon 0709-991600

Belopp

Ange vilket belopp ni söker:

740 000

Verksamhet som ansökan avser

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

Mål för verksamheten

Kodcentrum (KC) är en ideell förening som arbetar för att alla barn helt gratis ska få chansen att prova på, inspireras och utforska programmeringens och den digitala världens möjligheter. Oavsett bakgrund, skola eller tillgång till kunskap och digitala verktyg.

Målgrupper

Verksamhetens målgrupper är barn och unga, primärt 9-13 år, samt lärare och skolpersonal i grundskolan.

Aktiviteter

Kodstugor, terminsbaserad fritidsaktivitet om programmering och digitalt skapande. Barnhackathon inspirerande dag om kod för elever och lärare i en professionell miljö. Kodboken.se, pedagogiskt material för barn, unga, skolpersonal och föräldrar. Kompetenshöjande workshops för lärare och skolpersonal.

Samarbetspartners

Microsoft, Spotify, Informator Utbildning, Ericsson, SAP, Nordnet, IFS World, KTH, EdQu, Nickelodeon samt ca 40 yrkesverksamma/eller studerande volontärer i Stockholm.

Stadsövergripande och öppen verksamhet

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

KCs fysiska mötesplatser i Stockholm - kodstugor och barnhackathon vänder sig särskilt till barn och unga med störst risk att hamna i ett digitalt utanförskap. Urval av skolor vars elever bjuds in till att delta i dessa skolor görs med vägledning och introduktion från Utbildningsförvaltningen. KC har som målsättning att ha 50/50 flickor och pojkar i verksamheten. Snittet i landet är 44% flickor. Det är gratis att delta och man behöver inte äga en dator för att delta. Sajten Kodboken.se med allt pedagogiskt material är öppen och tillgänglig för alla. Alla lärare och all skolpersonal får i mån av plats delta i kompetenshöjande insatser för att komma igång med programmering och digitalt skapande.

Verksamhet med god kvalitet

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

Grundades 2014 av den sociala entreprenören och grundaren av Mattecentrum, Johan Wendt. Verksamhet bedrivs i Göteborg, Linköping, Malmö, Skellefteå, Stockholm, Sundbyberg, Umeå och Uppsala. Utvecklar pedagogiskt material för skola och fritidsaktiviteter om programmering och digitalt skapande. Arbetet leds av KCs pedagog Lisa Söderlund (tidigare på Tekniska Museet) i samverkan med närmare 100 yrkesverksamma volontärer, lärare, forskare samt representanter från våra företagspartners som Microsoft, Spotify och informator utbildning. I Q1 2017 lanseras en prototyp till ett digitalt utvärderingsverktyg med EdQu för att mäta färdigheter inom programmering, datalogiskt tänkande och digital kompetens.

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 sett ni avser att bidra till dem.

1.1.0 Alla barn i förskola lär och utvecklas i en trygg och pedagogisk miljö genom kompetenshöjande insatser för skolpersonal gällande digitalisering i förskolan. Ex genom medverkan på Kodcentrums inspirationsdag för skolpersonal och elever i Stadshuset den 28 mars 2017. Mål 350 elever och 100 skolpersonal. 1.1.1 Alla elever utvecklas och når målen för sin utbildning genom möjligheten för personal på fritidshem och fritidsklubbar att auskultera i Kodcentrums kodstugor i Stockholm stad samt introduceras till det pedagogiska materialet och plattformen som används. Särskilt bidragande inom programmering genom kompetenshöjande insatser för lärare och pedagogiskt material om programmering och digitalt skapande i skolan, samt möjligheten för elever att grattis delta i kodstugor och barnhackathon - en dag då elever och lärare besöker våra företagspartners och utforskar programmering i en professionell miljö tillsammans med Kodcentrums yrkesverksamma volontärer. Medverkan i programmeringskommissionen.

Verksamhetens omfattning

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

Minst fyra kodstugor med möjlighet för 67*2 barn att delta på en termins introduktion till programmering och digitalt skapande. (9 tillfällen*1,5). Inspirationsdag om programmering och digitalt skapande i Stadshuset med mål att nå 350 elever och 100 skolpersonal. Utveckling av handbok, paketering av pedagogiskt material och kompetenshöjande workshops om programmering och digitalt skapande för personal inom fritidshem och fritidsklubbar. Marknadsföring och spridning av det pedagogiska materialet på Kodboken.se.

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.

Genom att deltagare i kodstugorna dels får fylla i en utvärdering efter deltagande i kodstugan, genom utvärderingsverktyget som lanseras i Q1, genom kontinuerlig dialog och terminsbaserad utvärdering med medverkande volontärer och lärare.

Projektbidrag

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

Kodcentrum jobbar kontinuerligt med en bredd och balans i finansieringsmodellen med intäkter från såväl företag, stiftelser och fonder samt kommunala och statliga medel. Huvudsponsorer som vi bygger långsiktiga relationer med är Microsoft, Informator Utbildning och Spotify. Kodcentrum har också ett antal stödföretag Nordnet, IFS World, SAP och One Agency. Utöver stöd från Vinnova får Kodcentrum stöd för den nationella verksamheten från Skolverket.

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 skolor, bibliotek, universitet och hos företag som är tillgänglighetsanpassade. Finns det deltagare med särskilda behov löser vi det i dialog med kontaktpersonen för den specifika lokalen och tar fram en specifik lösning för denne deltagare.

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.

Vinnova 2016-2017 998 120 SEK för utvecklande av en modell för pedagoger i åk 4-5 som vill komma igång med programmering och digitalt skapande i skolan.

Skolverket 2016 348 303 SEK för drift av nationella kodstugor och barnhackathons.

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	☒	Bif 2015. Återkommer m 2016.

Härmed intygas att de lämnade uppgifterna är riktiga

Ort och datum Stockholm 2016-12-22	Ort och datum Stockholm 2016-12-22
Ordförandes underskrift 	Kassörs/firmatecknares underskrift 
Namnförtydligande MARIE WELIN	Namnförtydligande EMELIE DAHLSTRÖM

Ansökan skickas till:

Utbildningsförvaltningen

Box 22049

104 22 Stockholm

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



STOCKHOLM 2016-12-22



KODCENTRUM STOCKHOLM
ANSÖKAN OM VERKSAMHETSBIDRAG KODCENTRUM

BAKGRUND

Det finns en diskrepans mellan å ena sidan bilden av Sverige som stark IT-nation med framgångsrika innovationer och start-ups där ny digital teknik är en given del av hur vi navigerar och interagerar i vår vardag. Och å andra sidan att Sverige saknar en nationell plan för digitaliseringen i skolan. I Stockholm stad är programmerare det vanligaste yrket och trots det behöver bolag rekrytera från hela världen för att få in rätt teknisk kompetens. Stockholm har likt många andra städer, och Sverige likt många andra länder, ett behov av att säkerställa den långsiktiga kompetensförsörjningen inom programmering och digitalt skapande. Utifrån ett medborgarperspektiv handlar kunskaper inom dessa områden om demokrati och förutsättningar för delaktighet då behovet av kunskap om och förståelse för dessa områden genomsyrar hela samhällsutvecklingen.

Skolverket har på uppdrag av regeringen tagit fram ett förslag på hur digital kompetens och programmering ska förstärkas och tydliggöras i undervisningen. Än så länge är användandet av teknik och IT i undervisningen fortfarande upp till enskilda pedagogers kunskap, färdigheter och intresse, och inte en självklar del i en likvärdig skola. I detta mellanrum verkar Kodcentrum.

Kodcentrum är en ideell förening som arbetar för att alla barn helt gratis ska få chansen att prova på, inspireras och utforska programmeringens och den digitala världens möjligheter. Oavsett bakgrund, skola eller tillgång till kunskap och digitala verktyg. Kodcentrum grundades 2014 av den sociala entreprenören och tidigare grundaren av Mattecentrum, Johan Wendt. Från kansliet i Stockholm med tre heltidsanställda bedriver Kodcentrum verksamhet i Göteborg, Linköping, Malmö, Skellefteå, Stockholm, Umeå och Uppsala tillsammans med över hundra volontärer som är yrkesverksamma eller studerande inom programmering.

Kodcentrums huvudsponsorer är Spotify, Microsoft, Ericsson och Informator Utbildning som med stort engagemang bidrar med kompetens, lokaler och kontaktytor för att utveckla verksamheten. 2016 fick Kodcentrum och bidrag från Stockholm Stad, Vinnova och Skolverket. Utöver det har Kodcentrum ett antal stödföretag och samarbetspartners som IFS World, Nordnet, SAP och Nickelodeon samt lokalt med kommuner, skolor, bibliotek och universitet.

Med erfarenhet från att utveckla och bedriva efterskolaktiviteter om programmering och digitalt skapande, vill Kodcentrum skapa förutsättningar för fler barn och unga, lärare och skolpersonal i Stockholm att tillsammans öka sin kunskap inom dessa områden. På så vis kan ännu fler barn nås av kunskaper som är viktiga i digitaliseringens tid. Tillsammans med våra partners och de yrkesverksamma volontärerna skapar Kodcentrum förståelse för programmeringens och det digitala skapandets olika användningsområden. Det handlar om att synliggöra människorna bakom den teknik vi använder och avmystifiera tekniskt kunnande genom att lyfta fram de kreativa och skapande aspekterna.

KODCENTRUMS VERKSAMHET

Genom att bygga ett nätverk av kodstugor och barnhack över hela landet erbjuder Kodcentrum en meningsfull fritidsaktivitet och ett möte med vuxna förebilder, volontärer som är yrkesverksamma programmerare och studenter, som delar med sig av sina kunskaper.

Kodstugan är en terminsbaserad fritidsaktivitet där barn och unga mellan 9-13 år uppmuntras att med egen fantasi och problemlösande förmåga skapa egna spel, digitala berättelser, musik och enklare program. Det är helt gratis att delta i kodstugan för eleverna i Kodcentrums samarbetsskolor. Tröskeln till att komma igång ska vara så låg som möjligt, därför krävs inga förkunskaper och datorer finns att låna. Med kodstugorna vill Kodcentrum ge barn och unga möjligheten att bli aktiva producenter och inte bara passiva konsumenterna av digitala tjänster, samhällsfunktioner och underhållning. Barnhacken är endagstillfällen då barn och unga tillsammans med sina lärare bjuds in till våra företagspartners för att utforska kod i en professionell kreativ miljö. Med barnhacken vill vi visa bredden vad det går att jobba med som programmera och ur en framtida arbetsplats kan se ut.

Genom sajten **Kodboken.se** erbjuder Kodcentrum helt gratis en pedagogisk plattform för barn och föräldrar och lärare som vill komma igång med programmering och digitalt skapande. För att nå ännu fler barn och unga utvecklar vi just nu en modell för hur lärare och pedagoger i årskurs 4 och 5 kan komma igång med programmering i klassrummet bl a med hjälp av Kodboken.se

Under 2016 genomförde Kodcentrum kodstugor och barnhack med närmare 750 barn och aktiviteter för över 600 lärare och pedagoger och sajten Kodboken.se har över 3 000 användare i veckan.

KODCENTRUMS PEDAGOGISKA PLATTFORM

Kodcentrum introducerar barn och unga till programmering och digitalt skapande, med syfte att:

- Ge förståelse för den digitala tekniken och självförtroende att själva använda den.
- Uppmuntra barn och unga till att bli medvetna konsumenterna samt delaktiga och aktiva producenter av nya digitala lösningar.

För att i förlängningen:

- Möjliggöra att fler medborgare kan delta, påverka och utveckla vårt digitala samhälle.
- Främja digital demokrati så väl som kompetensförsörjning/arbetstillfällen.

Lärande utifrån inre motivation

Kodstugan bygger på deltagarens eget intresse och inre motivation, och det egna skapandet och kreativitet ska vara i fokus. Det handlar lika mycket om mötet mellan barnen och volontärer, att lära sig av varandra och att lösa problem tillsammans. Terminens teman visar exempel på vad som är möjligt att skapa med programmering, indelat i berättelser, spel, musik och program. Vi försöker hitta exempel och uppgifter som relaterar till barnens egen vardag och referensramar och det är volontärerna med och ger konkreta exempel.

Vi vill undvika ett prestationsinriktat lärande och det finns inget krav på att klara av så många uppgifter i Scratch som möjligt. Genom terminen finns emellertid en outtalad progression i hur nya begrepp och koncept för programmering introduceras. Scratch-uppgifterna blir också mer öppna och problembaserade ju längre in i terminen deltagarna kommer, från att i början vara steg-för-steg instruerande. Deltagarna kan behöva uppmuntras att gå tillbaka till sina tidigare projekt för att påminna sig om hur de har löst specifika problem, vilka funktioner som de har använt och som de kan återanvända.

Testa, fråga, söka

Lärandet i kodstugan handlar om att utforska, testa sig fram, ställa frågor och samarbeta för att tillsammans lösa problem. Att använda frågeställningarna som finns till varje Scratch-uppgift, och ta även till vara på deltagarnas egna frågor. Hela gruppen får gärna involveras i problemlösningen, till exempel genom att lyfta ett problem som exempel vid kodstugans avrundning.

Vi försöker uppmuntra deltagarna att våga testa sig fram och att det sällan finns ett rätt eller fel sätt att lösa problem inom programmering. Här är volontären en viktig förebild som kan dra paralleller till den egna professionen. Det finns också en poäng med att volontärerna och deltagarna är lika nya till verktyget, Scratch, vid terminsstart och därför kan utforska det tillsammans.

Samarbeta för att lösa problem

I kodstugan är det viktigt att få till ett samspel i gruppen, mellan barnen så väl som mellan volontärer och barnen, där deltagarna känner sig trygga att ställa frågor och hjälpa varandra med problemlösning och felsökning. Därför använder vi oss av lekar och gruppövningar, som gör att alla lär känna varandra och gör saker tillsammans.

Deltagarna kan gärna uppmuntras till att sitta i mindre grupper när de planerar sina projekt, innan de börjar koda. Även när de programmerar, om lokalen tillåter försöker vi att placera deltagarna i grupper snarare än i rader eller med ryggarna mot varandra. Parprogrammering och mobbprogrammering, till exempel vid introduktioner, är också bra metoder att använda i kodstugan.

KOD I SKOLAN

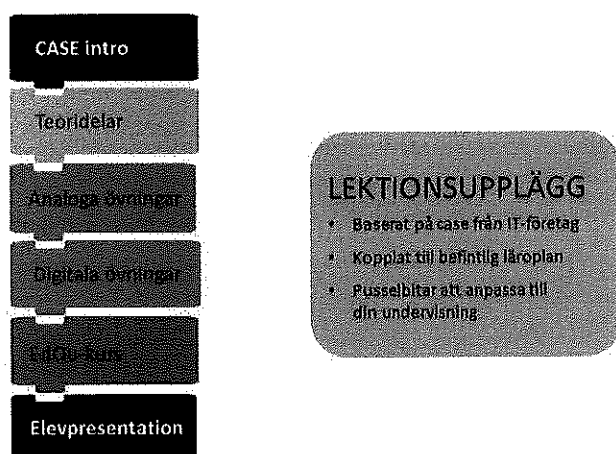
I ett pågående projekt med stöd från Vinnova och i samarbete med Informator Utbildning, EdQu, Obviuse och Spotify utvecklar Kodcentrum en modell för pedagoger som vill komma igång med programmering och digitalt skapande i skolan. Arbetet med att ta fram modellen skolan utgår från LGR11 samt Skolverkets förslag till uppdaterad läroplan.

Ur LGR11 samt Skolverkets förslag till uppdaterad läroplan

/.../ Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja till att pröva och omsätta egna idéer i handling och lösa problem. Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra. Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Eleverna ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. Utbildningen Skolan ska därigenom ge eleverna förutsättningar bidra till att eleverna utvecklar *digital kompetens* och ett förhållningssätt som främjar *entreprenörskap*. /.../ (Ur Skolans uppdrag)

Modellen för kod i skolan innehåller en kompetenshöjande workshop för lärare, lektionsupplägg samt en prototyp för ett utvärderingsverktyg för att mäta färdigheter inom programmering, datalogiskt tänkande och digital kompetens. Workshopen är förlagd på ett IT-företag och lärare från olika skolor bjuds in till att delta. Lektionsuppläggen är baserade på case från IT-företag, kopplat till läroplan med möjlighet att kombinera ett eller flera ämnen. Utvärderingsverktyget utvecklas tillsammans med EdQu som sedan tidigare jobbar med digitala adaptiva kunskapstester inom matematik.

Översikt lektionsupplägg



Exempel på case från Spotify: Framtidens musikspelare?

Lärandemål och förmågor

Ämnen: Musik, teknik, kan ta in samhällskunskap, historia (dock ej ur läroplan för åk 4-6)

Digital kompetens:

Upphovsrätt:

- Vems är materialet på webben?
- Vad får du dela och kopiera?
- Vad har du för rätt till det du skapar och delar?
- Creative commons-licenser och hur de används
- Sakernas internet och datorers kommunikation med varandra.
- Ordförråd och symbolförståelse i den digitala världen.

Programmering och datalogi:

Grundläggande förståelse för programmering och algoritmer som "datorns språk", behärska problemlösning och datalogiskt tänkande, själv kunna skapa med kod.

Förmåga att lösa datalogiska problem som innefattar:

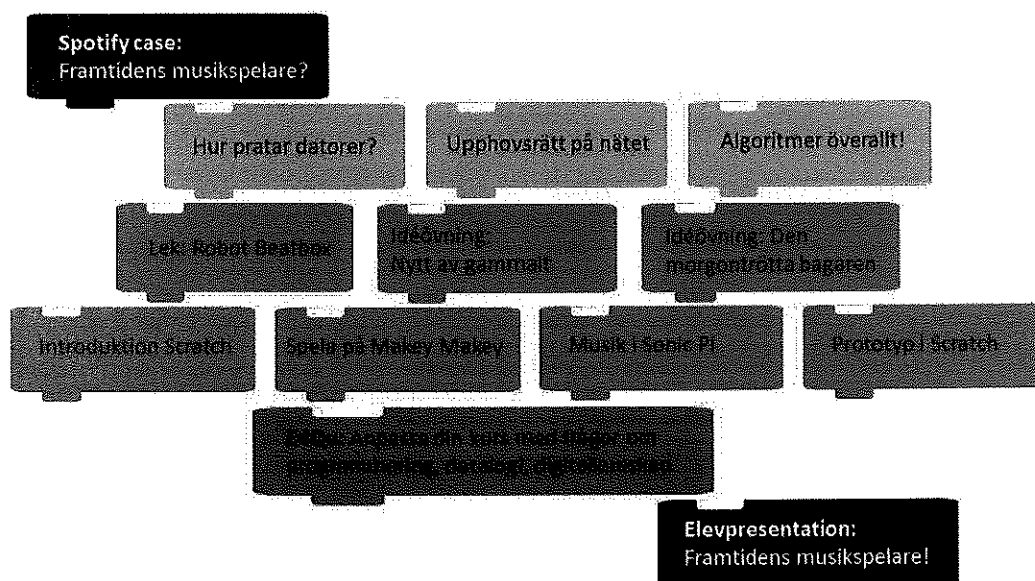
- Implikation (om det här är sant, då...)
- Boolska variabler (sant/falskt)
- Input/output
- Logiska fel ("buggar")

Förstå och kunna tillämpa algoritmers uppbyggnad: exakt, fullständig, i rätt ordning.

Förstå och kunna tillämpa olika typer av algoritm:

- Sekvens: kommandon som sker i tur och ordning, först – sedan – sist.
- Villkor: olika val för kommandon, om – då – annars. Om något händer, då ska ett kommando utföras, annars ska ett annat kommando utföras.
- Repetition: upprepar kommandon i "loopar". Kommandon kan upprepas för alltid, X antal gånger, eller tills något annat händer.

Översikt framtidens musikspelare



ANSÖKAN OM VERKSAMHETS BIDRAG

Kodcentrum ansöker om verksamhetsbidrag för att barn, unga, lärare och fritids- och skolpersonal i Stockholm Stad ska ges möjlighet att introduceras till och höja sina kunskaper inom programmering och digitalt skapande.

Verksamheten går i linje med arbetet i Stockholm Stads programmeringskommission (där Kodcentrum också medverkar), och dess tre huvudsakliga områden; jämlika livschanser, morgondagens arbetsmarknad och programmering och digitalt skapande som stöd för lärande. Verksamhetens berör också delar av utbildningsnämndens verksamhetsplan för 2017, primärt 1.1.1 *Alla elever utvecklas och når målen för sin utbildning*. Detta genom möjligheten för personal på fritidshem och fritidsklubbar att auskultera i Kodcentrums kodstugor i Stockholm Stad samt introduceras till det pedagogiska materialet och plattformen som används. Kodcentrum är särskilt bidragande inom programmering genom kompetenshöjande insatser för lärare och pedagogiskt material om programmering och digitalt skapande i skolan, samt möjligheten för elever att grattis delta i kodstugor och barnhackathon.

MÅLSÄTTNING

Med utgångspunkt från Kodcentrums pedagogiska plattform och erfarenheter från att bedriva efterskolaktiviteter, samt utveckla material för skolan avser bidraget att gå till aktiviteter som stärker den digitala kompetensen och kunskaper i programmering hos barn och unga i såväl skola som i fritidshem samt hos lärare och skol- och fritidspersonal i Stockholm Stad. Kodcentrum söker verksamhetsbidrag från Stockholm Stad för följande aktiviteter:

1) Kodstugor

Finansiering för projektledare för samordning av kodstugor och volontärrekrytering till Stockholms fyra kodstugor där 67*2 barn deltar i en termins introduktion till programmering och digitalt skapande tillsammans med yrkesverksamma utvecklare. I uppdraget ingår att i samråden man utbildningsförvaltningen bjuda in elever från grundskolor i Stockholm Stad. Genom att gå ut i klasser och informera eleverna direkt om vad det kan lära sig i kodstugan och vad det går att skapa med kod ser vi ett betydligt större intresse från flickor att delta i verksamheten. Kodcentrum har som målsättning att ha 50/50 flickor och pojkar i verksamheten. Till dessa kodstugor kommer också lärare och personal från fritidshem att bjudas in för att lära om hur deltagarna och de yrkesverksamma utvecklarna tillsammans utforskar programmering och digitalt skapande.

2) Kompetenshöjande insatser för skol- och fritidspersonal

För att få spridning på det pedagogiska material med datalogiska lekar som finns tillgängligt på Kodboken.se och nya material med lektionsupplägg för skolan som lanseras den 28 mars 2017 söker Kodcentrum bidrag för att kunna introducera skol- och fritidspersonal i Stockholm stad till detta material. Bidraget avser också framtagande av en handbok och paketering för hur materialet på Kodboken.se kan användas på fritidshem och fritidsklubbar.

3) Inspirationsdag i Stadshuset

För att ge barn och unga tillsammans med lärare, skol- och fritidspersonal i Stockholm Stad verktyg för att kunna bli såväl medvetna konsumenter som aktiva producenter av sin digitala samtid och framtid bjuder Stockholms Stad och Kodcentrum med partners in till en dag i Stadshuset för att upptäcka, lära, inspireras och skapa med kod. I samband med inspirationsdagen kommer Kodcentrum lansera skolmaterial med lärarhandledning och ett utvärderingsverktyg på Kodboken.se. Målsättningen är att deltagarna ska lämna barnhacket med ett leende på läpparna och med konkreta verktyg, övningar, lekar och pedagogiskt innehåll som går att fortsätta att arbeta i klassrummet eller fritidshemmet under den kommande terminen. Dagen vänder sig till elever i åk 5 med representation från alla stadsdelar. Målsättningen är klassrepresentation från alla stadsdelar, ca 350 elever och 100 skolpersonal.

MÅLGRUPP

Verksamhetens målgrupp är barn och unga, primärt mellan 9-13 år, samt skol- och fritidspersonal i Stockholm Stad.

TIDSPLAN

Månad 0-6

- Projektledning och genomförande av inspirationsdag i Stadshuset
- Rekrytering av volontärer för genomförande av inspirationsdag i Stadshuset
- Uppstart av Kodcentrums fyra kodstugor VT2017 i Stockholm
- Rekrytering av deltagare till kodstugor HT2017 i Stockholm
- Rekrytering av volontärer till kodstugor HT2017 i Stockholm
- Utveckla handbok och paketera material för fritidsverksamhet
- Utvärdering deltagare i kodstugor i Stockholm

Månad 6-12

- Kompetenshöjande aktiviteter för skol- och fritidspersonal i Stockholm
- Spridning av handbok för fritidsverksamhet
- Uppstart av Kodcentrums fyra kodstugor HT2017 i Stockholm
- Rekrytering av deltagare till kodstugor VT2018 i Stockholm
- Rekrytering av volontärer till kodstugor VT2018 i Stockholm
- Utvärdering deltagare i kodstugor i Stockholm
- Utvärdering deltagare i kompetenshöjande aktiviteter för skol- och fritidspersonal

BUDGET

Budgeten avser verksamhetsåret 2017 och gäller drift av kodstugeverksamheten i Stockholm, projektledning inspirationsdag Stadshuset, utveckling, paketering och spridning av handbok för fritidspersonal samt kompetenshöjande aktiviteter för skol- och fritidspersonal.

Projektledning och samordning kodstugor Stockholm	260 000
Projektledning inspirationsdag Stadshuset	55 000
Framtagande av handbok och paketering av pedagogiskt material	130 000
Genomförande kompetenshöjande aktiviteter	130 000
Webbutveckling för handbok fritidspersonal	45 000
Kontorsplats, telefoni och övrig administration.	70 000
Produktion av inspirationsvideos till Kodboken.se	50 000
TOTALT	740 000

KONTAKTUPPGITER

Kodcentrum
Grev Turegatan 44
114 38 Stockholm

Organisationsnummer: 802477-2777
Bankgiro: 542-8560

KONTAKTPERSON

Emelie Dahlström
Generalsekreterare Kodcentrum
emelie@kodcentrum.se
[0709-991600](tel:0709-991600)

Stadga för Kodcentrum

Antagna vid årsmötet 2016-06-15

§1 Ändamål

Mom 1 Kodcentrums ändamål är att stimulera intresset och generellt höja kunskapsnivån om programmering, digital kompetens och digitalt skapande hos barn och unga. Detta görs genom att Kodcentrum:

- Erbjuder barn och unga en introduktion till programmering och digitalt skapande på ett sätt som bäst möter deras behov utan syfte att ersätta de moment skolan erbjuder
- Samlar barn och unga till mötesplatser i syfte att öka intresset för programmering och digitalt skapande
- Tillhandahåller digitala tjänster som utvecklar barn, ungas och vuxnas kunskaper om programmering och digitalt skapande
- Ökar förståelsen för programmering och den digitala teknikens roll i samhället

§2 Organisation

Mom 1 Kodcentrums juridiska namn är Kodcentrum.

Mom 2 Kodcentrum har sitt säte i Stockholm.

Mom 3 Kodcentrum är en partipolitiskt och religiöst obunden förening.

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

Mom 5 Kodcentrum bedriver sin verksamhet tillsammans med medlemsföreningar som är anslutna till Kodcentrum.

Mom 6 Kodcentrums högsta beslutande organ är årsmötet och därefter Kodcentrums styrelse.

§3 Medlemsföreningar

Mom 1 Alla föreningar som uppfyller följande krav kan ansöka om att anslutas som medlemsförening till Kodcentrum:

- Föreningen arrangerar verksamhet som uppfyller Kodcentrums ändamål så som det uttrycks i denna stadga
- Föreningen är demokratiskt uppbyggd
- Föreningen har en stadga
- Föreningen har ett årsmötesprotokoll
- Föreningen har minst tre individuella medlemmar

Mom 2 Styrelsen beviljar anslutning till föreningar som uppfyller kraven enligt §3 mom 1 i denna stadga samt delger styrelsen de uppgifter som styrelsen begär.

Mom 3 Beviljad status som medlemsförening gäller tillsvidare.

Mom 4 Anslutningen upphör om styrelsen för en medlemsförening skriftligen meddelar styrelsen för Kodcentrum att utträde ur organisationen önskas. Utträdet sker så snart medlemsföreningen fullföljt sina åtaganden eller överlämnat enligt överenskommelse med styrelsen.

Mom 5 Styrelsen för Kodcentrum kan utesluta en medlemsförening om den motverkar organisationens ändamål så som det uttrycks i denna stadga. Inför ett uteslutande ska styrelsen för Kodcentrum meddela medlemsföreningen att ett uteslutningsärende föreligger samt ge medlemsföreningens styrelse möjlighet att yttra sig innan beslut om uteslutning fattas.

§4 Medlemskap

Mom 1 Alla är välkomna att ansöka om medlemskap i Kodcentrum.

Mom 2 Medlemskap i Kodcentrum innebär automatiskt medlemskap i den medlemsförening där medlem är bosatt eller väljer att verka. Medlemskap i en medlemsförening innebär automatiskt medlemskap i Kodcentrum.

Mom 3 Medlem har under kalenderåret aktivt tagit ställning för medlemskap i föreningen genom att ha ansökt om eller på annat sätt bekräftat medlemskap. Styrelsen beslutar om hur medlemskap ska bekräftas.

Mom 4 Medlemskap i Kodcentrum upphör med omedelbar verkan om medlem meddelar styrelsen för Kodcentrum att utträde ur organisationen önskas.

Mom 5 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.

§5 Årsmöte

Mom 1 Kodcentrums årsmöte hålls varje år senast i april.

Mom 2 Medlemmar representeras på årsmötet av två ombud för varje medlemsförening, upp till dess att det finns 15 medlemsföreningar då varje medlemsförening representeras av ett ombud. Därefter representeras varje medlemsförening av ett ombud. Varje medlemsförenings styrelse beslutar själva hur ombud. Ombudet ska ha varit aktiv i föreningen minst en termin.

Mom 3 Varje medlemsförening har lika många mandat på årsmötet som ombud.

Mom 4 Årsmötet ska utlysas av styrelsen för Kodcentrum till alla medlemmar senast sex veckor innan årsmötets öppnande.

Mom 5 Om ett ärende ska behandlas på årsmötet måste det ha lyfts i en motion eller proposition. Ett ärende som inkommit för sent kan behandlas av årsmötet om detta med minst tre fjärdedelsmajoritet beslutar att ta upp den.

Mom 6 Styrelsen för Kodcentrum har rätt att lägga propositioner till årsmötet och medlemmarna i Kodcentrum har rätt att lägga motioner till årsmötet.

Mom 7 Propositionerna ska vara medlemmarna tillhanda senast fyra veckor innan årsmötets öppnande.

Mom 8 Motionerna ska vara styrelsen tillhanda senast tre veckor innan årsmötets öppnande.

Mom 9 Alla kandidaturer till förtroendeuppdrag som väljs på årsmötet ska vara inkomna till valberedningen för Kodcentrum senast fyra veckor innan årsmötets öppnande.

Mom 10 Samtliga handlingar ska vara medlemmarna tillhanda senast en vecka innan årsmötets öppnande. Samtliga handlingar inbegriper:

- Propositioner
- Motioner och motionssvar från styrelsen för Kodcentrum
- Verksamhetsberättelse och årsredovisning
- Revisionsberättelse

Mom 11 Ombuden för medlemsföreningarna, styrelsen för Kodcentrum, revisorerna och valberedningen har närvaro-, yttrande-, och förslagsrätt inför årsmötet.

Mom 12 Åtminstone dessa punkter ska behandlas på årsmötet:

- Stämmans 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 och motioner
- Fastställa Kodcentrums medlemsavgift
- 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
- Stämmans avslutande.

Mom 13 Årsmötets protokoll ska vara justerat och tillgängligt för medlemmarna senast två veckor efter årsmötets avslutande.

Mom 14 Beslut fattas med direkt majoritet genom öppen omröstning. Årsstämman är beslutsmässig då samtliga ombud har kallats och minst hälften av antalet ombud är närvarande. 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.

Mom 15 Kodcentrums styrelse kan på eget initiativ kalla till extra årsmöte. Extra årsmöte kan också kallas vid begäran från Kodcentrums revisorer eller från medlemsföreningar motsvarande minst hälften av Kodcentrums medlemmar. Kallelse ska då utsändas senast 4 veckor innan extra årsmöte. Extra årsmöte ska endast behandla de frågor som föranlett dess sammankallande.

§6 Styrelsen för Kodcentrum

Mom 1 Styrelsen är ansvarig inför årsmötet.

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

Mom 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
- Svara på frågor och på annat sätt finnas tillgängliga för medlemmarna
- Lägga fram verksamhetsberättelse samt ekonomisk berättelse till årsmötet

Mom 4 Till styrelsen väljs minst sex ledamöter, inklusive ordförande som väljs vid årsmötet och vice ordförande som väljs vid konstituerande styrelsemötet.

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

Mom 6 Styrelsen är beslutsmässig då samtliga ledamöter har kallats och minst hälften av antalet ledamöter är närvarande.

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

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

Mom 9 Styrelsen utser firmatecknare.

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

§7 Kodcentrums valberedning

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

Mom 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.

§8 Valbarhet

Mom 1 Alla medlemmar är valbara och har nomineringsrätt till samtliga förtroendeuppdrag inom Kodcentrum.

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

§9 Redovisningsår

Mom 1 Kodcentrums bokföringsår sträcker sig mellan 1 januari till 31 december.

§10 Tolkning av stadgan

Mom 1 Under pågående verksamhetsår är det styrelsen för Kodcentrums tolkning av denna stadga som gäller.

Mom 2 Under pågående årsmöte är det styrelsen för Kodcentrums tolkning av denna stadga som gäller såvida inte årsmötet beslutar annorlunda.

§11 Ändring av stadga

Mom 1 För att ändra i denna stadgan, inklusive ändamålet, krävs ett beslut med minst två tredjedelars majoritet på ett årsmöte.

Mom 2 En ändring av stadgan träder i kraft när protokollet från årsmötet är justerat om inte årsmötet beslutar annorlunda.

§12 Upplösning

Mom 1 Beslut om upplösning av organisationen ska tas av två på varandra följande ordinarie årsmöten med minst tre fjärdedelars majoritet vid båda tillfällena.

Mom 2 Årsmötet som beslutar om upplösning beslutar också om organisationens tillgångar, som ska disponeras på ett sätt som överensstämmer med föreningens ändamål.

Verksamhets- berättelse 2015

Kompletterar med
verksamhetsberättelse
och årsredovisning
för 2016 så fort
dess är klara.

<Kod
centrum>

Innehåll

Generalsekreteraren har ordet	3
Att introducera barn och unga till programmering och digitalt skapande	5
I kodstugan	6
På barnhack	10
Kodboken.se	12
Kodcentrum i Almedalen	14
Skolprojekt med Vinnovastöd	15
Kronprinsessparet på besök	16
Samarbetspartners	17
Styrelse	18
Advisory Board	20

Bilder: Fotograf Maria Uhr och Kodcentrum



Generalsekreteraren har ordet

Kodcentrum arbetar för att alla barn ska få chans att prova på och inspireras av programmering och den digitala världens möjligheter oavsett bakgrund skola eller tillgång till kunskap och digitala verktyg.

Det finns i dag en diskrepans mellan å ena sidan bilden av Sverige som stark IT-nation med framgångsrika innovationer och start-ups där ny digital teknik är en given del av hur vi navigerar och interagerar i vår vardag, och att vi å andra sidan saknar en nationell plan för digitaliseringen av skolan. I Sverige är användandet av teknik och IT i undervisningen fortfarande upp till enskilda pedagogers kunskap, färdigheter och intresse, och inte en självklar del i en likvärdig skola.

I detta mellanrum verkar Kodcentrum. Vi har just avslutat vårt andra verksamhetsår och 2015 har varit ett händelserikt år för oss på Kodcentrum, för våra volontärer och programmerande barn. Tack vare stöd från våra partners har vi kunnat rekrytera en ansvarig pedagog som utvecklat och lanserat Kodcentrums pedagogiska plattform Kodboken.se. Sajten har gjort det möjligt att samla

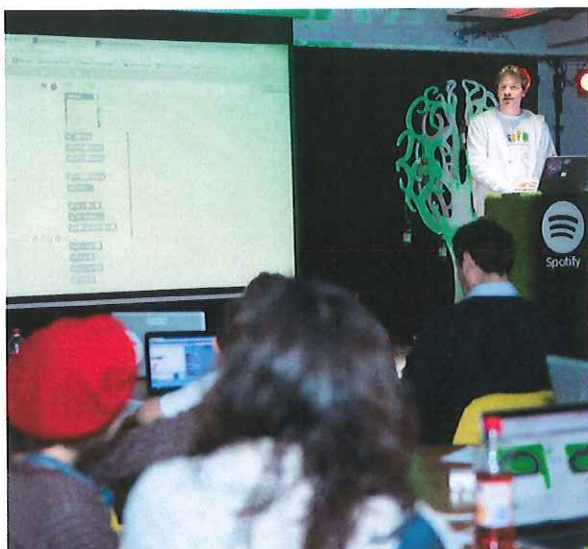
och tillgängliggöra vårt pedagogiska material helt gratis för alla som vill komma igång med programmering och digitalt skapande, oavsett om det sker i Kodcentrums verksamhet, hemma eller i skolan.

Tillsammans med våra närmare hundra dedikerade volontärer har tio kodstugor bedrivits i sju städer runt om i Sverige. För att erbjuda fler barn att prova på att skapa med kod har vi utvecklat konceptet barnhack där våra sponsorer öppnar upp dörrarna till sina lokaler och bjuder in till en kreativ och inspirerande dag för barn, deras föräldrar eller lärare och företagets anställda.

Det finns ett beundransvärt engagemang för att tillgängliggöra kunskap till barn och unga runt om i landet. Jag vill tacka alla volontärer, sponsorer och samarbetspartners som tillsammans med oss ger barn och unga möjligheter att bygga sin egen framtid och delaktighet som digitala medborgare.

Emelie Dahlström, generalsekreterare Kodcentrum





Att introducera barn och unga till programmering och digitalt skapande

Kodcentrum är en allmännyttig icke vinstdrivande ideell förening som helt gratis introducerar barn och unga mellan 9-13 år till programmering och digitalt skapande. Genom att skapa fysiska och digitala mötesplatser rustar Kodcentrum barn och unga med kunskaper som är nödvändiga i den digitala samhällsutvecklingen.

Kodcentrum verkar för att alla barn ska få chansen att prova på, inspireras av och utforska programmering och den digitala världens möjligheter. Vi gör det genom ett aktivt samarbete med representanter från näringslivet, som bidrar med finansiering och kompetens kring utvecklandet av en pedagogisk modell. I samverkan med skolor, kommuner och bibliotek skapar vi välkomnande och inkluderande mötesplatser för barn som vill lära sig mer om programmering.

Genom statligt stöd får vi möjlighet att utveckla vår modell, nå bredare samt engagera och organi-

sera alla de volontärer som bidrar med kunskaps-spridning och som agerar förebilder i arbetet med att bredda bilden av vem som kan arbeta med programmering och hur man tar steget till att själv skapa digitalt. Finansiering från stiftelser och fonder bidrar till utveckling av pedagogiskt material och handledande dokument för hur Kodcentrums verksamhet organiseras lokalt runt om i Sverige.

Finansieringsmodellen bygger på tre ben; företagssponsring, statligt stöd, och bidrag från stiftelser och fonder. Denna bredd i finansieringen ger förutsättning för Kodcentrum att kunna bedriva en långsiktig och stabil verksamhet.

Sektorssamverkan är också viktigt för att Kodcentrum ska kunna bidra till den kompetens-försörjning av programmerare som Sverige behöver. Ett Sverige som kan fortsätta vara ett kunskapssamhälle i framkant och som värdesätter innovationskraft och digital kompetens.



I kodstugan

Genom att skapa ett nätverk av volontärer och kodstugor över hela landet erbjuder Kodcentrum en meningsfull fritidsaktivitet där deltagarna får träffa volontärer i form av yrkesverksamma utvecklare och programmerare samt studenter, som delar med sig av sina programmeringskunskaper.

Under 2015 bedrev Kodcentrum tio kodstugor i Linköping, Göteborg, Skellefteå, Stockholm, Uppsala, Umeå och Örebro.

I våra kodstugor skapas viktiga mötesplatser där barn och unga ges möjlighet att samlas kring ett gemensamt intresse, träffa nya vänner och äldre förebilder inom deltagargruppen och bland volontärerna.

Genom kunskaper om programmering och digitalt skapande får deltagarna verktyg för att gå från passiva konsumenter av digitala tjänster, spel, funktioner och program, till att också bli aktiva och skapande producenter.

Kodstuga i Tensta

Tillsammans med IT-konsultbolaget One Agency startade Kodcentrum hösten 2015 en kodstuga för

femton deltagare på Enbacksskolan i Tensta. Enbacksskolan är en F-9 skola med 409 elever från upptagningsområdet Spånga-Tensta. För att skapa synergier med skolans undervisning har Kodcentrum jobbat särskilt nära skolan med hjälp av tre pedagoger i årskurs fyra och fem.

Kodstugan i Tensta besöktes under hösten av Stockholm Stads socialdemokratiska skolborgarråd Olle Burell tillsammans med Nassir Abdullahi som sitter i utbildningsnämnden (se bild på nästa sida).

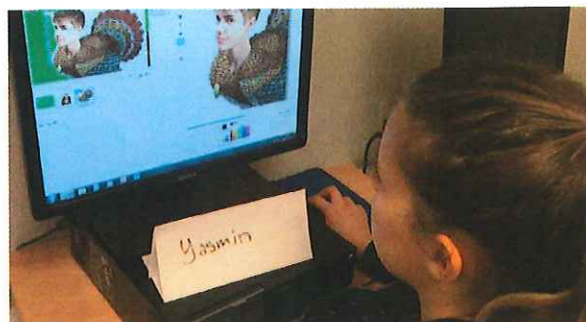
Inspirerande förebilder

En av de volontärer som varit aktiva i kodstugan i Tensta är Lena Selever som till vardags jobbar på Microsoft. På bilden på nästa sida är Lena en robot som tar emot instruktioner från deltagarna i leken Robotkompis. För att roboten ska förstå är det viktigt att de är exakta, i rätt ordning och fullständiga.

*2015 deltog över **350**
barn i kodstuga.*

"Vi på One Agency tror att en nyckel för att uppnå ett framgångsrikt CSR partnerskap är att verksamheterna ligger nära varandra i värderingar, vision, verksamhet och inte minst hjärta. Att få samarbeta med Kodcentrum för att tillsammans ge barn och ungdomar möjlighet att lära sig koda som ett verktyg för att vara i fortsatt framkant inom svensk innovation känns otroligt viktigt. Att det dessutom ger ungdomar chans till ett nytt sammanhang, gemenskap och ett redskap för att uttrycka sig i en ständigt föränderlig digital värld känns fantastiskt fint för oss!"

Leyla Schreiber, CEO One Agency



"Min timme i veckan då jag är volontär på Enbacksskolan är den bästa timmen på hela veckan, oavsett om jag är trött efter intensivt jobb eller bara har mycket i huvudet så ger barnen mig en otrolig energi, så jag kommer alltid leendes därifrån. Det är också så härligt att se hur koncentrerade och engagerade barnen är. Att jag har möjlighet att ge dem självförtroende att våga satsa på något de innan kanske inte trodde var tillgängligt för dem. Så det jag förhoppningsvis ger till barnen får jag själv tillbaka!"

Lena Selever, volontär

Kreativ mötesplats

Terminens 15 tillfällen har varit fulla av kreativitet där barnen fått en introduktion till programmering och digitalt skapande genom tre teman; skapa berättelser, skapa spel och skapa program. Deltagarna ges möjlighet att skapa utifrån sina egna intressen och sin egna idéer utifrån det vägledande pedagogiska materialet samt genom volontärernas stöd och inspiration.

Yasmin på bilden ovan har kombinerat sitt intresse för musik, och särskilt Justin Bieber, med grafisk form och skapar här i Scratch en flygande Justin Bieber. En annan deltagare i kodstugan med stort fotbollsintresse skapade ett fotbollsspel med spelare som Messi och Zlatan.



Volontärer

Kodcentrums närmare 100 volontärer runt om i Sverige är en fantastisk grupp som varje vecka är på plats i vår verksamhet och möter våra nyfikna deltagare.

Elin Tjernberg är volontär i Skellefteå kodstuga och teknikchef på digitala byrån Hello Future.

Varför är du volontär?

För att vara en inspiration till alla och en förebild speciellt för unga tjejer.



Som nästan ensam kvinnlig programmerare är det rätt naturligt att vilja få in fler kvinnor - mest för att förändra bilden av en programmerare. Då blir det extra kul att hoppa in där det är en så ung målgrupp! Det visade sig vara väldigt roligt också, både Scratch i sig och speciellt att få träffa engagerade barn som vill lösa problem.

Vad gör du annars?

Jag är teknikchef på Hello Future, och

i mitt dagliga arbete leder jag programmerare och ibland hoppar jag in och löser saker själv. Vi hjälper företag att skapa digitala tjänster och leda dem genom ett snårigt och väldigt digitaliserat samhälle. Vi har personal som jobbar med till exempel research, interaktionsdesign och programmering, flera har en bred erfarenhet tillsammans med spetskompetens och jag tror det hjälper oss och kunderna väldigt mycket.

Har du tips för att få fler intresserade av programmering?

Bredda insteget, till exempel kan en designintresserad ha nytta av att programmera, särskilt om man jobbar med 3D eller animationer. Blanda slöjd med programmering och teknik, kanske sy fast och programmera lysdioder på väskan? Programmera en app som räknar steg på gympa-lektionen? Motivationen stärks om man kombinerar programmering med ett eget intresse.

*2015 hade Kodcentrum närmare **100** volontärer.*





På barnhack

För att nå fler barn och unga genomför Kodcentrum barnhack hos kända IT-bolag. Barnhacket innebär ett avgränsat tillfälle där barn och unga tillsammans med en medföljande vuxen introduceras och får utforska programmering och det digitala skapandets möjligheter.

Under barnhacken öppnar det utvalda företaget upp sina dörrar och visar deltagarna hur en eventuellt framtida arbetsplats kan se ut. Det är gratis att delta och kräver inga förkunskaper. På plats finns kunniga volontärer som stöttar och svarar på frågor samtidigt som de är förebilder.

Under 2015 genomfördes tre barnhack i Sverige och ett i Serbien tillsammans med svenska ambassaden och ett antal svenska IT-företag med lokalkontor i Belgrad.

Tillsammans med Microsoft genomförde Kodcentrum ett barnhack under den globala kampanjveckan Hour of Code då elever från Enbacksskolan i Tensta fick komma till Microsofts huvudkontor i Akalla.

"Microsoft är ett ganska stort företag som finns över hela världen, så det är ganska mäktigt att vara här. Det här är en väldigt stor chans och jag tycker synd om de som valde att stanna hemma, för det här är en stor chans och man upplever väldigt mycket."

Afnan Ali Ezasin, deltagare



Spotify i Stockholm, 11 maj 2015



Informator i Göteborg, 10 oktober 2015



Microsoft i Kista, 12 december 2015

"Det är helt fantastiska barn som har varit här. De var otroligt entusiastiska, extremt fokuserade, väldigt trevliga och har ställt otroligt smarta frågor så det är en jättekick bara att få träffa dem. Sedan är det kul att se med vilket allvar de tar sig an uppgiften, de har verkligen börjat programmera och lära sig det här språket Scratch och kommit igång så snabbt. En kul och kreativ dag på jobbet verkligen!"

Joke Palmkvist, ansvarig för skola och högre utbildning på Microsoft

2015 deltog över **200** barn på barnhack.



Informator i Göteborg, 10 oktober 2015



Emric i Belgrad, 22 november 2015



Microsoft i Kista, 12 december 2015

Välkommen till Kodboken!



Kodboken.se

För att nå barn och föräldrar, men också lärare i städer där vi ännu inte har fysisk verksamhet lanserade Kodcentrum i december Kodboken.se, en digital plattform där vi tillgängliggör vårt pedagogiska material.

Plattformen vänder sig till såväl barn och unga som föräldrar och lärare som vill få konkreta tips på hur man kan introducera programmering till en yngre målgrupp.

Den innehåller såväl temamatiska uppgifter som inspirationsvideor och exempel på skärmfria lekar och övningar som beskriver hur man löser olika problem genom datalogiskt tänkande.

På Kodboken.se finns Kodcentrums pedagogiska material på tre teman: skapa berättelser, skapa spel och skapa program.

Möt en kodare

Det finns också ett avsnitt där besökarna får möta spännande människor som kodar, exempelvis Spotifys grundare Martin Lorentzon, som berättar om sin resa som mjukvaruentreprenör och hur han grundade Spotify.

På ett pedagogiskt och inspirerande vis berättar han om hur streamingtjänster förändrat vårt sätt att lyssna på musik. Ett av många exempel på hur digitaliseringen påverkar oss alla, oavsett kunskaper om kod.

*Sajten Kodboken.se
lanserades den
9 december 2015.*



Hedvig Lindström, kodare



Mats Oldin, volontär från Spotify



Linda Liukas, författare

En annan kodare på Kodboken.se är Hedvig Lindström som har skapat en isbjörnsgarderob där du kan välja kläder och accessoarer till en isbjörn. Programmet har Hedvig skapat i programmeringsspråket Scratch under sin termin i kodstugan i Sundbyberg.

Volontärer och Advisory Board

Våra volontärer har också varit med och bidragit till Kodboken.se. Mats Oldin från Spotify har skapat pedagogiska videos som beskriver hur du kommer igång och gör ditt allra första spel med Scratch.

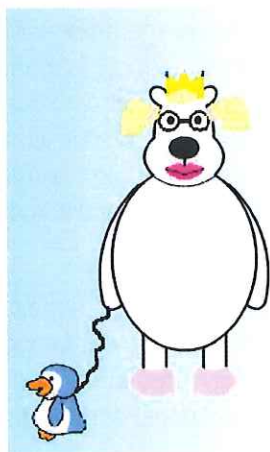
Tina Vincent har med sina tre barn i åldrarna 6, 9 och 13 år testat sig igenom olika appar, spel och verktyg som lär dig programmering och datalogiskt tänkande. Dessa har familjen recenserat och tipsar om under "Utforska vidare".

Här har även tre barn från vårt Advisory Board bidragit med recensioner; Stella Moback, Ninni Sey och Carlos Heredia.

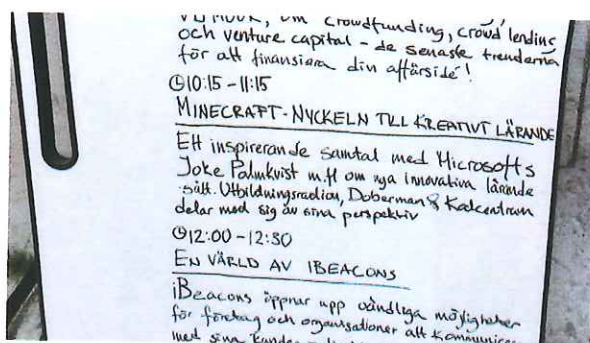
Kända bilder att låna

Vi har samarbetat med en rad illustratörer och författare som har lånat ut bilder från sina verk till Kodboken.se, för barn och unga att ladda ner och använda till sina egna projekt.

Linda Liukas som skrivit och illustrerat "Hej Ruby", och Peter Bergting som tecknat "Curly Bracket", två böcker för barn och unga som handlar om programmering och datalogiskt tänkande, finns representerade på sajten och har lånat ut bilder från böckerna att ladda ner. Så även Kodcentrums egna robotar skapade av illustratören Ellinor Hägg.



Hedvig Lindströms isbjörn, Linda Liukas Ruby och Curly Bracket av Peter Bergting, Johan Wendt och Tor Moström.



Kodcentrum i Almedalen

Under Almedalsveckan anordnade Kodcentrum tillsammans med Mattecentrum ett seminarium där representanter från regeringen, näringslivet och ideell sektor bjöds in för att diskutera hur sektorerna tillsammans kan samverka för att säkra tillgången på kompetent arbetskraft inom programmering i framtiden.

Över 200 personer kom och lyssnade på panel-samtalet med Aida Hadzialic, gymnasie- och kunskapsminister, Katarina Berg, Global VP HR Spotify, Åsa Jacksson, personalschef ABB samt Kodcentrum och Mattecentrums grundare Johan Wendt.

Under veckan deltog Kodcentrums general-sekreterare i ett panelsamtal anordnat av Microsoft om barn, spel och programmering tillsammans med Joke Palmkvist från Microsoft, Stina Carlsson Reich från Doberman samt Lisa Lindström från Doberman och UR. På plats pratade vi även med Karin Nygårds och Therese Raymond som ligger bakom projektet Teacherhack.

På Women in tech @Almedalen fick vi möjlighet att träffa och presentera Kodcentrum för många viktiga nyckelpersoner. Eventet innebar en viktig möjlighet att rekrytera förebilder och volontärer till vår verksamhet.



Skolprojekt med Vinnovastöd

Den 9 november fick vi besked från Vinnova om stöd för tvåårigt projekt (2016-2017) riktat mot skolan. Projektet Kodstart är ett sektoröverskridande projekt med syfte att ta fram en modell för lärare i årskurs 4-5 som vill komma igång med programmering och digitalt skapande i skolan.

Modellen innehåller lärarhack som är kompetenshöjande workshops för lärare förlagd hos svenska

IT-företag, lektionshack som är lärarhandledningar och case-baserade elevprojekt, samt en prototyp till ett digitalt utvärderingsverktyg för att testa kunskapsutveckling inom digital kompetens, datalogi och programmering.

Projektet är ett samarbete med bland andra Spotify, Informator, EdQu och Obviuse och skolan Vittra Brotorp i Sundbyberg.

"Jag ser digital- och teknisk kompetens som ett av de viktigaste och största utvecklingsområdena inom förskola och skola. Som rektor på Vittra Brotorp driver jag dessa frågor både lokalt och centralt inom Vittra och har som ett led i detta arbete öppnat upp skolans lokaler efter skoltid för Kodcentrums kodstuga. Med skolprojektet Kodstart kommer vi jobba ännu närmare varandra för att utveckla en modell för lärare i årskurs 4-5 som vill komma igång med programmering."



Inger Tegelström, rektor och förskolechef Vittra Brotorp



Kronprinsessparet på besök

Kronprinsessparets stiftelse verkar för att motverka utanförskap och främja god hälsa för barn och unga och är en av de stiftelser som bidrar till Kodcentrums verksamhet.

I september besökte Kronprinsessan Victoria och Prins Daniel vår kodstuga på Kålltorpsskolan i Göteborg. Med på plats fanns också två av deltagarna från förra terminen, Clara Tunney och Victor Laudén. De visade några av sina projekt i Scratch, bland annat ett ritprogram och ett rymdspel. Prins Daniel var särskilt intresserad av att både testa spelen och att själv prova på att skapa egna spel:

— *Det här vore något för Estelle i framtiden,* kommenterade han.

Efter en introduktion till vår verksamhet fick Kronprinsessan Victoria och Prins Daniel vara med i den ordinarie kodstugan och träffa alla barn och volontärer på plats. Kronprinsessparet lovordade Kodcentrums volontärer för deras engagemang och den betydelse som de har för att få barn intresserade av programmering. Vi kan inte annat än att hålla med!

Temat för dagen var att leka Robotkompis. Kronprinsessparet fick tillsammans med barnen ge

kommandon till en mänsklig robot, Kodcentrums egen pedagog Lisa. Med hjälp av kommandon som "steg fram", "sväng vänster" och "sväng höger" var uppdraget att styra roboten genom en labyrinth.

Barnen fick också bestämma egna kommandon, som "kryp under bord" och "säg aj". Prins Daniel valde att roboten skulle kunna höja handen och vinka. Leken bjöd på många skratt och ville aldrig ta slut, särskilt då några av barnen kom på kommandot "gå tillbaka till start".



Andra stiftelser

Andra stiftelser som under 2015 bidragit till Kodcentrums verksamhet är Stiftelsen Chelha, Åhlén-Stiftelsen, Alexandra och Bertil Gyllings Stiftelse, SPP Klart du kan!, Stiftelsen Kempe-Carlgrenska Fonden.

Samarbetspartners

Huvudsponsorer



Informator Utbildningar AB

"Genom att bli huvudsponsorer för Kodcentrum är vi med och ser till att 100 000 killar och tjejer i åldern 9-13 år introduceras för kodning under de närmsta åren. Informators mission är att utveckla Sveriges position som framstående IT-nation och genom Kodcentrum är vi med och skapar förutsättningar för en framtid där Sverige är världsledande inom mjukvaruproduktion".

Emil Robertsson, vd Informator Utbildning



Spotify

"Kodcentrum möjliggör ett viktigt möte och kunskapsöverföring mellan barn och unga utan förkunskaper i programmering och yrkesverksamma programmerare och studenter. Genom att gratis erbjuda en terminsbaserad fritidsaktivitet rustas barn och unga med grundläggande programmeringskunskaper och ges därmed chansen att bli aktiva producenter och inte bara passiva konsumenterna av digitala tjänster, funktion, spel och underhållning. Som huvudsponsor är Spotify stolta över att vara med och bana väg för att bibehålla Sveriges roll som innovations- och kunskapsnation."

Martin Lorentzon, ordförande och medgrundare Spotify



Vinnova

"Genom att på ett lekfullt sätt rusta barn och unga med grundläggande kunskaper om programmeringens logik bygger Kodcentrum broar och avdramatiserar ett ämne som för många fortfarande känns svårt och obegripligt. Vi förväntar oss inte att alla ska bli programmerare, även om vi självklart hoppas att ett ökat intresse kan väckas hos både flickor och pojkar. Vi är övertygade om att Kodcentrum genom att avdramatisera programmering bidrar till kritiskt tänkande och en generation som i ännu högre grad ser sig som självklara producenter av IT-tjänster snarare än enbart konsumenterna."

Andreas Aurelius, enhetschef IKT Vinnova

Stödföretag och stugvärd

Kodcentrums stödföretag är Configura, Stockholm IT Region och Nordnet. One Agency är stugvärd för kodstugan i Tensta.

Styrelse



Tor Moström, ordförande

Tor är utvecklare och driver bolaget Obviuse AB som bland annat byggt Matteboken.se, som finns både i Sverige som Danmark. Tor är volontär i Kodcentrums kodstuga i Stockholm och har varit med sedan den första kodstugan genomfördes i maj 2014.



Jenny Melander, vice ordförande

Jenny har en civilingenjörsexamen i datateknik och är mjukvaruutvecklare på Tobii AB med erfarenhet från ett antal föreningsstyrelser inom ideell sektor. Jenny är volontär i Kodcentrums kodstuga i Sundbyberg och har en tvärkompetens med intresse för programmering och pedagogik.



Niels Bosma, kassör

Niels är en entreprenör med brinnande intresse för att lära barn programmering. Niels har en examen i datavetenskap och mångårig erfarenhet av att bygga bolag och produkter som förenklar tillvaron. Han är medgrundare till Offerta och Tessin.



Anna Westelius, ledamot

Anna är technical account manager på IT-säkerhetsbolaget Sentor och har sedan barnsben varit engagerad i datavetenskap, behovet av det och dess användningsområden. Anna har en bred erfarenhet från olika ideella sammanhang och är en av de huvudansvariga för SEC-T, en av Skandinavians största IT-säkerhets- och hacker-konferenser.

**Lydia Kellam, ledamot**

Lydia är strateg inom sociala medier på House of Radon. Lydia har flerårig erfarenhet av att jobba med kultur och kommunikation och har praktisk erfarenhet av att driva egna projekt som till exempel The Swede Beat. Vid sidan av arbetet går hon utbildningen Strategisk kommunikation vid Berghs School of Communications.

**Maria Fabricius, ledamot**

Maria är kreativ chef på Mindmakers PR och har en kandidatexamen i public relations och franska. Maria har flerårig erfarenhet från några av Sveriges främsta byråer, ett brinnande intresse för språk samt erfarenhet från styrelsearbete i ideell sektor. Hennes förkärlek till HTML och CSS resulterade i en utbildning till diplomerad webmaster vid Folkuniversitetet.

**Sebastian Stjern, ledamot**

Sebastian är pr-konsult på Westander, med en civilingenjörsexamen och bakgrund inom socialt entreprenörskap som grundare av företaget The Fair Tailor och affärscoach på Center för socialt entreprenörskap. Sebastian har erfarenhet av föreningsarbetet från SE Forum och Kompis Sverige.

**Susanne Birgersdotter, ledamot**

Susanne är entreprenör som startade det egna appbolaget vid köksbordet då hennes dotter behövde en matteapp och Susanne beslutade sig för att göra den själv. Susanne har expertis och erfarenhet inom coaching, kundrelationer, försäljning och ledarskap. Idag jobbar hon med visionen att göra appar som skapar verkliga livserfarenheter där varje användare interagerar med sin smartphone.

Kodcentrums styrelseledamöter är inte arvoderade för sina uppdrag, det är en helt ideell insats. Styrelsen är sammansatt för att ha en bred kompetens och med representanter och erfarenheter från IT-sektorn, näringslivet i allmänhet, start-ups, ideell sektor, pedagogik och kommunikation.

Advisory Board



Carlos Heredia,
F d kodstugedeltagare



Ellen Sundh,
Creative Technologist



Fredrik Heintz,
Docent LiU



Mats Oldin,
Projektledare Spotify



Ninni Sey,
F d kodstugedeltagare



Oscar Nurmi Torslund
F d kodstugedeltagare



Peter Parnes,
Professor, LTU



Simone Giertz,
Creative Technologist



Stella Moback,
Elev Mälarhöjdens
skola



Thomas Arts
Forskare och teknisk
chef Ouviq AB



Tistou Blomberg,
Studerande, Umeå
Universitet



Tülay Gürgün,
Lärcenteransvarig
Grindtorpsskolan

Om Advisory Board

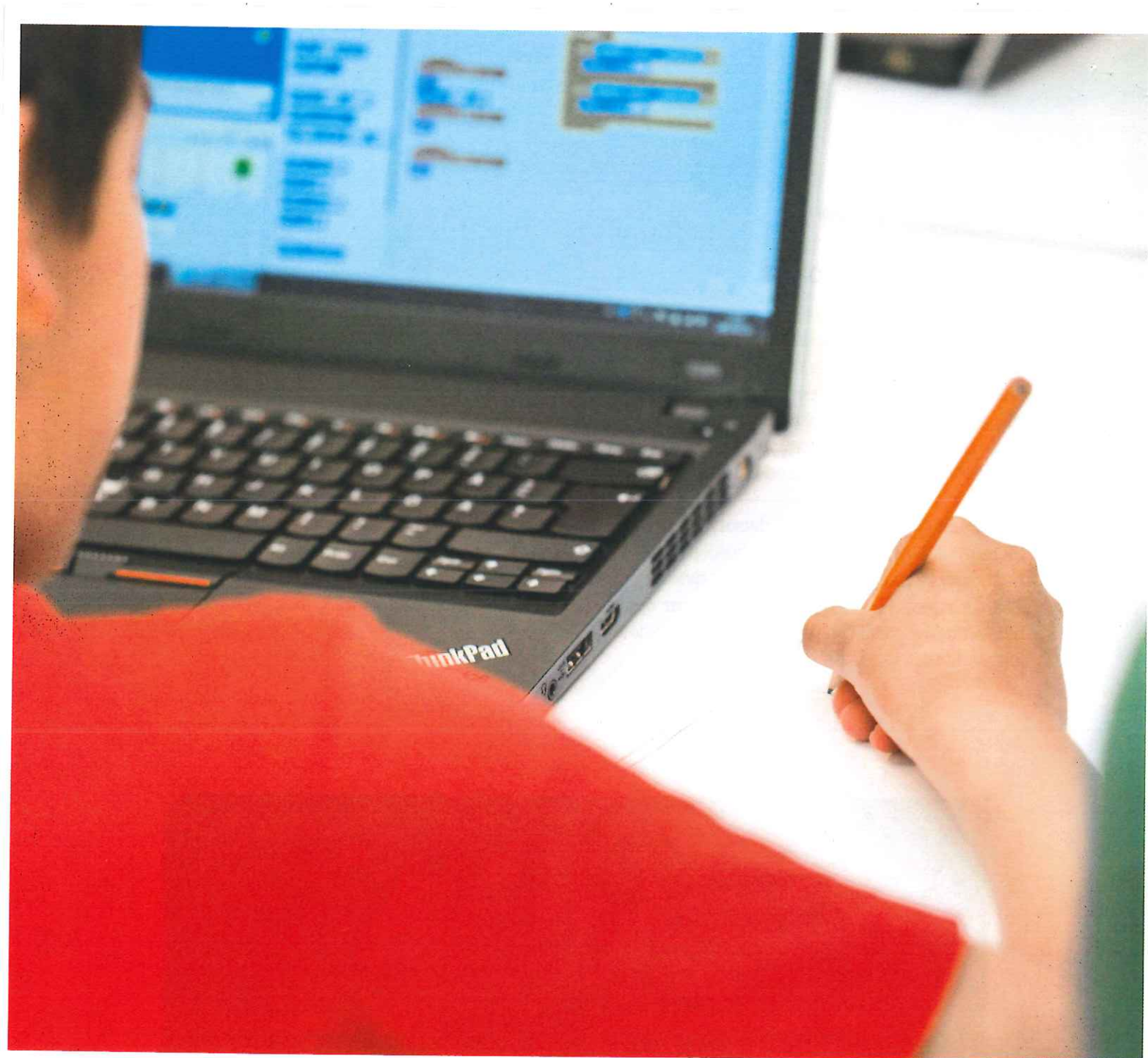
Kodcentrum införde 2015 ett Advisory Board med syfte att fungera rådgivande för pedagogiska frågor kring att introducera barn till programmering och digitalt skapande. Rådet består av representanter från skola, högskola, IT-sektorn samt målgruppen barn och unga. Rådsmedlemmarna är inte arvode-
rade för sina uppdrag, det är en helt ideell insats.

Under året har medlemmar i Advisory Board bidragit till Kodcentrums pedagogiska plattform Kodboken.se på olika sätt. Barn från Advisory Board har testat och recenserat olika appar, spel och verktyg som lär dig programmering och datalogiskt tänkande.

Representanter från högskola och skola har bidragit med sin kunskapsbas kring datalogiskt tänkande och programmering såväl som tips på hur du väcker nyfikenhet hos målgruppen.

Vi har också kunnat använda Advisory Board-medlemmar som inspiratörer, bland annat genom att publicera filmer på Kodboken.se om spännande kodare som Ellen Sundh och Simone Giertz som berättar om sina projekt och digitala skapande.





<Kod centrum>

Grev Turegatan 44
114 38 Stockholm

Kodcentrum.se

Kodboken.se

Styrelsen för Kodcentrum, med säte i Stockholm, får härmed avge årsredovisning för räkenskapsåret 2015.

Årsredovisningen är upprättad i svenska kronor, SEK.

Förvaltningsberättelse

Information om verksamheten

Kodcentrum är en svensk ideell förening som helt gratis introducerar barn och unga till programmering och digitalt skapande. Föreningen grundades 2014 och verksamheten är icke vinstdrivande samt religiöst och partipolitiskt obunden. I digitaliseringens framfart blir tekniken både bättre, mer avancerad och mer tillgänglig. Då programmering inte är en del av läroplanen tillgängliggör Kodcentrum gratis denna kunskap genom fysiska mötesplatser som våra kodstugor och barnhack, men också genom vår digitala plattform Kodboken.se.

Föreningen är öppen för alla och man kan kostnadsfritt bli medlem i Kodcentrum och därmed stödja verksamheten. Kodcentrum genomför årlig revision av auktoriserad revisor.

Kodstugor

Genom att skapa ett nätverk av volontärer och så kallade kodstugor över hela landet erbjuder Kodcentrum en meningsfull fritidsaktivitet där 9-13 åringar får träffa volontärer i form av yrkesverksamma utvecklare och programmerare samt studenter, som delar med sig av sina programmeringskunskaper. Under 2015 bedrev Kodcentrum tio kodstugor i de sju städerna Linköping, Göteborg, Skellefteå, Stockholm, Uppsala, Umeå och Örebro.

I våra kodstugor skapas en viktig mötesplats där barn och unga ges möjlighet att samlas kring ett gemensamt intresse, träffa nya vänner samt äldre förebilder inom deltagargruppen och bland volontärerna. Genom kunskaper om programmering och digitalt skapande får deltagarna verktyg för att inte bara vara passiva konsumenter utan också aktiva producenter av digitala tjänster, spel, funktioner och program.

Under den introduktionstermin som Kodcentrum erbjuder med kodstugan lär sig deltagarna programmeringsspråket Scratch. Scratch är ett programmeringsspråk som på ett kreativt och utforskande sätt syftar till att lära sig grunderna i programmering genom att skapa interaktiva berättelser, spel och animationer. Scratch är helt gratis och framtaget av det amerikanska universitet MIT och vänder sig till barn och unga mellan 8-16 år.

Barnhack

För att nå fler och bredare genomför Kodcentrum barnhack tillsammans med våra sponsorer. Barnhack är en dag då barn och unga mellan 9 - 13 år tillsammans med en medföljande vuxen introduceras och får utforska programmering. Vi ser stora synergier i att barn och föräldrar deltar tillsammans då digitaliseringen kräver kunskapslyft och kompetensutveckling även bland vuxna och äldre. Under barnhacken öppnar sponsorerna sina lokaler och visar hur en framtida arbetsplats kan se ut. Det är gratis att delta och kräver inga förkunskaper. På plats finns kunniga volontärer som stöttar och svarar på frågor.

Handwritten signatures and initials in blue ink at the bottom of the page, including "CB", "AN", "M", "G", and others.

Kodboken.se

För att nå barn och föräldrar, men också lärare i städer där vi inte har fysisk verksamhet lanserade Kodcentrum i december Kodboken.se, en digital plattform där vi tillgängliggör vårt pedagogiska material. Plattformen vänder sig till såväl barn och unga som föräldrar och lärare som vill få konkreta tips på hur målärare som vill få konkreta tips på hur man kan introducera programmering till en yngre målgrupp. Den innehåller såväl temabaserade lektionsupplägg som inspirationsvideos och exempel på analoga lekar som beskriver hur man löser olika problem genom datalogiskt tänkande.

Kod i skolan

För att kunna nå ännu fler barn och unga kommer vi från och med 2016 ta fram stöd till pedagoger i skolan. Projektet Kodstart, med stöd från Vinnova, är ett sektoröverskridande projekt med syfte att ta fram en modell för lärare i årskurs 4-5 som vill komma igång med programmering i skolan. Modell innehåller Lärarhack, en kompetenshöjande workshops för lärare förlagd hos svenska IT-företag; Lektionshack, lärarhandledningar och case-baserade elevprojekt; prototyp för ett digitalt utvärderingsverktyg för att testa kunskapsutveckling av inom digital kompetens, datalogi och programmering.

Väsentliga händelser under räkenskapsåret

Under räkenskapsåret har två nya medarbetare rekryterats. En projektledare med ansvar för uppstart av nya kodstugor och rekrytering av volontärer och en projektledare med ansvar för pedagogik och kommunikation. Totalt jobbar tre personer på Kodcentrums kansli.

I december 2015 lanserades Kodcentrums digitala plattform Kodboken.se, en öppen resurs för alla som vill komma igång med programmering i skolan, i hemmet eller i vår verksamhet. Kodcentrums verksamhet har under året haft besök av Kronprinsessparet, IT-minister Mehmet Kaplan och Stockholms Stads skolborgarråd Olle Burell. Kodcentrum har medverkat som talare vid ett antal externa event så som Geek Girl Meet Up, Örebro Universitet, Almedalen, Internetdagarna och EdTech Sweden. Flera företag har tillkommit som sponsorer under räkenskapsåret. Däribland One Agency, Nordnet.

Väsentliga händelser efter räkenskapsårets utgång

Microsoft har gått in som huvudsponsor för verksamhetsåret 2016.

Medlemmar och lokalföreningar

År 2015 uppgick medlemsantalet till 2257 varav 1894 är bidragsgrundande (enligt krav från Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor).

Kodcentrum består av en moderförening med fem lokalföreningar som täcker in de städer där vi bedriver våra kostnadsfria kodstugor.

Handwritten signatures and initials at the bottom of the page: WS, SA, SS, AN, MT, Jm, and GM.

Flerårsöversikt

	2015	2014 (10 mån)
Nettoomsättning	2 232 442	865 092
Res efter finansiella poster	223 112	201 049
Soliditet (%)	29,7	21,6

Definitioner

Nettoomsättning - Föreningens huvudintäkter, fakturerade kostnader, sidointäkter samt intäktskorrigeringar.

Soliditet (%) - Uppgiften beräknas som utgående eget kapital dividerat med balansomslutningen (totala tillgångar i balansräkningen).

Resultat efter finansiella poster - Resultat efter finansiella intäkter och kostnader, men före extraordinära intäkter och kostnader.

Resultat och ställning

Balanserat resultat	201 049
Årets resultat	223 112
i ny räkning överföres	424 161

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

Handwritten signatures and initials in blue ink, including "WB", "AW", "ju", "MF", and "4A".

Kodcentrum
Org.nr 802477-2777

4 (9)

Resultaträkning

	Not	2015-01-01 -2015-12-31	2014-03-10 -2014-12-31 (10 mån)
Verksamhetens intäkter			
Nettoomsättning	2	2 232 443	865 092
Summa verksamhetens intäkter		2 232 443	865 092
Verksamhetens kostnader			
Övriga externa kostnader		-561 263	-260 931
Personalkostnader	3	-1 447 681	-402 788
Summa verksamhetens kostnader		-2 008 944	-663 719
Verksamhetsresultat		223 499	201 373
Resultat från finansiella poster			
Övriga ränteintäkter och liknande resultatposter		67	0
Räntekostnader och liknande resultatposter		-454	-324
Summa resultat från finansiella poster		-387	-324
Resultat efter finansiella poster		223 112	201 049
Resultat före skatt		223 112	201 049
Årets resultat		223 112	201 049

WB
efg Lw att
ss AN
du
MF
40

Kodcentrum
Org.nr 802477-2777

5 (9)

Balansräkning

Not

2015-12-31

2014-12-31

TILLGÅNGAR

Omsättningstillgångar

Kortfristiga fordringar

Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter

85 500

0

Kassa och bank

1 375 898

932 074

Summa omsättningstillgångar

1 461 398

932 074

SUMMA TILLGÅNGAR

1 461 398

932 074

Handwritten signatures and initials in blue ink, including "AW", "Jn", "MF", and "20".

Kodcentrum
Org.nr 802477-2777

6 (9)

Balansräkning

Not

2015-12-31

2014-12-31

EGET KAPITAL OCH SKULDER

Eget kapital

4

Årets resultat

223 112

201 049

Balanserat kapital

201 049

0

Summa eget kapital

424 161

201 049

Kortfristiga skulder

Leverantörsskulder

36 304

48 730

Aktuella skatteskulder

14 473

0

Övriga skulder

45 133

33 572

Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter

941 327

648 723

Summa kortfristiga skulder

1 037 237

731 025

SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER

1 461 398

932 074

Ställda säkerheter

Inga

Inga

Ansvarsförbindelser

Inga

Inga

ars
h att
Sun S AW
Jh m5

Tilläggsupplysningar

Not 1 Redovisnings- och värderingsprinciper

Allmänna upplysningar

Årsredovisningen har upprättats enligt årsredovisningslagen och Bokföringsnämndens allmänna råd.

Fordringar har upptagits till de belopp varmed de beräknas inflyta.

Övriga tillgångar och skulder har upptagits till anskaffningsvärden där inget annat anges.

Redovisningsprinciperna är oförändrade jämfört med föregående år.

Intäktsredovisning

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

Erhållna gåvor

Erhållna gåvor redovisas enligt BFNAR 2002:10, Redovisning av gåvor i ideella föreningar och registrerade trossamfund, vilket innebär att gåvan 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.

Erhållna bidrag redovisas enligt BFNAR 2002:11, Redovisning av bidrag av likvida medel till ideella föreningar och registrerade trossamfund från offentligrättsliga organ.

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.

Not 2 Nettoomsättning

Verksamhetens nettoomsättning fördelar sig enligt följande:

	2015	2014-03-10 -2014-12-31
Sponsring företag	1 038 085	375 523
Bidrag stiftelser	461 666	55 000
Kommunala och staliga bidrag	714 004	434 568
Bidrag privatpersoner	5 000	0
Övriga intäkter	13 688	1
Summa	2 232 443	865 092

AR

SK

AB

SS

MF

LD

Not 3 Anställda och personalkostnader

	2015	2014-03-10 -2014-12-31
Medelantalet anställda	(3)	(2)
	(3)	(2)
Inom parentes anges medelantalet kvinnor.		
Löner och andra ersättningar samt sociala kostnader inklusive pensionskostnader		
Löner och andra ersättningar	1 015 291	319 322
Sociala kostnader och pensionskostnader	391 552	76 404
(varav pensionskostnader)	(74 132)	0)
Totala löner, andra ersättningar, sociala kostnader och pensionskostnader	1 406 843	395 726

I medelantalet anställda ingår inte anställda som uppburit ersättning som understiger ett halvt prisbasbelopp (se BFNAR 2002:9 punkt 6).

Not 4 Eget kapital ideell förening

	Årets resultat föregående år	Balanserat kapital	Totalt eget kapital
Ingående balans	201 049		201 049
Överfört i ny räkning	-201 049	201 049	0
Årets resultat			223 112
Utgående balans	0	201 049	424 161

WS
SS
ATT
AW
MF
47
48

Undertecknade försäkrar härmed att årsredovisningen har upprättats i enlighet med årsredovisningslagen och god redovisningssed, att aktuella redovisningsnormer har tillämpats och att lämnade uppgifter stämmer med faktiska förhållanden.

Stockholm den 9 mars 2016

Tor Moström
Ordförande



Niels Bosma



Sebastian Stjern



Lydia Kellam



Jenny Melander



Emelie Dahlström
Generalsekreterare



Susanne Birgersdotter

Maria Fabricius



Anna Westelius

Revisorspåteckning

Min revisionsberättelse har lämnats den 9 mars 2016.



Carola Nilsson
Auktoriserad revisor

Revisionsberättelse

Till föreningsstämman i Kodcentrum

Org.nr 802477-2777

Rapport om årsredovisningen

Jag har utfört en revision av årsredovisningen för Kodcentrum för räkenskapsåret 2015.

Styrelsens ansvar för årsredovisningen

Det är styrelsen som har ansvaret för att upprätta en årsredovisning som ger en rättvisande bild enligt årsredovisningslagen och för den interna kontroll som styrelsen bedömer är nödvändig för att upprätta en årsredovisning som inte innehåller väsentliga felaktigheter, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel.

Revisorns ansvar

Mitt ansvar är att uttala mig om årsredovisningen på grundval av min revision. Jag har utfört revisionen enligt International Standards on Auditing och god revisionssed i Sverige. Dessa standarder kräver att jag följer yrkesetiska krav samt planerar och utför revisionen för att uppnå rimlig säkerhet att årsredovisningen inte innehåller väsentliga felaktigheter.

En revision innefattar att genom olika åtgärder inhämta revisionsbevis om belopp och annan information i årsredovisningen. Revisorn väljer vilka åtgärder som ska utföras, bland annat genom att bedöma riskerna för väsentliga felaktigheter i årsredovisningen, vare sig dessa beror på oegentligheter eller på fel. Vid denna riskbedömning beaktar revisorn de delar av den interna kontrollen som är relevanta för hur föreningen upprättar årsredovisningen för att ge en rättvisande bild i syfte att utforma granskningsåtgärder som är ändamålsenliga med hänsyn till omständigheterna, men inte i syfte att göra ett uttalande om effektiviteten i föreningens interna kontroll. En revision innefattar också en utvärdering av ändamålsenligheten i de redovisningsprinciper som har använts och av rimligheten i styrelsens uppskattningar i redovisningen, liksom en utvärdering av den övergripande presentationen i årsredovisningen.

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

Uttalanden

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 2015 och av dess finansiella resultat för året enligt årsredovisningslagen. Förvaltningsberättelsen är förenlig med årsredovisningens övriga delar. Jag tillstyrker därför att föreningsstämman fastställer resultaträkningen och balansräkningen.

Övriga upplysningar

Årsredovisningen för räkenskapsåret 2014 har inte varit föremål för revision och någon revision av jämförelsetalen i årsredovisningen för räkenskapsåret 2014 har därmed inte utförts.

Rapport om andra krav enligt lagar och andra författningar

Utöver min revision av årsredovisningen har jag även utfört en revision av styrelsens förvaltning för Kodcentrum för räkenskapsåret 2015.

Styrelsens ansvar

Det är styrelsen som har ansvaret för förvaltningen.

Revisorns ansvar

Mitt ansvar är att med rimlig säkerhet uttala mig om förvaltningen på grundval av min revision. Jag har utfört revisionen enligt god revisionssed i Sverige.

Som underlag för mitt uttalande om ansvarsfrihet har jag utöver min revision av årsredovisningen granskat väsentliga beslut, åtgärder och förhållanden i föreningen för att kunna bedöma om någon styrelseledamot har företagit någon åtgärd eller gjort sig skyldig till försummelse som kan föranleda ersättningsskyldighet.

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

Uttalanden

Jag tillstyrker att föreningsstämman beviljar styrelsens ledamöter ansvarsfrihet för räkenskapsåret.

Tyresö den 9 mars 2016



Carola Nilsson
Auktoriserad revisor

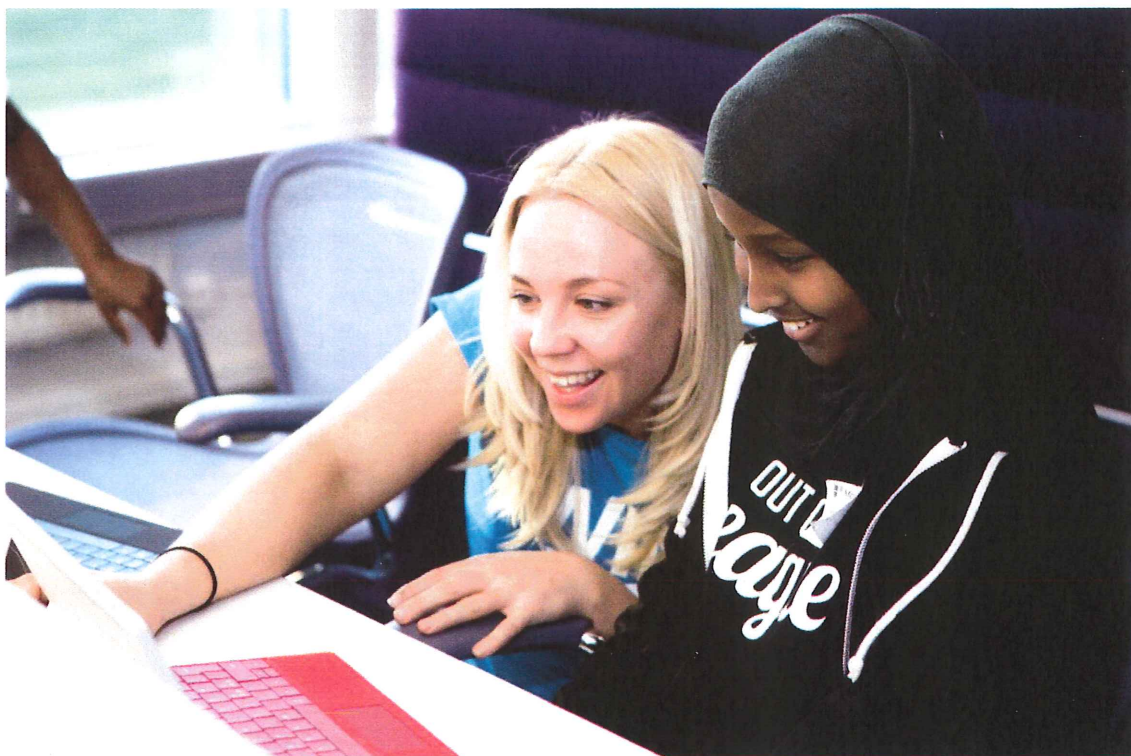


STOCKHOLMS STAD
UTBILDNINGSNÄMNDEN

2016 -12- 28

Dnr. 2.5.3-10400 / 2016

STOCKHOLM 2016-12-22



KODCENTRUM STOCKHOLM
ANSÖKAN OM VERKSAMHETSBIDRAG KODCENTRUM

BAKGRUND

Det finns en diskrepans mellan å ena sidan bilden av Sverige som stark IT-nation med framgångsrika innovationer och start-ups där ny digital teknik är en given del av hur vi navigerar och interagerar i vår vardag. Och å andra sidan att Sverige saknar en nationell plan för digitaliseringen i skolan. I Stockholm stad är programmerare det vanligaste yrket och trots det behöver bolag rekrytera från hela världen för att få in rätt teknisk kompetens. Stockholm har likt många andra städer, och Sverige likt många andra länder, ett behov av att säkerställa den långsiktiga kompetensförsörjningen inom programmering och digitalt skapande. Utifrån ett medborgarperspektiv handlar kunskaper inom dessa områden om demokrati och förutsättningar för delaktighet då behovet av kunskap om och förståelse för dessa områden genomsyrar hela samhällsutvecklingen.

Skolverket har på uppdrag av regeringen tagit fram ett förslag på hur digital kompetens och programmering ska förstärkas och tydliggöras i undervisningen. Än så länge är användandet av teknik och IT i undervisningen fortfarande upp till enskilda pedagogers kunskap, färdigheter och intresse, och inte en självklar del i en likvärdig skola. I detta mellanrum verkar Kodcentrum.

Kodcentrum är en ideell förening som arbetar för att alla barn helt gratis ska få chansen att prova på, inspireras och utforska programmeringens och den digitala världens möjligheter. Oavsett bakgrund, skola eller tillgång till kunskap och digitala verktyg. Kodcentrum grundades 2014 av den sociala entreprenören och tidigare grundaren av Mattecentrum, Johan Wendt. Från kansliet i Stockholm med tre heltidsanställda bedriver Kodcentrum verksamhet i Göteborg, Linköping, Malmö, Skellefteå, Stockholm, Umeå och Uppsala tillsammans med över hundra volontärer som är yrkesverksamma eller studerande inom programmering.

Kodcentrums huvudsponsorer är Spotify, Microsoft, Ericsson och Informator Utbildning som med stort engagemang bidrar med kompetens, lokaler och kontaktytor för att utveckla verksamheten. 2016 fick Kodcentrum och bidrag från Stockholm Stad, Vinnova och Skolverket. Utöver det har Kodcentrum ett antal stödföretag och samarbetspartners som IFS World, Nordnet, SAP och Nickelodeon samt lokalt med kommuner, skolor, bibliotek och universitet.

Med erfarenhet från att utveckla och bedriva efterskolaktiviteter om programmering och digitalt skapande, vill Kodcentrum skapa förutsättningar för fler barn och unga, lärare och skolpersonal i Stockholm att tillsammans öka sin kunskap inom dessa områden. På så vis kan ännu fler barn nås av kunskaper som är viktiga i digitaliseringens tid. Tillsammans med våra partners och de yrkesverksamma volontärerna skapar Kodcentrum förståelse för programmeringens och det digitala skapandets olika användningsområden. Det handlar om att synliggöra människorna bakom den teknik vi använder och avmystifiera tekniskt kunnande genom att lyfta fram de kreativa och skapande aspekterna.

KODCENTRUMS VERKSAMHET

Genom att bygga ett nätverk av kodstugor och barnhack över hela landet erbjuder Kodcentrum en meningsfull fritidsaktivitet och ett möte med vuxna förebilder, volontärer som är yrkesverksamma programmerare och studenter, som delar med sig av sina kunskaper.

Kodstugan är en terminsbaserad fritidsaktivitet där barn och unga mellan 9-13 år uppmuntras att med egen fantasi och problemlösande förmåga skapa egna spel, digitala berättelser, musik och enklare program. Det är helt gratis att delta i kodstugan för eleverna i Kodcentrums samarbetsskolor. Tröskeln till att komma igång ska vara så låg som möjligt, därför krävs inga förkunskaper och datorer finns att låna. Med kodstugorna vill Kodcentrum ge barn och unga möjligheten att bli aktiva producenter och inte bara passiva konsument av digitala tjänster, samhällsfunktioner och underhållning. Barnhacken är endagstillfällen då barn och unga tillsammans med sina lärare bjuds in till våra företagspartners för att utforska kod i en professionell kreativ miljö. Med barnhacken vill vi visa bredden vad det går att jobba med som programmera och ur en framtida arbetsplats kan se ut.

Genom sajten **Kodboken.se** erbjuder Kodcentrum helt gratis en pedagogisk plattform för barn och föräldrar och lärare som vill komma igång med programmering och digitalt skapande. För att nå ännu fler barn och unga utvecklar vi just nu en modell för hur lärare och pedagoger i årskurs 4 och 5 kan komma igång med programmering i klassrummet bl a med hjälp av Kodboken.se

Under 2016 genomförde Kodcentrum kodstugor och barnhack med närmare 750 barn och aktiviteter för över 600 lärare och pedagoger och sajten Kodboken.se har över 3 000 användare i veckan.

KODCENTRUMS PEDAGOGISKA PLATTFORM

Kodcentrum introducerar barn och unga till programmering och digitalt skapande, med syfte att:

- Ge förståelse för den digitala tekniken och självförtroende att själva använda den.
- Uppmuntra barn och unga till att bli medvetna konsument samt delaktiga och aktiva producenter av nya digitala lösningar.

För att i förlängningen:

- Möjliggöra att fler medborgare kan delta, påverka och utveckla vårt digitala samhälle.
- Främja digital demokrati så väl som kompetensförsörjning/arbetstillfällen.

Lärande utifrån inre motivation

Kodstugan bygger på deltagarens eget intresse och inre motivation, och det egna skapandet och kreativitet ska vara i fokus. Det handlar lika mycket om mötet mellan barnen och volontärer, att lära sig av varandra och att lösa problem tillsammans. Terminens teman visar exempel på vad som är möjligt att skapa med programmering, indelat i berättelser, spel, musik och program. Vi försöker hitta exempel och uppgifter som relaterar till barnens egen vardag och referensramar och det är volontärerna med och ger konkreta exempel.

Vi vill undvika ett prestationsinriktat lärande och det finns inget krav på att klara av så många uppgifter i Scratch som möjligt. Genom terminen finns emellertid en outtalad progression i hur nya begrepp och koncept för programmering introduceras. Scratch-uppgifterna blir också mer öppna och problembaserade ju längre in i terminen deltagarna kommer, från att i början vara steg-för-steg instruerande. Deltagarna kan behöva uppmuntras att gå tillbaka till sina tidigare projekt för att påminna sig om hur de har löst specifika problem, vilka funktioner som de har använt och som de kan återanvända.

Testa, fråga, söka

Lärandet i kodstugan handlar om att utforska, testa sig fram, ställa frågor och samarbeta för att tillsammans lösa problem. Att använda frågeställningarna som finns till varje Scratch-uppgift, och ta även till vara på deltagarnas egna frågor. Hela gruppen får gärna involveras i problemlösningen, till exempel genom att lyfta ett problem som exempel vid kodstugans avrundning.

Vi försöker uppmuntra deltagarna att våga testa sig fram och att det sällan finns ett rätt eller fel sätt att lösa problem inom programmering. Här är volontären en viktig förebild som kan dra paralleller till den egna professionen. Det finns också en poäng med att volontärerna och deltagarna är lika nya till verktyget, Scratch, vid terminsstart och därför kan utforska det tillsammans.

Samarbeta för att lösa problem

I kodstugan är det viktigt att få till ett samspel i gruppen, mellan barnen så väl som mellan volontärer och barnen, där deltagarna känner sig trygga att ställa frågor och hjälpa varandra med problemlösning och felsökning. Därför använder vi oss av lekar och gruppövningar, som gör att alla lär känna varandra och gör saker tillsammans.

Deltagarna kan gärna uppmuntras till att sitta i mindre grupper när de planerar sina projekt, innan de börjar koda. Även när de programmerar, om lokalen tillåter försöker vi att placera deltagarna i grupper snarare än i rader eller med ryggarna mot varandra. Parprogrammering och mobbprogrammering, till exempel vid introduktioner, är också bra metoder att använda i kodstugan.

KOD I SKOLAN

I ett pågående projekt med stöd från Vinnova och i samarbete med Informator Utbildning, EdQu, Obviuse och Spotify utvecklar Kodcentrum en modell för pedagoger som vill komma igång med programmering och digitalt skapande i skolan. Arbetet med att ta fram modellen skolan utgår från LGR11 samt Skolverkets förslag till uppdaterad läroplan.

Ur LGR11 samt Skolverkets förslag till uppdaterad läroplan

/.../ Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja till att pröva och omsätta egna idéer i handling och lösa problem. Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra. Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Eleverna ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. Utbildningen Skolan ska därigenom ge eleverna förutsättningar bidra till att eleverna utvecklar *digital kompetens* och ett förhållningssätt som främjar *entreprenörskap*. /.../ (**Ur Skolans uppdrag**)

Modellen för kod i skolan innehåller en kompetenshöjande workshop för lärare, lektionsupplägg samt en prototyp för ett utvärderingsverktyg för att mäta färdigheter inom programmering, datalogiskt tänkande och digital kompetens. Workshopen är förlagd på ett IT-företag och lärare från olika skolor bjuds in till att delta. Lektionsuppläggen är baserade på case från IT-företag, kopplat till läroplan med möjlighet att kombinera ett eller flera ämnen. Utvärderingsverktyget utvecklas tillsammans med EdQu som sedan tidigare jobbar med digitala adaptiva kunskapstester inom matematik.

Översikt lektionsupplägg



Exempel på case från Spotify: Framtidens musikspelare?

Lärandemål och förmågor

Ämnen: Musik, teknik, kan ta in samhällskunskap, historia (dock ej ur läroplan för åk 4-6)

Digital kompetens:

Upphovsrätt:

- Vems är materialet på webben?
- Vad får du dela och kopiera?
- Vad har du för rätt till det du skapar och delar?
- Creative commons-licenser och hur de används
- Sakernas internet och datorers kommunikation med varandra.
- Ordförråd och symbolförståelse i den digitala världen.

Programmering och datalogi:

Grundläggande förståelse för programmering och algoritmer som "datorns språk", behärska problemlösning och datalogiskt tänkande, själv kunna skapa med kod.

Förmåga att lösa datalogiska problem som innefattar:

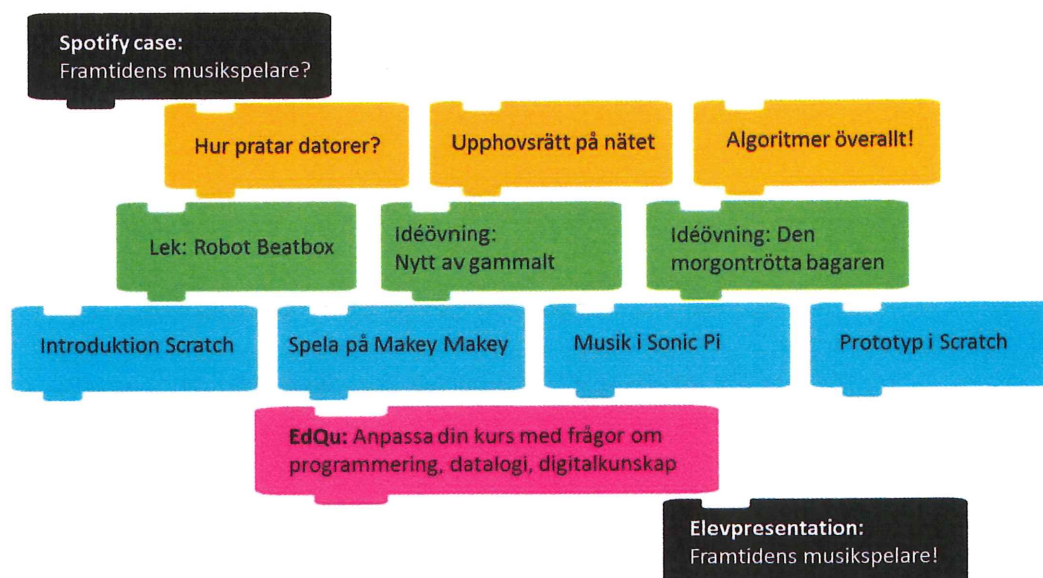
- Implikation (om det här är sant, då...)
- Boolska variabler (sant/falskt)
- Input/output
- Logiska fel ("buggar")

Förstå och kunna tillämpa algoritmers uppbyggnad: exakt, fullständig, i rätt ordning.

Förstå och kunna tillämpa olika typer av algoritm:

- Sekvens: kommandon som sker i tur och ordning, först – sedan – sist.
- Villkor: olika val för kommandon, om – då – annars. Om något händer, då ska ett kommando utföras, annars ska ett annat kommando utföras.
- Repetition: upprepar kommandon i "loopar". Kommandon kan upprepas för alltid, X antal gånger, eller tills något annat händer.

Översikt framtidens musikspelare



ANSÖKAN OM VERKSAMHETSBIDRAG

Kodcentrum ansöker om verksamhetsbidrag för att barn, unga, lärare och fritids- och skolpersonal i Stockholm Stad ska ges möjlighet att introduceras till och höja sina kunskaper inom programmering och digitalt skapande.

Verksamheten går i linje med arbetet i Stockholm Stads programmeringskommission (där Kodcentrum också medverkar), och dess tre huvudsakliga områden; jämlika livschanser, morgondagens arbetsmarknad och programmering och digitalt skapande som stöd för lärande. Verksamhetens berör också delar av utbildningsnämndens verksamhetsplan för 2017, primärt 1.1.1 *Alla elever utvecklas och når målen för sin utbildning*. Detta genom möjligheten för personal på fritidshem och fritidsklubbar att auskultera i Kodcentrums kodstugor i Stockholm Stad samt introduceras till det pedagogiska materialet och plattformen som används. Kodcentrum är särskilt bidragande inom programmering genom kompetenshöjande insatser för lärare och pedagogiskt material om programmering och digitalt skapande i skolan, samt möjligheten för elever att grattis delta i kodstugor och barnhackathon.

MÅLSÄTTNING

Med utgångspunkt från Kodcentrums pedagogiska plattform och erfarenheter från att bedriva efterskolaktiviteter, samt utveckla material för skolan avser bidraget att gå till aktiviteter som stärker den digitala kompetensen och kunskaper i programmering hos barn och unga i såväl skola som i fritidshem samt hos lärare och skol- och fritidspersonal i Stockholm Stad. Kodcentrum söker verksamhetsbidrag från Stockholm Stad för följande aktiviteter:

1) Kodstugor

Finansiering för projektledare för samordning av kodstugor och volontärrekrytering till Stockholms fyra kodstugor där 67*2 barn deltar i en termins introduktion till programmering och digitalt skapande tillsammans med yrkesverksamma utvecklare. I uppdraget ingår att i samråden man utbildningsförvaltningen bjuda in elever från grundskolor i Stockholm Stad. Genom att gå ut i klasser och informera eleverna direkt om vad det kan lära sig i kodstugan och vad det går att skapa med kod ser vi ett betydligt större intresse från flickor att delta i verksamheten. Kodcentrum har som målsättning att ha 50/50 flickor och pojkar i verksamheten. Till dessa kodstugor kommer också lärare och personal från fritidshem att bjudas in för att lära om hur deltagarna och de yrkesverksamma utvecklarna tillsammans utforskar programmering och digitalt skapande.

2) Kompetenshöjande insatser för skol- och fritidspersonal

För att få spridning på det pedagogiska material med datalogiska lekar som finns tillgängligt på Kodboken.se och nya material med lektionsupplägg för skolan som lanseras den 28 mars 2017 söker Kodcentrum bidrag för att kunna introducera skol- och fritidspersonal i Stockholm stad till detta material. Bidraget avser också framtagande av en handbok och paketering för hur materialet på Kodboken.se kan användas på fritidshem och fritidsklubbar.

3) Inspirationsdag i Stadshuset

För att ge barn och unga tillsammans med lärare, skol- och fritidspersonal i Stockholm Stad verktyg för att kunna bli såväl medvetna konsumenter som aktiva producenter av sin digitala samtid och framtid bjuder Stockholms Stad och Kodcentrum med partners in till en dag i Stadshuset för att upptäcka, lära, inspireras och skapa med kod. I samband med inspirationsdagen kommer Kodcentrum lansera skolmaterial med lärarhandledning och ett utvärderingsverktyg på Kodboken.se. Målsättningen är att deltagarna ska lämna barnhacket med ett leende på läpparna och med konkreta verktyg, övningar, lekar och pedagogiskt innehåll som går att fortsätta att arbeta i klassrummet eller fritidshemmet under den kommande terminen. Dagen vänder sig till elever i åk 5 med representation från alla stadsdelar. Målsättningen är klassrepresentation från alla stadsdelar, ca 350 elever och 100 skolpersonal.

MÅLGRUPP

Verksamhetens målgrupp är barn och unga, primärt mellan 9-13 år, samt skol- och fritidspersonal i Stockholm Stad.

TIDSPLAN

Månad 0-6

- Projektledning och genomförande av inspirationsdag i Stadshuset
- Rekrytering av volontärer för genomförande av inspirationsdag i Stadshuset
- Uppstart av Kodcentrums fyra kodstugor VT2017 i Stockholm
- Rekrytering av deltagare till kodstugor HT2017 i Stockholm
- Rekrytering av volontärer till kodstugor HT2017 i Stockholm
- Utveckla handbok och paketera material för fritidsverksamhet
- Utvärdering deltagare i kodstugor i Stockholm

Månad 6-12

- Kompetenshöjande aktiviteter för skol- och fritidspersonal i Stockholm
- Spridning av handbok för fritidsverksamhet
- Uppstart av Kodcentrums fyra kodstugor HT2017 i Stockholm
- Rekrytering av deltagare till kodstugor VT2018 i Stockholm
- Rekrytering av volontärer till kodstugor VT2018 i Stockholm
- Utvärdering deltagare i kodstugor i Stockholm
- Utvärdering deltagare i kompetenshöjande aktiviteter för skol- och fritidspersonal

BUDGET

Budgeten avser verksamhetsåret 2017 och gäller drift av kodstugeverksamheten i Stockholm, projektledning inspirationsdag Stadshuset, utveckling, paketering och spridning av handbok för fritidspersonal samt kompetenshöjande aktiviteter för skol- och fritidspersonal.

Projektledning och samordning kodstugor Stockholm	260 000
Projektledning inspirationsdag Stadshuset	55 000
Framtagande av handbok och paketering av pedagogiskt material	130 000
Genomförande kompetenshöjande aktiviteter	130 000
Webbutveckling för handbok fritidspersonal	45 000
Kontorsplats, telefoni och övrig administration.	70 000
Produktion av inspirationsvideos till Kodboken.se	50 000
TOTALT	740 000

KONTAKTUPPGITER

Kodcentrum
Grev Turegatan 44
114 38 Stockholm

Organisationsnummer: 802477-2777
Bankgiro: 542-8560

KONTAKTPERSON

Emelie Dahlström
Generalsekreterare Kodcentrum
emelie@kodcentrum.se
[0709-991600](tel:0709-991600)