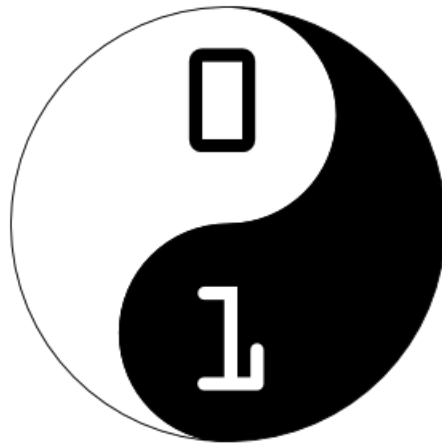


Beleidsplan

Stichting CoderDojo Nijmegen



Voorwoord

In de vorige eeuw was het genoeg om te kunnen lezen en rekenen om geletterd te zijn. Vandaag de dag komt het kunnen programmeren of liever gezegd het begrijpen van de principes van programmeren, daarbij als derde kernaspect. Om te kunnen participeren in de digitale samenleving en om te begrijpen hoe technologie de wereld kleurt, is het nodig dat eenieder snapt hoe technologie werkt. Digitale geletterdheid wordt niet als vanzelf ontwikkeld. Er zijn grote verschillen tussen jongeren in dit opzicht, afhankelijk van hun eigen mediagedrag en hun achtergrond. Deze nieuwe digitale kloof wordt nog onvoldoende gevuld door het onderwijs. Het is fantastisch dat initiatieven zoals CoderDojo Nijmegen in dit gat springen en elk kind de kans bieden om spelenderwijs te leren programmeren. Dit is hard nodig. Niet alleen om de interesse in IT te stimuleren met oog op economische ontwikkelingen, maar ook en misschien vooral om iedereen de kansen te bieden op volwaardig (digitaal) burgerschap.

Via CoderDojo Nijmegen kunnen kinderen al hun creativiteit kwijt in workshops, waar ze bijvoorbeeld games, websites en apps kunnen ontwikkelen. Ze maken kennis met programmeertalen, robotica en kunnen experimenteren door samen dingen te maken. Hiermee ontwikkelen ze samenwerkings- en probleemoplossingsvaardigheden.

Ik hoop dat jongeren en via hen ouders en leraren, geïnspireerd raken door CoderDojo Nijmegen en op plezierige, ongedwongen wijze leren programmeren door concrete dingen te maken.

Dr. Marijke Kral

Lector Leren met ict

iXperium / Centre of Expertise Leren met ict

Hogeschool van Arnhem en Nijmegen

Inleiding

Voor u ligt het beleidsplan van de Stichting CoderDojo Nijmegen. In dit plan is te lezen wat de stichting doet, waarom ze dat doet en vooral hoe hoe ze dat doet. Het beleidsplan zal zowel intern, als voor partners / sponsoren de leidraad zijn.

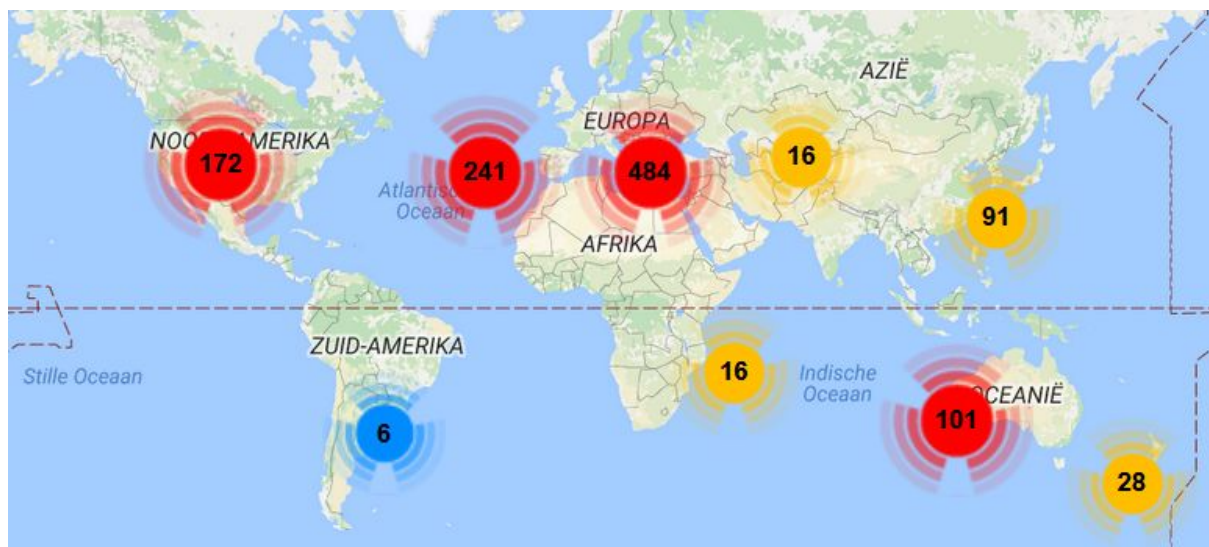
Wat is CoderDojo?

CoderDojo is een, door vrijwilligers opgezette beweging, die op reguliere basis gratis IT workshops organiseert voor jonge mensen. Omdat CoderDojo open source is, kan elke Dojo anders zijn en staat iedere Dojo volledig los van andere Dojo's.

Bij een Dojo leren jongeren, tussen de 7 en 17 jaar, over programmeren, websites bouwen, apps ontwikkelen, programma's maken, games maken en meer. Naast het leren programmeren, ontmoeten deelnemers ook andere mensen (misschien met een andere achtergrond, maar met dezelfde interesse), delen deelnemers waar ze aan aan het werken zijn en maken ze nieuwe dingen.

CoderDojo maakt programmeren en leren programmeren een leuke, sociale ervaring. Bij CoderDojo ligt veel nadruk op open source en gratis software. CoderDojo heeft slechts één regel: "Boven Alles: wees cool!". Pesten, liegen en mensen hun tijd verdoen is niet cool.

Om aan een Dojo mee te doen kun je er een bij jou in de buurt zoeken of zelf een starten.



Aantallen CoderDojo's op de wereld. Bron: coderdojo.com

Geschiedenis

CoderDojo [1] is een wereldwijde non-profit beweging, opgezet door James Whelton en Bill Liao. Het is begonnen op de school van James Whelton begin 2011 toen hij publiciteit ontving voor het hacken van de iPod Nano en leerlingen interesse toonden in het leren van programmeren. Hij richtte op zijn school een computerclub op (PBC Cork, Ierland) waar hij begon met lesgeven in de basis van HTML en CSS. Later dat jaar ontmoette hij Bill Liao, een entrepreneur en filantroop die het project groter wilde maken. In juni 2011 werd de eerste CoderDojo gelanceerd in het National Software Centre in Cork, Ierland, welke een groot succes werd. De Dojo van Cork ontving regelmatig mensen vanuit Dublin om mee te doen aan de sessies. Door deze populariteit is er ook een Dojo in Dublin opgericht in Google's Montevetro gebouw. Door de beweging open source te maken werden er in een mum van tijd door heel Ierland CoderDojo's opgericht en later over de hele wereld!

Uitgangspunten

In dit hoofdstuk lees je de gedachten en drijfveren achter CoderDojo Nijmegen.

“Coding clubs gaan niet alleen maar over computerlessen. Het zijn ideeënfabrieken en platforms voor jongere ondernemers in Europa.”

Séan Kelly, Europarlementariër [2]

Statutaire doelstelling

“De Stichting CoderDojo Nijmegen heeft als doel om jongeren in staat te stellen zich te verdiepen in computertechnologie via gratis workshops, het ondersteunen van CoderDojo's in de regio en andere activiteiten die hiermee verband houden, zoals het ontwikkelen van leermaterialen en het financieren van projecten en activiteiten.”

De stichting CoderDojo Nijmegen heeft nadrukkelijk **niet** het doel om winst te maken. Bij liquidatie van de stichting is het liquidatiesaldo bestemd voor één van de andere CoderDojo's met ANBI status of een organisatie met een vergelijkbare doelstelling.

Missie

De stichting CoderDojo Nijmegen wil kinderen op jonge leeftijd in staat stellen hun interesse voor IT te ontdekken en te ontplooien. De gemiddelde ouder en/of leerkracht heeft onvoldoende kennis en middelen om kinderen te laten verdiepen in IT, anders dan als consument. Tegelijkertijd is de IT een vakgebied dat zich razendsnel ontwikkelt. Daarom is het zinvol om je hierin zo vroeg mogelijk te verdiepen.

CoderDojo Nijmegen plaatst jonge kinderen in de rol van producent van IT (games, websites, etc.). Op deze manier kunnen kinderen experimenteren met hun digitale omgeving en worden ze bewust van de werking ervan. Naast bewustwording maakt CoderDojo Nijmegen het voor kinderen mogelijk om op jonge leeftijd een eventuele passie te ontdekken in een vertrouwde omgeving. Door de kinderen zelf de controle te geven over het leerproces, wordt hun nieuwsgierigheid getriggerd en leren ze van, en met elkaar.

Visie

Kinderen moeten de mogelijkheid krijgen om zich te verdiepen in IT. Dat kan via aanbod binnen het reguliere primaire- en voortgezet onderwijs, maar dat kan ook op andere manieren. In de toekomst zal, mede door de inzet van CoderDojo Nijmegen, het aanbod van IT-kennis voor jongeren ruim voorhanden zijn.

Door het steunen van- en samenwerken met gelijkgestemde organisaties zet CoderDojo Nijmegen zich in voor bewustwording en meer, beter en toegankelijker IT-onderwijs.

“Zolang er geen routekaart bestaat voor coding, gecombineerd met de lerarenopleidingen zijn goede niet commerciële initiatieven zoals Codeklas, CoderDojo en Robocup zeer welkom.”

Jan Lepeltak, Hoofdredacteur en bestuurslid Komenskypost [3]

Bestuur

Het bestuur van de Stichting CoderDojo Nijmegen 2017/2018 bestaat uit:

Esther van Popta:	Voorzitter
Bas Hopman:	Secretaris
Leo Willems:	Penningmeester
Daan Willems:	Algemeen bestuurslid

Het bestuur wordt in het bestuursjaar 2017/2018 niet gecompenseerd voor haar werkzaamheden.

Activiteiten

CoderDojo Nijmegen bestaat in niet-formele vorm al sinds 2015. Met de oprichting van de stichting in 2017, wordt het voor CoderDojo Nijmegen gemakkelijker om fondsen te werven. Hiermee kunnen de activiteiten van CoderDojo Nijmegen professioneler aangepakt worden.

Organiseren van Dojo's

CoderDojo Nijmegen organiseert maandelijks (12 keer per jaar) gratis workshops (Dojo's) voor kinderen tussen 7 en 17 jaar. Tijdens deze Dojo's wordt aandacht besteed aan een breed scala aan IT-gerelateerde onderwerpen zoals het programmeren van games, apps en websites, robotica, 3D-printen, etc. De organisatie doet dit al sinds 2015, reeds vóór de oprichting van de Stichting CoderDojo Nijmegen. In samenwerking met de bibliotheek Nijmegen, maar mogelijk ook andere organisaties blijven we Dojo's organiseren.

Het aantal bezoekers van de Dojo's in Nijmegen is vergeleken met andere CoderDojo's in Nederland, relatief laag. Er is echter ook nooit actieve promotie gedaan voor de Dojo's. Vanaf 2017 gaat CoderDojo Nijmegen zich actief inzetten om het aantal deelnemers te laten groeien. Met het groeiende aantal deelnemers zal ook de afweging gemaakt worden of Dojo's vaker dan eens per maand georganiseerd moet worden.

“in order to ensure equal opportunities and provide all children with the computer science skills they need to thrive in a digital economy, CT ought to be integrated in formal education.”

Developing Computational Thinking in Compulsory Education [4]

Instructiemateriaal

De ontwikkeling van goed instructiemateriaal ter ondersteuning van de Dojo's is erg arbeidsintensief. Tot op heden heeft CoderDojo Nijmegen daarom zwaar geleund op instructiematerialen van andere CoderDojo's in Nederland en België. Bij uitzondering zijn materialen ook vertaald uit het Engels.

Het blijft echter moeilijk om steeds nieuwe, interessante onderwerpen te vinden die worden ondersteund met goed, Nederlandstalig instructiemateriaal. Ook andere CoderDojo's in Nederland lopen tegen dit probleem aan. Doordat veruit de meeste CoderDojo's met vrijwilligers werken blijft de beschikbaarheid van voldoende, bruikbaar instructiemateriaal een probleem.

Als stichting gaat CoderDojo Nijmegen zich actief bezighouden met de ontwikkeling en vertaling van kwalitatief hoogwaardige instructiematerialen. Deze materialen zullen vrij te

gebruiken zijn door CoderDojo's, maar ook door anderen zoals vergelijkbare initiatieven, scholen en individuen.

Met een toename van beschikbaar materiaal wordt het gemakkelijker om een levensvatbare CoderDojo op te zetten, waarmee meer kinderen zich kunnen verdiepen in IT.

Ondersteuning en samenwerking

Met de ontwikkeling van instructiemateriaal ondersteunt CoderDojo Nijmegen indirect ook andere CoderDojo's. In de regio wil CoderDojo Nijmegen ook directe steun verlenen aan andere CoderDojo's, zowel bij de oprichting als de organisatie. Steun kan verleend worden in de vorm van advies, uitwisseling van mentoren, uitleen van materiaal, organiseren van gezamenlijke activiteiten, etc.

De filosofie is: hoe sterker een CoderDojo in haar schoenen staat, hoe steviger ze een stempel kan drukken op haar omgeving, en zo ook andere CoderDojo's en vergelijkbare initiatieven kan versterken.

Naast het steunen van CoderDojo's in de regio zal CoderDojo Nijmegen ook samenwerkingen aangaan met andere organisaties. Momenteel werkt CoderDojo Nijmegen al samen met de Bibliotheek Gelderland-Zuid, maar er zijn meer organisaties waarmee CoderDojo Nijmegen zou kunnen samenwerken om zo een grotere groep ouders en kinderen te bereiken.

Financieel

Inkomsten

De stichting CoderDojo Nijmegen is voor haar inkomsten deels afhankelijk van subsidies uit fondsen. Het grootste deel van de inkomsten komt echter van donaties door bedrijven die sympathiseren met de doelstelling van de stichting. Om de voorgenomen inkomsten te realiseren worden fondsen en bedrijven actief benaderd.

Uitgaven

De grootste kostenpost zijn uren voor operationele zaken rondom van CoderDojo Nijmegen. Denk hierbij aan de voorbereiding en organisatie van Dojo's, contact met ouders, mentoren, sponsors en andere CoderDojo's. Deze activiteiten worden op dit moment onbetaald ingevuld door Louis Wolf. Op termijn zal dit een formele, betaalde functie worden. Daarnaast zijn er uren opgenomen voor het produceren van instructiemateriaal. Materialen die via CoderDojo Nijmegen worden geproduceerd en gefinancierd moet publiekelijk beschikbaar worden gemaakt zodat andere Dojo's, initiatieven en scholen hiervan gebruik kunnen maken. Tevens zijn er kosten opgenomen voor de aanschaf van hardware, kosten van Dojo's, promotiemateriaal en reis- en verblijfskosten bij nationale- en internationale CoderDojo bijeenkomsten.

Alle kosten worden vooraf goedgekeurd door het bestuur en zijn in balans met de inkomsten. De begroting voor 2017 is opgenomen in bijlage I.

In bijlage II vindt u de geplande begroting voor de komende jaren. Het doel is om betere Dojo's en materiaal te organiseren/produceren door middel van een stijgend aantal betaalde uren. De kosten hiervoor zullen betaald worden uit (meer) donaties. Daarnaast zullen, naarmate er meer fysieke materialen binnen de stichting beschikbaar komen, afschrijvingen een rol gaan spelen op de begroting. De komende jaren wil de stichting deze activiteiten met € 12.500,- per jaar uitbreiden.

Vermogen

Via crowdfunding is er € 806,- euro opgehaald voor de oprichting van de stichting CoderDojo Nijmegen. Na aftrek van notariële kosten, kamer van koophandel registratie en opening van een bankrekening is er op moment van schrijven € 100,- beschikbaar binnen de stichting.

Bronnen

[1] coderdojo.com, geraadpleegd op 8 maart 2017.

[2] seankelly.org, geraadpleegd op 8 maart 2017.

[3] learningfocus.nl, geraadpleegd op 8 maart 2017.

[4] Stefania Bocconi *et al.* (2016) Developing Computational Thinking in Compulsory Education, JRC Science For Policy Report. P48.

Bijlage I; begroting 2017

Inkomsten (€)		Uitgaven (€)	
Fondsen	5000	Dojo organisatie (uren)	12000
Donaties	20000	Ontwikkeling materiaal	5500
		Aanschaf materiaal	3200
		Dojo kosten	900
		Reis- & verblijfskosten	800
		Kantoorkosten	600
		Promotie	400
		T-Shirts mentoren	600
		Teambuilding	600
		Hosting e.d.	200
Totaal	25000		25000

Toelichting posten

Fondsen - CoderDojo Nijmegen zal subsidieaanvragen doen. We verwachten hieruit het komende jaar € 5000 euro op te kunnen halen.

Donaties - Geld gedoneerd door bedrijven of personen die onze doelen, missie en visie steunen.

Dojo organisatie (uren) - Twee betaalde dagen per maand gedurende één jaar.

Ontwikkeling materiaal - Het bedenken, testen, vormgeven en publiceren van instructiematerialen voor CoderDojo's en aanverwante organisaties door personen met een pedagogische achtergrond.

Aanschaf materiaal - De aanschaf van hardware voor gebruik tijdens CoderDojo Nijmegen. Dit materiaal kan uitgeleend worden naar andere CoderDojo's.

Dojo kosten - Kosten die gedurende het jaar gemaakt worden voor het geven van de maandelijkse Dojo's. Denk aan locatiehuur, drinken, bekertjes, stroom- en netwerkkabels, etc.

Reis- & verblijfkosten - Kosten die gemaakt worden om nationale- en internationale contacten te versterken via het bezoek van CoderDojo evenementen zoals DojoCon, Coolest Projects, CoderDojo Café, etc.

Kantoorkosten - Het hebben van een stichting brengt kosten met zich mee. De bankrekening, financiële controle, werklocatie en kantoormaterialen worden uit deze post betaald.

Promotie - Flyers, visitekaartjes en stickers.

T-Shirts mentoren - We willen mentoren het gevoel geven dat ze onderdeel uitmaken van een team. Daarnaast is het voor bezoekers belangrijk dat de organisatie herkenbaar is.

Teambuilding - Bijeenkomsten voor enkel de mentoren en het bestuur om de onderlinge band te versterken. We gaan uit van 3 bijeenkomsten voor ongeveer 20 personen.

Hosting e.d. - Hosting voor website(s), Minecraft servers, webruimte voor oefeningen.

Bijlage II; Meerjaren begroting

Jaar	Bedrag (€)
2018	37500
2019	50000
2020	62500
2021	75000