



Beleidsplan 2023

CoderDojo Helmond

VOORWOORD

Begin 2018 hebben wij samen besloten een stichting op te starten, zodat we verder kunnen groeien, de harde kern kinderen die ons bezoeken en nieuwe kinderen die komen meer mogelijkheden kunnen bieden voor wat betreft het lesmateriaal en de inhoud van de Dojo. Wij hopen met stichting CoderDojo Helmond duidelijk te maken dat toegankelijkheid bij ons hoog in het vaandel staat. Daar waar voor leeractiviteiten en workshops elders ouders dienen te betalen, openen wij met veel plezier gratis onze deuren en verwelkomen wij elk kind tussen 7 en 17 jaar ongeacht welke achtergrond. Deze groep, die vaak al zelf intrinsiek gemotiveerd is, hopen wij te blijven uitdagen om digitaal geletterd te worden in een maatschappij waarin dat steeds meer nodig is.

Het bestuur bestaat uit:

- Stan van de Wiel, die nu bij de Fontys een ICT opleiding volgt
- Stefan Vermunt, die zelf een bedrijf in web-development heeft
- John Pleunis, die werkzaam is bij ASML
- José Veldwijk, basisschoolleerkracht

Wij maken ons als team hard voor een educatieve, speelse leeromgeving om alle kinderen mogelijkheden te bieden om te leren programmeren. Daarnaast zijn we rijk voorzien van gepassioneerde vrijwilligers. Samen maken we namelijk het verschil!

Helmond, augustus 2023

Namens het bestuur Stichting CoderDojo Helmond

Inhoudsopgave:

1. INLEIDING.....	4
1.1 Geschiedenis.....	4
1.2 Wat is CoderDojo?	4
2. UITGANGSPUNTEN	5
2.1 Achtergrond en Statutaire doelstelling	5
Doel (Artikel 2).....	5
2.2 Missie	5
2.3 Visie.....	6
2.4 Aanpak	6
2.5 Bestuur.....	6
2.6 Vrijwilligers	7
3. ACTIVITEITEN	8
3.1 Organisatie & Structuur	8
3.1.1 Dojo.....	8
3.1.2 Thema	8
3.2 Doelgroep	8
4. FINANCIËN (2023).....	9
4.1 Inkomsten	9
4.1.1 Subsidie.....	9
4.1.2 Fondsen.....	9
4.1.3 Partners.....	9
4.2 Uitgaven	10
4.3 Vermogen	10
4.4 Besteding	10

1. INLEIDING

Voor u ligt het beleidsplan van Stichting CoderDojo Helmond. In dit plan zetten wij uiteen waar wij voor staan, wat onze activiteiten zijn en wat ons plan van aanpak is. Het beleidsplan zal intern en voor samenwerking met partners en sponsors de leidraad zijn.

1.1 Geschiedenis

CoderDojo is een wereldwijde non-profit beweging, opgericht door James Whelton en Bill Liao. In het begin van 2011 kwam James Whelton op 18-jarige leeftijd in de publiciteit toen hij de iPod Nano had gehackt. Als gevolg daarvan toonden enkele van de jonge leerlingen interesse in het leren van programmeren waarop James op zijn school een computerclub startte (PBC Cork, Ierland). In deze club begon hij 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 met groot succes de eerste CoderDojo gelanceerd in het National Software Centre in Cork, Ierland. 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 het 'Google Montevetro gebouw'. Door de beweging open source te maken werden er in een mum van tijd door heel Ierland Dojo's opgericht en later over de hele wereld!

1.2 Wat is CoderDojo?

CoderDojo is een door vrijwilligers opgezette beweging die staat voor het houden van gratis, non-profit development clubs en reguliere sessies voor jonge mensen. Omdat CoderDojo sessies lokale initiatieven zijn is elke Dojo anders. Bij een Dojo (ook wel sessie/workshop genoemd) maken kinderen tussen 7 en 17 jaar gratis kennis met nieuwe technologie. Tijdens een Dojo leren kinderen programmeren en technologie verkennen in een informele, creatieve en sociale omgeving. Op sociaal gebied worden bekende werkvormen ingezet zoals individueel werken en samenwerken. Kinderen zijn eigenaar van hun eigen leerproces. CoderDojo mentoren (en in sommige gevallen ouders) spelen een coachende rol.

2. UITGANGSPUNTEN

2.1 Achtergrond en Statutaire doelstelling

De informatietechnologie ontwikkelt zich razendsnel. Er worden voortdurend nieuwe toepassingen gevonden. Onderwerpen die op dit moment in de belangstelling staan zijn artificial intelligence, big data, machine learning, robotisering & blockchain technologie. Door het toepassen van dit soort technologieën zijn, veelal internationale, bedrijven in staat bestaande markten te ontwrichten en een grote maatschappelijke impact te hebben met verstrekkende gevolgen.

Daarnaast wordt informatietechnologie steeds meer toegepast in andere vakgebieden waardoor kennis van het onderwerp ook buiten de informatietechnologie steeds belangrijker wordt.

Het is zinvol om je zo vroeg mogelijk te verdiepen in informatietechnologie om de gevolgen ervan te kunnen begrijpen. Digitale geletterdheid wordt niet vanzelf ontwikkeld.

Er zijn dan ook grote verschillen tussen jongeren, afhankelijk van hun eigen mediagedrag, interesse en sociale achtergrond. Idealiter zouden ouders en docenten kinderen kennis over de informatietechnologie bij brengen, maar zelfs voor ingewijden is het vaak al lastig op de hoogte te blijven van alle ontwikkelingen die plaatsvinden. Het kan dan ook niet verwacht worden van ouders en docenten, die niet dagelijks met het vakgebied bezig zijn, dat zij dat overzicht hebben.

Het is het doel van Stichting CoderDojo Helmond om dit gat te helpen overbruggen. CoderDojo Helmond is een stichting, dit betekent dat er tijdens de oprichting van de stichting, door een notaris, ook een doel is vastgelegd. De formele doelstelling van de stichting luidt als volgt:

Doel (Artikel 2)

1. De stichting heeft ten doel:
 - a. Het bevorderen en verbreden van de kennis, het talent en de vaardigheden van jongeren op het gebied van informatie- en communicatietechnologie;
 - b. het verrichten van alle verdere handelingen, die met het vorenstaande in de ruimste zin verband houden of daartoe bevorderlijk kunnen zijn.
2. De stichting heeft geen winstoogmerk.

2.2 Missie

De stichting CoderDojo Helmond wil kinderen uit Helmond en omstreken en uit alle lagen van de bevolking de mogelijkheid bieden om al op jonge leeftijd kennis te maken met informatietechnologie en wij willen ons als CoderDojo onderscheiden van het reguliere onderwijs.

2.3 Visie

Kinderen moeten de mogelijkheid krijgen om zich te verdiepen in de informatietechnologie. Dit gebeurt in zowel het primair als voortgezet onderwijs maar nog te weinig en niet op elke school in dezelfde mate.

De noodzaak is duidelijk te zien in de Dojo's die worden georganiseerd. Sommige kinderen hebben al een voorproefje gehad van een van de thema's die worden behandeld, een kleinere groep is al wat meer gevorderd maar nog steeds is er een grote groep die nog nooit met de thema's in aanraking is geweest.

Het is niet de bedoeling van Stichting CoderDojo Helmond de scholen op dit punt te vervangen. Het lesmateriaal in het regulier onderwijs is niet te vergelijken met de activiteiten die wij kunnen aanbieden. Bij ons ligt ook meer de nadruk op een ongedwongen en speelse wijze om iets te leren.

Binnen de CoderDojo-community wordt er veel samengewerkt en informatie uitgewisseld met andere Dojo's en andere gelijkgestemde organisaties die samen streven naar toegankelijk onderwijs op IT-gebied.

2.4 Aanpak

De stichting wil de doelstelling op de volgende manier realiseren:

- We creëren een veilige leeromgeving waarin kinderen kunnen experimenteren met digitale technieken om op die manier bewustwording te stimuleren.
- Binnen deze omgeving bieden we kinderen de tools aan om zelf aan de slag te gaan met nieuwe technologie.
- Door kinderen zelf invloed te geven op het leerproces wordt hun nieuwsgierigheid geprikkeld en leren ze van en met elkaar.

Op deze manier laten we kinderen starten met leren binnen de CoderDojo omgeving maar we geven ze ook de middelen om buiten deze omgeving verder te blijven leren. Zo leren ze de basisvaardigheden en worden ze bewust van de mogelijkheden en mogelijke gevolgen van de toepassing van informatietechnologie. Daarnaast zal een gedeelte van de kinderen geprikkeld worden zich te ontwikkelen tot de effectieve programmeurs die hard nodig zullen zijn in de toekomst.

2.5 Bestuur

Stichting CoderDojo Helmond kent een onafhankelijk bestuur bestaande uit:

Voorzitter: Jose Veldwijk

Vicevoorzitter: Stan van de Wiel

Penningmeester: Stefan Vermunt

Secretaris: John Pleunis

2.6 Vrijwilligers

De stichting werkt geheel op vrijwillige basis. De werkzaamheden variëren tussen organisatie werkzaamheden en technische werkzaamheden. Er is met betrekking tot de vrijwilligers een separaat vrijwilligersbeleid opgesteld.

3. ACTIVITEITEN

CoderDojo Helmond is in 2015 gestart en heeft inmiddels al diverse sessies georganiseerd. Ook in de coronatijd hebben we online Dojo's georganiseerd. De oprichting van de stichting in 2018 gaf ons de mogelijkheid om verder te professionaliseren. We zullen de te organiseren activiteiten uitbreiden, de kwaliteit van de sessies verbeteren en plannen maken voor een langere termijn.

3.1 Organisatie & Structuur

Het streven is dat we 9 sessies per jaar geven. We mogen gebruik maken van het Techlab bij de bibliotheek van Helmond. Alle Dojo's hebben hun eigen thema's, zodat we verschillende activiteiten kunnen aanbieden en een zo groot mogelijk publiek kunnen bereiken. De kinderen mogen ook hun eigen projecten meenemen en daaraan werken. Het belangrijkste is dat ze van en met elkaar leren.

3.1.1 Dojo

We laten de kinderen tijdens de Dojo kennismaken met diverse mogelijkheden op het gebied van nieuwe technologieën. Hierin proberen we de kinderen op informele wijze te enthousiasmeren om deze nieuwe technologieën te ontdekken. We bieden ze kennis, inzicht en vaardigheden die van belang zijn om zich voor te kunnen bereiden op de snel veranderende maatschappij waar wij deze eeuw mee te maken hebben. De Dojo duurt een middag lang. Het is een open setting, waar de kinderen kunnen inhaken, maar ook eerder mogen afhaken. Wij zijn niet verantwoordelijk voor de kinderen.

3.1.2 Thema

Er wordt tijdens de Dojo's aandacht besteed aan een breed scala aan informatietechnologie gerelateerde onderwerpen (o.a. het programmeren van games, apps en websites, robotica, 3D-printen). Deze onderwerpen noemen we het thema.

3.2 Doelgroep

De doelgroep voor de Dojo zijn jongeren in de leeftijd van 7 tot en met 17 jaar, ongeacht de technische kennis waarover zij reeds beschikken. De stichting zal de toegankelijkheid voor iedereen binnen deze doelgroep proberen te waarborgen. Dit doen we door er zorg voor te dragen dat er voldoende middelen beschikbaar zijn voor diegene die hier vanuit huis niet over beschikken (bijv. een laptop). Tevens is en blijft deelname aan de Dojo kosteloos.

4. FINANCIËN (2023)

De begroting beschrijft de uitgaven en inkomsten die het bestuur verwacht in het komende boekjaar. Het boekjaar van de stichting is gelijk aan een kalenderjaar.

4.1 Inkomsten

Voor inkomsten is de stichting afhankelijk van donaties. Het startkapitaal werd gevormd door een donatie van de Rotaryclub. Daarvan zijn diverse materialen aangeschaft, zoals de Leaphy en Lego Mindstorms. Het doel is dat de donaties minimaal de operationele kosten van de stichting dekken.

4.1.1 Subsidie

Er zal waar mogelijk aanspraak worden gemaakt op overheidssubsidies, welke een tijdelijke stimuleringsbijdrage beschikbaar stellen ten behoeve van een activiteit waarbij economisch belang niet direct voor de hand ligt. Wij zien hier meerdere raakvlakken, met name gericht op (lokaal) maatschappelijk, educatief en sociaal belang.

4.1.2 Fondsen

De stichting zal waar mogelijk aanspraak maken op fondsen. Fondsen zijn zelfstandige organisaties, in sommige gevallen gelieerd aan een organisatie, die een deel van de inkomsten schenken aan activiteiten die aansluiten bij haar doelstelling. Wij zien hier voornamelijk raakvlakken bij lokale fondsen en fondsen gericht op het ontwikkelen van informatietechnologische vaardigheden van jongeren.

4.1.3 Partners

Er zijn ook partijen die de stichting steunen in het nastreven van onze visie en het bereiken van onze doelen, welke niet onder de eerste twee categorieën vallen. Deze partijen zullen wij aanmerken als partners.

Hier ligt naast eventuele financiële steun de nadruk op een bijdrage in natura aan organisatorische of uitvoerende activiteiten. Wij zien hier raakvlak met onder andere lokale ondernemers, instellingen en ondernemers gespecialiseerd in (een niche van) informatietechnologie.

De stichting zal géén commerciële activiteiten organiseren om te voorzien in de noodzakelijke financiële steun. Ook zal er dus geen bijdrage voor het deelnemen aan de sessie worden gevraagd, deze blijven gratis toegankelijk.

4.2 Uitgaven

De uitgaven zijn opgedeeld in vier onderdelen namelijk, de kosten voor de stichting, ondersteunende materialen, algemene- en specifieke sessie kosten. Deze kosten worden in een baten en lasten overzicht op de website gepubliceerd.

De kosten voor de stichting zijn kosten die zullen worden gemaakt, onafhankelijk van de georganiseerde sessies. Deze kosten dienen vanzelfsprekend in verhouding te zijn met de algehele begroting, maar zijn essentieel voor de continuïteit van de stichting en het dagelijkse bestuur.

Naast de kosten noodzakelijk voor de stichting worden er alleen kosten gemaakt voor het organiseren van sessies, dit zijn eenmalige kosten voor bijvoorbeeld verbruiksmaterialen tijdens een sessie en algemene kosten voor middelen die voor meerdere sessies gebruikt kunnen worden zoals bijvoorbeeld lesmateriaal.

De belangrijkste kostenpost bestaat uit ondersteunende materialen, in het verleden zijn reeds Lego Mindstorms en Leaphy's gekocht. Het is de bedoeling van de stichting dat het vermogen wordt aangewend voor het aanschaffen van additionele materialen die de doelen van de stichting ondersteunen, echter zonder de continuïteit van de stichting in gevaar te brengen,

4.3 Vermogen

De stichting beschikt over een eigen vermogen, dat is ontvangen uit donaties.

4.4 Besteding

De penningmeester draagt zorg voor de financiële administratie, echter het financiële welzijn van de stichting is een verantwoordelijkheid van het gehele bestuur. Geen enkele bestuurder heeft afzonderlijk beschikking over het vermogen van de stichting. Enkel twee (of meer) samen handelende bestuurders zijn tekenbevoegd. Er wordt geen beloning uitgekeerd aan het bestuur voor haar werkzaamheden. Enkel een vergoeding van daadwerkelijk gemaakte onkosten (o.a. reiskosten) zullen na een stemming met volstrekte meerderheid door het bestuur worden uitgekeerd