



10 tips inför klubbstart

1. Ifall intresse uppstår för att starta igång kodklubsverksamhet:
 - **FÖRENING:** besök Kodklubbens hemsida och gör en intresseanmälan (<https://kodklubben.fi/anmal/>). Senare kan föreningen också ansöka om startbidrag från FSU för kodklubsverksamheten (<https://kodklubben.fi/startbidrag/>). Föreningen gör i samband med detta upp en budget för kostnader för klubbverksamheten (t.ex. utrymmeshyror, ledararvoden, ev. anskaffningar osv.)
 - **PRIVATPERSON/SKOLA/ORGANISATION:** besök Kodklubbens hemsida och gör intresseanmälan. Man kan dock ej som privatperson/skola/organisation ansöka om startbidrag från FSU, utan man ordnar klubbverksamhet på egen bekostnad/genom bidrag från annat håll.
2. Kolla upp med föräldrar/andra vuxna/föreningens styrelsemedlemmar om någon är villig att dra en kodklubb. Be vid behov om hjälp av FSU, som också kan hjälpa till med att hitta ledare för klubben.
3. När ledare för klubben hittats, förses denne med undervisningsmaterial från FSU. Ledaren kan vara i direkt kontakt med Kodklubbens projektledare för vidare information. Projektledaren kan också ordna ev. utbildningstillfällen för ledare inför klubbstart, vid dessa kan undervisningsmaterialet gås igenom mer specifikt. En programmerbar Lego-robot finns till förfogande för kodklubbarna att låna för en del av lektionerna i undervisningsmaterialet.
4. Ta in anmälningar av intresserade barn, max 15 deltagare/klubb rekommenderas. Deltagarnas ålder bör vara 7–12 år.
5. Tid och plats bestäms för klubbens start. Exempelvis kan klubben enkelt ordnas vid den lokala skolan, ifall HoS-föreningen och skolan har ett nära samarbete. Ett annat alternativ är lokala UF-föreningars hus. Noteras bör att i utrymmet där kodklubben skall ordnas behöver det finnas en välfungerande internetuppkoppling. Datorer/plattor är en fördel också, men deltagarna kan också ta med egna till klubbstillfällena. Klubbtiden kan vara 1–1 ½ h/gång. Föräldrarna kan vara med om det är kvällstid och skjutsar behöver ordnas.

6. Ifall frågor uppstår under klubbens gång, får klubbledaren gärna vara i direkt kontakt med Kodklubbens projektledare. FSU bistår med stöd i utvecklandet av ett ändamålsenligt undervisningsmaterial. Idéer och tips gällande praktiska arrangemang tas också emot. Tanken är att klubbverksamheten i framtiden skall vara självgående så därmed är alla utvecklingsmöjligheter som kan komma fram under klubbens gång av stor nytta.

7. Vid behov kan Kodklubbens projektledare komma ut och besöka de lokala kodklubbarna för att få ta del av klubbverksamheten. Synlighet i lokala medier kan också förekomma, främst för marknadsföring.

8. När klubben tar slut (efter 12 lektioner) kan föreningen/skolan/organisationen nog fortsätta klubbverksamheten följande termin. Dock sker detta då helt på egen hand, utan FSU:s hjälp.

9. Undervisningsmaterialet som FSU varit med och skapat är fritt att användas och kan modifieras och utvecklas i den riktning som ledaren för klubben önskar. Detta material är endast riktgivande och ledaren får själv sätta sin prägel på innehållet vid varje klubbtilfälle. Anskaffningar i anslutning till någon specifik lektion kan skötas av ledaren.

10. Intresse och motivation är A och O i ledarskapet av en kodklubb. En engagerad och i viss mån också dataintresserad ledare motiverar barnen att lära sig grunderna inom programmering på ett väldigt ändamålsenligt sätt. Kodklubbens projektledare och intresserade klubbarrangörer kan hjälpas åt med att hitta "den rätta" dragaren för en kodklubb. Kontakta vänners bekanta, bybor, föreningsaktiva eller ungdomar som behöver ett "extraknäck". Underskatta inte "djungeltelegraf", sprid budskapet om kodklubsverksamheten!