

Coding Pirates Denmark

Ledelsesberetning 2022

Indledning

Så er vi kommet godt igennem 2022. Foreningerne er kommet godt igang rundt i landet, der begynder at komme nye foreninger og afdelinger til, men der er også nogle af de foreninger, der lukkede under Corona, der ikke er genåbnet.

Eventmæssigt er foreningen også kommet rigtig godt med igen i år og kommunikationen er gået fra et fokus på ikke at blive glemt under Corona til at vise alle de ting, som vi er tilbage til at lave i hele landet.

En af de største forandringer er Coding Pirates' overtagelse af det danske operatørskab af *FIRST*® LEGO® League (FLL). . Til trods for at vi først kunne starte arbejdet i foråret, og alle de udfordringer der følger med ved at skulle overtage så stor en opgave, så lykkedes det at skabe god opbakning turneringen fra alle kanter. Når man tænker på, at der både skulle ansættes folk, og at tilmeldingsprocessen allerede var i gang hos den forrige operatør, så må det siges at være en succes med alle de tilmeldte hold, som deltog i turneringen. Det hele sluttede med et brag af en finale i december, og med den gode feedback vi har fået, fornemmer vi, at der er basis for, at turneringen vokser sig større og bedre. Der er rigtig store synergier mellem FLL og Coding Pirates, som vi skal have udviklet i det kommende år.

2022 bød også på strukturelle forandringer og masser af oprydning i Coding Pirates Denmark. Både for bestyrelsen og for sekretariatet kom der ændringer, som startede kort efter sidste års generalforsamling. I forbindelse med opslag efter ny leder for sekretariatet, meldte Louise Overgaard sig som kandidat. I et felt af meget stærke kandidater, fandt et enigt ansættelsesudvalg, at hun var den bedst kvalificerede. Pr. 1.9.2022 blev hun generalsekretær, Kim Fredriksen blev konstitueret formand og Lis Zacho næstformand. For at realisere vores visioner og sætte os i spil i det offentlige rum ændrede lederen af sekretariatet titel til generalsekretær, fordi vi ønskede os mere end blot en personaleleder. Vi har bestemt ikke fortrudt vores valg af generalsekretær. Der er blevet ryddet op i procedurer og arbejdsgange er blevet effektiviseret. Et stort stykke arbejde, som ikke er slut endnu, og som vi som

bestyrelse ikke tror, havde været muligt på så kort tid uden Louises indgående kendskab til foreningen.

Sidste års generalforsamling bød også på et oplæg til den vision, som vi i bestyrelsen, gerne vil føre ud i livet. Der var heldigvis stor opbakning til visionen, og derfor er der gået meget tid med at formulere arbejdsområderne og definere, hvordan vi vil arbejde videre med visionen. Det er vi nu klar til, og vi håber, at rigtig mange vil være en del af arbejdet. Hele ideen er, at vi sammen kan løfte Coding Pirates til det næste niveau, hvor flere får mulighed for at være med, og hvor vi alle får en forening, som kan støtte os lokalt og skabe personlig udvikling, sammenhold og motivation. En proces, som vi i bestyrelsen ser frem til, og hvor vi glæder os til at arbejde sammen med medlemmer fra alle grene af foreningen.

Når vi ser tilbage på 2022, ser vi tilbage på et år, hvor vi virkelig kan se vores berettigelse og se, at vi nok skal komme godt tilbage efter Corona-nedlukningerne. Der er stadig efterdønninger, men vi er stærkt på vej tilbage. Tak til alle frivillige, som har været med til at sikre gode aktiviteter og arrangementer i hele landet. Uden jer ville vi ikke kunne lykkes med alt det gode indhold, og vi har også brug for jer i 2023.

Foreningen i tal

Antal foreninger og afdelinger

Coding Pirates havde 2022 i alt 53 lokalforeninger med sæsoner, men 63 foreninger med aktivitet (fx etableringsaktivitet) og 62 aktive afdelinger, hvilket heldigvis er en pæn stigning fra 2021's 44 aktive foreninger og 57 aktive afdelinger. Vi er ikke helt op på niveau med 2020 med 55 lokalforeninger og 78 afdelinger. I skrivende stund er der arbejde med etablering af yderligere 17 nye foreninger / afdelinger.

Antal medlemmer og frivillige

Coding Pirates havde i 2022 i alt **1.449** betalende medlemmer, hvilket er en stigning i forhold til 2021, hvor antallet var 1.124. Vi er dog fortsat ikke oppe på niveau som 2020, hvor der var 1.609 medlemmer. Antallet af tilskudsberettigede medlemmer i henhold til DUF's definition var i 2022 på **1.344**, hvilket er en stigning på 440 i forhold til 2021, men er 166 mindre end i 2020. Tallene indikerer, at vi er godt på vej tilbage efter de massive Corona-nedlukningen, men afspejler også, at arbejdet med genetablering af foreningen tager tid. Vi er dog optimistiske, da vi har 17 nye afdelinger under opbygning og endnu flere forespørgsler med interesse.

Oversigt over fordeling af deltagere på aktiviteter (forløb (klubaftener) og arrangementer (f.x. GameJam)) i de forskellige regioner og køn:

Region vs køn	Dreng	Pige	Total	Dreng	Pige	Total
Hovedstaden	1101	279	1380	80%	20%	56%
Midtjylland	437	82	519	84%	16%	21%
Nordjylland	83	6	89	93%	7%	4%
Sjælland	141	31	172	82%	18%	7%
Syddanmark	266	43	309	86%	14%	13%
Total	2028	441	2469	82%	18%	100%

56% af det samlede deltagerantal er i Region Hovedstaden, der har en fordeling af 80% drenge og 20% piger.

Landsgennemsnittet er 82% drenge og 18% piger.

Deltagernes alder den 1. januar 2022 var i gennemsnit

- 11.4 år for drengene (fra 11.2 år i Hovedstaden til 11.6 år i Syddanmark)
- 10.5 år for pigerne (fra 9.8 år i Syddanmark til 10.8 år i Midtjylland)

Landet rundt i foreningen

2022 blev året hvor vi endelig så vækst igen efter Coronanedlukningerne og lokalforeningerne har kunnet fokusere på i to sæsoner at lave aktiviteter for børn og unge og ikke skulle forholde sig til udefrakommende faktorer eller risici. Det har også betydet, at nogle af hverdagens problemer er blevet aktuelle igen: Hvordan håndterer man børn med særlige behov, hvilke måder kan vi arbejde med aktiviteter hos os for, at det fungerer?

Der er stadig et stort rekrutteringsbehov, og på trods af, at der er større rekrutteringskampagner ved hver sæsonstart, som har givet over 170 nye frivillige i 2022, så står vi stadig med afdelinger med ventelister eller som er lukningstruede pga manglende frivillige. Derfor er der i foreningerne også i 2022 kommet fokus på, hvordan man som forening kan onboarder nye frivillige, så udskiftningen er minimal.

Siden lukningen af Coding Pirates København har der været uvished omkring fremtiden for de afdelinger, der var en del af Coding Pirates København. Nogle af afdelingerne, som var under Coding Pirates København, er genopstået som selvstændige foreninger, mens andre er ved at finde deres fødder som forening. På trods af, at paraplyforeningen ikke længere eksisterer, så har der blomstret flere nye afdelinger op i hovedstadsområdet.

De 17 nye afdelinger, der er ved at blive etableret, er både sprit nye afdelinger, hvor nogle ildsjæle har taget initiativ og kontaktet sekretariatet, men også tidligere afdelinger, der er blevet genoprettet. Herunder er Coding Pirates Ishøj og Coding Pirates Odense ved at blive genoprettet. Det fortsætter med at være et mål at få tidligere afdelinger genoprettet, så flere børn og unge kan blive en del af Coding Pirates.

Unity Lørdage er en række lørdage hvor der afholdes workshop i 3d programmeringsplatformen Unity. Dette bruges især til spiludvikling, augmentet realitet og virtual reality setups. Arrangementerne er velbesøgte og er blevet en fast del af foreningslandskabet. Dels fordi det har inspireret andre foreninger som har haft brug for at gentænke deres struktur, til at lave specialiserede forløb, og arbejde med koncentrerede forløbsdage frem for det mere klassiske forløb som der arbejdes med en gang om ugen. Unity lørdage har også skabt en grobund for hvordan man kan lave noget på tværs af foreninger, som ikke kun er et enkeltstående event, men en tilbagevendende begivenhed, også for de frivillige der er involverede. Der er mange forskellige foreningsfrivillige involverede, både de garvede og de nye, som derfor har et sted at mødes på tværs og tage inspiration og erfaring med tilbage til lokalforeningen.

Coding Pirates Kolding har udviklet foreningsstrukturen for lokalforeningen, og arbejder nu med flere lag i foreningen; advisoryboard, bestyrelse, kommandobro, frivilligklub og klubben. Udviklingen ligger bl.a. i, at bestyrelsen som arbejder med strategiudvikling, rekruttering, fundraising også har en lokal erhvervsrepræsentant med. Der er således mange hænder til at løfte foreningsarbejdet. Det store arbejde med at omstrukturere foreningen har allerede givet pote i form af en lokaldonation på 226.000 kr.

Vi ved også at der er flere nye tiltag på vej ude i lokalforeningerne, som først ser dagens lys i 2023, men som har taget de første spadestik i 2022. Frederikshavn og Skive arbejder bl.a. med at tiltrække unge frivillige gennem økonomisk kompensation. Behovet for et fritidsjob afholder nemlig mange steder unge fra at blive i Coding Pirates, når de er fyldt 18.

Arrangementer i 2022

2022 har været et travlt og spændende event år i Coding Pirates.

Landsmødet

Traditionen tro mødtes alle interesserede pirater og kaptajner fysisk til Landsmødet. Landsmødet har to hovedelementer nemlig Coding Pirates Denmarks årlige generalforsamling og det årlige møde for alle i Coding Pirates foreninger og afdelinger.

Landsmødet blev afholdt i Sekretariatets nye rammer hos Coworking+ aps. i Odense. Under generalforsamlingen præsenterede Hovedbestyrelsen sit forslag om Vision 2027 og alle deltagerne fik mulighed for at komme til orde og give deres besyv med. Derudover var der planlagt workshops med Minecraft Education og Shape Robotics for både at give ny inspiration, teambylde og arbejde kreativt. Dagen sluttede af med en hyggefest, hvor deltagerne på tværs af landet fik udbygget deres sociale relationer, hvilket er vigtigt, fordi det sikrer sammenhængskraften i Coding Pirates og det fremtidige samarbejde på tværs af landet. Efterfølgende er arbejdet med Vision 2027 fortsat online med navigationsmøder på tværs af landet.

Børne IT-Konferencen - Aarhus og Lyngby

Børne IT-Konferencen startede i 2016 og har sidenhen været et tilbagevendende årligt event i Coding Pirates. 7. maj 2022 blev der igen afholdt Børne IT-Konference i

Aarhus ved Dokk1 og i Lyngby hos Microsoft. Vi er meget taknemmelige over opbakningen til eventet igen i år fra værter, sponsorer, samarbejdspartnere og frivillige.

Temaet var Tidsmaskine. Dansk Datahistorisk Forening og Datamuseet så tilbage i tiden, mens Kanda og Khora så frem i tiden. Spændende keynote talks i børnehøjde om den teknologiske udvikling gennem tiden.

Børne IT-Konferencen giver børn og unge en mulighed for at få fingrene i teknologier og en smagsprøve på, hvad der sker i afdelingerne: Det er et event, der hovedsageligt er målrettet nybegyndere og prisen er sat, så de fleste kan være med, hvilket giver en stor diversitet i deltagereskaren.

Børne IT-Konferencen giver en mulighed for, at frivillige på tværs af afdelinger mødes, samarbejder, netværker og bliver inspirerede af hinandens workshops.

Folkemødet

Folkemødet 2022 var det første folkemøde efter Corona, hvor Folkemødet igen kørte på fuld kraft og uden restriktioner. Det var derfor en håndfuld frivillige og en enkelt medarbejder fra sekretariatet, der satte kurs mod fire dage i fuld sol og med masser af program for at føre Coding Pirates tilbage på scenen for teknologisk dannelse for børn og unge i uformelle læringsrum.

Coding Pirates besøgte Kongeskærs skolen og lavede maskinlæring og apps med en 6. klasse. Herefter viste eleverne det frem for interesserede på IT Paratskibet (IT-branchens skib) til Folkemødet. På Folkemødet havde vi desuden et flot samarbejde med EPICO, som stillede sit telt til vores rådighed til infomøder om Coding Pirates og deltagelse af vores frivillige i deres debatter.

En stor del af folkemødet bestod i at netværke til gavn og glæde for hele Coding Pirates Denmark, både i forhold til fremtidigt strategisk samarbejde, men også helt operationelt med at skaffe flere teknologiinteresserede personer, der kan udvikle på Coding Pirates lokalforeningers teknologiske tilbud. Til folkemødet 2023 vil Coding Pirates sende endnu flere frivillige med, så vi kan fortsætte det gode arbejde.

Summer Camp

Coding Pirates har for første gang afholdt en landsdækkende Summer Camp. Den blev afviklet den 5.-7. juli på Thorsgaard efterskole. 45 piratbørn og en masse frivillige kastede sig ind i teknologiens univers.

Evalueringen var meget tydelig, da alle besvarelser om “hvad syntes du om Summer Camp 2022 på en skala fra 1-10?” lå i området 8-10 ingen under.

Forældrene gav også indtryk af, at deres unge havde haft en rigtig god tur og var rigtig glade for, at de unge havde mødt andre med sammen alder og interesse. Forældrene fra Summer Camp 2022 er så småt begyndt at kontakte os for at høre, hvordan man kommer med på Summer Camp 2023.

De deltagende frivillige var glade for at være med og mange gav udtryk for at ville deltage igen i Summer Camp 2023. Arbejdet med at forberede Summer Camp 2023 er gået i gang med møder med frivillige og alt det praktiske. Planen er at udvide både antal dage Summer Camp varer og antal unge, der kan deltage.

Girls Day in Science

I oktober blev der holdt Girls Day in Science. I samarbejde med Naturvidenskabernes Hus blev der afholdt tre fulde skoledage for 375 piger (4.-6. klasse) fra 11 skoler. Pigerne mødte vores platform “Piratskibet” for første gang.

Der blev også afholdt to events sammen med CapGemini.

I Aarhus blev der programmeret med LEGO Spike sammen med Coding Pirates Mini Builders og i Vallensbæk blev der tilbudt 6 forskellige workshops sammen med Coding Pirates frivillige fra Ballerup, Birkerød, Furesø Vanløse og Vallensbæk, for over 80 glade piger.

1. Workshop 1: Lær at lave en app med App-Inventor
2. Workshop 2: Vær astrofysiker med Micro:Bit
3. Workshop 3: Prøv at arbejde med Fable-Roboter
4. Workshop 4: Hold Halloween med Micro:bit
5. Workshop 5: 3D Print
6. Workshop 6: Blender - Lær at 3D modulere

Kulturnat

På Kulturnatten i oktober indtog Coding Pirates Frederiksberg Industriens Hus, hvor rigtig mange mennesker kom forbi for at bygge med LEGO udlånt af LEGO Education, spille Minecraft sammen med Microsoft Denmark og høre mere om Coding Pirates. Derudover var der workshops med Micro:Bits, LEGO Mindstorms, 3D print, VR og Cospaces. Coding Pirates' deltagelse ved Kulturnatten er ved at være en tradition.

Game Jams i Lyngby og Aarhus

Game Jam er et af Coding Pirates' årligt tilbagevendende event. Det blev i 2022 afholdt hos Microsoft i Lyngby og ved Dokk1 i Aarhus, den 12.-13. November 2022. Eventet har fokus på samarbejde, børnene arbejder i teams af 4-5 pers og bygger deres eget spil på 24 timer. Årets tema var "I frit fald" og der kom meget forskellige, interessante og fede spil ud af det fra grupperne.

Planlægningen har taget mange måneder og samarbejdet på tværs af lokationerne har igen i år været godt. Der blev arbejdet på, at der i år skulle have været et tredje Game Jam i Aalborg, men det måtte desværre aflyses grundet manglende tilslutning. Til gengæld deltog frivillige og børn fra Aalborg i Game Jam i Aarhus.

Der har været stor opbakning til eventet blandt frivillige i år, hvorfor vi endte med en normering på 1:3,5 på dagene, hvilket gav god ro, mere tid til grupperne og for de frivillige til at netværke og lave små sideløbende aktiviteter. Det har været utroligt fedt at se så mange afdelinger repræsentative under eventet for 2022.

Uden husly fra Microsoft og Dokk1, sponsoraterne, samt alle de mange frivillige, der deltog under eventet, var det aldrig blevet en realitet. Vi takker igen i år for et fremragende og fantastisk arrangement båret af frivillige og vi håber at kunne se lige så stærk en opbakning igen i 2023.

Digi Days/ Kodning i Kedlen

Dette år tog vi tilbage til Kedelhallen på Frederiksberg og afholdt Digi Days. Eventet startede for flere år siden i Kedelhallen og udviklede sig til Digi Days på andre lokationer i kommunen. Men godt at være tilbage. Som sædvanlig fik vi en donation fra Frederiksberg Fonden, der muliggjorde det hele. Tilmeldingen blev lagt ud på Frederiksberg biblioteks hjemmeside, og vi blev væltet helt bagover af de mange tilmeldinger. Der er et stort behov for den slags event. Der var 8 forskellige workshops, man kunne deltage i og vi havde besøg af Katja fra Microsoft, Tricked E-sport, Lekolar med kodning af LEGO-robotter og de sidste 5 workshops klarede vi selv. Det var Sikkerhed på nettet, CoSpaces, Kod en kop, TinkerCad og 3D-print og robotkørsel. Vi havde en dejlig dag og gik alle derfra med godt humør og en diskussion om at tage betaling for disse events. DigiDays har løbende haft mindre events på Frederiksberg Hovedbibliotek, men dette var det helt store.

Bestyrelsens år

Efter sidste generalforsamling konstitueredes bestyrelsen som følger:

Formand: Louise Overgaard

Næstformand: Kim Fredriksen

Kasserer: Karsten Sommer

Sekretær Maria Scheel-Lonsdale

Menige medlemmer var Lis Zacho, Mikael Hewel, Édith Oberlé Sveboelle, John Munk.

Suppleanter var Rasmus Selsmark, Martin Knudsen og Brian Birkedal

Der er sket store ændringer i bestyrelsen i 2022. Umiddelbart inden generalforsamlingen primo 2022 blev der foretaget et kassererskifte, så Karsten Sommer trådte ind som kasserer i stedet for John Munk. Karsten Sommer fortsatte som kasserer efter generalforsamlingen.

1. maj 2022 blev Édith Svebølle ansat på sekretariatet, men det blev besluttet, at hun kunne fortsætte som medarbejderrepræsentant i bestyrelsen.

1. september 2022 blev Louise Overgaard ansat som generalsekretær for Coding Pirates og trådte dermed ud af bestyrelsen. Kim Fredriksen overtog formandsposten, mens Lis Zacho blev næstformand. Brian Birkedal indtrådte i bestyrelsen.

Bestyrelsen har i 2022 arbejdet en del med visionsarbejdet og har bl.a. i den sammenhæng afholdt tre visionsmøder for foreningens medlemmer.

Der skal lyde en stor tak til den afgående bestyrelse.

Økonomi og økonomisk konsolidering

Økonomi mellem lokalforeninger og hovedforening

Da vi har haft turbulente år grundet Corona startes dette år med en sammenligning af kontingenter for de forgangne fire år.

I 2022 modtog vi 992.235 kr i kontingenter. 759.688 blev fordelt til foreningerne, mens 232.637 blev på sekretariatet til drift. Det svarer til 23%, der er gået til hovedforeningen. Stigningen skyldes, at det først er i 2022, at den kontingentforøgelse, der blev besluttet iværksat fra efterårssæsonen 2021, først trådte i kraft ved indgangen til 2022.

I 2021 fik vi 507.875 kr. ind i kontingenter, heraf blev 415.425 kr. fordelt til foreningerne rundt i landet og 92.450 kr. blev overført til sekretariatets drift. Svarende til ca.18 procent af kontingentet går til hovedforeningen.

I 2020 fik vi 863.613 kr. ind i kontingenter, heraf blev 718.088 kr. fordelt til foreningerne rundt i landet og 145.525 kr. blev overført til sekretariatets drift. Svarende til ca.16 procent af kontingentet går til hovedforeningen.

I 2019 fik vi 1.396.525 kr. ind i kontingenter, heraf blev 1.176.500 kr. fordelt til foreningerne rundt i landet og 220.025 kr. blev overført til sekretariatets drift. Svarende til ca.14 procent af kontingentet går til hovedforeningen.

Ved udgangen af 2022 fik vi gang i initiativet Danske Bank District, som er en bankservice, hvor lokalforeningerne kan få en selvstændig bankkonto gennem hovedforeningen. Det har den fordel for lokalforeningerne, at de ikke behøver at sende nye bestyrelsesdokumenter ind hvert år og at de kan bede Hovedforeningen om hjælp til økonomien om nødvendigt. For Hovedforeningen har det den fordel, at der ikke ligger efterladte bankkonti i forskellige banker, hvis en lokalforening lukker ned. Hovedforeningen har påtaget sig at yde den service at hjælpe med oprettelse af konti til lokalforeningerne og vil i 2023 gå i dialog med lokalforeningerne om, hvorvidt de er interesserede i at få koblet hovedforeningens bogholder på regnskabet (mod betaling).

Økonomisk sammensætning

I 2022 er der arbejdet videre med strategien om at skabe flere forskellige indtægtskilder, for at skabe en sikrere økonomisk stabilitet ved, at hovedforeningen ikke alene bygges på en enkelt eller to indtægtskilder.

Vi arbejder dermed fortsat på skabe et fundament bestående af:

- Øgede kontingent-indbetalinger grundet vækst i medlemstallet
- Øget DUF-tilskud grundet øget medlemstal eller anden inplacering i DUF-systemet
- Offentlige puljer (udover DUF)
- Indtægtsgivende virksomhed (fx kurser og kommunale samarbejder)
- Økonomiske partnerskaber med virksomheder
- Støttemedlemskaber
- Fondssamarbejder (når relevant)

Allerede ved udgangen af 2021 blev der skabt fundament for at sælge støttemedlemskaber, men de er desværre pt ikke blevet promoveret tilstrækkeligt. Sekretariatet har dette på opgavelisten for 2023.

Der er initieret et arbejde med at skabe indtægtsgivende virksomhed i form af FIRST® LEGO® League. 2022 er også det år i Coding Pirates' historie, hvor der har været skabt størst økonomi via virksomhedssamarbejder, der har været fire fondssamarbejder og der arbejdes på at skabe så meget bevidsthed om Coding Pirates, så der kan skabes åbning til andre offentlige midler.

Momsregistrering

Pr 1.4.2022 er Coding Pirates blevet momsregistreret. Dette skyldes, at Coding Pirates med operatørskabet af FIRST LEGO League har fået en væsentligt større omsætning.

Der blev i 2022 arbejdet med modeller for, om det ville være den økonomisk bedste løsning for foreningen at lade sig momsregistrere eller søge momsfrigørelse. Da det ville være nødvendigt for momsfrigørelsen, at Coding Pirates er en almenevelgørende forening, valgte bestyrelsen i august 2022 at indkalde til ekstraordinær generalforsamling for at få indføjet "Almenevelgørende forening" til vedtægterne.

Efter flere beregninger og sparring med Revisionsfirmaet Beierholm blev det besluttet at momsregistrere foreningen med tilbagevirkende kraft til 1.4.2022.

Økonomiske samarbejder

I 2022 har foreningen haft en række økonomiske samarbejder:

Samarbejdet med Trygfonden har løbet hele året og er blevet forlænget ind i 2023.

Pr. 1.1.2022 blev et projekt finansieret af Novo Fonden sat igang. Det er et tre årigt projekt. Projektet har primært fokus på reetablering og videreudvikling af foreningen efter Corona.

Pr. 1.5.2022 blev Coding Pirates formelt dansk operatør af FIRST® LEGO® League. Der lå meget forberedelsesarbejde til denne satsning i foråret 2022 og til det formål blev Édith Svebølle og Louise Overgaard frikøbt fra deres andet arbejde i månederne op til. Édith endte med at få udbetalt en ekstra månedsløn i forbindelse med sin ansættelse, mens Louise blev honorarbetalt.

Pr .9.9. 2022 har Coding Pirates startet samarbejde med Change X.

Formålet med Change X Denmark Community Play Fund er at støtte eksisterende grupper og enkeltpersoner i Danmark til at starte nye projekter, der skaber muligheder for læring gennem leg i deres lokalsamfund.

Når ansøgerne har demonstreret deres engagement og evne til at starte fællesskabsprojektet ved at gennemføre en 30 dages udfordring på

ChangeX-webstedet og acceptere vilkårene og betingelserne for finansieringen, vil ChangeX udbetale finansiering, tilbyde informationsvejledninger og støtte for at give ansøgeren den største chance for succes. ChangeX programmet er sponsoreret af LEGO Fonden.

Pt har vi fire projektidéer i Coding Pirates regi og arbejder på at udvikle endnu flere i 2023. De fire er:

1. FIRST® LEGO® League Discover: 1 godkendt ansøgning
2. FIRST® LEGO® League Explore
3. FIRST® LEGO® League Challenge: 2 godkendte ansøgninger
4. Game Jam: 2 godkendte ansøgninger

Udover disse "ideer" blev der søgt fra skole og frivillige organisationer i DK.

Samarbejdet med Nordjysk Teknologipagt har kørt hele året. Projektet varer to år og har til formål at etablere 8 yderligere afdelinger af Coding Pirates i det nordjyske.

I 2022 har der været et godt samarbejde med EPICO IT, CapGemini. Microsoft og Dokk1 har lagt rammer til flere aktiviteter. I slutningen af 2022 blev der også indledt et samarbejde med InCommodities. Foreningen har modtaget en række forskellige sponsorer.

Partnerskabsarbejde

Partnerskabsarbejdet er blevet intensiveret i 2022. Det er en anden måde at arbejde på, fordi der er flere interessenter at forholde sig til og flere, der skal koordineres med. Det har i perioder af 2022 været svært, men alt tyder på, at partnerskabsarbejdet er styrket frem mod 2023, og endnu flere virksomheder og organisationer er interesserede i samarbejde med Coding Pirates heraf noget af det formaliseret via samarbejdsaftaler mens andet er løsere alliancer fx et interessenetværk mellem lederne af Naturvidenskabernes Hus, Engineer the Future, Videnskabsklubben og Coding Pirates.

Fortaler-arbejde

I 2021 igangsatte foreningen et fortalerarbejde med henblik på at blive mere kendte i politiske og strategiske kredse bl.a. med henblik på at få offentlige bevillinger udover DUF.

Der er løbende i 2022 sendt signaler og henvendelser til politikere og strategiske samarbejdspartnere. Vores LinkedIn profil er styrket for at nå virksomhedsniveauet og der er skabt stærkere alliancer med forskellige IT organisationer.

Fortaler-arbejdet drejer sig dog ikke alene om at modtage offentlige midler, men også om at sende et signal om, at børn og teknologi ikke alene må fokusere på digitalpædagogiske problemer og udfordringer med SoMe og privacy, men også skal have fokus på leg, kreativitet og eksperimenteren med teknologi.

Fortalerarbejdet har i 2022 ført til et stærkere samarbejde med Dansk IT og Dansk Industri. Desuden er der etableret et netværk bestående af direktører og generalsekretærer fra Naturvidenskabernes Hus, Engineer the Future,

Videnskabsklubben og Coding Pirates med henblik på at etablere en stærkere stemme.

Sekretariatet

Hvor sekretariatet i 2021 var præget af nedjustering, så blev 2022 præget af udvikling og opjustering. Der har været mange forandringer men af den positive slags. I 2022 er sekretariatet gået fra at være stærkt reduceret mandskabsmæssigt til at være det største i Coding Pirates' historie. Det skyldes dels en stabilisering af Coding Pirates' økonomi, operatørskabet af FIRST LEGO League, nye projekter og et øget fokus på at bruge studentermedhjælpere og praktikanter.

Sekretariatet er bosiddende og glade for at være i kontorfællesskabet Co-Working Plus og er nu flyttet i nye lokaler, hvor der er et Coding Pirates kontor og et FIRST LEGO League kontor.

Vi sagde farvel til enkelte medarbejdere i løbet af året. Birgitte Bernth opsagde sin stilling pr 1.11.2022 og Miriam Havtorns projektansættelse udløb 31.12.2022. Både Sidsel Overgaard og Miriam Havtorn har været på barsel siden august 2022.

Birgitte Bernths opsigelse medførte en omstrukturering af arbejdet med økonomi og administration. Det blev vurderet hensigtsmæssigt at få eksterne øjne på den hidtidige praksis for regnskabs- og administrationsførelse. Derfor er der ikke ansat en ny bogholder i foreningen, men der er indledt samarbejde med det eksterne bureau Kontoret ved Betina Søndergaard, som også har til huse ved Co-Working Plus. Det vurderes, at eksternt samarbejde i hvert fald for nu vil være en bedre og billigere løsning for foreningen. I forbindelse med, at store dele af den økonomiske og administrative del af sekretariatets arbejde udliciteres indføres der en funktion som office manager, som i hvert fald i første omgang varetages af Mette Traun Ulriksen i jobtræning.

Der er kommet mange nye folk til sekretariatet i 2022, hvor navnlig efteråret har været præget af voldsom travlhed. Der har derfor været behov for oplæring, ændring af arbejdsgange, ressourcehåndtering og at lære hinanden at kende. Ved indgangen til 2023 er denne proces kommet rigtig langt, stemningen er god og alle glæder sig til at tage fat på 2023.

I begyndelsen af 2023 består sekretariatet af:

Generalsekretær Louise Overgaard

Program manager og foreningskonsulent Kenn Lund Nielsen

Evaluator Jannie Nielsen

Sekretariatsmedarbejder Sidsel Overgaard (barsel)
Foreningskonsulent Milan Pereula
Program manager Kristian Østergaard
Program manager Michael Jakobsen
Program manager Édith Oberlé Svejbold
Foreningskonsulent Frederik Hugger
Studentemedhjælper Maria Hufnagel Nielsen
Office manager Mette Traun Ulriksen (praktik)
Praktikant Nicklas Nørgaard

Der skal lyde en stor tak til alle på sekretariatet for en stærk arbejdsindsats. Det har igen været et år, hvor medarbejderne på sekretariatet har skullet vænne sig til mange ændringer.

Ekstern kommunikation

Vores eksterne kommunikationskanaler har kørt godt i 2022 og navnlig i efteråret er der sket en stigning i følgere på Instagram og LinkedIn. Twitter har været meget glemt og med ændringerne omkring Twitter er det derfor også besluttet at droppe brugen af Twitter helt.

I 2021 blev der ansat en kommunikationsmedarbejder på fuld tid, men i forbindelse med barsel og senere ophør af projektansættelsen blev der ansat en kombination af studentermedhjælpere og praktikanter i stedet for.

I efteråret er der initieret et arbejde med at se mere på Coding Pirates' forskellige målgrupper, og der er en ny kommunikationsstrategi på vej. Der er bl.a. arbejdet mere med stories på Instagram og Reels på Facebook.

Fortællingen gennem hele året har haft fokus på, at Coding Pirates er på vej tilbage efter Corona, at der er tryk på kedlerne og mange nye tiltag i gang, og der har været en masse at berette om. Samtidig er der arbejdet med en mere målrettet kommunikation sammen med samarbejdspartnere, hvor vi har sørget for at involvere dem i højere grad for både at sikre os og dem øget synlighed.

At få inkorporeret operatørskabet af FLL har været en af de store kommunikative opgaver, for det er en balancegang at få plads til alle tiltag i kommunikationskanalerne. Vi vil fremadrettet gerne give endnu mere plads til gode historier fra lokalforeninger og arbejder nu på, hvordan historierne bedst kan indhentes.

I 2022 har Coding Pirates været i medierne flere gange. Den største omtale var finalen i FLL, som både endte i radio og tv. Både P4 Fyn og TV 2 Fyn var tilstede ved finalen i Odense, og lavede indslag om dette. Året blev også indledt med gode omtaler af bevillingen fra Novo Nordisk. Coding Pirates er blevet nævnt flere gange i forbindelse med andre arrangementer, som for eksempel til EM i Cybersikkerhed, hvor en af deltagerne var tidligere kodepirat. I Sønderborg kommune har lokalforeningen været med til at promovere Coding Pirates' arbejde gennem en debat omkring piger i kodefaget i den lokale avis.

Året sluttede af med i en omtale i Ugeavisen Kolding omkring de penge som lokalforeningen i Kolding har modtaget i slutningen af sidste år.

Facebook: Coding Pirates

Følgere			
2021		2022	
Følgere i alt:	6.766 følgere	Følgere i alt:	6.954 følgere
Opslag i alt:	111 opslag	Opslag i alt:	105 opslag
Opslag med største rækkevidde			
1. Artikel: Kodepirater fra GameDev Rækkevidde: 2.591		1. Opslag (Boost): Frivillig kampagne Juli 2022 Rækkevidde: 46.281	
2. Video: Byg en Space gun i 3D Rækkevidde: 1.478		2. Opslag (Boost): Vil du være kodepirat? Rækkevidde: 25.334	
3. Projekt Promovering (gratis): Vejledning til Scratch - Piratskibet Rækkevidde: 1.326		3. Begivenhed: Børne IT-Konferencen 2022 - Aarhus Rækkevidde: 15.500	
4. Opslag (gratis): CP ønsker godt nytår Rækkevidde: 1.327		4. Projekt promovering (Boost): Børne IT Konference DOKK1 (Maj) Rækkevidde: 12.565	
5. Projekt Promovering (gratis): Epico samarbejde Rækkevidde: 1.218		Projekt promovering (Boost): Børne IT Konference DOKK1 (April) Rækkevidde: 9.054	
Personer (Hvem er vores følgere?)			
Køn <ul style="list-style-type: none"> Kvinder: 45 % Mænd: 53 % 		Køn <ul style="list-style-type: none"> Kvinder: 45 % Mænd: 53 % 	
Alder - Kvinder		Alder - Kvinder	

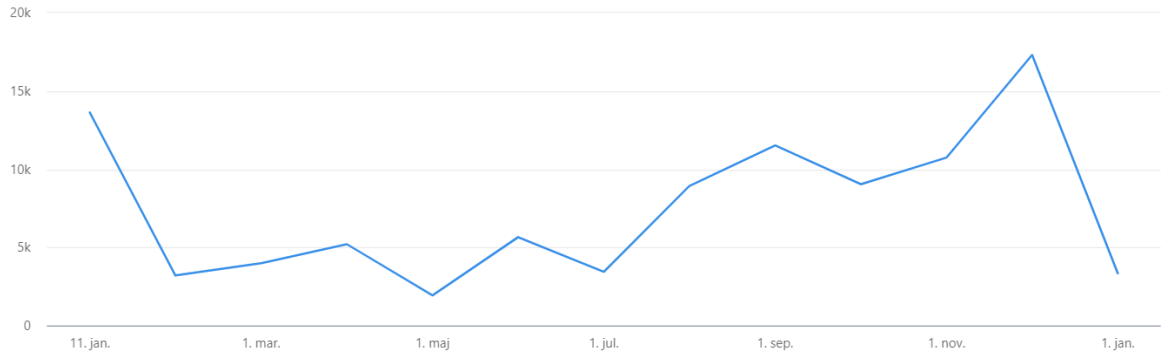
<ul style="list-style-type: none"> • 13-17 år: 0,177 % • 18-24 år: 2 % • 25-34 år: 6 % • 35-44 år: 17 % • 45-54 år: 17 % • 55-64 år: 3 % • 65+ år: 1 % 	<ul style="list-style-type: none"> • 13-17 år: 0,074 % • 18-24 år: 2 % • 25-34 år: 6 % • 35-44 år: 15 % • 45-54 år: 18 % • 55-64 år: 3 % • 65+ år: 1 %
Alder - Mænd	Alder - Mænd
<ul style="list-style-type: none"> • 13-17 år: 0,458 % • 18-24 år: 6 % • 25-34 år: 12 % • 35-44 år: 17 % • 45-54 år: 14 % • 55-64 år: 3 % • 65+ år: 0,824 % 	<ul style="list-style-type: none"> • 13-17 år: 0,193 % • 18-24 år: 5 % • 25-34 år: 12 % • 35-44 år: 16 % • 45-54 år: 15 % • 55-64 år: 3 % • 65+ år: 1 %

LinkedIn

Følgere			
2021		2022	
Følgere i alt:	3.130 følgere	Følgere i alt:	3.726 følgere
Besøgende			
Visninger af startside:	2.179	Visninger af startside:	2.705
Sidevisninger i alt:	2.882	Sidevisninger i alt:	3.620
Unikke besøgende:	-	Unikke besøgende:	1.547
Opdateringer			
Opdateringer i alt:	42 opslag	Opdateringer i alt:	42 opslag

Nøgletal

Unikke eksponeringer ▾



Organisk

97.877

Twitter

Følgere			
Følgere i alt:	348 følgere	Følgere i alt:	385 følgere
Opslag			
Opslag i alt:	13	Opslag i alt:	3

Instagram

Følgere			
2021		2022	
Følgere i alt:	903 følgere	Følgere i alt:	1013 følgere
Opslag i alt:	79 opslag	Opslag i alt:	75 opslag
Stories i alt:	62 stories	Stories i alt:	99 stories
Opslag med største rækkevidde			

<ol style="list-style-type: none"> 1. Reels (gratis): CP er til Københavns kulturnat i industriens Hus Rækkevidde: 1.182 2. Reels (gratis): CP Sønderborg til eSports messen Rækkevidde: 1.081 3. Opslag (gratis): vinderen af 'Mest Kreative Læringsvideo' til CP Awards Rækkevidde: 533 4. Opslag (gratis): Coding Pirates Game Jam 2021 Rækkevidde: 404 5. Opslag (gratis): Har du hørt om Girls' Day in Science? Rækkevidde: 381 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Opslag (gratis): Vinderen af Piratskibets forårs challenge Rækkevidde: 419 2. Opslag (gratis): Summercamp 2022 Rækkevidde: 368 3. Opslag (Gratis): Artikel i Viborg Stift Folkeblad om CP Bjerringbro Rækkevidde: 366 4. Opslag (gratis): Ny sæson påbegyndt Rækkevidde: 337 5. Opslag (gratis): Lokale finaler i First LEGO League Rækkevidde: 324
--	---

Personer (Hvem er vores følgere?)

(Med introduktionen af Meta Business Suite er mere data om Instagram blevet tilgængelig)

<p>Køn</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kvinder: 53,1 % • Mænd: 46,9 % <p>Alder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 13-17 år 2,1% • 18-24 år 4,7% • 25-34 år 22,3% • 35-44 år 30,4% • 45-54 år 24,1% • 55-64 år 3,8% • 65+ år 2,1% 	<p>Køn</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kvinder: 53,1 % • Mænd: 46,9 % <p>Alder - Kvinder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 18-24 år 1,6% • 25-34 år 11,5% • 35-44 år 21,4% • 45-54 år 15,9% • 55-64 år 2,7% • 65+ år 1,0% <p>Alder - Mænd:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 18-24 år 3,0% • 25-34 år 10,9% • 35-44 år 17,2% • 45-54 år 12,5% • 55-64 år 1,6% • 65+ år 0,7%
---	--

--	--

Intern kommunikation

Den interne kommunikation foregår via PiratNyt - vores nyhedsbrev, slack og vores community på Facebook og derudover lægges der materialer på frivilligportalen.

Det er meget forskelligt, hvilke fora forskellige frivillige bruger og derfor forsøger vi at dele forskellige ting på flere platforme.

Der afholdes infomøder, frivilligmøder, visionsmøder og PiratBar for at skabe sammenhæng i foreningen.

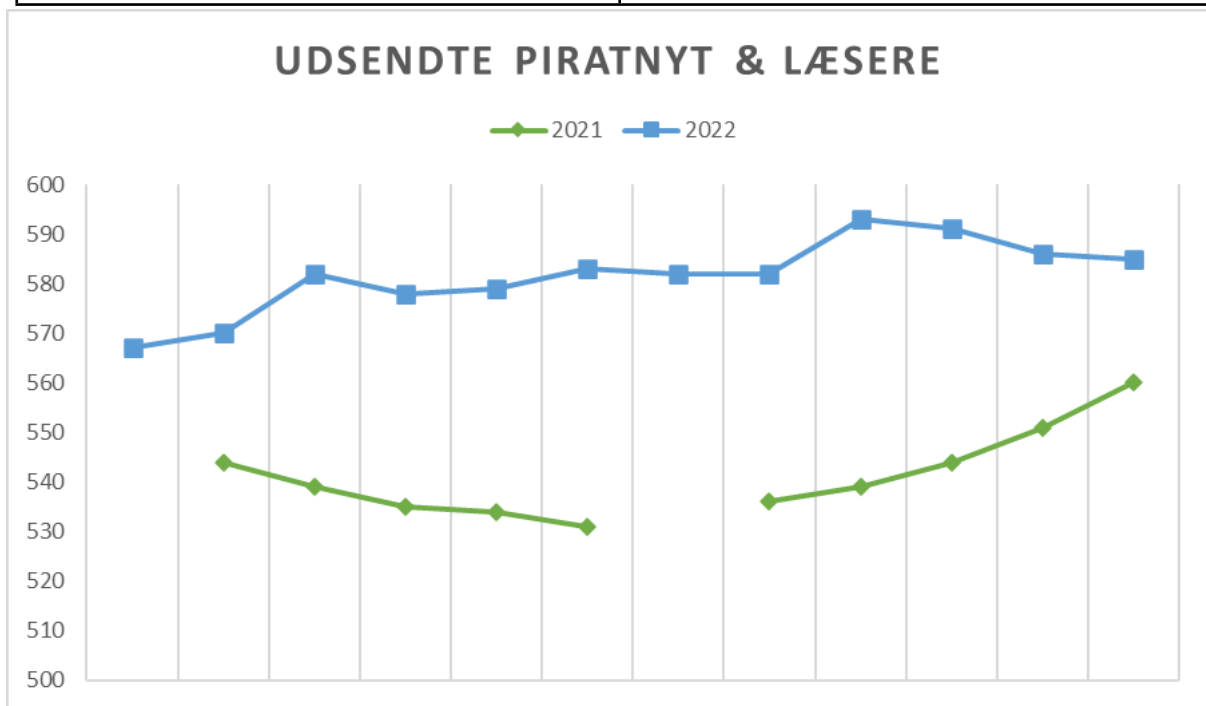
PiratNyt

2021	2022
Antal udsendelser i alt: 10	Antal udsendelser i alt: 13
	PiratNyt – Januar 2022 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 13. januar 2022 • Udsendt til: 567 modtagere • Åbningsrate: 35,5 % • Klikrate: 4,4 % • Unsubscribed: 3
PiratNyt - Februar 2021 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 11. februar 2021 • Udsendt til: 544 modtagere • Åbningsrate: 46,1 % • Klikrate: 3,3 % • Unsubscribed: 3 	PiratNyt - Februar 2022 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 9. februar 2022 • Udsendt til: 570 modtagere • Åbningsrate: 36,2 % • Klikrate: 8,0 % • Unsubscribed: 1

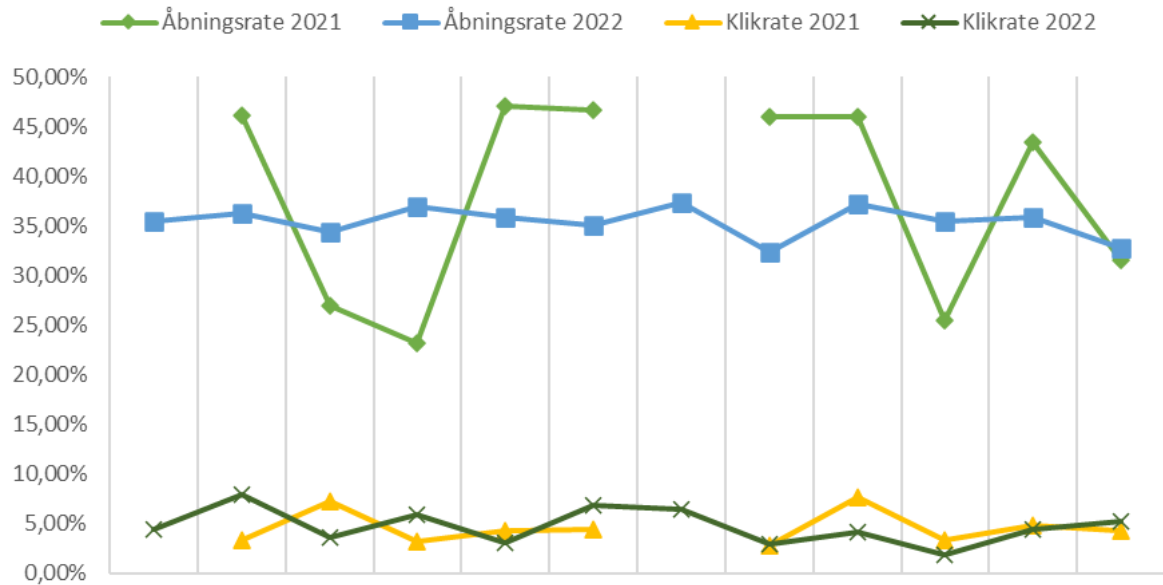
<p>PiratNyt - Marts 2021</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 11. marts 2021 • Udsendt til: 539 modtagere • Åbningsrate: 27,0 % • Klikrate: 7,2 % • Unsubscribed: 4 	<p>PiratNyt - Marts 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 11. marts 2022 • Udsendt til: 582 modtagere • Åbningsrate: 34,3 % • Klikrate: 3,6 % • Unsubscribed: 5
<p>PiratNyt - April 2021</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 15. april 2021 • Udsendt til: 535 modtagere • Åbningsrate: 23,2 % • Klikrate: 3,2 % • Unsubscribed: 3 	<p>PiratNyt - April 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 8. april 2022 • Udsendt til: 578 modtagere • Åbningsrate: 36,9 % • Klikrate: 5,9 % • Unsubscribed: 1
<p>PiratNyt - Maj 2021</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 20. maj 2021 • Udsendt til: 534 modtagere • Åbningsrate: 47,1 % • Klikrate: 4,3 % • Unsubscribed: 5 	<p>PiratNyt - Maj 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 12. maj 2022 • Udsendt til: 579 modtagere • Åbningsrate: 35,8 % • Klikrate: 3,1 % • Unsubscribed: 4
<p>PiratNyt - Juni 2021</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 24. juni 2021 • Udsendt til: 531 modtagere • Åbningsrate: 46,6 % • Klikrate: 4,4 % • Unsubscribed: 2 	<p>PiratNyt - Juni 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 16. juni 2022 • Udsendt til: 583 modtagere • Åbningsrate: 35,1 % • Klikrate: 6,9 % • Unsubscribed: 3
	<p>PiratNyt - Juli 2022</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 14. juli 2022 • Udsendt til: 582 modtagere • Åbningsrate: 37,3 % • Klikrate: 6,4 %

	<ul style="list-style-type: none"> • Unsubscribed: 2
PiratNyt - August 2021 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 19. august 2021 • Udsendt til: 536 • Åbningsrate: 45,9 % • Klikrate: 2,8 % • Unsubscribed: 2 	PiratNyt - August 2022 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 23. august 2022 • Udsendt til: 582 modtagere • Åbningsrate: 32,4 % • Klikrate: 2,9 % • Unsubscribed: 1
PiratNyt - September 2021 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 9. september 2021 • Udsendt til: 539 • Åbningsrate: 46,0 % • Klikrate: 7,7 % • Unsubscribed: 3 	PiratNyt - September 2022 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 15. september 2022 • Udsendt til: 593 modtagere • Åbningsrate: 37,2 % • Klikrate: 4,1 % • Unsubscribed: 2
PiratNyt - Oktober 2021 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 14. oktober 2021 • Udsendt til: 544 • Åbningsrate: 25,4 % • Klikrate: 3,3 % • Unsubscribed: 2 	PiratNyt - Oktober 2022 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 15. oktober 2022 • Udsendt til: 591 modtagere • Åbningsrate: 35,4 % • Klikrate: 1,9 % • Unsubscribed: 2 PiratNyt - Oktober 2022 2nd ed. <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 15. oktober 2022 • Udsendt til: 590 modtagere • Åbningsrate: 38,4 % • Klikrate: 3,9 % • Unsubscribed: 3
PiratNyt - November 2021 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 11. november 2021 • Udsendt til: 551 • Åbningsrate: 43,4 % • Klikrate: 4,8 % • Unsubscribed: 0 	PiratNyt - November 2022 <ul style="list-style-type: none"> • Dato: 11. november 2022 • Udsendt til: 586 modtagere • Åbningsrate: 35,8 % • Klikrate: 4,5 %

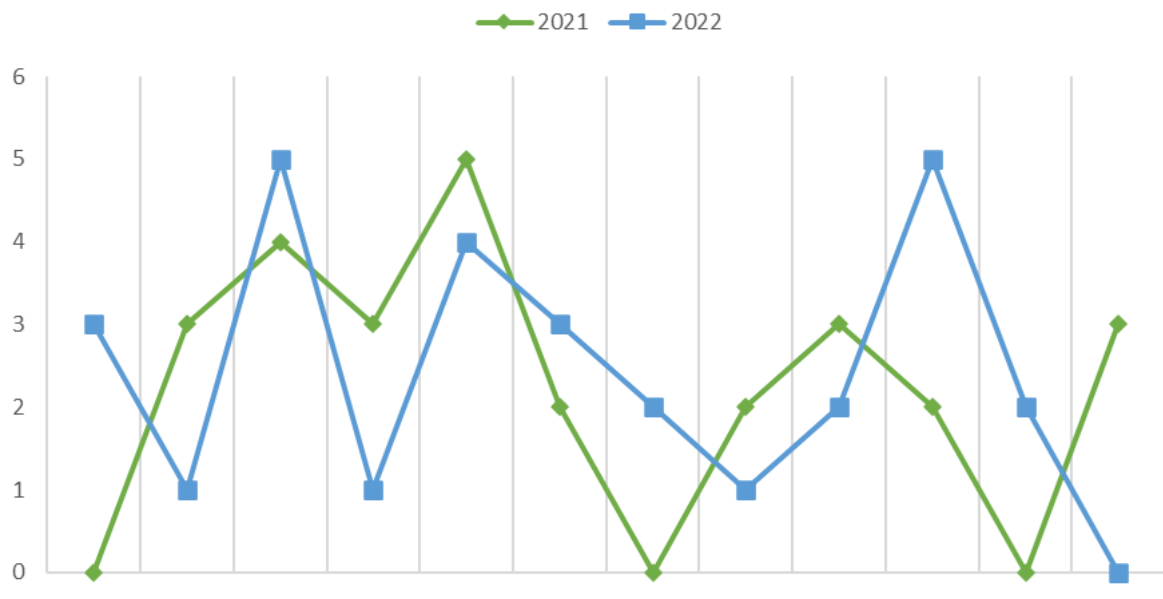
	<ul style="list-style-type: none"> Unsubscribed: 2
PiratNyt - December 2021 <ul style="list-style-type: none"> Dato: 12. december 2021 Udsendt til: 560 Åbningsrate: 31,5 % Klikrate: 4,3 % Unsubscribed: 3 	PiratNyt - December 2022 <ul style="list-style-type: none"> Dato: 15. december 2022 Udsendt til: 585 modtagere Åbningsrate: 32,8 % Klikrate: 5,2 % Unsubscribed: 0



UDVIKLING I ÅBNINGSRATE OG KLIKRATE



UDVIKLING I UNSUBSCRIBED



Slack: Coding Pirates

2020	2022
Medlemmer: 1.802 Ugentlige aktive medlemmer: 137	Medlemmer: 2.019 Ugentlige aktive medlemmer: 168

Kanaler: 125

Kanaler: 146

Facebook: Coding Pirates Community

2021	2022
Medlemmer: 1.214	Medlemmer: 1.345

Medlemskab af DUF

I 2022 tog tilskuddet fra DUF endnu et dyk ned. Tilskuddet fra DUF er nu så lille og arbejdet med at opnå midlerne så stort, at det fremadrettet må overvejes, om det er arbejdet værd at få DUF-midler. Vi vil i 2023 indlede et arbejde med at undersøge, om der er mulighed for en anden placering i DUF, som kan gøre det rentabelt at være en del af DUF.

Det fulde tilskud fra DUF går til drift af Sekretariatet, til lønninger og husleje for sekretariatet. Men vi må også konstatere, at hvis vi ikke skulle leve op til forpligtelserne fra DUF, ville vi spare en del personaletimer og revisorregninger.

Kenn Lund Nielsen deltog i DUFs delegeret møde 3. december 2022. Kenn er også fortsat en del af ledernetværket og på trods af Kenn's ændrede rolle på sekretariatet i Coding Pirates fastholder han den plads, da det giver mest mening i forhold til arbejdsfordelingen på sekretariatet.

Vi har gentagne gange opfordret lokalforeningerne til at søge DUFs lokalforenings pulje.

Medlemssystemet

Medlemssystemet er en af grundstenene i foreningen, som vi selv står bag og har udviklet til vores foreningers behov. I 2022 er der lagt mere vægt på at synliggøre arbejdet og udviklingen over for de andre i foreningen via jævnlige opdateringer og åbne invitationer til deltagelse i månedlige online møder og udviklerdage ved Unity

næsten på månedlig basis. Der er også skrevet en artikel om udviklingen af medlemssystemet, [læs artiklen](#).

I 2022 har der været en udskiftning af udviklere og tovholdere i medlemssystem gruppen. Nye kræfter er kommet til og har givet fornyet energi og gruppen består nu af Rasmus Selsmark, Kristoffer Rath Hansen, Mikael Hewel, Søren Bjørn-Fallesen, Maria Scheel-Lonsdale og nu også Jonathan, som endnu ikke er fyldt 15 år. Gruppen har et rigtig godt samarbejde, og det ses tydeligt på deres interesse i fortsat at udvikle på medlemssystemet.

Gruppen har arbejdet med udviklingen af nye features og rettelser på systemet bl.a. UX/UI, for at gøre systemet mere intuitivt anvendeligt for både almindelig brugere og kaptajnerne. Dertil kommer færdiggørelse af opgaver som fx muligheden for at tilgå medlemssystemet uden at være logget ind.

Der er fortsat en række ønsker til videreudvikling af systemet, men med det nuværende engagement og entusiasme fortsætter udviklingen af medlemssystemet i 2023.

FIRST LEGO League

Coding Pirates overtog operatørskabet af FLL i foråret 2022. Det var sent på sæsonen for processen med tilmelding af hold var igang i samarbejde med den tidligere operatør. Det betyder også, at vi var bagud hele sæsonen, fordi vi udover at komme sent i gang også skulle opbygge alt fra bunden.

Vi fik lavet hjemmesiden www.firstlegoleague.dk, som er et centralt element til håndtering af tilmeldinger, support materialer, nyheder, historie, hold-data, download, processtyring, sponsor muligheder m.m. Det lykkedes at have en basic tilmeldingsmodul klart i maj måned, men grundet bøvl med leverandøren, måtte samarbejdet opsiges og der er indgået aftale med ny leverandør.

En væsentlig del af operatørens rolle er at have et setup til distribution af materialer til de mange skoler og elever, som deltager i FLL. Til det formål er der indgået samarbejde med Airline Tekstile. Vi er efter vellykket første sæson i dialog med dem om optimering af vores systemer til 2023 sæsonen og en form for integration med den nye hjemmeside, hvor integration med økonomisystemet også har fuld fokus.

En anden væsentlig opgave er at stå for oversættelser og sprogtilpasninger af materialerne fra *FIRST*® US. En relativ stor opgave at få dette tilpasset i alle 3 kategorier til en dansk kontekst. Der blev indgået aftale med en tidligere kodepirat,

som nu studerer i USA. Vi forhandler med ham om at oversætte den kommende sæson også.

Samarbejdet med de enkelte projektledere i de 14 byer (13 danske byer samt Færøerne som afholdt en samlet turnering) har været meget vigtigt. Det har været et godt samarbejde og på trods af, at vi kom sent i gang opnåede vi et meget positivt resultat mht. antal tilmeldte hold i de tre kategorier.

Status på antal hold i de 3 kategorier 2022:

Discover: 68 hold

Explore: 161 hold

Challenge: 355 hold

Det betyder, at der har omkring 4.500 børn og unge i årets FLL setup i Danmark. Det er et flot resultat, som er blevet rost meget af LEGO!

Der blev desuden afholdt 14 lokale turneringer. Herfra sendte hver by to hold til den allerførste Danmarksfinale i FLL, som blev afholdt 2. – 3. december 2022 hos UCL i Odense. Der deltog 27 Challenge hold med 350-400 unge mennesker + deres følgere af forældre, tilskuere m.fl. Arrangementet var åbent, så alle havde mulighed for at kigge med.

Til Danmarksfinalen skal der bruges mange dommerne og frivillige. Det kræver derfor mange ressourcepersoner og er et stort setup. Det lykkedes at tiltrække nok frivillige fra erhvervsliv, skoler, robotfirmaer, CP. META trådte til som hovedsponsor og UCL lagde lokaler til eventet. Vi kan se tilbage på en dansk finale i år 1 med stor tilfredshed, så kæmpe tak til alle de frivillige og samarbejdspartnere.

Alt i alt et hektisk men godt start-år for Coding Pirates operatørskab af FLL 2022 og vi ser med glæde og gåpåmod frem mod 2023.

Piratskibet 2022

2022 blev året, hvor Piratskibet med støtte fra Trygfonden kom rundt i hele Danmark og besøgte en masse skolebørn i 4-6 klasse.

Det hele blev kickstartet på et webinar om Piratskibet og STEM med Lis Zachø, hvor alle de deltagende lærere var inviteret.

Derefter fik skolerne besøg af Coding Pirates til en temadag i Piratskibet, hvor skolebørnene fik prøvet at bygge enten et spil eller lave en tegnefilm i Scratch med udgangspunkt i det materiale, som ligger på Piratskibet.

Det blev en overvældende succes!

Børnene var meget begejstrede, hvilket evalueringen tydeligt har vist. Evalueringen har også vist nogle trends på tværs af de deltagende skoler:

1. De børn, der normalt var gode til at være i skolens krav og rammer, var også gode til at være på Piratskibet
2. Nogle af de børn, der normalt havde udfordringer med skolens rammer, viste nye (og for læreren) overraskende sider af sig selv. De kunne koncentrere sig, kunne arbejde sammen med andre - altså havde de en god proces på dagen og lavede nogle fine produkter
3. Træerne vokser ikke ind i himlen - nogle børn som normalt havde udfordringer med skolens rammer og krav, havde samme udfordring med Piratskibet

Mange af børnene ville have, at Coding Pirates kom igen og udtrykte, at de havde haft en super dag sammen med deres kammerater. En dag fuld af sjov, glæde og kodning.

Piratskibet besøgte også Girls Day In Science. I tre dage lå Piratskibet til kaj ved Naturvidenskabernes Hus, hvor 375 piger fra 11 skoler også fik samme mulighed. Igen var de tre dage fulde af energi, glæde og kode både spil og film.

Bevillingen fra Trygfonden muliggjorde, at Piratskibet i alt nåede ud til 20 skoler og 986 børn og deres lærere i hele landet.

2020	2021	2022
Brugere		
Antal registrerede brugere: 873 Heraf: <ul style="list-style-type: none"> • 578 er landkrabber • 338 er verificerede pirater • 8 er adm/moderatorer/m entorer 	Antal registrerede brugere: 1.728 Heraf: <ul style="list-style-type: none"> • 1.181 er landkrabber • 614 er verificerede pirater • 9 er adm/moderatorer/m entorer 	Antal registrerede brugere: 2.620 Heraf: <ul style="list-style-type: none"> • 1.885 er landkrabber • 725 er verificerede pirater • 9 er adm/moderatorer/m entorer
Alder	Alder	Alder

<ul style="list-style-type: none"> • 7 brugere: er under 8 år • 86 brugere: er 8-9 år • 419 brugere: er 10-12 år • 153 brugere: er 13-18 år • 189 brugere: er 18+ år • 19 brugere: har Ikke angivet alder <p>Geografisk placering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sjælland - 26,69 % • Fyn - 2,63 % • Jylland - 11,57 % • Ikke angivet - 60,11 % 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 brugere: er under 8 år • 118 brugere: er 8-9 år • 985 brugere: er 10-12 år • 247 brugere: er 13-18 år • 321 brugere: er 18+ år • 47 brugere: har Ikke angivet alder <p>Geografisk placering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sjælland - 19,62 % • Fyn - 1,5 % • Jylland - 17,13 % • Ikke angivet - 61,75 % 	<ul style="list-style-type: none"> • 75 brugere: er under 8 år • 148 brugere: er 8-9 år • 1476 brugere: er 10-12 år • 446 brugere: er 13-18 år • 458 brugere: er 18+ år • 16 brugere: har Ikke angivet alder <p>Geografisk placering</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sjælland - 14,92 % (391) • Fyn - 1,15 % (30) • Jylland - 16,64 % (436) • Ikke angivet - 65,88 % (1762)
Besøgende		
<ul style="list-style-type: none"> • Antal besøg: 8,906 • Besøgstid i gennemsnit: 2 minut og 7 sekunder • Afviste efter én side: 76 % • Tid for at generere siden: 0,27 sekunder • Antal sidevisninger: 13,688 • Antal unikke sidevisninger: 10,575 	<ul style="list-style-type: none"> • Antal besøg: 8,211 • Besøgstid i gennemsnit: 2 minut og 15 sekunder • Afviste efter én side: 71 % • Tid for at generere siden: 0,21 sekunder • Antal sidevisninger: 12,956 • Antal unikke sidevisninger: 9,484 	<ul style="list-style-type: none"> • Antal besøg: 9,600 • Besøgstid i gennemsnit: 2 minut og 47 sekunder • Afviste efter én side: 63 % • Tid for at generere siden: 1,72 sekunder • Antal sidevisninger: 16,931 • Antal unikke sidevisninger: 11,716

Enhedstyper		
<ul style="list-style-type: none"> Stationær: 57.5 % Smartphone: 36.6 % Tablet: 4.1 % 	<ul style="list-style-type: none"> Stationær: 62% Smartphone: 33.3% Tablet: 2 % 	<ul style="list-style-type: none"> Stationær: 77.5% Smartphone: 18.5% Tablet: 3.1 %
Adfærd (Hvad foretager de besøgende sig på siden?) Top 4 mest besøgte sider (flest visninger)		
Index (forside): 8.829 Kodehavet: 1.436 <ul style="list-style-type: none"> Scratch: 525 Programmeringssprog: 288 Tegning/grafik: 173 Web: 109 om-piratskibet: 155 Coding Pirates TV: 103	Index (forside): 8.657 Kodehavet: 2.351 <ul style="list-style-type: none"> Scratch: 1.491 Unity: 93 Programmeringssprog: 81 Python: 75 Tegning/grafik: 60 Lua: 49 Web: 44 internet_of_things: 26 Showcase: 161 Om Piratskibet: 88	Index (forside): 10.413 Kodehavet: <ul style="list-style-type: none"> Siden: 426 Scratch: <ul style="list-style-type: none"> Side: 992 Undersider: 1.961 Unity: <ul style="list-style-type: none"> Side: 35 Undersider: 279 Python: <ul style="list-style-type: none"> Side: 135 Undersider: 50 Web: <ul style="list-style-type: none"> Side: 24 Undersider: 81 Tegning/grafik: <ul style="list-style-type: none"> Side: 31 Undersider: 64 Lua: <ul style="list-style-type: none"> Side: 27

		<ul style="list-style-type: none"> ○ Undersider: 27 ● internet_of_things: <ul style="list-style-type: none"> ○ Side: 8 ○ Undersider: 44 <p>Pages: 1223, inkl. undersider. Showcase: 595, inkl. undersider</p>
Anskaffelse (Hvor kommer de besøgende fra?)		
<ul style="list-style-type: none"> ● Direkte trafik 55 % ● Søgmaskiner 11 % ● Hjemmesider 14 % ● Sociale netværk 11 % 	<ul style="list-style-type: none"> ● Direkte trafik 45 % ● Søgmaskiner 15 % ● Hjemmesider 32 % ● Sociale netværk 7 % 	<ul style="list-style-type: none"> ● Direkte trafik 56 % ● Søgmaskiner 24 % ● Hjemmesider 18 % ● Sociale netværk 2 %

NOVO-projektet

2022 var år 1 af 3. Det 3 årige projekt har fået fondsmidler igennem Novo Nordisk. Meget af projektets baggrund ligger i Frivilligprojektet som afsluttedes i 2021. Projektet har tre hovedindsatsområder

- Styrkelse af de unge i vores organisation
- Styrkelse af piger og kvinder
- Styrkelse af de frivillige og foreningerne

I løbet af de tre år er det projektets opgave at understøtte det allerede eksisterende arbejde, nye tiltag og medvirke til at udvikle både landsorganisationen og lokalforeningernes arbejde. Vi fokuserer derfor både på indsatsområderne og skaber nye initiativer som summercamp, workshops for unge frivillige, frivilligdag og opstartspakker for foreninger. I 2022 har vi også arbejdet med lokale infomøder, Børne It konference, Folkemøde, hvervekampagne i forår og hen over sommeren, samt Game Jam og Girls Day in Science. Alle dele med et fokus på at udvikle koncepterne og løfte de tre indsatsområder.

Indsatsområde 1: Styrkelse af de unge i vores organisation

Vi har taget de første trin til at arbejde med de unge gennem kursusaktiviteter sammen Danfoss Universe og Efterskolen Thorsgaard.

Samarbejdet med Universe ændrede sig fra at have fokus på kursusaktiviteter for unge til at have fokus på rekrutteringsarbejde for lokalforeninger i det sønderjyske. Ændringen skyldtes manglende opbakning fra lokalforeningerne, som er blevet identificeret til at skyldes, at lokalforeningerne ikke kunne se sig selv i det setup der var blevet arrangeret. Der vil derfor være en anden tilgang med større fokus på foreningernes arbejde med de unge ved de fremtidige tiltag.

Rekrutteringsarrangementet blev til gengæld godt og besøgt af omkring 1500 gæster som kunne stifte bekendtskab med Coding Pirates og Scratch, og interesserede kunne møde lokale repræsentanter fra Lokalforeningen i Sønderborg.

I 2022 blev der udviklet en summercamp i samarbejde med Thorsgaard Efterskole og Epico, og på at lave et Game Jam for børn og unge i Aalborg. På samme måde har Børne IT konferencen været et naturligt trin for at udvikle samarbejde med eksempelvis Kanda, der også har bidraget til Summer Campen for unge.

Indsatsområde 2: Styrkelse af piger og kvinder

I forbindelse med Coding Pirates' kommunikation har der både internt og eksternt været fokus på ikke kun at afspejle stereotypen, men også arbejde med, hvordan vi bedst repræsenteres bredt. Dette arbejde fortsætter i 2023 og 2024, for der skal ikke være nogen tvivl om, at Coding Pirates er en forening for alle.

I 2023 nedsætter vi en arbejdsgruppe for at styrke deltagelsen af piger og kvinder yderligere. Inden for indsatsområdet blev der i 2022 afholdt Girls Day in Science arrangementer i samarbejde med Naturvidenskabernes Hus og CapGemini. Hos Naturvidenskabernes Hus samarbejdede Coding Pirates med flere pædagog og lærerstuderende, og det har givet gode input til kønsdebatten i foreningen at få nogle af de studieretninger, som har udfordringer med at tiltrække mændene til at kigge på vores koncept. For selv om vi synes at vi gør døren bred og åben for alle, så er det også tydeligt, at vi overser nogle forhindringer med at finde vej ind i foreningen.

Girls Day in Science tydeliggjorde en anden problematik. Mere end 500 piger blev interesserede i Coding Pirates, grundet manglende frivillige i lokalforeninger ender en stor del af de interesserede piger på venteliste i stedet for at blive en del af foreningen. Det er derfor tydeligt, at der skal arbejdes med at få flere kvinder som frivillige, både for at nedbryde stereotypen og fordi vi bliver nødt til at udvide vores kapacitet af frivillige.

Indsatsområde 3: Styrkelse af frivillige og foreninger

Til at støtte og udvikle foreningslivet i Coding Pirates har vi arbejdet med flere aspekter: Vi har afsøgt mulighederne for at lave brede samarbejder fx med regionsforeninger, som dog har vist sig at give administrative og strukturelle udfordringer.

Vi har imødegået den svære onboarding ved at tilbyde en overordnet onboarding af nye frivillige i august på to online møder. Møderne har været velbesøgte. Det koncept fortsætter vi med i 2023.

Vi har fortsat det gode arbejde med at støtte interesserede, som har ønsket at starte nye afdelinger rundt i landet. De har brug for konkret viden om Coding Pirates og

hjælp til det administrative arbejde, men vi arbejder også med at finde nye strukturer, der kan aflaste lokalforeninger fra de tunge administrative byrder. Derfor har vi lavet en "startpakke", som giver hjælp til opsætning af foreningen og vejledning i forhold til de udfordringer, der kan opstå under oprettelsen af en lokalforening.

Via vores arbejde i DUF har vi erfaringsudvekslet med andre børne- og ungeforeninger og gensidigt hjulpet hinanden. Det har konkret udmøntet sig i, at lokalforeningerne nu kan oprette en bankkonto via hovedforeningen, hvilket gør de bankadministrative opgaver lettere for lokalforeningerne.

Derudover er der indgået en aftale med Dinero, der stiller regnskabsprogram til rådighed for alle lokalforeninger under Coding Pirates. Dette giver mulighed for, at lokalforeningerne kan få bistand til regnskabet og dermed skulle det blive meget nemmere at være kasserer i en lokalforening.

På samme vis har vi iværksat en sæsonpakke, som foreninger kan bestille, hvori der er flyers, achievement stickers, roll ups og andet, som foreninger kan bruge til at gøre opmærksom på deres forening og samtidig gøre det tydeligt, at foreningen er en del af noget større.

Vi har afholdt frivilligdag i København og havde planlagt et tilsvarende i Aalborg som desværre måtte aflyses grundet manglende tilmeldinger. Mødet i København bragte mange forskellige frivillige sammen på kryds og tværs af foreningerne og ud over det faglige indhold, så var der der gode diskussion og socialt samvær.

Evaluering

Projektet evalueres af intern evaluator Jannie Nielsen, som løbende evaluerer og gentænker arrangementer og delelementer af projektets og foreningens arbejde. Fx så evalueres og tilpasses foreningens arrangementer efter evalueringens resultater, så vi når et større outcome og reach med de anvendte ressourcer.

De større findings samles midtvejs i projektet - august 2023 - og der vil udkomme en artikelserie såvel som praktiske guides og workshops til, hvordan man kan løfte de tre indsatsområder i de følgende år, både nationalt såvel som lokalt.

Når projektet forventeligt slutter i december 2024, vil den endelig evaluering blive fremlagt med fokus på at fastholde de resultater og den udviklingskurve man har opnået. Fremlæggelsen planlægges at være til et afsluttende offentlig arrangement, hvor foreninger, frivillige, samarbejdspartnere, interessenter og andre organisationer vil blive inviteret og kunne reflektere over praksis, og gøre det levedygtigt og brugbart ude i landet.

LEGO Foundation

I 2022 indledte vi projektet *“Ud og udforske formelle og uformelle farvande”* finansieret af Lego Fonden. Projektet skal dels bidrage til at implementere *FIRST®* LEGO® League i Coding Pirates og dels arbejde med at bygge bro mellem skoletid og fritid. Gennem projektet skal skoleelevers fremgang, engagement og motivation forbedres ved at skabe større sammenhæng på tværs af formelle og uformelle rammer. I projektet skal der udvikles og integreres digitale teknologibaserede aktiviteter og læring gennem leg og der skal bygges bro mellem skoletid og fritid.

Der forventes:

- at børn på tværs af forskellige miljøer lærer gennem leg med kreative, digitale teknologibaserede læringsaktiviteter.
- en tæt sammenhæng mellem skole og fritidsaktiviteter øger børns deltagelse og handlekraft.
- et øget indsigt i effektive måder at bygge bro mellem fagfolk og frivillige, med opmærksomhed på lokale forhold.

Målgruppe er børn i alderen 6-15, skoleledere, pædagogiske personale, frivillige, politiske forvaltning.

Det er et opdrag fra LEGO Foundations side, at projektet skal evalueres i samarbejde med Rambøll. Netop fordi vi har fået en så stærk evalueringspartner på, bruger vi projektet som en løftestang til at skabe stærkere evalueringsredskaber til andre projekter, initiativer og vores hverdagsaktiviteter.

Projektet kører fra 1.maj 2022 til 30. april 2024.

2023 - Hvad kommer der til at ske?

2023 bliver et år, hvor vi bl.a. skal implementere vores vision, og hvor vi skal udbygge fundamentet til en stærk forening. Meget af arbejdet med visionen kommer i år til at dreje sig om at finde de rette personer til de forskellige arbejdsgrupper, og få sat dagsordenen for det fremtidige arbejde. Det drejer sig om at skabe en forening, som er der for sine medlemmer og støtter dem både kompetencemæssigt og socialt.

Vi skal have udbygget foreningsdannelserne i Nordjylland og Hovedstadsområdet, ligesom vi skal have fundet en metode til at udbygge foreningsdannelserne i resten af landet.

Der skal findes en model for videreførelsen af Piratskibet, ligesom også cybersikr.dk skal have et boost.

FLL skal stabiliseres og turneringen udbygges med endnu flere hold. Der skal ses på muligheder for at udnytte sameksistensen af Coding Pirates og FLL til fælles gavn og glæde.

Der skal findes en løsning på økonomien for 2024 og frem.

Frem for alt skal vi huske at holde fast i alt det gode der foregår i vores forening rundt omkring i landet, og sikre at der bliver ved med at være gode oplevelser til arrangementer og aktiviteter.

Det er ude i landet i mødet med børn, unge og lokalsamfund at vi skal stå stærkt, og det kræver en indsats på mange fronter.

Vi skal have gjort vores synlighed større på et nationalt plan, så vi er først i bevidstheden hos politikere, erhvervsliv og STEM-meningsdannere. Alt sammen til gavn for både det enkelte medlem, lokalforeningerne og samfundet.

Vi glæder os til endnu et år i en fantastisk forening med så mange engagerede medlemmer. Sammen kan vi gøre en stor forskel.

Vi håber, at vi får et nyt godt Coding Pirates år i 2023.

På vegne af Coding Pirates Danmarks bestyrelse,

Formand Kim Fredriksen
Generalsekretær Louise Overgaard