

Coding Pirates

Kochsgade 31 D, 5000 Odense C
CVR-nr. 35 55 23 16

Årsrapport for 2024

Penneo dokumentnøgle: UMG6Y-3T8G5-WZOLN-G1WE4-NMNEW-AJXTN

Foreningsoplysninger m.v.	3
Ledelsespåtegning	4
Den uafhængige revisors revisionspåtegning	5 - 8
Ledelsesberetning	9 - 45
Resultatopgørelse	46
Balance	47 - 48
Egenkapitalopgørelse	49
Pengestrømsopgørelse	50
Noter	51 - 59

Foreningen

Coding Pirates
c/o Coworking Plus ApS
Kochsgade 31 D
5000 Odense C
Telefon: 27 83 65 25
Hjemsted: Odense
CVR-nr.: 35 55 23 16
Regnskabsår: 01.01 - 31.12

Generalsekretær

Louise Overgaard

Hovedbestyrelse

Søren Berg Paarup
Lis Zacho
Mette Møller Jeppesen
Mikael Clausen Hewel
Noah Kallesø
Martin Robert Knudsen
Jane Grud

Revision

Beierholm
Godkendt Revisionspartnerselskab

Vi har dags dato aflagt årsrapporten for regnskabsåret 01.01.24 - 31.12.24 for Coding Pirates.

Årsrapporten aflægges i overensstemmelse med foreningens vedtægter, god regnskabsskik samt revisionsbekendtgørelse nr. 1753 af 21. december 2006.

Det er vores opfattelse, at årsregnskabet giver et retvisende billede af foreningens aktiver, passiver og finansielle stilling pr. 31.12.24 og resultatet af foreningens aktiviteter og pengestrømme for regnskabsåret 01.01.24 - 31.12.24.

Ledelsesberetningen indeholder efter vores opfattelse en retvisende redegørelse for de forhold, beretningen omhandler.

Årsrapporten indstilles til generalforsamlingens godkendelse.

Odense C, den 26. februar 2025

Generalsekretæren

Louise Overgaard

Hovedbestyrelsen

Søren Berg Paarup

Lis Zacho

Mette Møller Jeppesen

Mikael Clausen Hewel

Noah Kallesø

Martin Robert Knudsen

Jane Grud

Til medlemmet i Coding Pirates**REVISIONSPÅTEGNING PÅ ÅRSREGNSKABET****Konklusion**

Vi har revideret årsregnskabet for Coding Pirates for regnskabsåret 01.01.24 - 31.12.24, der omfatter resultatopgørelse, balance, egenkapitalopgørelse, pengestrømsopgørelse og noter, herunder oplysning om anvendt regnskabspraksis. Årsregnskabet udarbejdes efter foreningens vedtægter, god regnskabsskik samt revisionsbekendtgørelse nr. 1753 af 21. december 2006.

Det er vores opfattelse, at årsregnskabet giver et retvisende billede af foreningens aktiver, passiver og finansielle stilling pr. 31.12.24 samt af resultatet af foreningens aktiviteter og pengestrømme for regnskabsåret 01.01.24 - 31.12.24 i overensstemmelse med foreningens vedtægter, god regnskabsskik samt revisionsbekendtgørelse nr. 1753 af 21. december 2006.

Grundlag for konklusion

Vi har udført vores revision i overensstemmelse med internationale standarder om revision og de yderligere krav, der er gældende i Danmark, samt standarderne for offentlig revision, idet revisionen udføres på grundlag af bestemmelserne i revisionsbekendtgørelse nr. 1753 af 21. december 2006. Vores ansvar ifølge disse standarder og krav er nærmere beskrevet i revisionspåtegningens afsnit "Revisors ansvar for revisionen af årsregnskabet". Vi er uafhængige af foreningen i overensstemmelse med International Ethics Standards Board for Accountants' internationale retningslinjer for revisors etiske adfærd (IESBA Code) og de yderligere etiske krav, der er gældende i Danmark, ligesom vi har opfyldt vores øvrige etiske forpligtelser i henhold til disse krav og IESBA Code. Det er vores opfattelse, at det opnåede revisionsbevis er tilstrækkeligt og egnet som grundlag for vores konklusion.

Ledelsens ansvar for årsregnskabet

Ledelsen har ansvaret for udarbejdelsen af et årsregnskab, der giver et retvisende billede i overensstemmelse med foreningens vedtægter, god regnskabsskik samt revisionsbekendtgørelse nr. 1753 af 21. december 2006. Ledelsen har endvidere ansvaret for den interne kontrol, som ledelsen anser for nødvendig for at udarbejde et årsregnskab uden væsentlig fejlinformation, uanset om denne skyldes besvigelser eller fejl.

Ved udarbejdelsen af årsregnskabet er ledelsen ansvarlig for at vurdere foreningens evne til at fortsætte driften, at oplyse om forhold vedrørende fortsat drift, hvor dette er relevant, samt at udarbejde årsregnskabet på grundlag af regnskabsprincippet om fortsat drift, medmindre ledelsen enten har til hensigt at likvidere foreningen, indstille driften eller ikke har andet rea-

listisk alternativ end at gøre dette.

Revisors ansvar for revisionen af årsregnskabet

Vores mål er at opnå høj grad af sikkerhed for, om årsregnskabet som helhed er uden væsentlig fejlinformation, uanset om denne skyldes besvigelser eller fejl, og at afgive en revisionspåtegning med en konklusion. Høj grad af sikkerhed er et højt niveau af sikkerhed, men er ikke en garanti for, at en revision, der udføres i overensstemmelse med internationale standarder om revision og de yderligere krav, der er gældende i Danmark, samt standarderne for offentlig revision, jf. revisionsbekendtgørelse nr. 1753 af 21. december 2006, altid vil afdække væsentlig fejlinformation, når sådan findes. Fejlinformationer kan opstå som følge af besvigelser eller fejl og kan betragtes som væsentlige, hvis det med rimelighed kan forventes, at de enkeltvis eller samlet har indflydelse på de økonomiske beslutninger, som regnskabsbrugere træffer på grundlag af årsregnskabet.

Som led i en revision, der udføres i overensstemmelse med internationale standarder om revision og de yderligere krav, der er gældende i Danmark, samt standarderne for offentlig revision, jf. revisionsbekendtgørelse nr. 1753 af 21. december 2006, foretager vi faglige vurderinger og opretholder professionel skepsis under revisionen. Herudover:

- Identificerer og vurderer vi risikoen for væsentlig fejlinformation i årsregnskabet, uanset om denne skyldes besvigelser eller fejl, udformer og udfører revisionshandlinger som reaktion på disse risici samt opnår revisionsbevis, der er tilstrækkeligt og egnet til at danne grundlag for vores konklusion. Risikoen for ikke at opdage væsentlig fejlinformation forårsaget af besvigelser er højere end ved væsentlig fejlinformation forårsaget af fejl, idet besvigelser kan omfatte sammensværgelser, dokumentfalsk, bevidste udeladelser, vildledning eller tilsidesættelse af intern kontrol.
- Opnår vi forståelse af den interne kontrol med relevans for revisionen for at kunne udforme revisionshandlinger, der er passende efter omstændighederne, men ikke for at kunne udtrykke en konklusion om effektiviteten af foreningens interne kontrol.
- Tager vi stilling til, om den regnskabspraksis, som er anvendt af ledelsen, er passende, samt om de regnskabsmæssige skøn og tilknyttede oplysninger, som ledelsen har udarbejdet, er rimelige.
- Konkluderer vi, om ledelsens udarbejdelse af årsregnskabet på grundlag af regnskabsprincippet om fortsat drift er passende, samt om der på grundlag af det opnåede revisionsbevis er væsentlig usikkerhed forbundet med begivenheder eller forhold, der kan skabe betydelig tvivl om foreningens evne til at fortsætte driften. Hvis vi konkluderer, at der er en væsentlig usikkerhed, skal vi i vores revisionspåtegning gøre opmærksom på oplysninger herom i årsregnskabet eller, hvis sådanne oplysninger ikke er tilstrækkelige, modificere vores konklusion. Vores konklusioner er baseret på det revisionsbevis, der er opnået

Den uafhængige revisors revisionspåtegning

frem til datoen for vores revisionspåtegning. Fremtidige begivenheder eller forhold kan dog medføre, at foreningen ikke længere kan fortsætte driften.

- Tager vi stilling til den samlede præsentation, struktur og indhold af årsregnskabet, herunder noteoplysningerne, samt om årsregnskabet afspejler de underliggende transaktioner og begivenheder på en sådan måde, at der gives et retvisende billede heraf.

Vi kommunikerer med den øverste ledelse om blandt andet det planlagte omfang og den tidsmæssige placering af revisionen samt betydelige revisionsmæssige observationer, herunder eventuelle betydelige mangler i intern kontrol, som vi identificerer under revisionen.

Udtalelse om ledelsesberetningen

Ledelsen er ansvarlig for ledelsesberetningen.

Vores konklusion om årsregnskabet omfatter ikke ledelsesberetningen, og vi udtrykker ingen form for konklusion med sikkerhed om ledelsesberetningen.

I tilknytning til vores revision af årsregnskabet er det vores ansvar at læse ledelsesberetningen og i den forbindelse overveje, om ledelsesberetningen er væsentligt inkonsistent med årsregnskabet eller vores viden opnået ved revisionen eller på anden måde synes at indeholde væsentlig fejlinformation.

Vores ansvar er derudover at overveje, om ledelsesberetningen indeholder krævede oplysninger i henhold til lovgivningen.

Baseret på det udførte arbejde er det vores opfattelse, at ledelsesberetningen er i overensstemmelse med årsregnskabet og er udarbejdet i overensstemmelse med årsregnskabslovens krav. Vi har ikke fundet væsentlig fejlinformation i ledelsesberetningen.

UDTALELSE OM JURIDISK-KRITISK REVISION OG FORVALTNINGSREVISION

Ledelsen er ansvarlig for, at de dispositioner, der er omfattet af regnskabsaflæggelsen, er i overensstemmelse med meddelte bevillinger, love og andre forskrifter samt med indgåede aftaler og sædvanlig praksis. Ledelsen er også ansvarlig for, at der er taget skyldige økonomiske hensyn ved driften af foreningen og forvaltningen af de midler, der er omfattet af årsregnskabet. Ledelsen har i den forbindelse ansvar for at etablere systemer og processer, der understøtter sparsommelighed, produktivitet og effektivitet.

I tilknytning til vores revision af årsregnskabet er det vores ansvar at gennemføre juridisk-kritisk revision og forvaltningsrevision i overensstemmelse med standarderne for offentlig revision. Dette indebærer, at vi vurderer risikoen for, at der er væsentlige regelbrud i de

Den uafhængige revisors revisionspåtegning

dispositioner, der er omfattet af regnskabsaflæggelsen, eller væsentlige forvaltningsmangler i de systemer og processer, som ledelsen har etableret. På grundlag af risikovurderingen fastlægger vi de afgrænsede emner, som vi skal udføre juridisk-kritisk revision eller forvaltningsrevision af.

Ved en juridisk-kritiske revision efterprøver vi med høj grad af sikkerhed, om de dispositioner, der er omfattet af det udvalgte emne, er i overensstemmelse med de relevante bestemmelser i bevillinger, love og andre forskrifter samt med indgåede aftaler og sædvanlig praksis. Ved en forvaltningsrevision vurderer vi med høj grad af sikkerhed, om de systemer, processer eller dispositioner, der er omfattet af det udvalgte emne, understøtter skyldige økonomiske hensyn ved driften af foreningen og forvaltningen af de midler, der er omfattet af årsregnskabet.

Vores revision af hvert udvalgt emne tager sigte på at opnå tilstrækkeligt og egnet revisionsbevis som grundlag for en konklusion med høj grad af sikkerhed om det pågældende emne. Ved en revision kan der ikke opnås fuldstændig sikkerhed for at opdage alle regelbrud eller forvaltningsmangler. Da vi alene har udført juridisk-kritisk revision og forvaltningsrevision af de udvalgte emner, kan vi ikke udtale os med sikkerhed om, at der ikke kan være væsentlige regelbrud eller væsentlige forvaltningsmangler på områder, der falder uden for de udvalgte emner.

Hvis vi på grundlag af det udførte arbejde konkluderer, at der er anledning til væsentlige kritiske bemærkninger, skal vi rapportere herom i denne udtalelse.

Vi har ingen væsentlige kritiske bemærkninger at rapportere i den forbindelse.

Søborg, den 26. februar 2025

Beierholm

Godkendt Revisionspartnerselskab
CVR-nr. 32 89 54 68

Henrik Agner Hansen
Statsaut. revisor

Coding Pirates Denmark Ledelsesberetning 2024

Indledning

Så er vi kommet godt igennem 2024. Det har været et godt år med meget aktivitet, 10 års fødselsdagsfejring, nye afdelinger og foreninger og en god vækst i FIRST® LEGO® League.

Vores foreninger har været meget aktive, lavet gode klubaftener, arrangementer og en række frivillige er også aktive på mange andre måder med Unity lørdage, frivilligdage, medlemssystem-udvikling, udvikling af wiki og meget mere.

Vi har oplevet stor samarbejdsinteresse fra virksomheder og organisationer. I december modtog vi Digital Dogmes "Årets Kompetenceløft Social Impact Award 2024." Disse ting ser vi som en stor anerkendelse, og vi håber, at de forskellige samarbejder - både på kort og lang sigt - kan bidrage til at støtte Coding Pirates med frivillige og tilbud til børnene.

Arbejdet med at være en stærk STEAM-stemme har vi igen i 2024 forsøgt at intensivere, og der er også kørt kampagne om at komme på finansloven. Der har været dialoger med politikere både på Folkemødet, ved særlige begivenheder og fiskeriminister Magnus Heunicke har lavet velkomst-film til alle børn, der har deltaget i FIRST® LEGO® League Submerged-sæsonen.

Eventmæssigt har 2024 været et travlt år med mange gode events og mange, der har stiftet bekendtskab med Coding Pirates på messer, konferencer og til netværksmøder.

FIRST® LEGO® League er blevet godt implementeret og nu er det væksten, der er det klare fokus. Der er skabt nye turneringsbyer og det er nu muligt at deltage på flere måder.

2024 har været konsolideringsår, hvor maskinrummet er blevet finjusteret og nu er velsmurt. Codingpirates.dk og piratskibet.dk er gået i luften i nye udgaver. Onlineklubben for børn i skolevægring har kørt i et år. Der er arbejdet med udvikling af en ny webshop. Der er udviklet sæsonpakker og arbejdet med formater til indslusning af piger i foreningerne. Der er skabt anbefalinger både til hovedforeningen og lokalforeningerne for, hvordan man kan arbejde med at få flere piger, kvinder og unge ombord.

Tusind tak til alle frivillige, som har været med til at sikre gode aktiviteter og arrangementer i hele landet. Uden jer ville vi ikke kunne lykkedes med alt det gode indhold!

Tusind tak til alle de seje børn og unge, som leger, nørder, griner og lærer sammen med os.

Tak til alle de gode samarbejdspartnere - virksomheder, organisationer og fonde - som bakker op om vores arbejde. Uden jer kunne vi ikke køre vores sekretariat. Der skal også lyde et stort tak til sekretariatets medarbejdere og medlemmerne af hovedbestyrelsen.

Vi får brug for jer allesammen igen i 2025 og vi håber, at I er med ombord.

Foreningen i tal

Antal foreninger og afdelinger

Coding Pirates havde i 2024 i alt 58 lokalforeninger med i alt 71 afdelinger inklusiv nogle under opbygning.

Antal medlemmer og frivillige

Coding Pirates havde i 2024 i alt 1.657 betalende medlemmer, hvilket er en stigning i forhold til 2023, hvor antallet var 1.537. Vi har dermed overgået vores medlemstal i 2020 (altså før corona), hvor der var 1.609 medlemmer.

Antallet af tilskudsberettigede medlemmer i henhold til DUF's definition var i 2024 på 1.470, hvilket er 55 flere end i 2023.

Skemaet her viser, hvor mange unikke personer Coding Pirates har lavet forløb og arrangementer for pr. år. FIRST® LEGO® League er ikke medtaget, men ca. 5.000 har deltaget i FIRST® LEGO® League i Submerged-sæsonen, og der arbejdes med en årlig 20% stigning.

År	Forløb	Arrangement	Forløb + Arrangement	Total
2015	464	60	86	610
2016	1141	228	235	1604
2017	1933	417	398	2748
2018	2068	566	335	2969
2019	1962	154	254	2370
2020	1532	62	90	1684
2021	869	148	112	1129
2022	1161	274	201	1636
2023	1115	338	295	1748
2024	1205	353	329	1887

Sidste kolonne er summen af 'Forløb' (dem, der kun har været på forløb, f.eks. sæsonaktivitet), 'Arrangement' (dem, der kun har været med til et arrangement, f.eks. Game Jam), samt 'Forløb + Arrangement' (dem, der har været med til både forløb og arrangementer det pågældende år).

Oversigt over fordeling af deltagere på alle forløb og arrangementer målrettet børn og unge.

Her er ikke tale om unikke personer, da en del f.eks. både har gået til forårssæsonen og efterårssæsonen. Deltagere er opdelt på regioner og køn.

	Andet	Dreng	Pige	Total	Dreng	Pige	Total
Hovedstaden	1	1.556	438	1.995	78%	22%	63%
Midtjylland		483	118	601	80%	20%	19%
Nordjylland		82	18	100	82%	18%	3%
Online		5		5	100%	0%	0%
Sjælland		27	5	32	84%	16%	1%
Syddanmark		378	67	446	85%	15%	14%
Total		2.531	646	3.179	80%	20%	100%

63% af det samlede deltagerantal er i Region Hovedstaden, der har en fordeling af 78% drenge og 22% piger.

Lands gennemsnittet er

- 80% drenge
- 20% piger

I forhold til 2023 kan vi se, at der er et øget antal piger i Hovedstaden og Midtjylland, mens andelen af piger er faldet i Syddanmark.

Deltagernes gennemsnitsalder ved start af forløb (klubaftener) var 11,36 år:

- 11,56 år for drengene (fra 11,20 år i Sjælland til 11,82 år i Syddanmark)
- 10,52 år for pigerne (fra 10,48 år i Nordjylland til 10,88 år i Syddanmark)

Der arbejdes på forbedringer til medlemssystemet, så systemet kan håndtere registrering af aktive frivillige.

Landet rundt i foreningen

Foreningsteamet består nu af tre foreningskonsulenter, der arbejder med henholdsvis Nordjylland / Midtjylland, Syddanmark og Sjælland. Dette har givet en ekstra opmærksomhed til foreningerne og foreningssupporten på tværs af landet.

I Nordjylland og Midtjylland har fokus primært været på at få flere foreninger og afdelinger op at stå, såsom Vrå og Hadsund. Der arbejdes på at starte flere foreninger og afdelinger i Aarhus, som der er efterspørgsel på fra både børn og frivillige. Coding Pirates Aalborg har startet en ny afdeling, og sammen med de andre nye afdelinger i Nordjylland har det hjulpet meget på ventelisterne. Der er desuden et samarbejde i gang om at få noget op at stå i Lisbjerg, og vi håber at kunne se en ny afdeling i Arden snart.

Det har været spændende at se hvor mange piger der har været tilmeldt Aalborgs nye Makerspace afdeling og de mange spændende arrangementer som lokalforeninger har stået for eller taget del i, såsom Herning med Gamebox og Aarhus med Gamejam.

På Sjælland har indsatsen været rettet mod at styrke kontakten til de eksisterende foreninger og støtte lokalområderne i deres arbejde. Nye foreninger er blevet etableret i Roskilde, Næstved, Flakkebjerg og København. Samtidig er der ydet hjælp til at få inaktive foreninger lukket på en ordentlig og formel måde, så løse ender bliver håndteret, og der kan skabes klarhed fremadrettet.

I Syddanmark har der været fokus på at få etableret nye foreninger særligt på Fyn, hvor vi nu igen har en forening i Odense, der har haft deres første sæson og arbejder meget med deres frivillig-netværk. Odense er blevet en forening, der er blevet etableret med mange unge frivillige. Derudover er der startet forening op på Midtfyn, som har planer om deres første sæson i foråret 2025, de har indtil nu afholdt et par arrangementer for børn og voksne for at afklare interessen og søge flere frivillige. Desuden har der været flere foreninger særligt på Fyn, der har brugt tid på at besøge hinanden for at søge inspiration og vidensdele på tværs. Der arbejdes fortsat med at få flere foreninger og afdelinger i Syddanmark.

Der er fortsat mangel på frivillige, og det er blevet endnu sværere at rekruttere dem. I 2024 har vi gennemført tre mere faste frivillighvervningskampagner, og 174 personer har tilmeldt sig som frivillige via vores formular på hjemmesiden. Derudover arbejder vi fortsat på at intensivere vores samarbejde med interesseorganisationer og virksomheder for at finde nye veje til frivilligrekruttering og nye afdelinger. I 2024 har det bl.a. indebåret samarbejde med Dansk IT, DI, Actitude, LEGO®, PROSA, SimCorp, Epico samt en række frivillige i forhold til at rekruttere dommere til FIRST® LEGO® League.

I 2024 har vi også lokalt fortsat arbejdet med at styrke frivilligrekruttering. Vi har afholdt mange informations-og opstartsmøder i lokalmiljøer, for at skabe nye foreninger. Derudover har vi finjusteret processen fra det tidspunkt, hvor frivillige melder sig, til de bliver aktive i lokalforeningerne. Fremadrettet vil vi fortsat have fokus på at optimere denne proces.

Fastholdelse af frivillige og den support og støtte som vi kan give vores foreninger i det arbejde, er en anden væsentlig del af frivilligplejen. Fra Coding Pirates Denmarks side arbejdes der med frivilligdage, som vi har udvidet fra at være to frivilligdage til at være tre frivilligdage, hvor de er placeret hhv. på Fyn, i Jylland og på Sjælland. Vi arbejder fortsat med, hvordan vi kan skabe mere spændende arrangementer, som giver værdi for de frivillige.

Der er i 2024 afholdt online Piratbar fire gange i 2024 - to gange i foråret og to gange i efteråret.

Ventelisterne vokser – især i hovedstadsområdet – og derfor har vi intensiveret indsatsen for at åbne flere foreninger. På nuværende tidspunkt står knap 4.200 børn på venteliste.

Stort velkommen til de nye foreninger der er oprettet i 2024, som er: Midtfyn, Odense, Vrå, Hadsund, Roskilde, Næstved, Flakkebjerg, Visma og Portland Towers.

Frivillige i Coding Pirates

Frivillige er hjertet i vores organisation. At være frivillig i Coding Pirates betyder at bidrage til at inspirere børn og unge til at udforske teknologiens kreative muligheder. Det er en unik mulighed for at kombinere ens egne kompetencer og interesser med et større formål – at gøre teknologi tilgængelig, forståelig og sjov.

Vi estimerer, at et sted imellem 345 og 690 var aktive frivillige i Coding Pirates i 2024. Dette er baseret på at vi har én frivillig for hver 2-4 deltagere. Hertil kommer, at vi estimerer, at 750 har været frivillige i FIRST® LEGO® League i 2024.

Vores frivillige repræsenterer en mangfoldighed af roller og kompetencer. Nogle har støttet op om de lokale klubaftener som instruktører, mentorer og pædagogiske vejledere. Andre har engageret sig i bestyrelsesarbejde og sikret, at vores organisation har en stærk struktur og retning. Vi har også frivillige, der har arbejdet med udvikling og vedligeholdelse af vores tekniske systemer, som medlemssystemet, Piratskibet og vores nye wiki. Derudover er der mange, der har bidraget til vores fællesskab gennem Slack-diskussioner, frivilligdage og landsmødet, eller som har stået bag større arrangementer som game jams og konferencer.

Mangfoldigheden blandt vores frivillige er en af vores største styrker. Vi samler mennesker med forskellige baggrunde, fra pædagogiske til tekniske, og dette samarbejde skaber unikke muligheder for læring og udvikling. De tekniske kompetencer muliggør spændende og udfordrende aktiviteter for børn og unge, mens de pædagogiske evner sikrer, at aktiviteterne foregår i et trygt og inkluderende miljø. Det er dette samspil, der skaber magien i Coding Pirates.

Samtidig er normering en udfordring, vi fortsat arbejder på at løfte. For at sikre høj kvalitet og nærvær i vores aktiviteter, er der brug for et konstant fokus på at rekruttere og fastholde frivillige. Vi har brug for flere hænder til at hjælpe med at skabe gode oplevelser for vores deltagere og styrke fællesskabet blandt de frivillige på tværs af landet.

Til alle vores fantastiske frivillige – uanset om I støtter op lokalt, nationalt eller virtuelt – sender vi et kæmpe tak. Jeres engagement, passion og kreative ånd er det, der gør Coding Pirates til noget helt særligt. Takket være jer kan børn og unge forvandle deres nysgerrighed til færdigheder og deres idéer til virkelighed.

Onlineklubben

Vi har i Coding Pirates Denmark etableret en onlineklub for børn i skolevægning. Her mødes vi i fællesskab omkring leg og kreativitet med teknologi online, for at skabe et lille holdepunkt i en anderledes hverdag. Noah Kallesø er gået om bord i onlineklubben fra efteråret 2024, og står med meget af udviklingen af indhold til aktiviteterne. Onlineklubben har eksisteret siden pilotprojektet i efteråret 2023 og har haft dets to første sæsoner i 2024. Børnene der har deltaget, har været meget positive over det fællesskab som klubben har givet i løbet af hverdagen og flere af børnene har f.eks. fundet en fælles interesse i teknologien, som har gjort at de har kunne mødes online sammen i andre sammenhænge og spille Roblox eller Minecraft. I 2025 fortsætter vi arbejdet med onlineklubben og håber på at kunne få flere frivillige voksne til at være en del af aktiviteterne og dermed øge rækkevidden på børn der har brug for noget andet i deres hverdag.

Arrangementer i 2024

2024 har været et travlt og spændende eventår i Coding Pirates. Her et udplug:

Digi Days og Kulturnatten hos Dansk Industri

Coding Pirates Frederiksberg gennemfører traditionelt 2 store events ud over de sædvanlige klubaktiviteter. Det ene er Digi Days, der støttes af Frederiksberg Fonden, og er en Coding Pirates festival for børn og unge i Kedelhallen. Det andet er Kulturnatten hos Dansk Industri.

Digi Days foregik d. 13. januar 2024 i Kedelhallen på Frederiksberg. Der var tilmeldt mere end 100 børn og unge, der havde mulighed for at deltage i workshops, hvor der blev kørt med robotter, kodet kopper, bygget robotter, 3D printet, CoSpaces, gamet, arbejdet med internetsikkerhed og kørt på FIRST® LEGO® League baner. Der var oplæg for forældrene om AI af kodepirat Sine Zambach. Der var mad og drikke og alle var glade. Der var en del nykodere, altså børn uden digital erfaring, men med gode legeerfaringer. Digi Days er ude i version 6.0 her i 2025.

Sædvanen tro var CP Frederiksberg også i Kulturnatten hos DI - et stort event med virkelig mange mennesker, både børn og voksne. Børnene fra Frederiksberg kører workshopsene og de frivillige breder det gode Coding Pirates budskab ud. I år var vi udfordret af, at der var musikalsk underholdning for mindre børn, hvilket resulterede i, at der var mange børn, der var for små til vores aktiviteter. Samtidig var for mange børn efterladt på egen hånd, hvilket resulterede i, at en del af vores materiel blev splittet ad og smurt ind i is. Vi lærte dog en vigtig lektie: Det er vigtigt at være opmærksom på, hvilken målgruppe det samlede event henvender sig til. Coding Pirates Frederiksberg deltager igen næste år til Kulturnatten hos DI.

10 års fødselsdagsreception

Coding Pirates fyldte 10 år i 2024, og det blev fejret af flere omgange. Den 28. februar holdt vi en officiel fødselsdagsreception i København for alle samarbejdspartnere, frivillige og inviterede med interesse i vores arbejde i Coding Pirates. Vores gode venner i Dansk IT lånte os deres lokaler til festlighederne, der bød på taler fra bl.a. founder Martin Exner, næstformand Lis Zachø og generalsekretær Louise Overgaard. Der blev skålet i Cava, spist fødselsdagskager og delt goodiebags ud til alle gæster med vores 10 års jubilæumsmagasin. Magasinet blev lavet særligt til anledningen og indkapslede Coding Pirates' historie og udvikling gennem de første 10 år.

Til receptionen havde vi besøg fra Furesø-afdelingen og Jørgen Kragh, der viste de spændende projekter, som de har arbejdet med i klubben. Dagen var en festlig sammenkomst med mange gode snakke blandt gæsterne, og hvor nye relationer opstod.

Landsmødet

Landsmøde og generalforsamling d. 2 marts var et særligt et af slagsen, da Pirater og kaptajner også var samlet for at fejre Coding Pirates' 10 års fødselsdag. Landsmødet blev afholdt på sekretariatets kontor i Odense. Ca. 70 frivillige fra nær og fjern deltog i en god dag, der bød på morgenmad, workshops, generalforsamling, flere workshops, fødselsdagskage og (pirat)rom samt legende aktiviteter, festmiddag og fest om aftenen. Herligheden sluttede officielt kl. 00:00, hvor musikken stadig spillede og danseskoene stadig var i gang. Nye venskaber opstod mellem frivillige, workshopholdere og sekretariatsmedarbejdere.

Workshoppene blev afholdt af både interne og eksterne afholdere. Tak til Amos Blanton, Magnus Høholt, Sune Nilausen, Keld Norman, Guldastronaut, Martin Exner, Martin Knudsen og Nermeen Ghoniem.

Maker Faire i Aarhus

Traditionen tro var Coding Pirates repræsenteret ved Maker Faire i Aarhus i weekenden den 27. og 28. april. Her havde Coding Pirates en stand og viste forskellige aktiviteter. Blandt andet mødte frivillige fra Coding Pirates BMI op og viste nogle af de micro:bit projekter, som de havde lavet. Vi var godt besøgt hele weekenden og både børn og voksne fandt vores aktiviteter spændende.

Hele arrangementet var som hvert år fyldt med kreativitet og god stemning med masser af muligheder for at møde andre makers og blive inspireret. Vi har ikke præcise tal på, hvor mange folk der kom i 2024, men der var 6500 besøgende i 2023 og det var nok ikke meget anderledes her i 2024.

Desværre så holder Maker Faire Århus pause i 2025, så der kommer vi ikke til at deltage.

Børne IT-Konferencen - Aarhus og Lyngby

Børne IT-Konferencen startede i 2016 og har siden da været et årligt tilbagevendende event i Coding Pirates. Lørdag den 13. april 2024 blev konferencen afholdt igen i både Lyngby og Aarhus i samarbejde med Microsoft og JYSK. Årets tema var "Rækkefølgerne verden" og handlede om, at nogle gange skal tingene gøres i en bestemt rækkefølge for at opnå det ønskede resultat, og at man ikke kan springe et trin over.

Børne IT-Konferencen giver børn og unge muligheden for at lege med forskellige teknologier en hel lørdag. Eventet henvender sig primært til børn på venteliste eller dem, der ønsker at udforske, hvad Coding Pirates tilbyder. I Lyngby deltog 100 børn, mens omkring 50 børn deltog i Aarhus. Dagen gav indsigt i kreativitet med teknologi, nye venskaber og styrkede sammenholdet blandt de frivillige. Vi oplevede en bred diversitet blandt deltagerne – både i alder og køn. Konferencen henvendte sig til børn og unge i alderen 10 til 16 år.

Folkemødet

Igen i 2024 drog 10 personer afsted til Folkemødet på Bornholm med et tætpakket program. Torsdag afholdt vi aktiviteter på to skoler samt for skoleklasser i Epico's telt på Folkemødepladsen, hvor der blev arbejdet med cybersikkerhed, hacking og kunstig intelligens. Derudover deltog vi i interviews med The AI Report og et netværksarrangement med Engineer The Future.

Fredag fortsatte programmet med aktiviteter for skoleklasser i Epico Teltet. Vi deltog i paneler om fremtidens skole, fremtidens IT-talenter og cybersikkerhed i børnehøjde, og vi havde et frokostmøde med en fond.

Lørdag tilbød vi hands-on aktiviteter for børnefamilier sammen med Strøm for Børn og på IT-Paratskibet. Derudover stod vi for flere debatter, både på Scenen for Samfundsansvar og i Epico-teltet.

Under hele Folkemødet havde vi en skattejagt for alle interesserede børn og en række netværksmøder.

Igen i 2024 lykkedes det os at skabe mange nye relationer under Folkemødet.

Bornhack

I 2024 deltog Coding Pirates for første gang i BornHack – en syv-dages teltlejr fyldt med teknologi, kreativitet og fællesskab. Her fik vores frivillige mulighed for at mødes på tværs af landet, udveksle idéer og hente ny inspiration til vores arbejde med børn og unge. Med vores pirattelt som base blev BornHack en platform for både netværk, læring og sjove stunder. Det var en oplevelse, der ikke kun styrkede vores fællesskab, men også gav os nye idéer til udviklingen af Coding Pirates. Vi håber at kunne gøre BornHack til en fast tradition og ser frem til at udforske mulighederne for at inkludere flere unge kodepirater næste år.

Sommerhack

Coding Pirates deltog med aktiviteter til Sommerhack – en uge lang sammenkomst med fokus på programmering, tech og fællesskab. Sommerhack er et familiearrangement med hyggelig stemning og god mad, og har særligt fokus på børnene i weekenden, hvor vi stod for aktiviteterne. Vi håber at kunne etablere et samarbejde, så det igen bliver muligt for vores pirater at deltage i en tech-inspireret sommercamp.

Vilde Teknologier

Coding Pirates var repræsenteret ved Vilde Teknologier på DOKK1 i Aarhus i slutningen af august, hvor over 13.000 besøgende deltog. På den smukke rampe på DOKK1 havde vi fået tildelt to trin, hvor vi kunne præsentere Coding Pirates' aktiviteter samt FIRST® LEGO® League.

FIRST® LEGO® League-teamet viste den nyeste bane, som blev frigivet i august af FIRST®. Årets tema, SUBMERGED, blev præsenteret af de tidligere vindere af Danmarksfinalen 2022, Team Hedemølle, samt 2023-deltagerne fra holdet GIFLL. Her kunne alle nysgerrige se LEGO-robotterne i aktion og opleve, hvordan udfordringerne blev løst. Vi oplevede stor interesse fra både børn, forældre og fagpersoner. På den åbne scene præsenterede holdet Power Puff Pigerne deres oplevelser med at deltage i FIRST® LEGO® League og deres tur til Boston, hvor de dystede mod hold fra hele verden.

I Coding Pirates medbragte vi et værksted baseret på workshoppen 'Fremtidsspejlet', som er udviklet i samarbejde mellem Institut for Fremtidsforskning, Centralbibliotekerne, kunstneren Andreas Refsgaard og Innovation Lab. Her havde vi fornøjelsen af at invitere både børn og voksne ind i et fremtidsunivers. I værkstedet arbejdede vi med en designproces, hvor vi kombinerede idegenerering af positive fremtider, konstruktion af prototyper og AI for at skabe billeder, der kobler ens visioner og tanker med prototypens karakter. Vi havde stor glæde af de mange besøgende, der deltog i værkstedet, og modtog meget positiv feedback fra både voksne og børn om vores måde at arbejde med design og AI på.

Gamebox

I 2024 var Coding Pirates desuden repræsenteret ved Gamebox i Herning. Lokalforeningen i Herning stod for hovedorganiseringen, med støtte fra nærliggende lokalforeninger og hovedforeningen. Eventet tiltrak lige under 24.000 besøgende i år. Vi havde en stand i tre dage i samarbejde med Ung Herning.

Ada Lovelace Day

I 2024 afholdt vi igen Ada Lovelace Day, tidligere kaldet Girls Days in Science. På dagen satte vi fokus på en fremtrædende kvindelig rollemodel i teknologiens historie og åbnede op for samtaler om piger og kvinder i teknologien. Ada Lovelace Day er en global begivenhed, der finder sted den anden tirsdag i oktober hvert år.

I år blev der afholdt to Ada Lovelace Day-arrangementer i samarbejde med CapGemini – ét i Vallensbæk og ét i Aarhus. I Vallensbæk samlede vi 70 børn, hvoraf otte var drenge og resten piger. I Aarhus deltog 23 børn i workshopen 'Fremtidsspejlet'. I Vallensbæk afholdt vi seks workshops, ledet af en række dygtige frivillige.

Derudover forsøgte vi at sprede markeringen af Ada Lovelace ud over en hel uge ved at arbejde meget målrettet med kommunikationen, som mundede ud i både video, billeder og forskelligartet kommunikation.

Vi havde også et samarbejde med skolerne i Nyborg og Nyborg Bibliotek i løbet af ugen. Skolerne havde mulighed for at markere Ada Lovelace Day ved at tilgå forskelligt materiale på piratskibet.dk. Sammen med Nyborg Bibliotekerne indledte vi Ada Lovelace-ugen lørdag den 5. oktober med workshops på tre lokationer: Nyborg Bibliotek, Ullerslev Bibliotek og Ørbæk Bibliotek. Coding Pirates Nyborg stod for aktiviteterne på Nyborg Bibliotek.

Game Jams i Lyngby og Aarhus

Game Jam har været et af Coding Pirates' tilbagevendende årlige events siden 2016. I 2024 blev det igen afholdt på Dokk1 i Aarhus og hos Visma Dinero i København den 2. og 3. november. Vi takker vores værter mange gange for husly og værtskab.

2024 var også året, hvor Sjællands-lokationen kunne fejre sit 10-års jubilæum med Game Jam!

Game Jam er en 24-timers konkurrence, hvor deltagerne i grupper laver et computerspil ud fra et specifikt tema. I 2024 var det nationale tema: "Forbindelser". Vinderkategorierne var: Bedste spil, Design- og innovationsprisen, Bedste originale lyd, Teamwork-prisen og Pirat-prisen (for 7-12-årige).

Ved Game Jam lærer deltagerne at arbejde i teams på 4-5 personer. De lærer at samarbejde, styre projektet og evaluere undervejs som et hold. Samtidig får de en social oplevelse, hvor de møder nye venner.

Alt dette ville aldrig være muligt uden vores sponsorer: Dokk1, Visma Dinero, Københavns Kommune, ChangeX og GDevelop.

Der skal lyde en kæmpe tak til alle de frivillige i Coding Pirates, der gang på gang stiller op og sørger for, at eventet kan afholdes. I år var der frivillige repræsentanter fra cirka 15 afdelinger. Uden jer var det aldrig blevet en realitet.

Hillerød Hack Inn

I samarbejde med Hillerød Tekniske Gymnasium, Campfire Security og PA Consulting arrangerede Coding Pirates Hillerød et event med fokus på cybersikkerhed og hackerens metoder. Gennem praktiske øvelser, instruktioner og en spændende 'capture the flag'-turnering fik deltagerne indsigt i, hvordan man kan beskytte sig mod hackerangreb. Selvom få tilmeldinger gjorde det til et lille, intimt onlineevent, har vi skabt stærke samarbejdsrelationer, som baner vejen for fremtidige events. Cybersikkerhed kan virke komplekst, men vi tror på, at det både er vigtigt og spændende – og vi glæder os til at bygge videre på erfaringerne fra Hillerød Hack Inn.

KCD Denmark 2024

For andet år i træk havde Coding Pirates indgået et samarbejde med KCD Denmark. KCD Denmark donerede i 2023 hele deres overskud til Coding Pirates efter en succesfuld 1-dags konference for IT-folk med interesse i Cloud Native. I 2024 udvidede gruppen bag konferencen deres event til en to-dages konference. Konferencen består af faglige talks med folk fra Danmark og udlandet.

Generalsekretær Louise Overgaard var på scenen til åbningen og fortælle om, hvilke forskel Coding Pirates gør for børn og unge, og hvordan vores arbejde er med til at skabe og udvikle børn og unges kreative og teknologiske kompetencer gennem leg og fællesskaber. Alle deltagere kunne møde Coding Pirates repræsentanter og FIRST® LEGO® teamet, der præsenterede årets SUBMERGED bane. Robotterne skabte stor nysgerrig for deltagerne, der kunne forsøge at fange guldkarameller på banen med LEGO® robotter. Konferencen sluttede af med, at Coding Pirates modtog en donation på 350.000 kr. og 70 leads til nye frivillige og samarbejdspartnere.

Danmarks Indsamling

Som et hurtigt og uforudset tiltag blev Coding Pirates i midten af november en del af Danmarks Indsamling, gennem et samarbejde med Ceylon Invest og Danmarks Indsamling. Resultatet blev online game jam'et og kampagnen "GameChanger – når spil hjælper børn i nød."

Formålet med tiltaget er at få så mange børn og unge som muligt til at være kreative med teknologi og aflevere deres computerspil på itch.io. Udover en konkurrence om bedste spil m.m., donerer Ceylon Invest penge til Danmarks Indsamling for hvert spil, der bliver afleveret.

Med deltagelsen håber Coding Pirates også at kunne sætte fokus på, at digitale kompetencer i en ung alder kan skabe handlekraft, og at skærme kan bruges til mange gode og kreative formål. I løbet af januar 2025 vil vi få afklaret, om samarbejdet om GameChanger bliver en succes.

Bestyrelsens år

Generalforsamlingen 2024 blev afholdt i forbindelse med landsmødet og fejringen af Coding Pirates' 10-års jubilæum. Mødet forløb i god ro og orden uden væsentlige indkomne forslag, men med engageret debat og præsentation af både succeser og udfordringer fra 2023.

Efter generalforsamlingen konstituerede bestyrelsen sig således:

Formand: Søren Berg Paarup

Næstformand: Lis Zacho

Kasserer: Ditte Arndt Svendsen

Sekretær: Noah Kallesø

Øvrige medlemmer: Mette Møller Jeppesen, Jane Grud og Martin Fritzen

Suppleanter: Martin Knudsen, Mikael Hewel og Sune Nilausen

Posten som medarbejderrepræsentant er vakant, da Jannie Nielsen er stoppet på sekretariatet, og der endnu ikke er nogen, der har ønsket at opstille.

Der er sket følgende rokader i løbet af året:

- Martin Knudsen har erstattet Martin Fritzen som medlem af bestyrelsen.
- Mette Møller Jepsen er blevet kasserer i stedet for Ditte Arndt Svendsen, der trådte ud af hovedbestyrelsen. Mikael Hewel er indtrådt i bestyrelsen som hendes afløser.

2024 har været et år med fokus på at videreføre den tidligere bestyrelses arbejde med at skabe et solidt fundament for foreningens fremtid og eksistensgrundlag. Dette arbejde har resulteret i en række forslag til vedtægtsændringer, som vil blive sat til afstemning på generalforsamlingen i 2025.

Desværre modtog vi ikke driftstilskud fra DUF i 2024, hvilket er yderligere beskrevet andetsteds i årsberetningen. For at undgå risikoen for, at driftstilskuddet for 2025 også bliver trukket af samme årsag, blev der indkaldt til en ekstraordinær generalforsamling, som fandt sted den 7. december på UCL i Odense med fysisk fremmøde. Vi håber, at vedtægtsændringen kun vil være en midlertidig løsning.

Året har også budt på flere større drøftelser omkring vores økonomiske setup. Dette arbejde er endnu ikke afsluttet og vil derfor være en central opgave for den nye bestyrelse i forhold til at udvikle en fremtidig forretningsmodel.

Som nævnt tidligere i årsberetningen er der dog etableret nye samarbejder, og flere er undervejs. Bestyrelsen har aktivt støttet sekretariatet i disse drøftelser og strategiske indsatser.

Alt i alt ser fremtiden stadig teknologisk ud.

Der skal lyde en stor tak til den afgående bestyrelse.

Økonomi og økonomisk konsolidering

Økonomi mellem lokalforeninger og hovedforening

Kontingenterne for 2024 blev stort set lig med 2023:

I 2024 modtog vi 1.043.890 kr. i kontingenter. 833.640 kr. blev fordelt til foreningerne, mens 210.250 kr. gik til sekretariatsdrift og eventafvikling af fx. Børne IT-konference, Ada Lovelace Day og Game Jams svarende til, at 20,1 % er gået til hovedforeningen.

I 2023 modtog vi kr. 1.044.500 i kontingenter. 792.790 kr. blev fordelt til foreningerne, mens 251.710 kr. gik til sekretariatsdrift og eventafvikling af fx. Børne IT-konference, Ada Lovelace og Game Jams svarende til, at 24,1 % er gået til hovedforeningen.

I 2022 modtog vi 992.235 kr. i kontingenter. 759.688 kr. blev fordelt til foreningerne, mens 232.637 kr. blev på sekretariatet til drift. Det svarer til 23%, der er gået til hovedforeningen.

Det er en udfordring for hovedforeningen, at det er så begrænset en del af foreningens omsætning, der går til at betale de fælles driftsomkostninger, som betales gennem hovedforeningen.

Ultimo 2024 har vi fået i alt 17 lokalforeninger tilkoblet Danske Bank District og der kommer stille og roligt flere til. Vi fortsætter i 2025 arbejdet med at få de foreninger, der ønsker det, på Dinero, hvor vi har gratis konti til lokalforeningerne. Vi er dog blevet opmærksomme på, at der er en udfordring med, at lokalforeningernes konti ikke med den nuværende opsætning kan fungere som NemKonto, og det er u hensigtsmæssigt i forhold til at modtage betalinger fra det offentlige. Vi samarbejder med Danske Bank District om at finde en løsning.

Økonomisk sammensætning

I 2024 er der arbejdet videre med strategien om at skabe flere forskellige indtægtskilder. Dette for at skabe en sikrere økonomisk stabilitet, så hovedforeningen ikke alene bygges på en enkelt eller to indtægtskilder. Men det er fortsat tydeligt, at der skal ses på, hvordan vi bliver mindre afhængige af fonde ved at have stærkere forretningsmodeller både mellem lokalforeningerne og hovedforeningen, samt ved at have forskellige indtægter, f.eks. via salg af merch.

Vi arbejder dermed fortsat på at skabe et fundament bestående af:

- Øgede kontingentindbetalinger på grund af vækst i medlemstallet og eventuel anden økonomisk fordeling
- Indtægtsgivende virksomhed (her er fokus pt. på webshop og overskud ved eventafholdelse, men vi skal også fremadrettet se på f.eks. kurser og kommunale samarbejder)

- Økonomiske partnerskaber med virksomheder og organisationer (f.eks. PA Foundation og Microsoft)
- Udvidet sponsorarbejde (f.eks. erhvervsklub og strategiske samarbejder som KCD Denmark)
- Støttemedlemskaber
- Fondssamarbejder

I 2024 har vi ikke modtaget vores driftstilskud fra DUF for 2023 som budgetteret med. Det sætter os i en økonomisk svær situation, men grundet økonomisk forsigtighed forventer vi at klare os igennem. Vi mener dog fortsat, at vi bør have driftstilskuddet (se mere i afsnittet om DUF)

Det er heller ikke i år lykkedes at komme på finansloven. Det er vores opfattelse, at det skyldes, at vi får driftstilskud fra DUF. Vi er i overvejelser om, hvorvidt det kan betale sig for os at søge driftstilskud fra DUF. Samarbejdet er bøvlet, tids- og ressourcekrævende, og indsatsen lever ikke nødvendigvis op til tilskuddets størrelse.

Støttemedlemskaberne er fortsat ikke kommet godt fra land. Det kræver en dedikeret indsats, som ikke er blevet prioriteret i indeværende år.

Finansieringen af operatørskabet af FIRST® LEGO® League kommer ikke til at give overskud uden sponsorsamarbejder. Dette var ikke forventningen, da samarbejdet blev indledt, men arbejdet med at skabe sponsorsamarbejder med bl.a. globale sponsorer er i 2024 intensiveret. Grundet en donation fra LEGO Foundation er driften af FIRST® LEGO® League nogenlunde sikret til medio 2026.

Økonomiske samarbejder og partnerskaber

I 2024 har foreningen haft en række økonomiske samarbejder:

I indeværende år har vi afsluttet et to årigt projektsamarbejde med LEGO Foundation. Heldigvis lykkedes det os at etablere et nyt samarbejde med fonden om yderligere udvikling af FIRST® LEGO® League. Der pågår et stort arbejde med at skaffe tilstrækkeligt med økonomiske partnere til at gøre FIRST® LEGO® League så økonomisk bæredygtig, at operatørskabet også bidrager positivt til at løfte udgifterne i den øvrige del af Coding Pirates. I år har der været økonomisk samarbejde med META, Albani Fonden, Nordea Fonden, Eiva, Decode Law og en række virksomheder har bidraget med services, frivillige eller produkter.

Projektet med NOVO Nordisk Fonden er fortsat i hele 2024 og har finansieret en stor del af vores foreningsarbejde og arbejde med at skabe nye muligheder for unge, piger og kvinder. Projektet er forlænget to måneder ind i 2025.

Samarbejdet med Nordjysk Teknologipagt er afsluttet i 2024. Det har givet os vigtige erfaringer om samarbejde med ungdomsuddannelser.

Samarbejdet om Rumrejsen er desuden afsluttet i 2024.

Til gengæld er der indledt nye samarbejder med PA Foundation og Microsoft, som også løber i 2025.

Samarbejdet med Kubernetes Community Day Denmark er fortsat i 2024 og vi fik en flot donation på kr 350.000 inkl. moms.

Vi har haft en række gode virksomhedssamarbejder i 2024. Samarbejdet med CapGemini har igen i år primært drejet sig om Ada Lovelace Day. Med EPICO IT har vi haft samarbejde om Folkemødet og LEGO-byg på Charity Day. En række virksomheder og organisationer har stillet op med lokaler, ressourcer og manpower, bl.a. Jysk, Microsoft, Visma Dinero, Unity, LEGO og Dokk1. Foreningen har modtaget en række forskellige sponsorer.

Der er lagt en ambitiøs fundraising plan, som er begyndt at blive realiseret fra efteråret 2024, og vi venter spændt på at se, om den afstedkommer en tryggere økonomi. Som det ser ud i skrivende stund, går vi en ret usikker økonomisk periode i møde for foreningsarbejdet i Coding Pirates Denmark.

Vi oplever stor interesse fra virksomheder om samarbejde. I modsætning til tidligere, hvor det primært var monetært, får flere og flere virksomheder fokus på, at deres medarbejdere skal være involverede, og det kræver, at vi ser lidt anderledes på samarbejder.

Der dukker flere og flere donationsplatforme op, og det forsøger vi at holde os opdaterede med. Det gælder fx platforme som Benevity og brightfunds.dk. Det er noget af det, som vi skal have skabt et større kendskab til i 2025.

ChangeX

Samarbejdet med Change X startede den 9. september 2022.

Formålet med Change X Denmark Community Play Fund er at støtte eksisterende grupper og enkeltpersoner i Danmark i 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 information, vejledninger og støtte for at give ansøgeren den største chance for succes.

ChangeX-programmet var i 2024 sponsoreret af LEGO Fonden og Microsoft (kun for Sjælland).

2024 - Change X midler til projekter i CP regi		
Change X støttede projekter	Antal projekter	Summe DKK
Start en CP klub	6	234.000
Game Jam Aarhus	1	41.800
FLL Challenge (CP, fritid og skoleregi)	11	298.530
FLL Explore (CP, fritid og skoleregi)	8	133.056
Total funding fra Change X inkl. CP	26	707.386
Udbetaling til Coding Pirates Sekr. inkl i total		74.000

Udover disse idéer blev der ansøgt fra skoler samt frivillige/private organisationer i Danmark.

ChangeX-puljen var tom en del af efteråret 2024. Der skulle være midler i puljen igen pr. 1. februar 2025.

Fortalerarbejde

Igen i 2024 har der været et stort fokus på fortalerarbejde, på at få vores budskaber og vores arbejde formidlet, samt på arbejdet med at skabe en stabil indtægtskilde, fx ved at indgå samarbejder og komme på finansloven.

Desværre er det ikke lykkedes os at komme på finansloven for 2025, men vi arbejder videre med det. I den forbindelse skal vi også have taget stilling til, om vi, som andre interessante samarbejdspartnere, skal droppe driftstilskuddet fra DUF og gå endnu mere målrettet efter andre offentlige midler fra 2026.

Som en del af fortalerarbejdet er der også arbejdet med etablering af en erhvervsklub i 2024, hvor skelettet er formet, men hvor indholdet og medlemmerne skal på plads i 2025.

Fortalerarbejdet drejer sig bestemt ikke kun om at sikre økonomi, men vigtigst 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 eksperimenterne med teknologi. Coding Pirates er en af de danske aktører, der har mest erfaring med at skabe legende teknologiske aktiviteter, og det er vigtigt, at vi er en nuanceret spiller i en meget polariseret debat om børn, unge og skærme. I forbindelse med fortalerarbejdet har Coding Pirates leveret taler og indhold til en række arrangementer, artikler, debatter m.m.

Sekretariatet

I 2024 er der mange forandringer, der er skabt siden efteråret 2022, for alvor konsolideret, og vi kan melde, at Maskinrummet nu kører godt. Der er klare procedurer og arbejdsgange, der er engagement og gejst, og der er en passion for at være en del af Coding Pirates.

I 2023 blev der skabt en teamstruktur, som i 2024 er blevet godt implementeret, og samarbejdet fungerer godt i og på tværs af teams. Teamstrukturen bevirker, at man ikke er alene, at vi sikrer større videndeling, og at vi ved, hvem der er ansvarlige for hvad. Det er vores klare opfattelse, at teamstrukturen har skabt et stærkere sekretariat med en stærkere videndeling og en mere effektiv og professionel løsning af opgaver.

2024 bød både på afskedigelser, opsigelser og nye kolleger. I starten af året ophørte samarbejdet med Jannie Nielsen og Milan Pereula. Desuden måtte vi sige farvel til Anders Skov Nielsen, Nicklas Nørgaard og vores studentermedhjælpere Signe Kræmmer og Maria Hufnagel Nielsen, som alle fire opsagde deres stillinger. Rumrejse-projektet blev desuden afsluttet, hvorfor Martin Knudsens stilling ophørte.

I foråret var Camilla Hjort praktikant, og vi bød også velkommen til Anders Gammelgaard-Larsen, Izabella Andersen og Christian Møller, som er startet i løbet af året. Desuden overgik Michala Muhs fra en studentermedhjælper-stilling til en stilling som foreningskonsulent.

Med udgangen af 2024 består vores sekretariat af:

- Generalsekretær Louise Overgaard (30 timer)

Administrationsteam:

- Claus Foxholm, bogholder (37 timer)
- Mette Ulriksen, office manager (10 timer)
- Anders Nielsen, medlemssystem og GDPR (9 timer)
- Jakob Junker Jeppesen, fundraiser (10 timer)

Foreningsteam:

- Anders Gammelgaard-Larsen, foreningskonsulent Sjælland og Øerne (37 timer)
- Michala Muhs, foreningskonsulent Syddanmark (37 timer)
- Frederik Hugger, foreningskonsulent Nord- og Midtjylland (18 timer)

FLL-team:

- Christian Møller, koordinator (37 timer)
- Édith Orbelé Svebølle, program manager (37 timer)
- Nikita Hald Sørensen, event- og kommunikationsmedarbejder (17 timer)
- Kristian Ibsen, FLL-konsulent (10 timer)
- Mads Leizsner, lokalturneringskonsulent (10 timer ugentligt, tre måneder om året)

Kommunikationsteam:

- Izabella Andersen, kommunikationsmedarbejder (37 timer)
- Nikita Hald Sørensen, kommunikationskoordinator (18 timer ugentligt)

Noah Kallesø er frivillig på sekretariatet og Mette Eis-Hansen er praktikant.

Arbejdsmiljø-organisationen består af Louise Overgaard som arbejdsmiljøleder og Nikita Hald Sørensen som arbejdsmiljørepræsentant.

Der har i 2024 været stort fokus på at skabe et stærkt samarbejde i et nyetableret foreningsteam for at arbejde mindre personbåret, mere effektivt og for at nå geografisk bredere ud. Fokus har stadig været på at få strømlinet processer for alle dele af foreningsarbejdet – fra den første kontakt med interesserede frivillige, over åbning af nye foreninger til support og støtte i samarbejdet med eksisterende foreninger.

Eksempler på dette er f.eks. arbejdet med at skabe en foreningsteammanual, der samler og danner overblik for foreningsmedarbejderne i alt deres arbejde. Der er skabt vækststrategier for proaktivt at skabe flere foreninger og klare procedurer for opstart og nedlukning.

Der skal lyde en stor tak til alle på sekretariatet for en stærk arbejdsindsats. Vi står med et rigtig stærkt og dygtigt hold, og vi glæder os til det nye år.

Kommunikation

Den interne og eksterne kommunikation har gennemgået en stor udvikling gennem det sidste år. Kommunikationsteamet fik i april en koordinator, der står for det overordnede overblik for kommunikationen internt og eksternt, samt på tværs af Coding Pirates og FIRST® LEGO® League.

Det strategiske arbejde

I første kvartal blev der oprettet en kommunikationsplan, der skaber overblik, indsigt og dokumentation for vores kommunikation. Arbejdsmæssigt er der særligt fokus på dokumentation, så vi kan gå tilbage og se, hvordan vi har gjort det tidligere.

Kommunikationsstrategi 2024 tog udgangspunkt i Vision 2027 og bestod af syv hovedmål:

- Vi skal arbejde struktureret i teamet
- Vi skal have fokus på vores målgrupper: børnene, forældre, frivillige og interessenter i Coding Pirates
- Vi skal have flere piger
- Vi skal fastholde vores frivillige gennem god kommunikation
- Vi skal understøtte foreningerne
- Vi skal evaluere på vores arbejde, så vi hele tiden kan forbedre os
- Vi skal aktivt fortælle om vores tilbud

Dertil kommer et særskilt mål for FIRST® LEGO® League

- Coding Pirates skal kommunikere FIRST® LEGO® League: Øge kendskabet til FIRST® LEGO® League mange gode egenskaber med fokus på STEM, leg og læring.

Strategiens hovedmål er yderligere konkretiseret til internt brug, men de ovenstående punkter bruges altid, når vi kommunikerer internt og eksternt. Rammer vi ikke ind i nogle af disse, så kommunikerer vi ikke korrekt. Flere af målene kan godt opfyldes på samme tid. Vi har desuden fået et øget fokus på samspillet mellem målgrupper og kommunikationskanaler og på at være proaktive.

FIRST® LEGO® League har fået sin egen facebook kanal

Som en reaktion på noget af den feedback vi løbende får fra vores frivillige, så har vi i år valgt at lancere en selvstændig facebook kanal for FIRST® LEGO® League. Det skyldes, at vi oplever, at Coding Pirates og FIRST® LEGO® League har to forskellige målgrupper, og vi vil gerne imødekomme hver målgruppes behov. Da Coding Pirates er operatør på FIRST® LEGO® League, så vil der dog stadig i perioder var opslag, der også viser FIRST® LEGO® League og omvendt, for i en række sammenhænge vil der være gensidig relevans mellem målgrupper, aktiviteter og perspektiver.

Det grafiske udtryk er blevet gentænkt

I anledning af Coding Pirates's 10 års fødselsdag har vi i efteråret kigget på vores grafiske udtryk med nye øjne. I fremtiden vil vores læsere derfor møde nye faste farver og nye grafiske designs. Det nye grafiske udtryk er blevet brugt i forbindelse med udarbejdelsen af de nyeste sæsonstartspakker og den nye webshop. Vi oplevede i stigende grad, at klubberne ønskede et nyt udtryk til at skabe blikfang på deres lokationer, men også når de besøgte messer eller lignede.

Ekstern kommunikation

Coding Pirates' eksterne kommunikation har til formål at ramme en bred målgruppe på forskellige platforme. Vi kommunikerer på vores hjemmeside, Facebook, Instagram, LinkedIn og gennem vores nyhedsbrev PiratNyt.

Websites

Piratskibet.dk blev relanceret i januar 2024. I forbindelse med Landsmødet og generalforsamlingen i marts blev den nye hjemmeside (codingpirates.dk) lanceret. Frivilligportalen er stadig under udarbejdning.

Sociale medier

Vores sociale medier blev brugt aktivt gennem hele 2024 til at fortælle om events, gode historier, aktiviteter, messer m.m. I 2024 har vi genoptaget #Mødmandskabet i et nyt format, der giver plads til flere portrætter samt øget fællesskabsfølelse. Vi arbejder med faste kampagner, der har til formål at skabe fokus på bestemte emner, f.eks. Ada Lovelace,

Onlineklubben og søgning efter frivillige. Derudover har vi også etableret "Landet Rundt", et fast oplag på Facebook hver 14. dag. Landet Rundt har til formål at skabe øget kendskab til og fokus på klubberne, deres aktiviteter samt at skabe indsigt og nysgerrighed hos nye potentielle kodepirater (og deres forældre). I det følgende ses en oversigt over nøgletal fra 2024 sammenlignet med 2023.

Facebook: Coding Pirates

Følgere	
2023	2024
Følgere i alt: 7.141 følgere	Følgere i alt: 7.412 følgere
Opslag i alt: 105 opslag	Opslag i alt: 166 opslag
Personer (Hvem er vores følgere?)	
NB. Meta Business suite har ændret sig, så man pr. 2023 kun kan se livstid statistik over målgrupper	
Køn - Kvinder: 46,8% - Mænd: 53,2% Alder - Kvinder 18-24 år: 1,3 % 25-34 år: 5,4 % 35-44 år: 15,1 % 45-54 år: 19,9 % 55-64 år: 3,8 % 65+ år: 1,3 % Alder - Mænd 18-24 år: 4,1 % 25-34 år: 11,2 % 35-44 år: 16,1 % 45-54 år: 16,8 % 55-64 år: 3,8 % 65+ år: 1,2 %	Køn - Kvinder: 47,70% - Mænd: 52,30% Alder - Kvinder 18-24 år: 1,1 % 25-34 år: 4,9 % 35-44 år: 14,4% 45-54 år: 21,2 % 55-64 år: 4,6 % 65+ år: 1,5 % Alder - Mænd 18-24 år: 3,2 % 25-34 år: 10,5 % 35-44 år: 15,4 % 45-54 år: 17,4 % 55-64 år: 4,4 % 65+ år: 1,4 %

Instagram: Coding Pirates

Følgere	
2023	2024
Følgere i alt: 1.114 følgere Opslag i alt: 49 opslag	Følgere i alt: 1.226 følgere Opslag i alt: 67 opslag
Personer (Hvem er vores følgere?) NB. Meta Business suite har ændret sig, så man pr. 2023 kun kan se livstid statistik over målgrupper	
Køn - Kvinder: 54,2 % - Mænd: 45,8 % Alder - Kvinder: 18-24 år: 1,2% 25-34 år: 11,1% 35-44 år: 21,7% 45-54 år: 15,9% 55-64 år: 3,5% 65+ år: 1,0% Alder - Mænd: 18-24 år: 2,6% 25-34 år: 10,8% 35-44 år: 15,3% 45-54 år: 14,0% 55-64 år: 2,3% 65+ år: 0,8%	Køn - Kvinder: 54,8 % - Mænd: 45,2 % Alder - Kvinder: 18-24 år: 1,2% 25-34 år: 9,2% 35-44 år: 22,3% 45-54 år: 17,2% 55-64 år: 4% 65+ år: 0,9% Alder - Mænd: 18-24 år: 3,1% 25-34 år: 8,3% 35-44 år: 15,2% 45-54 år: 15,3% 55-64 år: 2,6% 65+ år: 0,7%

Facebook: FIRST® LEGO® League Danmark

Følgere	
	April 2024
	Følgere i alt: 167 følgere
	Opslag i alt: 57 opslag
Personer (Hvem er vores følgere?) NB. Meta Business suite har ændret sig, så man pr. 2023 kun kan se livstid statistik over målgrupper	
	Køn • Kvinder: 60.60% • Mænd: 39.40% Alder - Kvinder • 18-24 år: 0 % • 25-34 år: 6.4 % • 35-44 år: 24.6 % • 45-54 år: 19.6 % • 55-64 år: 6.4 % • 65+ år: 3.1 % Alder - Mænd • 18-24 år: 0.6 % • 25-34 år: 3.2 % • 35-44 år: 10.1 % • 45-54 år: 16.5 % • 55-64 år: 6.4 % • 65+ år: 3.1 %

LinkedIn

Følgere	
2023	2024
Følgere i alt: 4.202 følgere	Følgere i alt: 4.838 følgere
Besøgende	
Visninger af startsiden: 3.110 Sidevisninger i alt: 3.656 Unikke besøgende: 1.648	Visninger af startsiden: 3.163 Sidevisninger i alt: 3.848 Unikke besøgende: 1.882
Opdateringer	
Opdateringer i alt: 42 opslag	Opdateringer i alt: 140 opslag

PiratNyt

PiratNyt udkommer hver måned. I den første halvdel af året udkom det den første fredag i måneden. Det har vi ændret, så det udkommer den sidste fredag i måneden. Det betyder, at vores læsere får en oversigt over events i hele den kommende måned. PiratNyt henvender sig til alle, der er interesserede i at følge med i Coding Pirates, hvilket betyder, at nyhedsbrevet har en meget bred målgruppe. Brevet er delt op i følgende kategorier; Piratnyt, Det sker og Nyheder. I 2025 vil vi også introducere Opslagstavlen.

I hele 2024 har PiratNyt haft en åbningsrate på over 50 %, hvilket er en positiv udvikling sammenlignet med 2023, hvor nyhedsbrevet kun nåede en åbningsprocent på over 50 i november og december. Brevet har også oplevet en pæn stigning i antallet af læsere med en vækst på 154 personer (22,6 %). I det følgende ses en oversigt over nøgletal fra 2024 sammenlignet med 2023.

2023	2024
Antal udsendelser i alt: 10	Antal udsendelser i alt: 12
<u>PiratNyt – Januar 2023</u> - Dato: 21. januar 2023 - Udsendt til: 589 modtagere - Åbningsrate: 39,5 % - Klikrate: 7,9 % - Unsubscribed: 4	<u>PiratNyt – Januar 2024</u> - Dato: 26. januar 2024 - Udsendt til: 680 modtagere - Åbningsrate: 51,9 % - Klikrate: 0,0 % - Unsubscribed: 6

2023	2024
<u>PiratNyt – Februar 2023</u> • Dato: 9. februar 2023 • Udsendt til: 594 modtagere • Åbningsrate: 37,8 % • Klikrate: 2,2 % • Unsubscribed: 2	<u>PiratNyt – Februar 2024</u> • Dato: 2. februar 2024 • Udsendt til: 693 modtagere • Åbningsrate: 55,8 % • Klikrate: 7,5 % • Unsubscribed: 5
<u>PiratNyt – Marts 2023</u> • Dato: 11. marts 2023 • Udsendt til: 594 modtagere • Åbningsrate: 38,8 % • Klikrate: 6,6 % • Unsubscribed: 4	<u>PiratNyt – Marts 2024</u> • Dato: 8. marts 2024 • Udsendt til: 722 modtagere • Åbningsrate: 53,7 % • Klikrate: 6,4 % • Unsubscribed: 4
<u>PiratNyt – April 2023</u> • Dato: 21. april 2023 • Udsendt til: 598 modtagere • Åbningsrate: 35,7 % • Klikrate: 5,0 % • Unsubscribed: 1	<u>PiratNyt – April 2024</u> • Dato: 5. april 2024 • Udsendt til: 738 modtagere • Åbningsrate: 56,9 % • Klikrate: 5,3 % • Unsubscribed: 4
	<u>PiratNyt – Maj 2024</u> • Dato: 3. maj 2024 • Udsendt til: 746 modtagere • Åbningsrate: 57,3 % • Klikrate: 3,2 % • Unsubscribed: 2
	<u>PiratNyt – Juni 2024</u> • Dato: 7. juni 2024 • Udsendt til: 754 modtagere • Åbningsrate: 59,3 % • Klikrate: 7,2 % • Unsubscribed: 7

2023	2024
	<u>PiratNyt – Juli 2024</u> • Dato: 26. juli 2024 • Udsendt til: 769 modtagere • Åbningsrate: 55,9 % • Klikrate: 7,5 % • Unsubscribed: 6
<u>PiratNyt – August 2023</u> • Dato: 11. august 2023 • Udsendt til: 624 modtagere • Åbningsrate: 37,8 % • Klikrate: 3,9 % • Unsubscribed: 4 <u>PiratNyt – August 2023 (Erratum)</u> • Dato: 14. august 2023 • Udsendt til: 619 modtagere • Åbningsrate: 45,0 % • Klikrate: 2,9 % • Unsubscribed: 8	<u>PiratNyt – August 2024</u> • Dato: 30. august 2024 • Udsendt til: 784 modtagere • Åbningsrate: 56,1 % • Klikrate: 5,3 % • Unsubscribed: 5
<u>PiratNyt – September 2023</u> • Dato: 14. september 2023 • Udsendt til: 628 modtagere • Åbningsrate: 37,2 % • Klikrate: 2,7 % • Unsubscribed: 5	<u>PiratNyt – September 2024</u> • Dato: 27. september 2024 • Udsendt til: 796 modtagere • Åbningsrate: 57,6 % • Klikrate: 4,3 % • Unsubscribed: 3
<u>PiratNyt – Oktober 2023</u> • Dato: 13. oktober 2023 • Udsendt til: 641 modtagere • Åbningsrate: 36,9 % • Klikrate: 2,4 % • Unsubscribed: 1	<u>PiratNyt – Oktober 2024</u> • Dato: 25. oktober 2024 • Udsendt til: 806 modtagere • Åbningsrate: 60 % • Klikrate: 5,4 % • Unsubscribed: 8

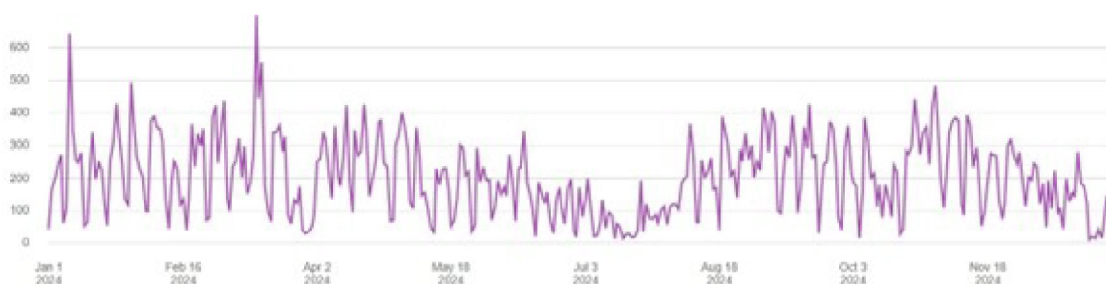
2023	2024
<u>PiratNyt – November 2023</u> • Dato: 17. november 2023 • Udsendt til: 654 modtagere • Åbningsrate: 53,7 % • Klikrate: 2,9 % • Unsubscribed: 3	<u>PiratNyt – November 2024</u> • Dato: 29. november 2024 • Udsendt til: 826 modtagere • Åbningsrate: 56,6 % • Klikrate: 7,3 % • Unsubscribed: 2
<u>PiratNyt – December 2023</u> • Dato: 15. december 2023 • Udsendt til: 664 modtagere • Åbningsrate: 51,0 % • Klikrate: 5,1 % • Unsubscribed: 5	<u>PiratNyt – December 2024</u> • Dato: 27. december 2024 • Udsendt til: 834 modtagere • Åbningsrate: 58,1 % • Klikrate: 3,2 % • Unsubscribed: 3

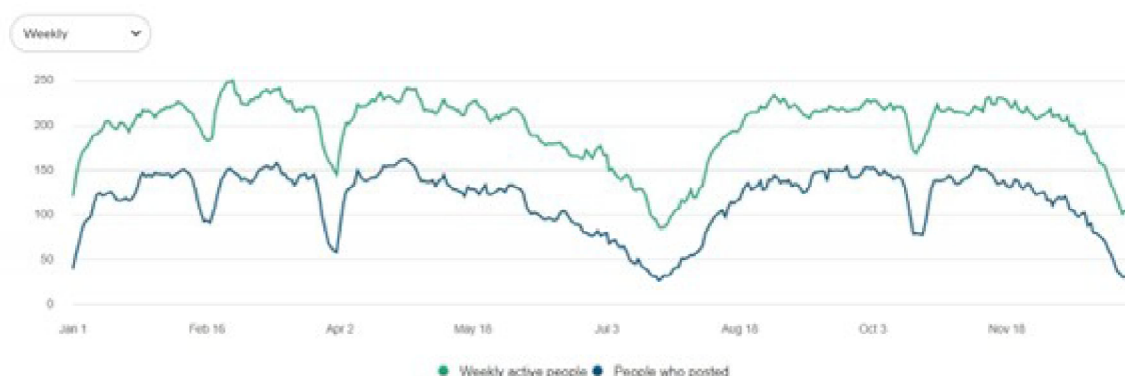
Intern kommunikation

I Coding Pirates kommunikerer der internt via Slack, Facebook-gruppen "Coding Pirates Community" og mail. Slack er en sikker kommunikationsvej, og alle frivillige opfordres til at bruge Slack til intern kommunikation. Det tilstræbes, at kommunikationen internt i sekretariatet også sker gennem Slack. Slack tilbyder private beskeder mellem to personer samt oprettelsen af kanaler. Kanalerne kan både være åbne og lukkede.

73,388

Messages from members





I Facebook-gruppen “Coding Pirates Community” er det muligt for alle at søge om adgang. Der er 1441 medlemmer i 2024.

Medlemskab og samarbejde med DUF

2024 har både været et godt og spændende, men også et hårdt og frustrerende DUF-år. Vi har lært meget om DUF på godt og ondt. Politisk kan vi være stolte af, at Pippi Hyllested er det yngste medlem af DUFs styrelse nogensinde. Hun suppleres af Noah Kallesø. Pippi arbejder godt og seriøst, og der er lydhørhed for hendes og Coding Pirates’ arbejde, fx vedrørende holdningspapirer om unge og det digitale liv.

I slutningen af året har vi arbejdet for at gøre Noah Kallesø til en af DU's EU-ungdomsdelegerede.

Stor tak til Pippi og Noah for indsatsen.

To af vores foreningskonsulenter har deltaget i foreningskonsulentuddannelsen. Det har skabt et netværk til andre ungdomsorganisationer. På ledelsesplan er der også arbejdet med at etablere netværk til andre ungdomsorganisationer.

Administrativt oplever vi samarbejdet som tungt og rigtigt, og vi ser, at DUF, på trods af at de arbejder politisk for at skabe mindre administration til foreningerne, selv bidrager betydeligt til at intensivere administrationsbyrden. Samtidig oplever vi det som meget uhensigtsmæssigt, at DUFs politiske arbejde og administrative arbejde smelter sammen og efterlader ungdomsorganisationerne – i dette efterår Coding Pirates – i uhensigtsmæssige situationer.

Efteråret er blevet brugt på, at DUF har givet afslag på vores driftstilskud. Det har været en lang proces, som endte med en klage til Tipsungdomsnævnet (TUN), som DUF valgte at trække tilbage. Men også i anden runde har Coding Pirates fået afslag på driftstilskud med samme begrundelse: at vi ikke lever op til at være en demokratisk organisation, fordi man kan stemme online til vores generalforsamlinger.

Coding Pirates har nu indsendt en ny klage til TUN, som bliver behandlet i slutningen af februar 2025. Afslaget har udløst en ekstraordinær generalforsamling, og dermed får DUF's administration klare konsekvenser for Coding Pirates' demokrati. Dette arbejde har været meget tidskrævende, og Coding Pirates mener ikke, at det kan være rimeligt, at Coding Pirates skal finansiere det merarbejde, der har ligget i dette efterår. Dette vil bestyrelsen tage op med DUF, når der er truffet afgørelse ved TUN.

I år modtog Coding Pirates Aarhus midler fra DUF's lokalforeningspulje til Game Jam. Coding Pirates Hillerød modtog først tilsagn om midler til et cybersikkerhedsevent og herefter et afslag, fordi de har en Danske Bank District-konto og dermed ikke selv har en NemKonto. Efter afslaget forsøgte Louise Overgaard at indgå en dialog med DUF om afslaget, dels grundet udfaldet, dels grundet mangelfuld vejledning på hjemmesiden og dels fordi Coding Pirates netop indførte Danske Bank District efter anbefalinger i DUF's Ledernetværk. Beslutningen virker derfor paradoks, men desværre afviser DUF, at der findes en klagemulighed.

Der arbejdes nu på, om der kan skabes en mulighed for at justere vores bankmodel ved Danske Bank.

Coding Pirates går ud af 2024 med en fornemmelse af, at der er klare systemiske og kommunikative udfordringer i setuppet omkring DUF. Der er ingen tvivl om, at der vil kunne findes adskillige allierede blandt DUF's medlemskreds, hvis et sådant arbejde initieres.

Medlemssystemet

Medlemssystemet er en af grundstenene i foreningen, som vi selv har udviklet ud fra vores foreningers behov. I 2024 er der blevet lagt mere vægt på brugervenligheden både for almene brugere, men også for admins. Der har været afholdt ni online møder og seks fysiske udviklingsdage ved Unity. På Frivilligportalen kan man læse om udviklingen, historikken og finde brugerguides til både admins, kaptajner og sekretariat. For at skabe opmærksomhed og indsigt i arbejdet omkring medlemssystemet, er der igen lavet en artikel med fokus på udviklingen.

Der er en rigtig god udvikling i systemet. Samarbejdet fungerer rigtig godt og der er stor interesse for at forme systemet. Gruppen, der står for udviklingen på medlemssystemet, består af Rasmus Selsmark, Kristoffer Rath Hansen, Mikael Hewel, Maria Scheel-Lonsdale og Anders Nielsen.

Der er blevet tilføjet en række funktioner til systemet, som har forbedret den intuitive navigation og øget gennemsigtigheden. Blandt andet er det nu muligt at vise aktiviteter uden login, og der kan linkes direkte til events. Dette gør det betydeligt nemmere at promovere aktiviteter.

Der er også blevet ryddet op på GitHub for medlemssystemet, og for at gøre det nemmere at skabe overblik over udviklingsfaserne bliver der nu udarbejdet release notes for hver fase.

Desuden er der, med hjælp fra sekretariatsmedarbejdere, blevet ryddet op i informationerne om afdelinger og foreninger samt på ventelisterne for lukkede afdelinger.

Arbejdet er endnu ikke afsluttet, da Coding Pirates fortsat udvikler sig, og der løbende kommer nye ønsker til systemet. Gruppen fortsætter med stort engagement og entusiasme i 2025, hvor fokus vil være på håndtering af frivillige, automatisk oprydning samt en ny model for håndtering af medlemskaber og betalinger.

Tusind tak for det store arbejde til medlemssystemgruppen.

FIRST® LEGO® League

Det er tredje år, at Coding Pirates har operatørskabet på FIRST® LEGO® League (FLL) i Danmark, Færøerne og Island. Samarbejdet med FIRST® LEGO® League stemmer godt overens med Coding Pirates' legende tilgang til teknologi og IT. Vi har gennem samarbejdet i 2024 nået ca. 5000 børn og unge fordelt på de tre divisioner: Discover, Explore og Challenge. I 2025 er det vores ambition, at få 6200 børn og unge med på det teknologiske tog.

I 2024 blev hjemmesidens' backend opdateret til at tilbyde en brugercentrisk rejse og frontenden blev beriget med en forbedret struktur og mere brugervenlig information - udviklingen fortsætter i 2025.

Vi har været på en del messer for at udbrede kendskabet til FIRST® LEGO® League med henblik på at få flere hold, frivillige og sponsorer med ombord. Vi har deltaget i LEGO Festival of Play, ved BIGBANG, Fablearn, Skoleledernes Årsmøde, Vilde Teknologier (som beskrevet tidligere), Kulturnatten og KCD Denmark.

Som noget nyt har vi fået lavet en introvideo til årets tema, SUBMERGED. Filmen blev produceret af Lasse Winther. Filmen fik flotte ord med sig og især vores lokale projektledere var begejstrede og så en stor værdi i videoen. Derfor ser vi også ind i at gentage succesen i 2025. LEGO® Education valgte at dele videoen med andre partnerlande - som et eksempel til efterlevelse andre steder.

Et andet nyt tiltag har været et øget fokus på at støtte børnene i deres innovationsprojekter. Vi har indgået samarbejde med flere virksomheder om at producere små 3-minutters videoer, hvor de beskriver nogle udfordringer indenfor årets tema med udgangspunkt i deres faglighed. Vi fik bl.a. en video fra miljøministeren.

Der blev også lavet aftaler med virksomheder om webinarer og mulighed for faglig sparring med børnene. Dette bliver noget, vi kommer til at folde endnu mere ud i de kommende år.

Der er også afholdt webinarer, hvor vejledere, hold, frivillige og dommere fik hjælp, information og vejledning i forhold til programmet og deres enkelte roller.

I 2024 lykkedes det at genåbne en turnering i Aarhus. Vi holdt Aalborg åben, selvom kommunen ønskede at spare turneringen væk, og vi har åbnet turneringer i Randers, Sorø, Furesø, Frederiksberg og Boeslunde. Alle turneringer forløb fantastisk, og alle steder ønsker at fortsætte et år mere og med vækst i holdene. Der blev holdt 16 lokale turneringer med over 450 hold, og over 5000 børn deltog i sæsonen.

Finalen blev afholdt på UCL Erhvervsakademi & Professionshøjskole i Odense den 7. december med de bedste 30 hold fra Danmark og Færøerne. Island blev desværre forhindret grundet lærerstrejken.

Finalen blev afholdt med succes. Udover selve konkurrencen indeholdt dagen aktiviteter for alle hold og gæster, herunder Build the Change, VR-briller, robotleg, skumfidusunderholdning og vindruedypning.

Dagen startede med åbningsshow med særligt produceret musik og lysshow til årets tema, og hele dagen kommenterede Lasse Winther fra scenen. Coding Pirates havde også inviteret særlige gæster til et VIP-program, hvor LEGO® Educations CEO Victor Saeijs bl.a. deltog i eventet og var meget imponeret. Tak til alle børn og unge, deres familier, vejledere og de over 70 frivillige, som var med til finalen.

En kæmpe tak til alle vores samarbejdspartnere og sponsorer: META, UCL Erhvervsakademi & Professionshøjskole, Albani Fonden, Nordea Fonden, Lakrids by Bülow, Fjord og Bælt, Epico, Aarhus Universitet, Lekolar, LIGHTR, Kattegatcentret, Robothus Fyn, LEGO® og Containbynetic.

Piratskibet

Den 9. januar 2024 lancerede vi Piratskibets WordPress-version. Med den nye platform har vi arbejdet med at sænke vores drifts- og udviklingsomkostninger samt gøre det mere tilgængeligt.

Vi er en lille gruppe i sekretariatet, der er begyndt at arbejde mere intensivt med udviklingen af den nye platform, både i forhold til indhold og brugeroplevelsen på Piratskibet. I denne forbindelse har vi i efteråret 2024 fundet flere udfordringer, som vi arbejder på at udbedre i løbet af 2025. Vi arbejder med kernemissionen, at Piratskibet skal være nemmest muligt for frivillige og for pirater at bruge. Det kræver, at vi får omstruktureret en del. Det er en proces, som vi er gået i gang med i 2024 og arbejder videre med i 2025.

Det er målet, at Piratskibet nu og fremadrettet skal være det sted, hvor børn, frivillige og andre interesserede kan finde færdige og grafisk opsatte forløb, som de kan bruge.

Wiki-projekt

I Coding Pirates er der et stort ønske om at skabe en bedre platform for videndeling på tværs af afdelinger. Mange frivillige bruger betydelig tid og energi på at udvikle egne forløb, opgaver og materialer, og derfor arbejder vi på at oprette en ny Wiki-platform. Formålet er at gøre det nemt for frivillige at dele materialer og finde inspiration. Projektet er allerede godt i gang, med en dedikeret Slack-kanal (#wiki-udvikling) og to udviklingsmøder afholdt for at samle input og idéer. Vi ser frem til at fortsætte arbejdet og gøre denne platform til en central ressource for vores fællesskab.

NOVO-projektet

2024 var det sidste af projektets tre år. Vi har fået en to måneders projektførlængelse, så projektet slutter med udgangen af februar 2025. Vi er så heldige, at NOVO har valgt at støtte et projekt helt tæt på vores drift, så vi kunne styrke Coding Pirates inden for tre felter:

- Stærkere frivillige og lokalforeninger
- Flere piger og kvinder i Coding Pirates
- Flere unge i Coding Pirates

Donationen blev givet til genetablering af Coding Pirates efter corona, til at understøtte eksisterende arbejde, at udvikle nye tiltag til gavn for både landsorganisationen og lokalforeningernes arbejde.

Vi har derfor fokuseret både på indsatsområderne og på at skabe nye initiativer som workshops for unge frivillige, frivilligdag, frivilligmøder for nye frivillige og opstartspakker for foreninger. I 2024 har vi intensiveret arbejdet med piger og kvinder, arbejdet med sæsonpakker til alle lokalforeninger, bygget en ny og forhåbentlig forbedret webshop og har arbejdet på at finde gode formater for sommertræf blandt frivillige og mellem unge fra Coding Pirates.

Indsatsområde 1: Stærkere frivillige og lokalforeninger

Vi har i projektperioden arbejdet målrettet med at redde vores lokalområder. Vi er gået fra at have 41 afdelinger, da vi skrev ansøgningen i september 2021, til 71 aktive afdelinger, og flere er på vej. Vi har arbejdet med at genetablere vores fælles historie og brand, udrulle tematiske aktiviteter, skabe møder på tværs af landet både fysisk og online samt etablere stærkere kommunikationskanaler. Dette inkluderer fælles fortællinger og kommunikationsformater som "Landet Rundt i Coding Pirates" og "Mød Mandskabet," samt forbedrede kalenderfunktioner. Derudover har vi lavet sæsonstartspakker, som udsendes fra sekretariatet to gange om året, skabt nye merchandiseprodukter og opdateret webshoppen for at sikre en stærk fælles visuel identitet.

Vi har på sekretariatet arbejdet på at skabe det bedste setup til at understøtte vores lokale foreninger. Det indebærer bl.a. et dedikeret foreningsteam, der i højere grad end før har kontakt med de lokale frivillige, tager mere ud i marken og hjælper med at sætte gang i aktiviteter samt følge op. Det gælder også nemmere adgang til bankkonti og bogføringsmuligheder, klare manualer og procedurer for opstart og bæredygtig drift af lokalforeninger. Der er blevet udarbejdet en udførlig foreningshåndbog til foreningsteamet, og frivilligportalen er under relancering.

Indsatsområde 2: Styrkelse af piger og kvinder

Coding Pirates har fra starten tiltrukket flest drenge, og dette er fortsat tilfældet. Men en intensiveret indsats har dog skabt større interesse blandt flere piger og tiltrukket flere kvindelige frivillige, og ved udgangen af 2024 kan vi med tilfredshed konstatere, at vi får flere piger ombord. Det er en ændring, der tager tid og kræver flere indsatser, men vi er stille og roligt på vej.

Dette har betydet, at vi har justeret på vores måde at kommunikere om piger og kvinder. Der er arbejdet med nye formater, der arbejder mere eksplicit med piger, som f.eks. anbefalinger til lokalforeningerne. Der er også arbejdet med nye tiltag som Hello Ada og Ada Lovelace Day, der specifikt henvender sig til piger. Samtidig fortsætter diversitetsgruppen blandt de frivillige med deres arbejde.

Med overtagelsen af operatørskabet af FIRST® LEGO® League står vi nu for et program, der afspejler demografien i Danmark, og det giver en meget åben kanal til at skabe yderligere interesse for STEM blandt pigerne. En stærkere kobling mellem pigerne i FIRST® LEGO® League og nye formater for engagement af piger er nogle af de næste skridt i Coding Pirates' arbejde med at aktivere flere piger og kvinder.

Indsatsområde 3: Styrkelse af de unge i vores organisation

I de tre projektår har vi brugt en del tid på at teste og udvikle formater for et mere rammesat arbejde med unge, og vi har stødt på udfordringer undervejs. Vi har udviklet kurser målrettet unge, som desværre måtte aflyses på grund af manglende tilmeldinger. Vi har også afholdt to summercamps, som gik godt, men hvor vi måtte erkende, at udbytte og ressourceforbrug ikke hang sammen som et årligt tilbagevendende event.

Men der er også ting, der har fungeret rigtig godt. I et samarbejde med nordjyske ungdomsuddannelser har vi haft en række frivillige unge og fået værdifulde erfaringer med, hvordan vi kan samarbejde med ungdomsuddannelser om netop inddragelse af unge. Disse erfaringer ønsker vi at bygge videre på fremadrettet.

Coding Pirates bliver nu repræsenteret af to unge mennesker i Dansk Ungdoms Fællesråd, og den ene af de to sidder også i vores hovedbestyrelse. Når vi er ude og præsentere FIRST® LEGO® League, har vi tidligere deltagere med, som er glade for at blive involveret. Vi arbejder også med inddragelse af praktikanter. Når vi er til events, sætter vi de unges stemmer i front. I 2024 har vi set en stigning i, hvor mange unge vi kan registrere som frivillige i vores foreninger. Vi arbejder på at skabe samarbejder om unge- og frivilligcamps sammen med bl.a. BornHack og Summerhack.

Det, som vi kan se nu, er, at det virker bedst, når vi har konkrete opgaver eller roller, som vi spørger de unge om at være en del af, for så vil de meget gerne. Det har også ført til, at der er taget spæde skridt mod en ungdomsredaktion i 2024.

Selvom projektet med fokus på unge har været i gang siden 2022, er det først i slutningen af 2023 og her i 2024, at vi ser, at arbejdet med de unge begynder at bære frugt.

Evaluering

Oprindeligt i projektet blev der lagt en plan om en formativ evalueringsproces med en specialiseret evaluator. Da det viste sig ikke at være en god model, justerede vi evalueringsplanen, så den er mere fremadskuende og operationel. Evalueringen har derfor resulteret i:

- En meget detaljeret projekthåndbog til foreningsteamet, så der er en tydelig instruks til, hvordan vi arbejder med foreningerne rundt i landet, og for at sikre en mindre sårbarhed ved jobskifter.
- En revidering af Frivilligportalen, så den er opdateret med nyeste viden og tips til lokalforeningerne, og så den er nem at finde rundt på. Arbejdet pågår ultimo 2024 og primo 2025.
- Let tilgængelige anbefalinger til hovedforeningen og lokalforeningerne i forhold til, hvordan de fremadrettet kan arbejde mere med at involvere flere piger og kvinder samt inddrage flere unge i vores arbejde.

Denne model har bevirket, at vi har opnået en meget aktiv inddragelse af den nye viden, som vi har skabt under projektet, og har fået sat en retning for vores arbejde de kommende år.

Anbefalinger til lokalforeningerne kan findes her:

- Unge i lokalforeningen: frivillig.codingpirates.dk/unge-i-foreningen/
- Piger i lokalforeningen: frivillig.codingpirates.dk/piger-i-foreningen/

Tusind tak for den store donation fra Novo Nordisk Fonden. Den har været uvurderlig i genopbygningen af Coding Pirates efter corona.

LEGO Foundation

I 2024 afsluttede vi det 2-årige projekt "Ud og udforske formelle og uformelle farvande". Projektet skulle dels bidrage til at implementere FIRST® LEGO® League i Coding Pirates og dels arbejde med at bygge bro mellem skoletid og fritid. Gennem projektet skulle skoleelevers fremgang, engagement og motivation forbedres ved at skabe større sammenhæng på tværs af formelle og uformelle rammer.

I løbet af de to år kom Coding Pirates langt med implementeringen af FIRST® LEGO® League. Maskinrummet kom på plads, og de første to sæsoner blev afholdt. Der blev også taget de første spadestik til at skabe bro mellem skoletid og fritid ved fx at give bedre mulighed for, at forskellige typer hold kan deltage i FIRST® LEGO® League via sandbox. De første Coding Pirates-afdelinger begyndte også at eksperimentere med FIRST® LEGO® League.

En del af projektet skulle udgøres af et innovationsprojekt, og her blev Onlineklubben for børn i skolevægring realiseret og drives nu som en fast del af Coding Pirates' tilbud.

Projektet ville mange ting, og det var spændende at kaste sig over, men det var også tydeligt, at implementeringen af FIRST® LEGO® League tog mange kræfter i de første år. Vi er dog kommet i gang med en proces med at se på, hvordan vi kan samarbejde mere med skolerne, og det er vores vækststrategi bl.a. bygget på.

Projektet blev evalueret gennem en proces med Rambøll, hvor der blev lavet en forandringsteori. På baggrund af den er der lavet en evalueringsrapport.

Projektet blev afsluttet 30.6.2024, og et nyt toårigt samarbejde med LEGO Foundation er påbegyndt pr 1.7.2024. Det nye projekt har fokus på at styrke FIRST® LEGO® League i skolerne.

#RUMREJSEN

Coding Pirates har i 2023 og 2024 været partner på Rummission LIVE-projektet, som skulle skabe opmærksomhed, viden og dialog om Andreas Mogensens rummission og hans aktiviteter på ISS, på motivet for at rejse ud i rummet samt på diversiteten i STEM-fag og professioner.

Det var første gang, at Coding Pirates har arbejdet med et større tema, der rummer teknologiforståelse, naturvidenskab og samfundsinteresse. Den type tema muliggør workshops, der spænder fra det meget alvorlige og virkelighedsnære til det skøre og fjollede ("lad os plukke nogle rumvæsner!").

#RUMREJSEN partnerskabet er officielt afsluttet august 2024, men erfaringer fra dette projekt kan nu anvendes til fremtidige temaer og projektsamarbejder.

“Coding Pirates med på #RUMREJSEN” har:

- Udviklet workshopforløb med relation til Rumrejsen
- Afholdt undervisningsdage for lærerstuderende
- Afholdt og deltaget i live events og aktiviteter uden for skoletid, herunder klubaftner, Game Jams, Børne IT-Konferencen, SummerCamp, Science Days, Game Box, Ada Lovelace Day og Folkemødet
- Afholdt kurser til formidlere og undervisere hos projektdeltagerne samt Coding Pirates frivillige over hele landet
- udvidet Piratskibet.dk med et Rumrejsen-område og beskrivelser af forløb på Wiki

Coding Pirates har i 2024 lavet følgende med Rumrejse-involvering:

- Afviklet Rum Game Jam
- Afviklet workshop for frivillige på Landsmødet
- Afholdt astronauttræning og raketaffyring i samarbejde med FDF
- Aktivitet på Børne IT-Konferencen
- Netværket med projektpartnere og deltaget i fejring af AM efter landing
- Deltaget på Folkemødet
- Brugt #RUMREJSE-tema og workshops til klubaftener rundt omkring i landet
- Afsluttet projektet med rapportering og godkendelse af økonomi

Coding Pirates er lykkedes med at levere på alle delmål.

Coding Pirates blev inviteret til at deltage i en række events og har derfor kunnet komme endnu bredere ud med flere arrangementer, end der var budgetteret for, ved at bruge færre midler på afholdelse af solo-events, men flere midler på deltagelse i events med samarbejdspartnere.

Coding Pirates har desuden støttet op om #Rumrejsen med flere timer, end der var råd til ud fra fondsmidler via Rummission Live. Dette ekstraarbejde er delvist finansieret gennem andre projektmidler, øremærket til at styrke og udvikle frivillighed og diversitet i Coding Pirates, samt ved at studentermedhjælpere og frivillige har givet en ekstra indsats ulønnet.

Fremadrettet videreudvikles “På #Rumrejse med Coding Pirates” med frivillige kræfter, og nyt materiale og forløb gøres tilgængeligt på:

- Piratskibet.dk
- Wiki.codingpirates.dk

Selve projektet er beskrevet på codingpirates.dk/projekt-rumrejsen/.

Projekt Nordjylland

Nordjyllands projekt er afsluttet ultimo 2024.

Vi fik i 2023 vendt den nedadgående kurve for Aalborg-afdelingen, og i 2024 fik vi opstartet en ekstra afdeling. Den tidligere flerårige venteliste er næsten blevet afviklet, dels fordi flere børn er kommet igennem i Aalborg, men også fordi flere af børnene er blevet aktive i nogle af vores andre foreninger. Der er desuden blevet arbejdet på at åbne en tredje afdeling, som desværre endnu ikke er blevet åbnet.

Vi åbnede desuden foreninger i Hadsund og i Vrå. Med det kom vi op på at åbne seks nye afdelinger, og alt tyder på, at vi kommer til at starte en afdeling i Arden her i 2025. Desværre har vi midlertidigt måtte lukke vores afdelinger i Frederikshavn og Hjørring, da vores samarbejdspartnere der har trukket sig. Vi har dog fået opbygget lokale ressourcer og kontakter, så vi håber at kunne genåbne foreningerne inden for en relativ kort tidshorisont.

Vores FIRST® LEGO® League-projekt har desuden været meget positivt. Flere af foreningerne har været meget glade for at bruge banerne til de lokale klubaftener og har syntes, at det har været nogle gode aktiviteter for deres børn.

Vi arbejder nu på, at den erfaring og det materiale, som vi har opbygget i forbindelse med projektet, kan bruges til vækst i andre områder i Danmark.

PA Foundation

PA Foundation har støttet etableringen af to nye Coding Pirates lokalforeninger i Portland Towers og Visma København og hjælper desuden med at gøre en ny lokalforening i Helsingør til virkelighed. Denne støtte udvider vores rækkevidde og giver endnu flere børn mulighed for at udforske teknologiens verden.

Derudover har PA Foundation støttet flere unikke projekter, herunder vores Eurovision: Datter- og forældreklub i samarbejde med Hello Ada, Ada Lovelace Day og vores Onlineklub for børn med skolevægning. Disse initiativer viser, hvordan Coding Pirates kan tilpasse sig forskellige behov og skabe inkluderende fællesskaber gennem teknologi.

Microsoft

Med støtte fra Microsoft har vi etableret en ny Coding Pirates lokalforening i Roskilde, som åbner for sin første sæson i foråret 2025. Derudover støtter Microsoft vores ambition om at genetablere lokalforeningen i Køge.

Microsoft bidrager også til at udvikle vores projekt 'Ungredaktionen' – en redaktionsgruppe bestående af børn og unge, der skaber indhold om teknologi og STEAM. Projektet giver kodepirater og frivillige med interesse for medieproduktion en platform til at udfolde deres kreative evner og dele deres passion for det arbejde, vi laver i Coding Pirates.

2025 - Hvad kommer der til at ske?

2024 har været et travlt og godt år i Coding Pirates, og lige rundt om hjørnet venter et nyt og spændende år med interessante muligheder og udfordringer. Vi skal fortsat være et lokalt og nationalt fællesskab for leg, teknologi og kreativitet. Vi løfter en opgave i Danmark, som ikke mange andre løfter. Det skal vi være stolte af og fortsætte med.

2025 bliver et år, hvor vi skal fokusere på, hvilken betydning Coding Pirates har. Vi skal blive bedre til at kunne beskrive, hvilken indvirkning og værdi vi har på den enkelte og for samfundet. Coding Pirates løfter en stor samfundsopgave, og vi mangler en mere præcis dokumentation for det. Dette realiseres muligvis i et samarbejde med Videncenter for Folkeoplysning.

Vision 2027 kommer igen i år til at fylde meget. Vi har fortsat et ønske om at skabe endnu flere relationer på tværs af landet, etablere relationer blandt de unge og få flere piger med.

Frivilligportalen kommer til at gå i luften i en ny og forbedret udgave. Piratskibet får mere indhold og bliver mere brugervenligt. En ungdomsredaktion ser forhåbentlig dagens lys. FIRST® LEGO® League skal vækste med 20%, og forhåbentlig kommer vores nye webshop godt fra start.

Vi håber på, at 2025 kan bibringe et eller flere flerårige fondssamarbejder, da det vil bidrage til at skabe stabilitet og en stærkere konsolidering af de ting, vi laver.

2025 bringer en afklaring af vores forhold til DUF og en konklusion på, hvordan og om DUF skal have indflydelse på vores demokratiforståelse. Samtidig bringer året også en mere forskelligartet tilgang til at finansiere både driften af Coding Pirates og FIRST® LEGO® League.

Med 2025 nærmer vi os også i stigende grad, at teknologiforståelse skal implementeres i skolerne. Coding Pirates har en unik erfaring, som vi skal bruge, og som vi kan støtte samfundet med. Derfor byder 2025 også på et arbejde med at se på, hvordan Coding Pirates kan bidrage i skolesammenhæng, fx gennem FIRST® LEGO® League og ved måske at lægge nye Coding Pirates-afdelinger på skoler rundt i landet.

På vegne af Coding Pirates Denmark,

Formand Søren Berg Paarup

Generalsekretær Louise Overgaard

Resultatopgørelse

Note		2024 DKK	2023 DKK
1	Indtægter	8.620.460	7.827.665
2	Andre driftsindtægter	283.478	193.704
	Indtægter i alt	8.903.938	8.021.369
3	Direkte omkostninger	-1.803.265	-1.735.809
4	Personaleomkostninger	-5.381.470	-4.687.012
5	Salgsomkostninger	-224.380	-213.831
6	Lokaleomkostninger	-208.700	-244.008
7	Administrationsomkostninger	-311.659	-717.966
	Omkostninger i alt	-7.929.474	-7.598.626
	Resultat af primær drift	974.464	422.743
8	Finansielle indtægter	15.726	0
9	Finansielle omkostninger	-4.179	-1.346
	Finansielle poster i alt	11.547	-1.346
	Årets resultat	986.011	421.397
Forslag til resultatdisponering			
	Overført resultat	986.011	421.397
	I alt	986.011	421.397

AKTIVER

Note		31.12.24 DKK	31.12.23 DKK
	Deposita	9.375	9.375
	Finansielle anlægsaktiver i alt	9.375	9.375
	Anlægsaktiver i alt	9.375	9.375
	Tilgodehavender fra salg og tjenesteydelser	3.027	301.720
10	Andre tilgodehavender	1.569	51.096
11	Periodeafgrænsningsposter	8.481	8.035
	Tilgodehavender i alt	13.077	360.851
	Likvide beholdninger	5.627.638	6.048.642
	Omsætningsaktiver i alt	5.640.715	6.409.493
	Aktiver i alt	5.650.090	6.418.868

PASSIVER

Note		31.12.24 DKK	31.12.23 DKK
	Overført resultat	3.135.458	2.149.447
	Egenkapital i alt	3.135.458	2.149.447
	Leverandører af varer og tjenesteydelser	87.420	536.761
12	Anden gæld	769.014	1.135.200
13	Periodeafgrænsningsposter	1.658.198	2.597.460
	Kortfristede gældsforpligtelser i alt	2.514.632	4.269.421
	Gældsforpligtelser i alt	2.514.632	4.269.421
	Passiver i alt	5.650.090	6.418.868

14 Eventualforpligtelser

Beløb i DKK	Overført resultat
Egenkapitalopgørelse for 01.01.23 - 31.12.23	
Saldo pr. 01.01.23	1.728.050
Forslag til resultatdisponering	421.397
Saldo pr. 31.12.23	2.149.447
Egenkapitalopgørelse for 01.01.24 - 31.12.24	
Saldo pr. 01.01.24	2.149.447
Forslag til resultatdisponering	986.011
Saldo pr. 31.12.24	3.135.458

Pengestrømsopgørelse

Note		2024 DKK	2023 DKK
	Årets resultat	986.011	421.397
15	Reguleringer	-11.547	1.346
	Forskydning i driftskapital		
	Tilgodehavender	347.807	1.110.563
	Leverandører af varer og tjenesteydelser	-449.341	320.221
	Andre driftsafledte gældsforpligtelser	-1.305.449	-1.667.608
	Pengestrømme fra driften før finansielle poster	-432.519	185.919
	Modtagne renteindtægter og lignende indtægter	15.693	0
	Betalte renteomkostninger og lignende omkostninger	-4.178	-1.346
	Pengestrømme fra driften	-421.004	184.573
	Årets samlede pengestrømme	-421.004	184.573
	Likvide beholdninger ved årets begyndelse	6.048.642	5.864.069
	Likvide beholdninger ved årets slutning	5.627.638	6.048.642
	Likvide beholdninger ved årets slutning specificeres således:		
	Likvide beholdninger	5.627.638	6.048.642
	I alt	5.627.638	6.048.642

	2024	2023
	DKK	DKK

1. Indtægter

Kontingentindtægter	210.250	187.210
Events, GameJam mv.	89.820	104.462
Tilskud fra DUF	0	613.410
Tilskud fra Novo Nordisk Fonden	2.273.284	1.686.881
Tilskud fra Lego Foundation	2.972.682	2.072.900
Tilskud fra TrygFonden	0	181.767
First LEGO® League	1.932.808	1.725.339
Øvrige sponsorater og tilskud	1.141.616	1.255.696
I alt	8.620.460	7.827.665

Ved regnskabsårets afslutning var der 1.657 kontingentbetalende medlemmer af foreningen.
Aldersfordeling af medlemmer kan beskrives således:

0 - 30 år: 1.470

Over 30 år: 187

	2024	2023
	DKK	DKK

2. Andre driftsindtægter

Løntilskud og lønrefusioner	255.059	193.704
Regulering vedr. ophørte lokalforeninger	28.419	0
I alt	283.478	193.704

	2024	2023
	DKK	DKK

3. Direkte omkostninger

Direkte omkostninger, Sekretariatet	77.364	396.963
Direkte omkostninger, First LEGO® League	780.225	772.391
Direkte omkostninger, Novo-projekt	150.701	112.293
Direkte omkostninger, LEGO Foundation	735.878	428.433
Direkte omkostninger, Nordjysk Teknologipagt	7.453	14.213
Direkte omkostninger, Rumrejsen	10.320	11.516
Øvrige direkte omkostninger	41.324	0
I alt	1.803.265	1.735.809

4. Personaleomkostninger

Gager	4.570.768	3.991.644
Ændring i feriepengeforpligtelse	11.500	34.488
Pensioner	526.759	438.172
Arbejdsskade- og sygeforsikring	49.261	22.789
ATP-bidrag	34.254	28.496
Rejse- og befordringsgodtgørelse	121.040	98.014
AER-bidrag	59.911	62.443
Øvrige personaleomkostninger	7.977	10.966
I alt	5.381.470	4.687.012

5. Salgsomkostninger

Restaurationsbesøg	0	8.071
Gaver og blomster	2.808	3.585
Anden repræsentation	4.864	0
Rejser	156.035	130.583
PR og marketing	20.825	30.437
Fragt	800	0
Kurser og uddannelse	39.048	41.155
I alt	224.380	213.831

	2024	2023
	DKK	DKK

6. Lokaleomkostninger

Husleje inkl. forbrug	208.700	243.865
Reparation, vedligeholdelse og rengøring	0	143
I alt	208.700	244.008

7. Administrationsomkostninger

Kontorartikler	1.072	16.612
It-omkostninger	47.802	228.690
Mindre nyanskaffelser	29.021	88.910
Telefon og internet	21.686	22.426
Porto og gebyrer	34.275	29.907
Revisorhonorar	39.139	39.000
Revisorhonorar, regulering af afsat revisor	-14.500	0
Revisorerklæring samt rapportering til DUF mv.	11.000	13.125
Andre erklæringsopgaver samt økonomisk og regnskabsmæssig rådgivning	7.026	10.000
Bogholderimæssig assistance mv.	0	118.321
Konsulentassistance	30.900	94.903
Advokat	12.051	0
Forsikringer	3.844	9.711
Faglitteratur og tidsskrifter	0	1.780
Kontingenter	88.343	42.615
Øvrige administrationsomkostninger	0	1.966
I alt	311.659	717.966

	2024	2023
	DKK	DKK

8. Finansielle indtægter

Renter, pengeinstitutter	15.726	0
I alt	15.726	0

9. Finansielle omkostninger

Renter, pengeinstitutter	0	109
Renteomkostninger i øvrigt	4.179	1.237
I alt	4.179	1.346

	31.12.24	31.12.23
	DKK	DKK

10. Andre tilgodehavender

Clearhouse	1.129	1.096
Øvrige tilgodehavender	440	0
Tilgodehavende sponsorat, ATEA A/S	0	50.000
I alt	1.569	51.096

11. Periodeafgrænsningsposter

Forudbetalte omkostninger	8.481	8.035
I alt	8.481	8.035

	31.12.24	31.12.23
	DKK	DKK

12. Anden gæld

Moms og afgifter	163.017	103.701
A-skat og arbejdsmarkedsbidrag	0	263.161
ATP og andre sociale ydelser	29.505	20.125
Pensionsbidrag	84.716	21.296
Feriepenge	3.710	16.607
Feriepengeforpligtelse til funktionærer	149.100	137.600
Skattekontoen	471	0
Mellemregninger, Coding Pirates lokalforeninger	334	196.973
Mellemregninger, Coding Pirates København-lokalforeninger (testamente)	338.161	371.501
Skyldige personaleudlæg mv.	0	4.236
I alt	769.014	1.135.200

13. Periodeafgrænsningsposter

Periodiserede tilskud	1.658.198	2.597.460
I alt	1.658.198	2.597.460

14. Eventualforpligtelser

Leasingforpligtelser

Foreningen har indgået huslejekontrakt med en restløbetid på 6 måneder og en gennemsnitlig forpligtelse på t.DKK 14, i alt t.DKK 84.

	2024	2023
	DKK	DKK

15. Reguleringer til pengestrømsopgørelse

Finansielle indtægter	-15.726	0
Finansielle omkostninger	4.179	1.346
I alt	-11.547	1.346

16. Anvendt regnskabspraksis

GENERELT

Årsrapporten er aflagt i overensstemmelse med foreningens vedtægter, god regnskabsskik samt revisionsbekendtgørelse nr. 1753 af 21. december 2006.

Den anvendte regnskabspraksis er uændret i forhold til foregående år.

Generelt om indregning og måling

I resultatopgørelsen indregnes indtægter i takt med, at de indtjenes, herunder indregnes værdireguleringer af finansielle aktiver og forpligtelser. I resultatopgørelsen indregnes ligeledes alle omkostninger, herunder afskrivninger og nedskrivninger.

I balancen indregnes aktiver, når det er sandsynligt, at fremtidige økonomiske fordele vil tilflyde foreningen, og aktivets værdi kan måles pålideligt. Forpligtelser indregnes i balancen, når det er sandsynligt, at fremtidige økonomiske fordele vil fragå foreningen, og forpligtelsens værdi kan måles pålideligt. Ved første indregning måles aktiver og forpligtelser til kostpris. Efterfølgende måles aktiver og forpligtelser som beskrevet nedenfor for hver enkelt regnskabspost.

Ved indregning og måling tages hensyn til forudsigelige tab og risici, der fremkommer inden årsrapporten aflægges, og som be- eller afkræfter forhold, der eksisterede på balancedagen.

VALUTA

Årsrapporten er aflagt i danske kroner.

Transaktioner i fremmed valuta omregnes ved første indregning til transaktionsdagens kurs. Valutakursdifferencer, der opstår mellem transaktionsdagens kurs og kursen på betalingsdagen, indregnes i resultatopgørelsen som en finansiell post. Tilgodehavender, gældsforpligtelser og andre monetære poster i fremmed valuta omregnes til balancedagens valutakurs. Forskellen mellem balancedagens kurs og kursen på tidspunktet for tilgodehavendets eller gældsforpligtelsens opståen eller indregning i seneste årsrapport indregnes i resultatopgørelsen under finansielle indtægter og omkostninger. Anlægsaktiver og andre ikke monetære aktiver, der er erhvervet i fremmed valuta, omregnes til historiske valutakurser.

16. Anvendt regnskabspraksis - fortsat -**RESULTATOPGØRELSE****Indtægter**

Indtægterne fra medlemskontingenter samt indtægter fra øvrige arrangementer indregnes i det regnskabsår de vedrører.

Tilskud til dækning af afholdte omkostninger indregnes i resultatopgørelsen når tilskudsbetingelserne anses for at være opfyldt, hvilket sædvanligvis vil være forholdsmæssigt over den periode, hvori de tilskudsberettigede omkostninger omkostningsføres.

Direkte omkostninger

Direkte omkostninger omfatter omkostninger, der kan henføres direkte til foreningens indtægter.

Andre eksterne omkostninger

Andre eksterne omkostninger omfatter salgsomkostninger, lokaleomkostninger og administrationsomkostninger.

Personaleomkostninger

Personaleomkostninger omfatter løn, gager samt øvrige personalerelaterede omkostninger.

Andre finansielle poster

Under andre finansielle poster indregnes renteindtægter og renteomkostninger, valutakursgevinster og -tab ved transaktioner i fremmed valuta m.v.

BALANCE**Tilgodehavender**

Tilgodehavender måles til amortiseret kostpris, hvilket sædvanligvis svarer til pålydende værdi med fradrag af nedskrivninger til imødegåelse af tab.

Deposita, der er indregnet under aktiver, omfatter betalte deposita til udlejer vedrørende foreningens indgåede lejeaftaler.

16. Anvendt regnskabspraksis - fortsat -**Periodeafgrænsningsposter**

Periodeafgrænsningsposter, der er indregnet under aktiver, omfatter afholdte omkostninger vedrørende efterfølgende regnskabsår.

Likvide beholdninger

Likvide beholdninger omfatter indestående på bankkonti.

Periodeafgrænsningsposter

Periodeafgrænsningsposter, indregnet under forpligtelser, omfatter modtagne indbetalinger vedrørende kontingentindtægter vedr. efterfølgende regnskabsår samt modtagne tilskud til dækning af omkostninger i kommende regnskabsår.

PENGESTRØMSOPGØRELSE

Pengestrømsopgørelsen opstilles efter den indirekte metode og viser pengestrømme fra driften, investeringer og finansiering samt likvider ved årets begyndelse og slutning.

Pengestrømme fra driften opgøres som årets resultat, reguleret for ikke kontante driftsposter, betalte selskabsskatter og ændringer i driftskapitalen.

Likviditeten ved årets begyndelse og slutning sammensætter sig af likvide beholdninger.

PENNEO

Underskrifterne i dette dokument er juridisk bindende. Dokumentet er underskrevet via Penneo™ sikker digital underskrift. Underskrivernes identiteter er blevet registreret, og informationerne er listet herunder.

“Med min underskrift bekræfter jeg indholdet og alle datoer i dette dokument.”

Noah Dalsgaard Kallesø

Bestyrelse

Serienummer: f7938305-2740-49a6-b9b4-e3095fb75ee2

IP: 109.56.xxx.xxx

2025-02-26 14:36:28 UTC



Marie Louise Overgaard

Generalsekretær

Serienummer: 44f585bc-daef-41f4-b1f2-a6f98db51ad3

IP: 87.49.xxx.xxx

2025-02-26 14:54:14 UTC



Martin Robert Knudsen

Bestyrelse

Serienummer: d1e35214-2434-42dd-a209-52de549e7e9a

IP: 62.107.xxx.xxx

2025-02-26 15:41:06 UTC



Mette Møller Jeppesen

Bestyrelse

Serienummer: 1314aa02-52f5-4d70-a02a-ab906917e3c9

IP: 85.83.xxx.xxx

2025-02-26 15:41:26 UTC



Henrik Agner Hansen

Beierholm Godkendt Revisionspartnerselskab CVR: 32895468

Revisor

På vegne af: Beierholm

Serienummer: 72f54ef7-d8ad-4551-95e2-85fd1b086810

IP: 212.98.xxx.xxx

2025-02-26 16:07:23 UTC



Lis Zacho

Bestyrelse

Serienummer: 4b655593-263f-4bd5-992a-f352e363b048

IP: 77.241.xxx.xxx

2025-02-26 16:15:39 UTC



Dette dokument er underskrevet digitalt via **Penneo.com**. De underskrevne data er valideret vha. den matematiske hashværdi af det originale dokument. Alle kryptografiske beviser er indlejret i denne PDF for validering i fremtiden.

Dette dokument er forseglet med et kvalificeret elektronisk segl med brug af certifikat og tidsstempel fra en kvalificeret tillidstjenesteudbyder.

Sådan kan du verificere, at dokumentet er originalt

Når du åbner dokumentet i Adobe Reader, kan du se, at det er certificeret af **Penneo A/S**. Dette beviser, at indholdet af dokumentet er uændret siden underskriftstidspunktet. Bevis for de individuelle underskrivers digitale underskrifter er vedhæftet dokumentet.

Du kan verificere de kryptografiske beviser vha. Penneos validator, <https://penneo.com/validator>, eller andre valideringstjenester for digitale underskrifter

PENNEO

Underskrifterne i dette dokument er juridisk bindende. Dokumentet er underskrevet via Penneo™ sikker digital underskrift. Underskrivernes identiteter er blevet registreret, og informationerne er listet herunder.

“Med min underskrift bekræfter jeg indholdet og alle datoer i dette dokument.”

Jane Grud

Bestyrelse

Serienummer: e54ee963-7497-4829-b31f-7d0170e86546

IP: 85.191.xxx.xxx

2025-02-26 19:33:44 UTC



Søren Berg Paarup

Bestyrelse

Serienummer: 4ca3d18c-504c-427b-8d04-0a7501215779

IP: 80.208.xxx.xxx

2025-02-26 20:38:36 UTC



Mikael Clausen Hewel

Bestyrelse

Serienummer: 2091e68c-c8b2-43ed-9f5a-5bb6e1d0d0c9

IP: 212.237.xxx.xxx

2025-02-27 06:29:00 UTC



Dette dokument er underskrevet digitalt via **Penneo.com**. De underskrevne data er valideret vha. den matematiske hashværdi af det originale dokument. Alle kryptografiske beviser er indlejret i denne PDF for validering i fremtiden.

Dette dokument er forseglet med et kvalificeret elektronisk segl med brug af certifikat og tidsstempel fra en kvalificeret tillidstjenesteudbyder.

Sådan kan du verificere, at dokumentet er originalt

Når du åbner dokumentet i Adobe Reader, kan du se, at det er certificeret af **Penneo A/S**. Dette beviser, at indholdet af dokumentet er uændret siden underskriftstidspunktet. Bevis for de individuelle underskrivers digitale underskrifter er vedhæftet dokumentet.

Du kan verificere de kryptografiske beviser vha. Penneos validator, <https://penneo.com/validator>, eller andre valideringstjenester for digitale underskrifter