

## Kvifor starte kodeklubb på biblioteket?

[Lær Kidsa Koding](#) (LKK) er ein del av ei internasjonal, frivillig rørsle som arbeider for at barn og unge skal lære å forstå og beherske si eiga rolle i det digitale samfunnet. Dei som veks opp i dag, skal ikkje berre lærast opp til å vere brukarar av teknologi, men også bli skaparar av den. Det primære målet til LKK er at programmering og koding skal inn i skulen.

Før vi kjem så langt, kan biblioteket i kommunen vere ein god læringsarena - noko bibliotekslova og den nye biblioteksstrategien vil vi skal vere. Bibliotek kan vere ein god arena der ein utprøver nye kurs, som skulen ikkje kan tilby på grunn av tid eller pengar til utstyr. Under finst nokre råd som viser kor lett det er å starte eigen kodeklubb i biblioteket.

Alt du treng er nettverksforbindelse, nokre pc-ar og nokon til å halde kurset!

## Slik lagar du kodeklubb i biblioteket

Du kan begynne med å tilby **kurs i Scratch**. Dette kurset er utvikla av [MIT](#), men er omsett til norsk og vidareutvikla av ildsjelene i LKK. Kurset passar for barn i alderen 8-14 år<sup>1</sup>.



Du kan legge opp kurset som du vil. Enten du vil ha fast dag i veka som er open for alle eller eit kurs med påmelding som varer i x antal veker. Bergen Off. Bibliotek har t.d. lagt seg på kurs på 1,5 timar, ein gong i veka, i fem veker. Det hjelper på å ha programmeringskunnskapar for å vere instruktør på dette kurset, men det er ikkje nødvendig.

- 1) **Samarbeidspartnarar:** Finn samarbeidspartnar til å halde kurset - eller hald kurset sjølv. Det kan vere ein god idé å starte med eit **informasjonsmøte** for foreldre og andre engasjerte først. Det dukkar ofte opp folk som melder seg som frivillige på denne måten. Om de ikkje finn folk som vil ta på seg eit kurs på informasjonsmøtet, leit i nettverket de har:
  - a) Finst det lokale kodeklubbar i kommunen din du kan samarbeide med?
  - b) Finst det foreldre som vil påta seg arbeidet med å undervise?
  - c) Kanskje det finst nokre ungdommar som programmerer på fritida?<sup>2</sup>
  - d) Vil kanskje nokre lærarar gjere det på biblioteket i skuletida?
  - e) Finst det arbeidsplassar som kan fristille nokre arbeidarar til å ha kurset på fritida?
  - f) Ha kurset sjølv.

Sidan LKK er ei frivillig rørsle, er det ikkje vanleg å tilby betaling til instruktørane for kurset. Om de ikkje får til frivillig arbeid, kan de føre opp betaling i søknaden til NB.

---

<sup>1</sup> Skranevatnet skule har også testa dette ut for 2. klasse, og det viste seg at kodinga gjekk greit, medan dei fekk utfordringar i korleis ein skulle bruke mus.

<sup>2</sup> Bergen Off. har kome i kontakt med tre ungdommar som kan programmering, og tilsett dei som hjelpelærarar.

- 2) **PC:** Kjøp inn nokre pc-ar de kan tilby til dei som ikkje har eigne pc-ar slik at også dei kan delta på kurset. Før eventuelt kostnadene opp i søknaden.
- 3) **Nett-tilgang:** Vi anbefaler å bruke eit trådløst nettverk som er lett å koble seg på for deltakarane.<sup>3</sup>
  - a) Bruk portalen [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu). Då lager kvar kursdeltakar sin eigen konto som dei logger seg på med. Denne løysinga er enklast.<sup>4</sup>
  - b) Alternativt kan deltakarane laste ned og installere Scratch på kvar si maskin<sup>5</sup>.
- 4) **Påmelding:**
  - a) Bestem kapasiteten; kor mange de har plass til
  - b) Oppfordre foreldre til å bli med for å hjelpe til
  - c) Inspirasjon til tekst:  
[bergenbibliotek.no/kalender/kodeklubben-scratch-8-12-aar-hoest-2015](http://bergenbibliotek.no/kalender/kodeklubben-scratch-8-12-aar-hoest-2015)
  - d) Bruk ekstern teneste for å få nødvendige data med. Du kan til dømes bruke Google Forms eller Eventbrite<sup>6</sup>. Fint å få med:
    - i) namn, alder på barn
    - ii) namn, epost, tlfnr på forelder
    - iii) om dei treng å låne pc
    - iv) om dei samtykker til at vi kan ta bilde og nytte det i promoteringsføremål
- 5) **PR:**
  - a) Bruk sosiale medier for å få ut informasjon om kurs.
  - b) Ta kontakt med lokalavisa, dei skriv ofte om tilbodet.
  - c) Informasjonsmøte for barn og foreldre for å gi de innsikt i tilbodet før dei må melde seg på.
  - d) Lag også gjerne flyers/plakatar/mm som reklamerer for tilbodet.
  - e) Registrer den nye kodeklubben din ved å kontakte: [tjerand.silde@kidsakoder.no](mailto:tjerand.silde@kidsakoder.no). Då kjem kodeklubben din i oversikta over alle kodeklubbane i landet, som du ser lista opp her: <http://www.kidsakoder.no/kodeklubben/kodeklubboversikt/>.
- 6) **Oppgåver:** Last ned oppgåver på [kodeklubben.github.io/scratch/index.html](http://kodeklubben.github.io/scratch/index.html). Oppgåve 1-5, fordelt på kvar veke, dersom du går for eit 5-vekers kurs, men som du ser av oppgåvene lista her, kan du også gå for eit lengre kurs.

---

<sup>3</sup> BOB kjøpte først ei rekke routarar og nettverkskablur for å få eit nettverk som var raskt. Det vart mykje arbeid med rigging. Dei avløste det sidan med eitt trådløst nettverk og kjøpte inn ein router som genererte 100 nye adresser, som ikkje optok heile kapasiteten til det opprinnelege nettverk.

<sup>4</sup> BOB bruker denne løysinga.

<sup>5</sup> Dette skapar i grunn meirarbeid og er berre anbefalt dersom de ikkje har godt nettverk.

<sup>6</sup> BOB gjekk over til Eventbrite fordi det er ei god teneste som også kan sende automatiske svar til alle som har fått plass om at dei har fått plass, og ein kan sette opp ei automatisk påminning td 48 timar før kursstart. Den kan også opprette eit arrangement i FB på ei side ved eit tastetrykk.

- a) Du ser også at du lett kan utvide kurset til å arrangere både Scratch 2 og Scratch 3 utifrå oppgåvene lista i *Apprentice* og *Expert*.
- b) **NB!** Viktig at oppgåvene som du skal ha på kurset, blir printa ut i **fargar!**

7) **Diplom:** LKK har diplom du kan modifisere med eigen logo. Dei finn du lenke til når du trykker på info-logoen på [kodeklubben.github.io/scratch/index.html](https://kodeklubben.github.io/scratch/index.html)



Du finn meir informasjon om lokale kodeklubbar, kurs og oppgåver i andre kurs på nettsidene til Lær Kidsa Koding: [kidsakoder.no](https://kidsakoder.no)

Vel verdt også å kikke på korleis du startar ein kodeklubb:  
[www.kidsakoder.no/kodeklubben/starte-kodeklubb/](https://www.kidsakoder.no/kodeklubben/starte-kodeklubb/)

Du kan også tilby kurs i Arduino, ComputerCraft, Rasberry Pi, Python, Web. Oppgåver på norsk finn du her: [kidsakoder.no/koding](https://kidsakoder.no/koding).

Bli gjerne med i biblioteksnettverket for dei som driv kodeklubbar i bibliotek. Den finn du her: [Lær kidsa koding - biblioteksgruppen](#). Be om medlemskap!

Ta kontakt om det er noko du lurer på!

---

**Herdis Moldøen**  
Hordaland Fylkesbibliotek  
epost: [herdis.moldoen@hfk.no](mailto:herdis.moldoen@hfk.no)  
Mob: +479 01 568  
Twitter: [@herdis](https://twitter.com/herdis)

---