

Jahresbericht 2022

des CoderDojo Schöneweide

15.11.2022

Inhaltsverzeichnis

Mitgliederentwicklung	2
Durchgeführte Vereinsveranstaltungen	2
Beziehungen zum Dachverband und zu anderen Vereinen	3
Kooperationen	5
Struktur des Vereins	5
Aktivitäten der Organe, Ausschüsse und einzelner Mitglieder	6
Finanzbericht	7

Mitgliederentwicklung

Zu- und Abgang von Mitgliedern, Erläuterungen zu auffälligen Entwicklungen, Ausschlussverfahren

In diesem Jahr freuen wir uns über die beiden neuen Mitglieder Sahra K. und Maximilian L.. Philipp B. ist nicht mehr aktives Mitglied.

Durchgeführte Vereinsveranstaltungen

Um unsere Workshops zu organisieren, die allgemeinen Abläufe des CoderDojos zu gestalten und unsere Mitglieder **weiterzubilden**, organisieren wir wöchentlich am Mittwoch freie Coworkings an der HTW Berlin, an denen auch nicht-Vereinsmitglieder teilnehmen. Während dieser Coworkings veranstalteten Vereinsmitglieder und nicht-Vereinsmitglieder eine Reihe von Weiterbildungen zu den Themen "Mentoring", "Projektmanagement", "Videoproduktion", "UI-Prototyping", "Förderung von Diversität", "Pflege von Social Media Plattformen" und "Programmieren in Minecraft".

Weitere **interne Veranstaltungen** umfassen teamfördernde Events wie ein Treffen beim Weihnachtsmarkt, einen Stand beim O-Tag der HTW, einen Vision-Tag, an dem über die zukünftige Ausrichtung des CoderDojos gesprochen wurde, sowie eine Halloween-Feier.

Nach außen waren wir durch viele **Workshops für Kinder und Jugendliche** sichtbar, wie beispielsweise das monatliche Coding im Dojo, das seit Dezember 2021 elf mal veranstaltet wurde.

Noch im November 2021 haben wir mit *Kara & Karol* im "Zwischen Käfern und Bauklötzen"-Workshop gelernt, wie man eine kleine Figur dazu programmieren kann, kleine Häuser zu bauen oder wie ein Käfer durch den Wald navigiert.

Im Chatbot-Workshop wurde gezeigt, wie mit *Scratch* oder Python ein Programm entwickelt werden kann, das antwortet, wenn ein User eine Frage stellt.

Programmiert werden kann aber nicht nur in Programmen, die dafür vorgesehen sind. Das haben wir im *Minecraft-Workshop* gezeigt, in dem wir in Minecraft grundlegende Computerbestandteile nachgebaut haben.

In Zusammenarbeit mit einem CoderDojo in Südafrika haben wir am am "*Astro Pi - Mission Zero*" Projekt teilgenommen, bei dem die Teilnehmenden einen Raspberry Pi programmiert haben, dessen Code tatsächlich auf der Internationalen Raumstation ISS ausgeführt wurde.

Gehackt wurde im "HTW & CoderDojo hackt Workshop". Es handelte sich bei dem Workshop um eine Zusammenarbeit des CoderDojos mit der Studierendeninitiative "HTW hackt" an der HTW Berlin. Vor allem ging es um die Sicherheit von Cookies und XSS-Vulnerabilität von Web-Anwendungen.

Zum *Girls-Day* kamen viele interessierte Mädchen und junge Frauen zum CoderDojo, um zu entdecken, wie eine Webseite aufgebaut werden kann, wie man Spiele mit einer Game-Engine entwickelt und wie man LEDs zum Leuchten bringt.

Weiterhin waren wir auf dem *Fest für Demokratie und Toleranz (Treptow-Köpenick)* in Schöneweide mit einem Stand zum Thema "Spiele designen für Demokratie" aktiv und haben viele andere Projekte kennengelernt und uns vorgestellt.

In diesem Jahr bekamen wir die Chance, mit unserem Workshopkonzept zum Programmieren von Foto-Filtern zur Tincon in Kreuzberg beizutragen. Die Teilnehmenden haben in unserem Workshop auf von der Tincon zur Verfügung gestellten iPads und der App PocketCode eine App programmiert, die das Kamerabild mit einer selbsterstellten Grafik am richtigen Ort überlagern.

Beim von all eins e.V. organisierten Feriencamp für Mädchen und junge Frauen, "Ladies 1st" im Mellow Park Schöneweide, trugen wir mit einem Workshop zum Programm bei. Die Teilnehmenden entwarfen Spiele, die Themen, die sie beschäftigen, wie Diskriminierung, Sexismus oder Nachhaltigkeit, verarbeiten.

Außerdem haben wir mit einem Workshop im Programm "Verrücktes Labor" des Freizeit- und Erholungszentrums (FEZ) mitgewirkt, bei dem die Teilnehmenden unterschiedliche Herausforderungen mit kleinen *Robotern* bewältigen konnten.

Wenn wir nicht programmiert haben, wurde *gelötet*. Dazu fanden wir uns dieses Jahr zwei mal im Makerspace "xHain" in Friedrichshain ein, von dem wir die Löttausrüstung verwenden konnten.

Neben den Workshops für Kinder und Jugendliche gab es auch zwei Workshops, die **für Erwachsene** ausgelegt waren. Für Frauen, die sich beruflich neu orientieren wollen, gab es den *BER-IT-Workshop*, bei dem wir einen Einblick in die Welt der Informatik gegeben haben. Beim Informatiktag haben wir Lehrpersonen ein Workshop-Konzept mit der Game-Engine Godot vorgestellt, das an Schulen als Projektarbeit verwendet werden kann.

Beziehungen zum Dachverband und zu anderen Vereinen

Seitdem 2013 in Irland die CoderDojo-Foundation gegründet wurde, gibt es weltweit viele unterschiedliche CoderDojos, von denen das CoderDojo Schöneweide ein Teil ist. Unterstützt und im engen Austausch ist das CoderDojo Schöneweide mit dem Verein "CoderDojo Deutschland e.V.". Es ist noch in Diskussion, wie der CoderDojo Deutschland e.V. als Dachverband für weitere Dojos, wie das CoderDojo Schöneweide, fungieren kann.

Viele Mitglieder des CoderDojo Schöneweide sind Studierende der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin (HTW) in dessen Räumlichkeiten die Coworkings sowie viele der veranstalteten Workshops stattfinden. Auch unterstützt die HTW durch Infrastruktur (WLAN, Räume, Toiletten) und Hardware (Bildschirme, Raspberry Pis). Gleichzeitig organisiert das CoderDojo ein Wahlmodul an der HTW.

Kooperationen

In diesem Jahr sind einige Kooperationen mit Schulen, Makerspaces, Organisationen der HTW und anderen Bildungseinrichtungen wie dem Freizeit- und Erholungszentrum (FEZ) entstanden.

Zusammen mit der Anna-Seghers-Schule Berlin wurde eine Workshopreihe zum Thema Spieleentwicklung mit Godot umgesetzt, die insgesamt 5 Workshoptage umfasste.

Ebenfalls zusammen mit der Anna-Seghers-Schule sowie mit der Hochschule für Technik und Wirtschaft (HTW) wurde die Lehrendenfortbildung zum Informatiktag umgesetzt.

Auch in Zusammenarbeit mit dem Freizeit- und Erholungszentrum sind in diesem Jahr an zwei Tagen jeweils zwei Workshops entstanden.

Der Girls-Day wurde in Kooperation mit dem Frauenzentrum Treptow-Köpenick entwickelt, wobei das CoderDojo vor allem die didaktische und inhaltliche Umsetzung übernahm und das Frauenzentrum Treptow-Köpenick sich für die Publikmachung und Kommunikation einsetzte.

Weiterhin gibt es einige Kooperationen mit Organisationen, die an der Hochschule für Technik und Wirtschaft angesiedelt sind, wie der Organisation "HTW hackt" oder dem Urban-Garden der HTW.

Die deutsche Schreberjugend setzt zusammen mit dem CoderDojo Schöneweide ein Projekt zur Visualisierung von Wetterdaten um.

Dank der Möglichkeiten im Makerspace "xHain" konnten zwei Lötworkshops umgesetzt werden. Und weitere sind geplant.

Im Rahmen der digitalen Weiterbildung von Frauen* haben wir mit BER-IT kooperiert.

Struktur des Vereins

Informationsplattformen, Verantwortlichkeiten, Einordnung in die (lokale) Vereinswelt

Aktuell ist die erste Vorstehende Fenja Severing, der zweite Vorstehende ist Bruno Schilling und der erste Stellvertreter ist Luis H.. Die erste Kassenprüferin ist Sabina M., der zweite Kassenprüfer ist Dustin E.. Weitere **Positionen** sind nicht schriftlich festgehalten.

Die im Verein **anfallenden Aufgaben** werden auf einem gemeinsamen Trello-Board (Kanban) verwaltet. Das Trello-Board teilen wir uns mit nicht-Mitgliedern, die sich auch für die Zwecke des Vereins engagieren. Dazu zählen vor allem auch Teilnehmende des entsprechenden Wahlmoduls an der HTW.

Ein informeller **Austausch** zwischen den Vereinsmitgliedern untereinander, sowie mit nicht-Mitgliedern, die sich für die Zwecke des Vereins engagieren, findet online über die

Plattform Matrix statt und alle zwei Wochen Mittwoch um 18:30 Uhr in einem Stand-Up Meeting im freien Co-Working (siehe oben).

Potentiell an den Aktivitäten des Vereins **Interessierte** werden auf der [Website](#) des CoderDojo Schöneweide und in den sozialen Medien (Facebook, Instagram) informiert.

Wichtige **Dokumente** des Vereins sowie weiterführende Informationen und interessante Links sind für Vereinsmitglieder im entsprechenden GoogleDrive Ordner einsehbar.

Der Verein CoderDojo Schöneweide ist ein **lokaler Verein** und nicht nur, aber vor allem, im Kiez Schöneweide aktiv. In diesem Rahmen hatten wir einen Stand beim Fest für Demokratie und Toleranz in Treptow-Köpenick, haben uns bei einem Feriencamp für Mädchen und im FEZ-Ferienprogramm engagiert. Als ehrenamtliches Engagement im Bereich digitale Bildung ist der Verein auch **überregional** vernetzt. Das wird neben den Kooperationen mit CoderDojo Deutschland und CoderDojo weltweit (siehe oben) auch durch die Teilnahme an [Meet and Code](#) deutlich.

Aktivitäten der Organe, Ausschüsse und einzelner Mitglieder

Gemäß den Beschlüssen im Gründungsprotokoll hat der Vorstand in Absprache mit dem Finanzamt für Körperschaften I die Satzung angepasst, um den Auflagen der Gemeinnützigkeit zu entsprechen. Außerdem wurde der Antrag auf Eintragung ins Vereinsregister an das zuständige Amt Charlottenburg geschickt. Über die vom Amt Charlottenburg geforderten Satzungsänderungen wird in der ordentlichen Mitgliederversammlung am 19.11.2022 abgestimmt.

Maximilian L. hat sich mit dem Thema Finanzen auseinandergesetzt und insbesondere Steuerberater:innen recherchiert. Damit ist die Grundlage gegeben, für ein Info-Gespräch, wie viel der Verein selbst zum Thema Steuererklärung & Überprüfung auf Gemeinnützigkeit beitragen kann und wie viel ein:e Steuerberater:in übernehmen kann.

Außerdem wurde ein erster Entwurf einer Finanzordnung erstellt, in dem vor allem darauf eingegangen wird, wer wie Finanzierungsanträge an den Verein stellen kann. Die Finanzordnung wurde noch nicht unterzeichnet. Ein erster Entwurf eines Finanzierungsplans existiert. In der aktuellen Fassung kann dieser Plan als Richtlinie verstanden werden. Einige Punkte bedürfen einer Überarbeitung.

Finanzbericht

Die Vereinsgründung hat sich durch das ganze Jahr gezogen. Der Verein besitzt noch kein Vereinskonto oder damit verbundene Ein- und Ausnahmen. Einzelne Veranstaltungen konnten durch den Verein CoderDojo Deutschland e.V. finanziell unterstützt werden.

Verwendungszweck	Datum	Ausgaben/Einnahmen
-	-	0