



CoderDojo



Handbuch für CoderDojo Champions

Inhalt

Einführung in Programmieren und CoderDojo 4

- Was ist Programmieren? 4
- Wozu Programmieren lernen? 5
- Verbreitete Bedenken und Vorurteile 6
- Über CoderDojo 7



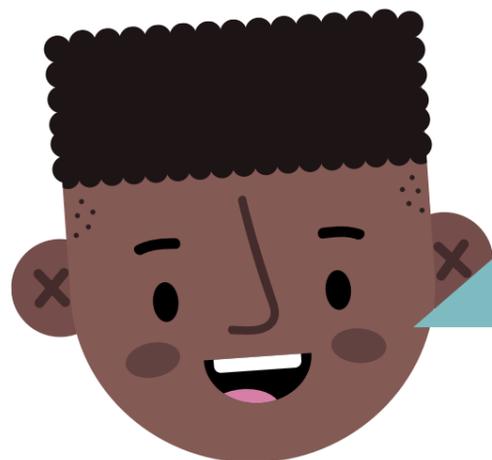
Dein Dojo 8

- Was passiert bei einem Dojo? 8
- Mitglieder eines Dojo 9
- So startest du ein Dojo 12
 - Registriere dich als Champion 12
 - Finde einen Veranstaltungsort 12
 - Baue ein Team auf..... 14
 - Plane dein erstes Dojo 18
 - Mach Werbung für dein Dojo 18



So organisierst du ein Dojo 20

- So könnte das Programm für dein Dojo aussehen 20
- Verwendung pädagogischer Ressourcen bei deinem Dojo 24
- Spendensammlung für dein Dojo 31



Die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen 34

- Was du bei der Arbeit mit jungen Menschen beachten musst 35
- Zeige ihnen, dass auch du noch lernst 37
- Ein guter Draht geht über Fachkenntnis 38



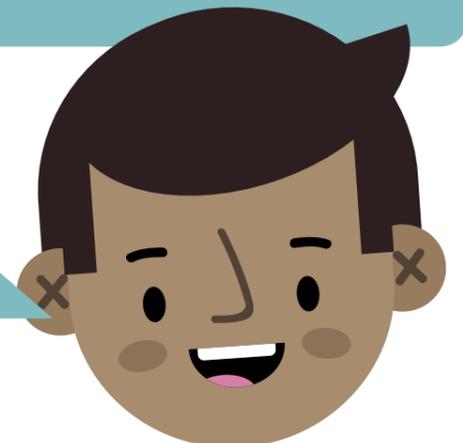
Die CoderDojo-Bewegung 40

- Das CoderDojo-Ethos 40
 - Zusammenarbeit und Teamwork . 41
 - Für Wandel sorgen 42
 - CoderDojo ist locker und macht Spaß 42
 - Integrativ und kostenlos 45
 - Open-Source 46
- Die CoderDojo-Community 47
 - Halte Kontakt mit der Community auf 47
 - Community-Veranstaltungen 48
 - Regionale Vertretungen 49
- Die CoderDojo Foundation 50
 - Was macht die CoderDojo Foundation? 50
 - Kontakt zur CoderDojo Foundation 51



Anhänge

- E-Mail-Vorlagen 52
- Flugblätter 58
- Eisbrecher 62
- Online-Ressourcen..... 67
- Digitale Abzeichen 72

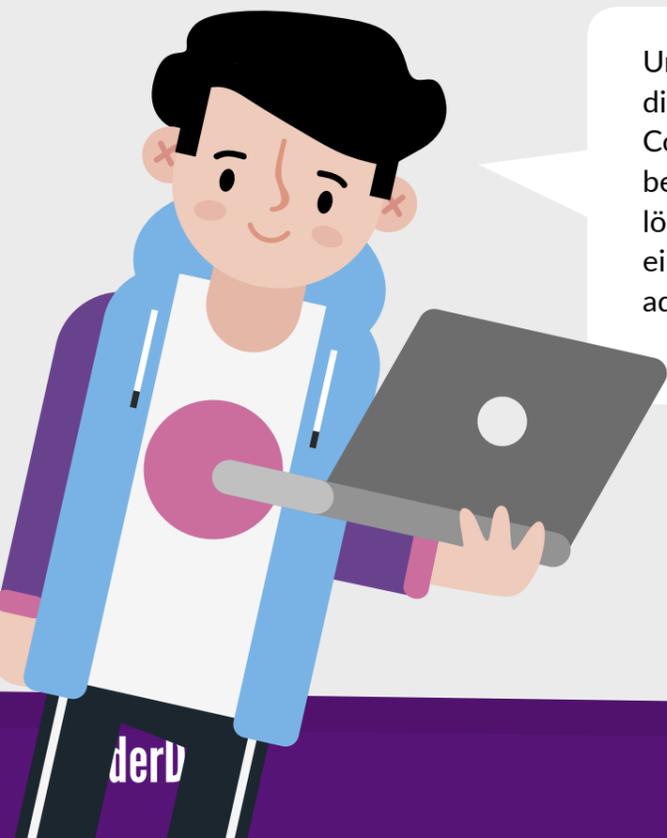




Einführung in das Programmieren und CoderDojo

Was ist

Programmieren?



Unter Programmieren (oder Codieren) versteht man die Fähigkeit, eine Reihe von Anweisungen für einen Computer zu erstellen (was wir als Computerprogramm bezeichnen), mit denen dieser eine bestimmte Aufgabe lösen kann. Computerprogramme können ganz einfache Konstrukte sein, die zum Beispiel zwei Zahlen addieren, bis hin zu hochgradig komplexen Webseiten, Videospielen oder Apps.



Wozu

Programmieren

lernen?

Es gibt jede Menge Gründe dafür, warum es Sinn macht, Programmieren zu lernen, wie zum Beispiel die wirtschaftlichen und kreativen Möglichkeiten, die dir mit Programmierkenntnissen offenstehen. Die Motivation hinter CoderDojo ist die Tatsache, dass digitale Technologien eine immer größere Rolle in unserem Leben einnehmen, aber die meisten von uns keine wirkliche Vorstellung davon haben, wie diese Technologien funktionieren. Die Fähigkeit, diese Technologien gezielt zu nutzen, ermöglicht es Programmierern, die digitale Welt aktiv mitzugestalten, anstatt den Aufbau dieser Welt anderen zu überlassen und sie lediglich passiv zu nutzen.

Das Erlernen von Programmierkenntnissen verschafft Kindern und Jugendlichen ein kreatives Feld, in dem sie sich artikulieren und gleichzeitig ihre Ausdauer und Problemlösungskompetenz sowie ihr logisches Denkvermögen entwickeln können. Deshalb wollen wir von CoderDojo jedem jungen Menschen die Chance geben, sich mit Technologien kreativ zu betätigen, in einem entspannten, kostenlosen und sozial orientierten Umfeld.

Nichts erzwingen

Programmieren ist toll, aber sicher nicht jedermanns Sache. Genau wie mit jedem anderen Hobby und jeder anderen Fähigkeit werden manche Teilnehmer zu dem Schluss kommen, dass Programmieren nicht ihr Ding ist - und das ist völlig in Ordnung. Für andere wiederum wird das Programmieren zu einer lebenslangen Leidenschaft werden!



Verbreitete Bedenken und Vorurteile

Hier haben wir einige Meinungen über Computer und Programmieren aufgelistet, denen du vielleicht schon begegnet bist und die keineswegs der Wahrheit entsprechen.

Vorurteil

Nur Genies können programmieren.

Wenn ich etwas falsch mache, geht der Computer nicht mehr.

Ich kann doch vor den Kindern keinen Fehler machen!

Programmieren kann man nur an der Uni lernen.

Tatsache

Stimmt nicht! Jeder kann programmieren lernen.

Schon möglich... aber wenn du nicht gerade mit einem Baseballschläger auf den Computer eindrückst, kann einer unserer erfahrenen Mentoren den Schaden wahrscheinlich schnell beheben. Am schnellsten lernt man, wenn man Dinge einfach ausprobiert.

Zu sehen, dass auch Mentoren Fehler machen, hilft jungen Menschen dabei, ihre eigenen Fehler zu akzeptieren und zeigt ihnen, dass Fehler ein wichtiger Teil des Lernprozesses sind.

Viele hervorragende professionelle Programmierer, darunter auch James Whelton, CoderDojo-Gründer, haben sich das Programmieren selbst beigebracht.



Über CoderDojo

Was ist CoderDojo?

CoderDojo ist eine globale Bewegung kostenloser, offener, durch Freiwillige organisierte Programmier-Clubs (Dojos), bei denen Kinder und Jugendliche im Alter von 7–17 Jahren (Ninjas) mit Unterstützung anderer Ninjas und freiwilliger Mentoren mehr über digitale Technologien erfahren können. Die Mission von CoderDojo lautet, jungen Leuten auf der ganzen Welt die Chance zu geben, das Programmieren in einem sozialen und sicheren Umfeld zu erlernen.



Die Geschichte von CoderDojo

Die Bewegung wurde von James Whelton und Bill Liao gegründet. James war damals 18 Jahre alt und hatte einen Programmierclub an seiner Schule gegründet. Bill war Unternehmer und Philanthrop, der die positive Wirkung von James' Initiative erkannt hatte und diese ausbauen wollte. Gemeinsam gründeten die beiden CoderDojo und organisierten das erste Dojo, das am 23. Juli 2011 in der Grafschaft Cork, Irland, stattfand.

Sieben Jahre später, im Jahr 2018, hat der Open-Source-Aufbau von CoderDojo der Bewegung dabei geholfen, sich über die ganze Welt auszubreiten. Freiwillige haben mittlerweile über 1650 Dojos in 80 Ländern organisiert, und jeden Tag finden neue Dojos statt!



Die CoderDojo Foundation

Das Team der CoderDojo Foundation unterstützt die weltweite CoderDojo-Bewegung und fördert ihr weiteres Wachstum. Wir stellen Tools, Inhalte und Unterstützung zur Verfügung, um Dojos, Dojo-Freiwillige und Ninjas auf der ganzen Welt miteinander zu verbinden und um die Organisation und Durchführung von Dojos einfacher zu gestalten. Jedes Jahr unterstützen wir auch eine Reihe von Veranstaltungen der CoderDojo-Community, darunter DojoCon, die Jahreskonferenz für Freiwillige, und Coolest Projects, die internationale Präsentationsplattform für die Projekte unserer jungen Programmierer, die ebenfalls jährlich stattfindet. Mehr über die Foundation sowie darüber, wie wir dir bei Organisation und Durchführung eines Dojo helfen können, erfährst du auf Seite 50.

Dein Dojo



Dein Dojo

Was passiert bei einem Dojo?

Ein Übermaß an Struktur und Organisation kann Kreativität ersticken. Die Atmosphäre der meisten Dojos lässt sich am besten als „organisiertes Chaos“ beschreiben: eine energiegeladene Mischung aus Fantasie, Experimentierfreude und dem selbstständigen Erlernen neuer Fähigkeiten. Teilnehmer eines Dojos haben die Möglichkeit, in lockerer Atmosphäre an Projekten zu arbeiten und so ihre Kenntnisse zu erweitern, sich mit anderen auszutauschen und gemeinsam Problemlösungen ausfindig zu machen. Teilnehmer werden ermutigt, mit anderen zu kommunizieren und Freundschaften zu schließen. Mentoren kommen erst dann ins Spiel, wenn Teilnehmer ein Problem noch immer nicht lösen können, nachdem sie eine Suchmaschine konsultiert oder die Hilfe anderer Teilnehmer gesucht haben.



Mitglieder eines Dojo

Champions



Ein Dojo-Organisator, entweder der ursprüngliche Gründer des Dojo oder die Person, die diese Rolle später übernommen hat.

Champions sorgen dafür, dass am Tag des Dojo alles reibungslos abläuft. Champions müssen nicht unbedingt wissen, wie man programmiert. Sie müssen lediglich begeistert von der CoderDojo-Mission sein und den Wunsch

haben, etwas zu bewegen. Viele unserer Champions sind technisch unbedarft und führen seit Jahren erfolgreiche Dojos!

Wir empfehlen, nach Möglichkeit einen Co-Champion zu finden, mit dem du dir die Verantwortung teilst. Dies stellt einen reibungslosen Ablauf deines Dojos sicher, auch wenn einer von euch wegzieht oder aus beruflichen oder anderen Gründen seine Funktion zurücklegen muss.

Mentoren



Freiwillige, die Ninjas bei der Fertigstellung ihrer Projekte und dem Erlernen neuer Fähigkeiten unterstützen und ermutigen.

Viele unserer Mentoren verfügen über keinerlei technische Fähigkeiten, aber das hindert sie nicht daran, den Ninjas bei ihrem Dojo mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Jeder, der eine Leidenschaft für Technologie hat und den CoderDojo-Geist teilt, kann ein Mentor werden.

Die Rolle eines Mentors ist nicht zu verwechseln mit der einer Lehrperson. Mentoren helfen Ninjas dabei, Probleme zu bewältigen, und ermutigen Sie in ihren Bemühungen, ohne direkte Lösungen anzubieten. Dojos profitieren in großem Ausmaß von der Großzügigkeit dieser Personen, die den Lernprozess junger digitaler Gestalter und Forscher fördern und unterstützen.

Andere Freiwillige



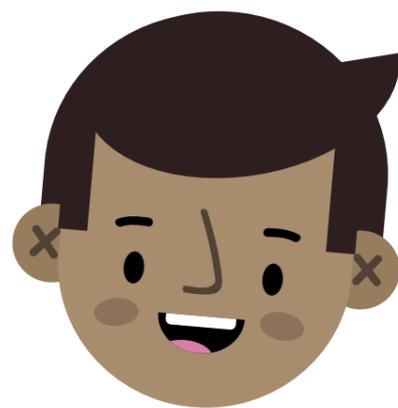
Personen, die bei einem Dojo mithelfen, ohne als Champions oder Mentoren zu fungieren.

Champions und Mentoren sind Freiwillige - ebenso wie die Personen, die bei der Organisation des Dojos mithelfen, zum Beispiel bei der Ticketvergabe, der Vorbereitung des Veranstaltungsortes bzw. dem Aufräumen nach dem Dojo, der Präsentation des Dojo in den sozialen Medien sowie bei all den anderen Dingen, um die man sich kümmern muss, damit das Dojo stattfinden kann!

Ninjas

Kinder und Jugendliche im Alter von 7-17 Jahren, die am Dojo teilnehmen.

Ninjas sind der Grund, warum wir CoderDojos veranstalten!



Jugend-Mentoren

Ninjas, die gleichzeitig Mentoren sind!

Nachdem Ninjas Erfahrungen bei einem Dojo gesammelt haben, ist es eine gute Idee, sie dazu zu ermutigen, Jugend-Mentoren zu werden und ihr Wissen an weniger erfahrene Ninjas weiterzugeben. Dies ist eine der besten Lernmethoden: anderen Inhalte zu erklären, hilft einem, das Erklärte selbst besser zu verstehen. Damit hat der Jugend-

Mentor die fantastische Gelegenheit, sich selbst weiterzuentwickeln und gleichzeitig als Vorbild für die anderen Teilnehmer und Teilnehmerinnen zu fungieren, zu dem diese aufschauen können.



Eltern und Erziehungsberechtigte



Die meisten Dojos verlangen entweder ausdrücklich, dass Eltern oder Erziehungsberechtigte für die Dauer des Dojos anwesend sind, oder legen Eltern bzw. Erziehungsberechtigten nahe, dies zu tun, anstatt die Kinder einfach abzusetzen und später wieder abzuholen.

Dies ist besonders relevant für Eltern und Erziehungsberechtigte jüngerer Ninjas, d.h. Ninjas, die jünger als 13 Jahre sind.

Eltern und Erziehungsberechtigte können äußerst hilfreich sein, falls Ninjas ein Passwort vergessen oder als Teil eines Projekts eine E-Mail-Adresse oder ein Konto auf einer Webseite benötigen.

Da sie oft ohnehin beim Dojo anwesend sind, sind Eltern und Erziehungsberechtigte die perfekten potentiellen Freiwilligen, Mentoren und Champions. In den Worten von Bill Liao, Mitgründer von CoderDojo:

“CoderDojo ist kostenlos, aber nicht umsonst!”



So startest du ein Dojo

Registriere dich als Champion

Wenn du mit dem Gedanken spielst, ein Dojo zu veranstalten, musst du als erstes dein Dojo auf der CoderDojo-Webseite registrieren, sodass unser Team bei der CoderDojo Foundation dir mit der Organisation helfen kann. Der Registriervorgang besteht aus zwei Schritten:

- Richte ein persönliches Konto auf der CoderDojo-Webseite ein. Bitte beachte, dass es sich dabei um ein Konto für dich persönlich handelt und nicht um ein Konto für dein Dojo. Das heißt, dass du deine persönliche E-Mail-Adresse und deinen Namen verwenden musst. Um mehr darüber zu erfahren, wie du ein Konto registrierst, besuche am besten dojo.soy/account
- Registriere dein Dojo auf der CoderDojo-Webseite. Wenn du noch nicht alle Informationen für dein Dojo beisammen hast, ist dies kein Problem. Der Sinn einer frühzeitigen Registrierung liegt darin, dass wir von der Foundation dir bei allen Fragen behilflich sein können, die gerade in der Anfangsphase der Vorbereitungen auftauchen. Sobald dein Dojo registriert wurde, können alle Personen, die in deiner Region nach einem Dojo suchen, dein Dojo online finden und du kannst dann zusätzliche Tools wie z.B. die Ticketvergabe einrichten, wenn dies nötig wird. Um mehr darüber zu erfahren, wie du ein Dojo registrierst, besuchst du am besten dojo.soy/new

Nachdem du den Registriervorgang abgeschlossen hast, werden wir deine Informationen überprüfen. Du erhältst innerhalb von wenigen Tagen per E-Mail entweder eine Bestätigung oder weitere Fragen vom Foundation-Team. Wenn es Probleme gibt, werden wir diese gemeinsam mit dir lösen.

Finde einen Veranstaltungsort

Um stattfinden zu können, braucht dein Dojo die passenden Räumlichkeiten. Die meisten Dojo-Champions machen erfolgreiche Veranstaltungsorte ausfindig, die den Anforderungen eines Dojos gerecht werden und die von den Eigentümern kostenlos zur Verfügung gestellt werden.



Beispiele:

Dies sind einige der Räumlichkeiten, in denen Dojos häufig stattfinden:

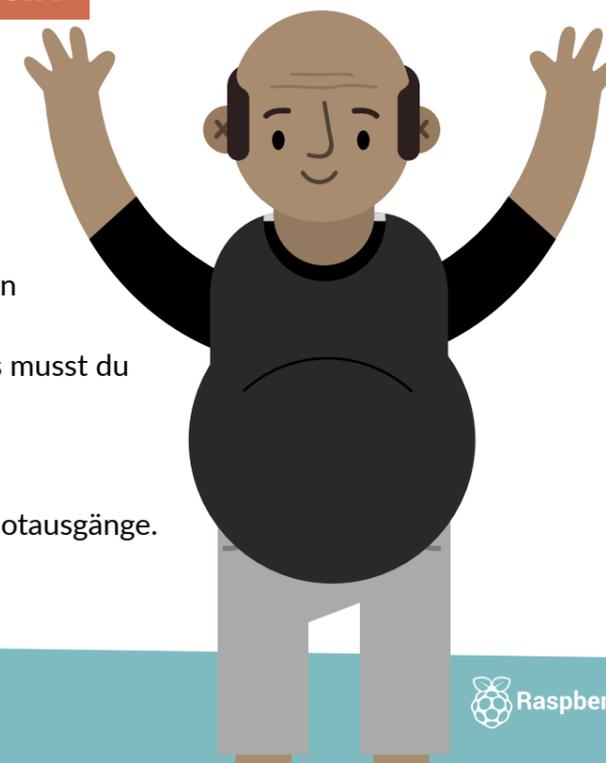
- Busse
- Kantinen
- Gemeindezentren
- Konferenzzentren
- Felder/Festivals
- Hotels
- Büchereien
- Lokale Firmen
- Makerspaces
- Schulen
- Einkaufszentren
- Technologiezentren
- Universitäten/Hochschulen
- Jugendzentren

Anforderungen an den Veranstaltungsort

Ein Veranstaltungsort für dein Dojo muss einige Grundvoraussetzungen erfüllen. Andere Dinge sind optional, aber überaus nützlich. **Bitte beachte, dass ein Dojo nicht an einer Privatadresse durchgeführt werden kann.**

Was dein Veranstaltungsort braucht

- Tische und Stühle für die Teilnehmer.
- Steckdosen für Laptops.
- Ausreichenden Versicherungsschutz (z.B. Haftpflichtversicherung). Die meisten Veranstaltungsorte verfügen über einen Versicherungsschutz dieser Art, aber dies musst du vorher überprüfen.
- Entsprechende Gesundheits- und Sicherheitsmaßnahmen, einschließlich Notausgänge.



Dinge, die am Veranstaltungsort praktisch sind

- **Internetanschluss.** Dieser erleichtert die Durchführung deines Dojos gewaltig. Allerdings schaffen es viele Dojos auch ohne Internetanschluss, indem sie gedrucktes Material verwenden und die erforderlichen Dateien auf USB-Flash-Drives zugänglich machen.
- **Computer.** Computer braucht man bei Dojos auf jeden Fall - häufig werden die Ninjas gebeten, ihre eigenen Computer mitzubringen. Wenn einige Computer am Veranstaltungsort zugänglich sind, heißt das, dass du das CoderDojo-Erlebnis auch Kindern und Jugendlichen ermöglichen kannst, die keinen Zugang zu einem Laptop haben.

Mögliche Kosten

Versuche nach Möglichkeit, einen kostenlosen Veranstaltungsort ausfindig zu machen. Auf diese Weise musst du dir nicht den Kopf darüber zerbrechen, wie du diese Ausgaben finanzieren sollst. Falls du keinen kostenlosen Veranstaltungsort aufreiben kannst oder dein Veranstaltungsort zusätzliche Kosten für Sicherheit, Haftpflichtversicherung etc. generiert, musst du eine Möglichkeit finden, diese Kosten für dein Dojo abzudecken. Tipps und Vorschläge dazu findest du auf Seite 31. **Vergiss nicht, dass es gegen das Ethos und die Satzung von CoderDojo verstößt, Eintritt für die Teilnahme an einem Dojo zu verlangen.**

Baue dein Team auf

Es ist natürlich möglich, ein Dojo im Alleingang zu organisieren - aber der Arbeitsaufwand ist enorm. Unterstützung ist Goldes wert - wie viele Freiwillige du genau brauchst, hängt von der Größe deines Dojos ab. Oberste Priorität für dich sollte es sein, Mentoren zu finden, die den Lernprozess der Ninjas unterstützen. Halte aber auch Ausschau nach anderen Freiwilligen, die dir bei Dingen wie der Präsentation deines Dojos in den sozialen Medien oder den Verhandlungen mit dem Manager/Eigentümer deines Veranstaltungsortes helfen können. Idealerweise solltest du auch einen Co-Champion finden.

Material für die Einstellung von Freiwilligen

Du kannst gerne das in diesem Handbuch enthaltene Schreiben für die Einstellung von Freiwilligen (siehe Seite 52) sowie das Flugblatt (siehe Seite 58) verwenden.



Mentoren finden

Mentoren benötigen keine technischen Kenntnisse, da sie auf die pädagogischen Inhalte (siehe Seite 24) zugreifen können, um Themen für das Dojo auszuwählen und ihre eigenen Fähigkeiten zu entwickeln. Es ist jedoch ratsam, mindestens einen technisch begabten Mentor bei deinem Dojo zu haben.

Wo finde ich Mentoren?

- Geschäftszentren
- Gemeindefzentren
- Filialen von Technologieunternehmen
- Öffentliche Büchereien
- Höhere Schulen
- Universitäten und Fachhochschulen
- Jugendorganisationen



Gründe, als Mentor an einem Dojo teilzunehmen

Es kann durchaus sein, dass du schlagkräftige Argumente brauchst, um potentielle Mentoren anzuwerben. Am besten erklärst du ihnen, dass es eine bereichernde Erfahrung ist, als Mentor bei einem Dojo mitzumachen. Mentoren haben die Chance, Kinder und Jugendliche in ihrer Gemeinschaft bei ihrer Lernerfahrung zu unterstützen - sie erfahren dabei nicht nur mehr über sich selbst, sondern auch über Technologie im Allgemeinen. Auch, wenn sie bereits erfahrene Programmierer sind - das Umfeld eines Dojos gibt Mentoren eine einzigartige Chance, verschiedene Aspekte ihrer Tools näher zu erkunden, oder aber völlig neue kennenzulernen.

Wenn du nicht sicher bist, ob die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen das Richtige für dich ist, blättere am besten auf Seite 34 in diesem Handbuch. Dort findest du jede Menge Tipps und Ratschläge, die du an deine Schützlinge weitergeben kannst!

Freiwilligenarbeit ist nicht nur eine fantastische Methode, der Gemeinschaft etwas zurückzugeben, sondern macht sich auch gut auf Lebensläufen. Dieser Punkt ist besonders überzeugend, wenn du Studierende anwerben möchtest. Diese sind üblicherweise daran interessiert, Erfahrungen zu sammeln und Netzwerke aufzubauen.



Mach Eltern zu freiwilligen Helfern

Eltern, Erziehungsberechtigte oder andere Erwachsene, die mit den Ninjas deines Dojos zu tun haben, eignen sich besonders gut als freiwillige Helfer. Wenn dein Dojo, so wie es normalerweise üblich ist, verlangt oder empfiehlt, dass Eltern/Erziehungsberechtigte der Ninjas beim Dojo bleiben, hast du so gut wie gewonnen!

Höchstwahrscheinlich verfügen sie alle über Fähigkeiten, die bei deinem Dojo nützlich sein könnten - sie wissen es nur noch nicht. Wenn sie technisch begabt sind, ist das natürlich ein Bonus, aber auch jede Menge anderer Fähigkeiten kannst du bei deinem Dojo gut gebrauchen:

Überraschend nützliche Fähigkeiten

Öffentliches Reden

Nähen

Musik

Elektrik/Elektronik

Kunst

Holz-/Metallarbeits/
Handwerken im
Allgemeinen

Nutzen beim Dojo

Um Ninjas mit ihren Abschlusspräsentationen oder der Vorbereitung für Veranstaltungen wie „Coolste Projekte“ zu helfen (siehe Seite 48)

Um Ninjas bei Projekten im Bereich tragbare Technologien zu helfen, bei denen oft leitende Fäden in Kleidungsstücke eingenäht werden müssen

Um Ninjas bei Projekten im Bereich Musikprogrammierung zu helfen, z.B. mit Sonic Pi oder Scratch

Um Ninjas dabei zu helfen, Hardware zu entwerfen oder zu konstruieren

Um Ninjas dabei zu helfen, Grafiken, Logos etc. oder sogar ganze Webseiten für ihre Projekte zu entwerfen

Um Ninjas dabei zu helfen, Hardware-Projekte aus einem Knäuel von Drähten und Elektronik in etwas Tolles zu verwandeln (das nicht gleich wieder kaputt geht!)

Der Einsatz von Wartelisten für Freiwillige

Es kommt oft vor, dass sich mehr Ninjas für ein Dojo interessieren, als es verfügbare Plätze gibt. Wenn dies vorkommt, entscheiden sich viele Dojos für ein Wartelistensystem: Ninjas kommen neu zum Dojo hinzu, wenn Plätze frei werden. Tickets für das Dojo werden aber zunächst nur an aktuelle Dojo-Mitglieder vergeben. Manche Dojos, die mit diesem System arbeiten, nutzen es auch als eine Art Anreiz für Freiwillige: Wenn sich nämlich ein Erwachsener für ein Kind bzw. einen Jugendlichen auf der Warteliste als freiwilliger Helfer für das Dojo meldet, kann dieses Kind bzw. dieser Jugendliche auf jeden Fall teilnehmen, egal, welche Position auf der Warteliste er/sie innehat.

Plane dein erstes Dojo

Nachdem du nun über das Grundkonzept Bescheid weißt, kannst du mit der Planung deines ersten Dojos beginnen! Halte dich dabei am besten an das auf Seite 20 angeführte Musterprogramm. Den Abschnitt über Dojos mit einer großen Anzahl an neuen Ninjas solltest du dir besonders gut durchlesen - da dies dein erstes Dojo ist, wirst du wahrscheinlich relativ viele neue Ninjas dabei haben.

Mach Werbung für dein Dojo

Sobald du weißt, wo und wann dein Dojo stattfinden wird, kannst du beginnen, die Werbetrommel zu rühren, um Kinder und Jugendliche ausfindig zu machen, die Ninjas sein möchten. Nachstehend sind einige der am häufigsten eingesetzten Werbemethoden aufgelistet, die für dich interessant sein könnten.

Halte deine CoderDojo-Seite auf dem neuesten Stand

Wenn du dein Dojo auf der CoderDojo-Webseite registrierst, wird eine Übersichtsseite erstellt, auf der du den Ort des Dojos, den aktuellen Status (Planung, offen, belegt etc.), Details zu bevorstehenden Events und Links zu Konten auf sozialen Medien anführen kannst, falls du diese eingerichtet hast. Diese Übersichtsseite ist normalerweise der erste Ort, an dem Interessierte landen, wenn sie mehr über dein Dojo herausfinden möchten. Daher ist es besonders wichtig, dass diese Seite laufend aktualisiert wird!



Sei aktiv in den sozialen Medien

Die meisten Dojo-Champions richten Konten in den sozialen Netzwerken ein, die in ihrer Region beliebt sind, z.B. Twitter oder Facebook, um sicherzugehen, dass interessierte Nutzer über die neuesten Entwicklungen hinsichtlich ihres Dojos informiert bleiben, und um die Erfolge des Dojos und seiner Ninjas mit anderen teilen zu können. Soziale Netzwerke können überaus nützlich sein, um freiwillige Helfer zu finden sowie Ninjas und die Eltern von Ninjas anzusprechen.

Die Verwendung von Fotos deiner Ninjas

Wenn du Werbung für dein Dojo machst, möchtest du vielleicht Fotos von Ninjas verwenden, die in der Vergangenheit an Dojos teilgenommen haben. In den meisten Ländern musst du dafür die Erlaubnis der Eltern einholen. Du bist verantwortlich dafür, die geltenden Gesetze zu verifizieren sowie diese einzuhalten. Oft geschieht dies in Form einer Einverständniserklärung, die von den Eltern unterzeichnet wird.

Mach junge Menschen auf dein Dojo aufmerksam

Zu Beginn musst du wahrscheinlich Kinder und Jugendliche aktiv ansprechen, um sie auf dein Dojo aufmerksam zu machen. Es ist ganz normal, mit einer Handvoll Ninjas anzufangen - deren Zahl wird mit Sicherheit anwachsen. Am besten nimmst du mit bestehenden Gruppen und Netzwerken Kontakt auf. Dazu gehören:

- Schulen
- Jugendzentren
- Jugendgruppen (z.B. Sportclubs, Pfadfinder etc.)
- Elternvereine
- Große Organisationen, bei denen viele Eltern beschäftigt sind

Dabei können die in diesem Handbuch enthaltenen Musterschreiben (S. 52) und Flugblätter (Seite 58) hilfreich sein.

So organisierst du ein Dojo

So könnte das Programm für dein Dojo aussehen

Nachstehend findest du ein Musterprogramm für ein Dojo. Als Zeitrahmen sind zwei Stunden vorgesehen, da die meisten Dojos eineinhalb bis zwei Stunden lang dauern. Wenn du ein kürzeres bzw. ein längeres Dojo planst, kannst du das Programm einfach anpassen.

Aufbau — 30 Minuten vor Beginn des Dojo

Der/die Champion(s) und andere freiwillige Helfer treffen am Veranstaltungsort ein und richten ihn entsprechend her, einschließlich aller Geräte, die für die geplanten Aktivitäten gebraucht werden. Wenn dein Dojo nicht leicht zu finden ist - zum Beispiel, wenn es in einem Bürogebäude stattfindet oder es mehr als einen Eingang gibt - solltest du Wegweiser, Poster oder Banner anbringen.

Dies ist auch ein guter Zeitpunkt, um dir noch einmal zu überlegen, was genau dein Dojo abdecken soll (auf Seite 27 findest du Details dazu, wie die Themenauswahl erfolgt).

Layout deines Dojo

Soweit möglich, solltest du dein Dojo räumlich so organisieren, dass die Ninjas die Möglichkeit haben, gemeinsam zu arbeiten und sich zu unterhalten. Je nach Veranstaltungsort solltest du das Dojo so einteilen, dass Ninjas, die an ähnlichen Projekten arbeiten, im gleichen Bereich untergebracht sind. Faustregel ist immer, dass ein Dojo nicht wie ein herkömmliches Klassenzimmer wirken soll - auch dann nicht, wenn es in einem stattfindet!



“Docklands CoderDojo” von Marie Greene © Marie Greene, genutzt mit Genehmigung.

Eintreffen der Teilnehmer — 15 Minuten vor Beginn des Dojo

Ungefähr jetzt werden die ersten Ninjas eintrudeln. Ein oder mehrere Freiwillige sollten sie begrüßen und ihnen helfen, sich zurechtzufinden (zeigen, wo die Steckdosen sind, wie sie sich an das W-LAN-Netzwerk anschließen können etc.)

Weitere Ideen sind:



- Ninjas und Freiwillige mit Namensschildern/Aufklebern versehen, sobald sie eintreffen
- Verschiedene Symbole auf den Namensschildern oder Umhängebänder in verschiedenen Farben verwenden, um z.B. anzuzeigen, dass die Eltern eines Ninjas damit einverstanden sind, Fotos und Videos mit dem Ninja in sozialen Medien zu verwenden, oder dass der/die Ninja ein Jugendmentor ist



Willkommen — 5 Minuten

Stelle dich und die Mentoren den neuen Ninjas gegenüber kurz vor. Wenn für dein Dojo mehrere Aktivitäten geplant sind (z.B. eine Gruppe, die mit Scratch arbeitet und eine andere Gruppe, die HTML verwendet), erkläre dies kurz und bitte die Ninjas, eine entsprechende Sitzordnung einzuhalten. Je nach Räumlichkeit wird dies bedeuten, dass die Gruppen an verschiedenen Tischen, in verschiedenen Raumabschnitten oder in verschiedenen Räumen arbeiten.



Eisbrecher — 5–15 Minuten



Die Ninjas bei deinem Dojo kennen einander womöglich nicht, oder bilden Freundschaftsgrüppchen, die nicht viel Kontakt mit anderen Ninjas suchen. Um neue Ninjas den anderen Dojo-Teilnehmern vorzustellen und Ninjas die Chance zu geben, einander kennenzulernen, empfehlen wir, sogenannte Eisbrecher-Aktivitäten durchzuführen, wann immer du mehrere Neuzugänge bei einem Dojo hast. Sogar mit erfahrenen Ninjas bieten sich Eisbrecher von Zeit zu Zeit an.

Diese Aktivitäten sind üblicherweise Spiele, die Ninjas und Mentoren im Dojo zwingen, miteinander zu kommunizieren und dabei etwas über den anderen zu erfahren. Dies kann einfach der Name des anderen Ninja sein, oder aber dessen Hobbys, Haustiere, Lieblingsband etc.

Es kommt immer wieder vor, dass ältere Ninjas (13 und darüber) die Eisbrecher-Aktivität verweigern. Du hast auch die Möglichkeit, eine Gruppe nur aus Teenagern zu bilden und sie zu ermutigen, etwas Interessantes über die anderen in Erfahrung zu bringen.

Ideen für Eisbrecher-Spiele findest du auf Seite 62 im Anhang.

„Ask three, then me!“

Bei CoderDojo halten wir Ninjas dazu an, sich auf sich selbst und auf andere Ninjas zu verlassen und nicht sofort die Mentoren zu Rate zu ziehen, wenn sie Hilfe brauchen. Das „Ask three, then me“-Prinzip besagt, dass, wenn ein Ninja einem Problem gegenübersteht, er zunächst versuchen soll, dieses selbst zu lösen. Als nächstes wird eine Lösung im Internet gesucht, dann ein anderer Ninja zu Rate gezogen. Erst danach wird ein Mentor konsultiert. Dies fördert das Lernen innerhalb der Gruppe und die Entwicklung selbstständiger Problemlösungskompetenzen.



Mach etwas Cooles aus Code — 30-90 Minuten

Ninjas arbeiten gemeinsam mit ihren Mentoren daran, eine Programmierübung fertigzustellen. Das kann ein Projekt von der CoderDojo-Ressourcenseite sein (Details dazu auf S. 25), ein Online-Programmier-Tutorial (eine Liste mit Vorschlägen findest du auf Seite 67), oder etwas, das sich die Ninjas mit Hilfe ihrer Mentoren selbst ausgedacht haben.

Ninjas können alleine oder in Gruppen arbeiten, je nach Art des Projekts und ihren persönlichen Vorlieben. Ninjas sollen dazu angehalten werden, das CoderDojo-Prinzip „Ask three, then me“ („Frag erst drei andere, bevor du mich fragst“) anzuwenden und einander zu helfen, Probleme zu lösen.

Wenn ein Ninja oder eine Gruppe Ninjas versucht, ein eigenes Projekt zu planen, können sie dafür das CoderDojo Design-Arbeitsblatt verwenden, das auf dojo.soy/designsheet zur Verfügung steht.



Zeig deine Arbeit — 10–20 Minuten

Wenn sie Lust haben, können Ninjas die Gelegenheit nutzen, dem Dojo zu zeigen, was sie an diesem Tag oder im Laufe der letzten Dojos gemacht haben. Wie sie das tun, können Ninjas selbst entscheiden - sie können zum Beispiel vor der Gruppe stehen und ihr Projekt auf dem Bildschirm vorführen, beschreiben, was sie gemacht haben und warum, oder alle um sich herum versammeln und vorzeigen, wie ein Roboter über den Fußboden flitzt! Ninjas die Gelegenheit zu geben, ihre Erfolge vorzuzeigen, ist wichtig für ihr Selbstvertrauen, fördert ihr Präsentationsgeschick und gibt ihnen die Chance, von anderen zu lernen bzw. sich durch sie inspirieren zu lassen.

Abschluss — 5 Minuten

Danke allen für ihr Kommen und erinnere sie daran, dass sie bis zum nächsten Dojo auch zu Hause programmieren können. Wenn der Termin für das nächste Dojo schon feststeht, solltest du die Teilnehmer darüber informieren. Wenn du mit einem Ticketsystem arbeitest, erinnere deine Teilnehmer daran, nach dem Ticketvorverkauf Ausschau zu halten, damit sie sich ihren Platz sichern können. Dann gehen Ninjas und Eltern nach Hause.



Was du bei Dojos mit einer großen Anzahl an neuen Ninjas bedenken solltest

Wenn du eine große Anzahl neuer Ninjas bei deinem Dojo erwartest, musst du das bei der Planung berücksichtigen. Du wirst ein wenig mehr Zeit für die Begrüßung und Platzzuweisung brauchen und möglicherweise auch dafür, Probleme mit ihren Computern zu lösen. Du solltest außerdem die Konzepte von CoderDojo kurz vorstellen, z.B. Grundsätze wie „One rule: be cool!“ (siehe Seite 34). Damit sich die Ninjas besser kennenlernen, solltest du Eisbrecher-Aktivitäten einplanen, auch dann, wenn diese normalerweise bei dir nicht auf dem Programm stehen.

Die Verwendung pädagogischer Ressourcen bei deinem Dojo

Um deinen Arbeitsaufwand sowie den der Mentoren ein wenig zu erleichtern, solltest du bei deinem Dojo auch pädagogische Ressourcen einsetzen. Es gibt jede Menge Webseiten mit solchen Ressourcen - eine Übersicht findest du auf Seite 67 im Anhang. Auch die CoderDojo Community und die CoderDojo Foundation stellen kostenlos pädagogisches Material zur Verfügung, das speziell für die Verwendung in einem Dojo konzipiert wurde.



Pädagogische Ressourcen von CoderDojo

Eine Kollektion an pädagogischen Ressourcen für verschiedene Programmiersprachen und Hardware-Projekte findest du auf der Ressourcen-Webseite von CoderDojo auf coderdojo.com/resources. Dieses Material wurde sowohl von unserem Team bei der Foundation sowie der Coder Dojo Community erstellt und deckt unter anderem die folgenden Themenbereiche ab:

- **Scratch** – Eine einfache, graphische Programmiersprache, die ideal für Einsteiger ist und viele der wichtigsten Prinzipien des Programmierens abdeckt.
- **HTML/CSS** – Die wichtigsten Sprachen für den Aufbau von Webseiten. Diese Ressourcen setzen keinerlei Vorwissen voraus und führen Ninjas von den Grundlagen bis hin zur Gestaltung einer relativ komplexen Webseite.
- **Python** – Eine beliebte, einfach zu erlernende Programmiersprache auf Textbasis, die von professionellen Programmierern für alles Mögliche verwendet wird, von Webseiten bis hin zu Data Science.
- **JavaScript** – Diese Sprache ist eine der nützlichsten weltweit und erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Sie ist die Schlüsselsprache für die Gestaltung interaktiver Webseiten und ideal für Ninjas, die bereits Erfahrungen mit Scratch und HTML/CSS gesammelt haben.
- **App Inventor** – Noch ein graphisches Tool, das Ninjas verwenden können, um Apps für Android-Geräte zu gestalten.
- **Wearables** – Ninjas können damit Objekte im Bereich tragbarer Technologien erstellen und lernen, diese zu programmieren.
- **Unity** – Ein Entwicklungs-Tool für Spiele, das auch von Profis genutzt wird und in der Lage ist, detaillierte 3D-Spiele mittels vorgefertigter Modelle und Texturen zu erstellen. Für Anfänger ist es nicht geeignet, sehr wohl aber für Ninjas, die bereits relativ gut mit Python oder JavaScript umgehen können.

Ressourcen teilen

Wenn du selbst Material für dein Dojo bereitstellen möchtest, oder auf fantastische Tools oder Ressourcen stößt, die nicht im Anhang aufgeführt sind, wäre es toll, wenn du diese mit der Community teilst. Sende dazu eine Nachricht an das Content-Team bei der CoderDojo Foundation unter content@coderdojo.org.



Leistungen belohnen

Um Ninjas zu motivieren, ist es eine gute Idee, ihnen Anerkennung zu zeigen, wenn sie eine technische Fähigkeit gemeistert haben und damit auf das nächsthöhere Niveau aufgestiegen sind. Eine Möglichkeit, dies zu tun, ist die Vergabe von Abzeichen. Manche Dojos vergeben auch Zertifikate, Armbänder („Gürtel“) oder andere sichtbare Erfolgszeichen.

CoderDojo-Abzeichen

Wir haben eine Reihe digitaler Abzeichen erstellt, die auf Seite 72 angeführt sind. Für jedes Abzeichen gibt es bestimmte Anforderungen, die erfüllt werden müssen. Ist ein Mentor der Ansicht, dass ein Ninja die jeweiligen Anforderungen erfüllt hat, kann er ihn über die CoderDojo-Webseite mit dem Abzeichen belohnen (Anweisungen dazu findest du auf dojo.soy/givebadge). Das Abzeichen erscheint dann im Profil des Ninja.

Manche Dojos verwenden die Abzeichen (verfügbar auf dojo.soy/badgeimages) auch für Anstecknadeln oder Aufkleber für Laptops, damit die Ninjas ein greifbares Symbol für ihre Errungenschaften vor Augen haben.



Zertifikate

Viele Dojos vergeben Zertifikate anstelle von oder zusätzlich zu Abzeichen, da Ninjas diese ihren Freunden und Verwandten stolz präsentieren können. Eine digitale Vorlage kannst du auf dojo.soy/cert herunterladen und bearbeiten.

Jahresplanung für dein Dojo

Nachstehend haben wir einige Dinge aufgelistet, die du bei der Jahresplanung deines Dojo vielleicht beachten möchtest.

Ticketvergabe

Eine Ticketvergabe gilt als bewährte Methode für ein Dojo. Dafür gibt es eine ganze Reihe von Gründen:

- Du behältst den Überblick darüber, wer dein Dojo besucht und wie oft
- Du kannst die Gesamtkapazität deines Dojos den räumlichen Gegebenheiten oder der verfügbaren Anzahl an Mentoren anpassen
- Du kannst die Kapazität jeder spezifischen Gruppe deines Dojos kontrollieren, z.B. Scratch, Hardware etc.

Verschiedene Dojos haben dafür verschiedene Lösungen gefunden. Die CoderDojo Foundation hat jedoch ein System für die Ticketvergabe konzipiert, das den besonderen Anforderungen eines Dojo optimal entspricht. Ein weiterer Vorteil ist der, dass das System dasselbe Konto benutzt wie das Abzeichen-System von CoderDojo sowie die Community-Foren. Indem du unser System für die Ticketvergabe einsetzt, hilfst du der Foundation dabei, die Bedürfnisse der CoderDojo-Bewegung besser zu verstehen, da es uns bestimmte Muster für die Teilnahme zeigt. Mehr über unser System für die Ticketvergabe erfährst du auf dojo.soy/usetickets.

Wenn dein Dojo regelmäßig mehr Interessenten hat, als Plätze verfügbar sind, kannst du eventuell auch Tickets für einen bestimmten Zeitraum vergeben, sodass eine größere Zahl von Ninjas am Dojo teilnehmen kann. Eine andere Alternative ist, ausschließlich neuen Ninjas den Zugang zu deinem Dojo zu ermöglichen, wenn regelmäßige Teilnehmer wegfallen. Wenn du dich für diese Option entscheidest, empfiehlt es sich, eine Warteliste zu erstellen.

Wartelisten

Manche Dojos sind dermaßen beliebt, dass Wartelisten für Ninjas erforderlich sind, die gerne mitmachen möchten. Üblicherweise werden diese Wartelisten nach der Regel „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“ verwaltet. Sie machen es einfacher für Ninjas und ihre Eltern/Erziehungsberechtigten, da diese dich nicht ständig kontaktieren müssen, um herauszufinden, wann das nächste Dojo stattfindet. Wenn du die Warteliste ordentlich verwaltest und Interessenten sofort kontaktierst, sobald ein Platz frei wird, kannst du ihnen eine zufriedenstellende Antwort geben. Wie bereits auf Seite 17 festgehalten, kann es ein guter Anreiz für Ninjas bzw. deren Begleitpersonen sein, sich als freiwillige Helfer anzubieten, wenn sie dadurch einen Platz beim Dojo ergattern können.

Themen für dein Dojo

Je nach Interesse und Fähigkeiten deiner technischen Mentoren und erfahrenen Ninjas musst du entscheiden, welche Themen du abdecken möchtest. Ein Thema kann sehr spezifisch sein, wie die "Scratch Sushi-Karten", oder allgemeiner, z.B. "Kindern die Gelegenheit geben, eigenständig an Projekten zu arbeiten".

Wenn dein Dojo brandneu ist, empfiehlt es sich, mit einigen der klassischen CoderDojo-Themen anzufangen, da die Community jede Menge Erfahrung und Tipps für dich hat. Wenn deine technischen Mentoren jedoch spezielle Interessengebiete haben, die sie begeistern und die sie gerne im CoderDojo-Format präsentieren möchten, solltest du diesen eine Chance geben! Nachstehend findest du eine kurze Übersicht über die Top Drei-Ausgangsthemen für ein neues Dojo. Für all diese Sprachen stellt die CoderDojo Foundation pädagogische Ressourcen zur Verfügung, die dir am Anfang helfen können (siehe Seite 25). Auch im Internet findest du jede Menge Projekte und Tutorials zu diesen Themen (siehe Seite 67).

Scratch

Scratch ist eine visuelle, blockbasierte Programmiersprache, die von MIT entwickelt wurde. Sie eignet sich besonders gut für Anfänger, da diese die meisten Optionen direkt vor sich auf dem Bildschirm sehen und auch ohne massive Unterstützung durch einen Mentor einfach loslegen können. Wenn du keine technisch erfahrenen Mentoren zur Verfügung hast, ist dies der ideale Ausgangspunkt.

Vorteile

- Rasche, eindrucksvolle grafische Ergebnisse
- Blockbasiertes Programmieren vermeidet Tipp- und andere Fehler
- Deckt eine große Bandbreite an Programmierkonzepten ab
- Einfach zu lernen auch für Mentoren ohne Programmiererfahrung

Nachteile

- Die Programmiermöglichkeiten mit Scratch sind begrenzter als bei anderen Sprachen.
- Früher oder später müssen Ninjas auf eine textbasierte Sprache umsteigen.

Beispiele

Einige mögliche Scratch-Projekte findest du auf dojo.soy/scratchexamples.

Web-Entwicklung

HTML und CSS bilden den Kern des visuellen Internet-Layouts. Sie sind auch die natürliche Überleitung zu JavaScript, einer eigenständigen Programmiersprache, mit der Webseiten interaktiv gestaltet werden. Technisch unerfahrene Mentoren können mit Tutorials und dem pädagogischen Material von CoderDojo mehr über HTML/CSS lernen.

Vorteile

- Wird von professionellen Web-Entwicklern verwendet, um Webseiten zu erstellen
- Rasche, graphische Ergebnisse, die cool aussehen
- Mit HTML/CSS und JavaScript verfügt man über nahezu alle Bausteine für den Aufbau von Webseiten

Nachteile

- Relativ anspruchsvoll - auch ein einziges, kleines Projekt erfordert zwei (oder bis zu drei) separate Sprachen

Beispiele

Einige mögliche Projekte im Bereich Web-Entwicklung findest du auf dojo.soy/scratchexamples.



Python

Python ist eine leicht lesbare, vielseitige und leistungsstarke Programmiersprache, die besonders in Bereichen wie Web-Entwicklung, Hardware-Hacking und Data Science eingesetzt wird. Sie ist ideal als nächste Stufe von Scratch sowie als Ausgangspunkt für ältere Ninjas.

Vorteile

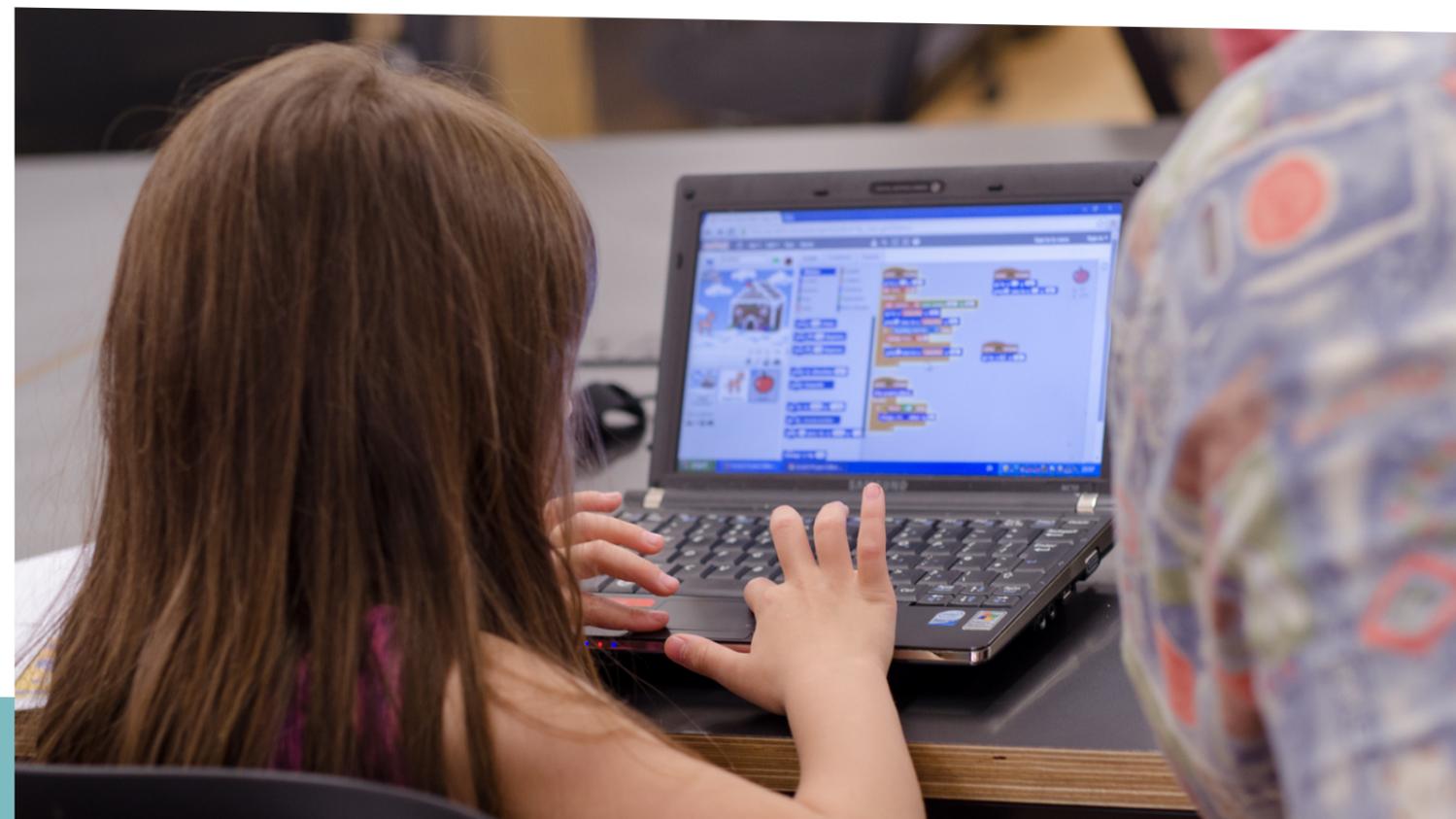
- Sieht oft ähnlich aus wie standardmäßiges Englisch
- Hat zahlreiche eingebaute Funktionen, mit denen Scripts rascher erstellt werden können
- Fördert gute Gewohnheiten beim Code-Layout, die sich auch auf andere Sprachen übertragen lassen

Nachteile

- Kann online verwendet werden (z.B. über Trinket trinket.io oder Repl.it repl.it) - früher oder später müssen Anwender jedoch lernen, es offline zu verwenden, mit Tools wie Command Prompt oder Terminal
- Viele Programme auf Anfängerniveau sind im Nur-Text-Format, da es einige Grundsätze zu verstehen gilt, ehe man zu grafischen Schnittstellen weitergehen kann

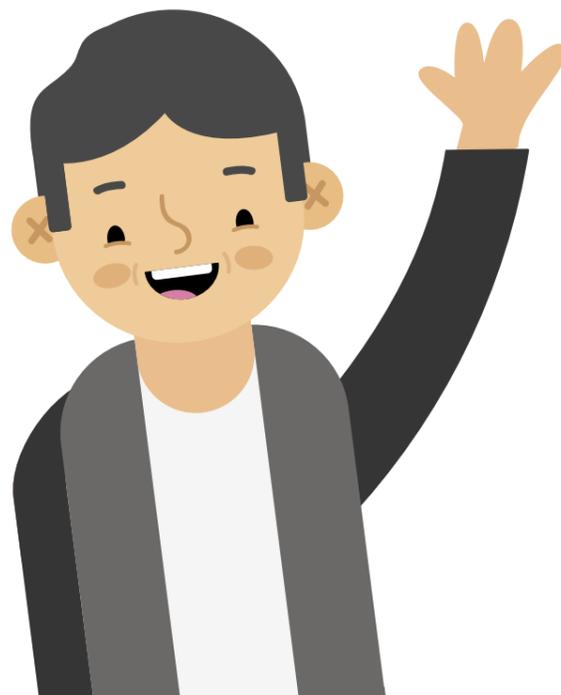
Beispiele

Einige mögliche Python-Projekte findest du auf dojo.soy/pythonexamples.



Besondere Events

Du solltest es auch in Erwägung ziehen, mit deinem Dojo besondere Events zu organisieren bzw. zu besuchen. Die Teilnahme an Veranstaltungen wie „Coolest Projects“ (siehe Seite 48) ist eine fantastische Chance für Ninjas, andere junge Programmierer kennenzulernen und sich von deren Projekten inspirieren zu lassen bzw. davon zu lernen. Dies stärkt ihr Selbstvertrauen und motiviert sie, anderen auch ihre eigenen Projekte zu zeigen. Wenn es in deiner Region keine solchen Veranstaltungen gibt, könntest du dich mit anderen Dojos zusammenschließen, um gemeinsam ein Projekt zu organisieren, oder dein eigenes Vorzeigeprojekt auf die Beine stellen!



Gastreferenten

Um ein wenig Abwechslung in dein Dojo zu bringen, ist es eine gute Idee, Gastreferenten einzuladen, z.B. aus einer Firma in der Umgebung, einer Bildungseinrichtung, aus Makerspaces etc. Diese können den Ninjas einige coole Dinge zeigen, darüber sprechen, wie sie diese gemacht haben, und Ninjas eine allgemeine Vorstellung davon vermitteln, wie sie ihre technischen Fähigkeiten in Zukunft einsetzen können. Beachte unbedingt die lokalen Vorschriften in Bezug auf Kinderschutz, wenn du erwachsene Gastreferenten zu deinem Dojo einlädst.

Verbessere dich laufend

Sobald dein Dojo gut läuft und du einige erfolgreiche Veranstaltungen hinter dir hast, solltest du Feedback von deinen Ninjas, Freiwilligen und Eltern/Erziehungsberechtigten einholen. Finde heraus, was gut funktioniert, was weniger, und was du ändern möchtest. Zusätzlich zum regelmäßigen Einholen von Feedback solltest du auch mit der Community in Verbindung bleiben (siehe Seite 47), um deine Erfahrungen mit anderen zu teilen und von anderen zu lernen.



Spendensammlung für dein Dojo



Darf ein Dojo Spenden sammeln?

Ja. Die Satzung von CoderDojo gestattet Spendensammlungen entweder durch ein einzelnes Dojo oder eine Gruppe von Dojos, so lange diese klar identifiziert wird (z.B. „CoderDojo Long Beach“ oder „Dojos of California“). Du kannst eine Spendensammlung nicht einfach als „CoderDojo“ betreiben. Unangemessene Spendensammlungen verstoßen gegen die Satzung von CoderDojo.

Sollte ein Dojo Spendensammlung betreiben?

Manchmal entstehen im Rahmen eines Dojo Kosten, die nicht von Sponsoren abgedeckt werden. Dazu gehören T-Shirts für die Ninjas, Versicherung für das Dojo oder Schulungen für Freiwillige (z.B. hinsichtlich Kinderschutz). Grundsätzlich sollten Dojos immer versuchen, ohne Sponsoring klarzukommen. Wenn im Zuge deines Dojo Kosten entstehen, solltest du versuchen, Unterstützer zu finden (z.B. ein lokales Unternehmen), die die Kosten übernehmen oder z.B. Gebrauchsmaterial für das Dojo erwerben. Beachte dabei, dass Dojos, die Spenden in bar akzeptieren, alle anwendbaren lokalen Bestimmungen einhalten müssen und dass dadurch möglicherweise zusätzliche Arbeit für dich anfällt.

Dürfen wir Eltern / Erziehungsberechtigte um Spenden bitten?

Obwohl **die Teilnahme an einem Dojo grundsätzlich kostenlos bleiben muss** und Ninjas durch eventuelle Spenden kein Vorteil entstehen darf, ist es zulässig, Eltern bzw. Erziehungsberechtigte um Spenden zu bitten. Dies muss auf eine Art und Weise erfolgen, die Personen, die nichts spenden können, nicht das Gefühl gibt, ausgeschlossen zu werden. Eine gute Methode ist zum Beispiel das Aufstellen einer Spendenbox in der Nähe des Eingangs zum Dojo und eine allgemeine Ankündigung der Spendenaktion sowie Informationen darüber, wofür die Spenden verwendet werden. Es steht dann Eltern und Erziehungsberechtigten frei, etwas zu spenden oder nicht, und es wird kein Druck auf irgendjemanden ausgeübt. Ninjas einen leeren Umschlag auszuhändigen, den diese dann an Eltern/Erziehungsberechtigte weitergeben, ist nicht akzeptable, ebenso wenig wie das Aufstellen einer Spendenbox im Raum, in dem das Dojo stattfindet und wo alle sie sehen können.



Ideen für deine Spendensammlung

Viele Dojos haben erfolgreich Sponsoren unter lokalen Unternehmen, staatlichen Organisationen etc. gefunden. Wir empfehlen dringend, es auf diesem Wege zu versuchen, ehe du zur direkten Spendensammlung übergehst. Zu diesem Zweck haben wir einige Musterschreiben vorbereitet, die du verwenden kannst, um potentielle Sponsoren zu kontaktieren (siehe Seite 55).

Dojo Wunschliste

Damit Personen, die das Dojo unterstützen möchten, ohne direkt Geld zu spenden, auch die Möglichkeit dazu haben, bietet es sich an, Wunschlisten mit den Dingen zu erstellen, die das Dojo braucht (z.B. auf einer Webseite wie Amazon). Interessenten können dann entscheiden, Artikel auf der Wunschliste für den Club zu erwerben.

Fördermittel

Manche Dojos erhalten Geldmittel von der Lokalregierung, von Bildungseinrichtungen, technologischen Initiativen etc. Verschaffe dir einen Überblick darüber, ob solche Förderungen in deiner Gegend verfügbar sind und ob dein Dojo die Kriterien für einen Antrag darauf erfüllt. Ein Musterschreiben für einen potentiellen Regierungssponsor findest du auf Seite 56.

Unternehmens- sponsoren

Es gibt auch Dojos, die entweder Geldmittel oder Spenden in Form von Produkten oder Dienstleistungen von Unternehmenssponsoren erhalten. Die Palette reicht von Versicherungskosten über Software-Pakete bis hin zu Computern, die nicht länger gebraucht werden! Ein Musterschreiben für einen potentiellen Unternehmenssponsor findest du auf Seite 55.



Die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen



Die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen

Dieser Abschnitt enthält einige allgemeine Informationen zur Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Es ist wichtig, dass du dich mit den gesetzlichen Bestimmungen und Vorschriften für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen in deiner Gegend auseinandersetzt und dass du diese zur Gänze einhältst.

Alle Erwachsenen, die vorhaben, regelmäßig als freiwillige Helfer bei CoderDojo mitzumachen, sollten das E-Learning-Modul *"Safeguarding young people in CoderDojo"* absolvieren, verfügbar auf dojo.soy/elearning.

„One rule: be cool!“

Dies ist das älteste Prinzip von CoderDojo, mit dem sich alle Teilnehmer vertraut machen sollten. Dieses Prinzip besagt, dass wir zueinander nett sein sollen.

„Einander helfen, miteinander teilen, einander unterstützen und ermutigen, miteinander arbeiten und nett zueinander sein sind lauter coole Dinge. Mobben, Lügen, Zeit verschwenden und das Dojo stören sind lauter uncoole Dinge.“

Bill Liao, Mitgründer von CoderDojo

Was du bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen beachten musst

Nachstehend findest du eine Liste der wichtigsten Punkte der CoderDojo-Grundsätze zum Kinderschutz, die du unbedingt beachten musst. Sieh dir die Liste vor deinem ersten Dojo noch einmal an sowie immer dann, wenn du oder deine freiwilligen Helfer das Gefühl haben, ein wenig Auffrischung zu brauchen.

Was du tun solltest

- Ein sicheres Umfeld für die Kinder und Jugendlichen bereitstellen, die dein Dojo besuchen.
- Sicherstellen, dass für jede CoderDojo-Aktivität mindestens ein Erwachsener pro zehn Kinder zur Verfügung steht (Verhältnis 1:10 - Erwachsene:Kinder und Jugendliche).
- Alle Kinder und Jugendlichen als gleichwertig und mit Respekt behandeln, unabhängig von Geschlecht, Alter, Religion, sozioökonomischem Hintergrund oder ethnischer Herkunft.
- Dojo-Teilnehmer so weit als möglich in den Entscheidungsprozess einbinden.
- Auf konstruktive, altersgemäße Weise Hilfe, Lob und Kritik bieten.
- Material verwenden, das dem Alter und den Wünschen der Gruppe entspricht.
- Spaß haben und eine positive Atmosphäre fördern, die auf Zusammenarbeit beruht.
- Ein Bewusstsein dafür entwickeln, was angemessenen Körperkontakt darstellt und sich auf diesen beschränken.
- Die Privatsphäre der anderen respektieren.
- Unklarheiten in Bezug auf Kinderschutz mit dem Dojo-Champion oder einem anderen erwachsenen Freiwilligen besprechen.
- Disziplinarische Angelegenheiten im Vorfeld mit dem Dojo besprechen und sicherstellen, dass alle über diese Regeln Bescheid wissen. Eltern bei jedem E-Mail-Austausch immer mit anschreiben, wenn die Mails an Personen unter 18 Jahren ergehen.



Was du nicht tun solltest

- Zeit alleine mit Kindern verbringen. Wenn du dich unter vier Augen mit einem Kind oder Jugendlichen unterhältst, lass die Tür offen und informiere einen anderen verantwortungsbewussten Erwachsenen.
- Beleidigende oder anzügliche Körper- oder verbale Sprache verwenden. Weise andere Personen zurecht, die dies tun.
- Ein Kind bevorzugt behandeln bzw. einem Kind mehr Aufmerksamkeit zukommen lassen als den anderen; ein Kind mehr als die anderen kritisieren bzw. lächerlich machen.
- Ein Kind auf unangemessene Weise berühren. Allerdings kann es vorkommen, dass sich Körperkontakt nicht vermeiden lässt - zum Beispiel, um ein Kind zu trösten oder es zu beruhigen. Körperkontakt darf nur mit Einverständnis des Kindes stattfinden.
- Kinder und Jugendliche körperlich bestrafen.
- Über soziale Medien in direkten Kontakt mit Ninjas treten. Kontakt mit Ninjas über soziale Medien darf ausschließlich in angemessener Form und in einem Gruppenumfeld stattfinden.
- Mit Jugendlichen unter 18 Jahren persönlich online kommunizieren. In jede Form der Kommunikation muss ein Elternteil bzw. ein Erziehungsberechtigter eingebunden werden.
- Dich mit Kindern und Jugendlichen außerhalb der offiziellen Dojo-Aktivitäten treffen.
- Kinder zu dir nach Hause einladen.
- Kinder alleine im Auto mitnehmen. Ist dies unvermeidlich, musst du vorher die Eltern/Erziehungsberechtigten sowie jemanden innerhalb der Organisation informieren und ihr Einverständnis einholen.
- Dinge für Kinder tun, die persönlicher Natur sind und die das Kind selbst erledigen kann.
- Anschuldigungen, die ein Kind vorbringt, nicht festhalten bzw. ihnen nicht nachgehen.



Zeig ihnen, dass auch du noch lernst

Ninjas hilft es, zu sehen, dass auch du noch lernst. Wenn du bereits Programmieren kannst, sehen Ninjas, was auch sie noch erreichen können und lernen gleichzeitig, dass es keinen allwissenden, „ausgelernten“ Experten gibt. Wenn du ein technisch eher unbegabter Mentor bist, kannst du Projekte als Team gemeinsam mit den Ninjas bearbeiten!

Wie das geht

- Lass die Ninjas ruhig sehen, dass du etwas nicht weißt oder kannst. Anstatt frustriert zu reagieren, solltest du jeder Lernsituation mit Neugier und Enthusiasmus begegnen.
- Probiere Dinge aus, auch wenn du nicht sicher bist, ob sie funktionieren werden.
- Auch wenn du immer alle Lösungen kennst, könntest du von Zeit zu Zeit absichtlich einen Fehler machen, damit die Ninjas sehen, wie du diesen identifizierst und behebst.
- Wenn du gerade an einem eigenen Projekt arbeitest, kannst du dieses zum Dojo mitbringen und den anderen kurz vorstellen, genau, wie die Ninjas das mit ihrer Arbeit am Ende eines Dojos tun.



Ein guter Draht geht über Fachkenntnisse

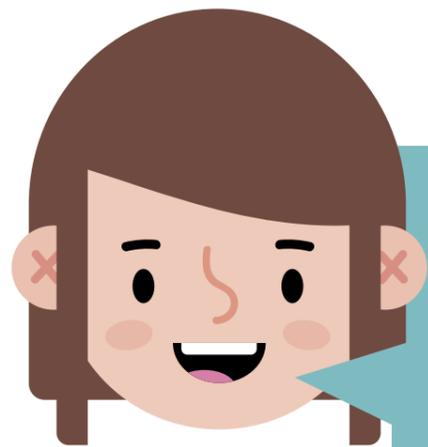
Technisches Wissen ist hilfreich, keine Frage - ein guter Draht zu den Ninjas ist allerdings viel wichtiger als der coolste Programmier-Trick! Herrscht eine gute Verbindung zwischen euch, werden die Ninjas dein Feedback ernstnehmen und deinen Einsatz wertschätzen.

Wie das geht

- Stelle dich immer mit deinem Namen bei neuen Ninjas vor. Unterhalte dich mit ihnen. Erfahre ein wenig darüber, wofür sie sich interessieren. Höre ihnen gut zu und führe einen sinnvollen Dialog. Die Interessen der Ninjas könnten später zu Ideen für tolle Projekte werden!
- Wenn du mit Ninjas an einem Projekt arbeitest, solltest du nicht direkt hinter ihnen stehen. Begib dich auf ihre Ebene, indem du dich neben sie setzt oder hinhockst.
- Sei einfach du selbst und stelle den Ninjas relevante, angemessene Informationen über dich zur Verfügung.
- Zeig Interesse an und Begeisterung für den Fortschritt, den Ninjas mit ihren Projekten und Fähigkeiten machen.
- Komm immer wieder zurück! Verlässlichkeit ist ein wichtiger Faktor, um das Vertrauen der Ninjas zu gewinnen.

Versuche die Tastatur nicht zu berühren!

Es ist verlockend, Ninjas einfach zu zeigen, wie man ein Problem löst oder die Lösung einfach selbst für sie einzugeben. Dieser Versuchung solltest du unbedingt widerstehen. Langfristig gesehen haben die Ninjas viel mehr davon, wenn sie die Antwort auf eigene Faust erarbeiten, zum Beispiel, indem sie entsprechende Fragen stellen. Wenn es ihnen trotz aller Bemühungen nicht gelingt, kannst du ihnen immernoch sagen, wie die Lösung lautet. Den entsprechenden Code sollten die Ninjas aber selbst eingeben.



Die CoderDojo-Bewegung



Die CoderDojo-Bewegung

Das CoderDojo-Ethos

Dieser Abschnitt behandelt das CoderDojo-Ethos und gibt Aufschluss darüber, wie wir in einem Dojo und in unserer Community zusammenarbeiten und wie wir etwas auf der Welt bewegen wollen.

Zusammenarbeit und Teamwork

Wir alle haben unterschiedliche Stärken. Voneinander lernen zu können ist einer der großen Vorteile bei der Gruppenarbeit. Wir empfehlen es Ninjas dazu zu ermuntern, sich selbst in Teams einzuteilen. Dies hilft ihnen, ihre individuellen Stärken zu erkennen, zu lernen mit anderen zu arbeiten und sich gegenseitig zu helfen. Eine einfache Methode hierfür ist die, zwei oder drei Ninjas gemeinsam an einem Computer arbeiten zu lassen, wobei sie sich an der Tastatur abwechseln müssen.

Die Arbeit in gemischten Gruppen

Teams müssen nicht aus gleichaltrigen Ninjas oder Ninjas mit den gleichen Fähigkeiten bestehen. Mische deine Ninjas kräftig durch und gib jedem die Chance, von der Zusammenarbeit im Team zu profitieren! Alle Ninjas haben die Möglichkeit, ihre Führungskompetenzen zu erweitern und weniger erfahrenen Ninjas beim Dojo zu helfen. Wir halten Ninjas dazu an, Freundschaften zu schließen und eine Vorbildrolle im Dojo einzunehmen bzw. Mentoren zu werden, wenn ihre Programmierfähigkeiten dies erlauben.

Geschlecht

Es ist bekannt, dass Diversität innerhalb von Teams ein Auslöser für innovative Denkansätze und Kreativität ist. Versuche, deine Ninja-Gruppen so zu gestalten, dass sie nicht auf ein Geschlecht beschränkt sind, sodass Kinder und Jugendliche beider Geschlechter zusammenarbeiten können. Dojo-Teilnehmer zu ermutigen, in gemischten Gruppen zu arbeiten, ist ein guter Weg, um Diversität und Inklusion zu fördern. CoderDojo-Freiwillige auf der ganzen Welt bemühen sich besonders darum, Mädchen die Chance zu geben, Technologie kreativ einzusetzen. Mädchen dazu zu ermutigen, Mentoren zu werden, ist besonders hilfreich, wenn es darum geht, eine größere Anzahl von Mädchen in das Dojo einzubinden. Mehr darüber findest du in dem CoderDojo-Handbuch „Empowering the Future“, erhältlich auf dojo.soy/etf.

Die Arbeit mit der CoderDojo-Community

Dojos sollten erwägen, Teams quer über mehrere Dojos sowie über geografische Grenzen hinweg zu bilden. Dies bringt nicht nur das Konzept der grenzenlosen Kommunikation sowie des virtuellen Lernens in Spiel, sondern stärkt auch die Diversität innerhalb der Teams und betont die globale Ausrichtung unserer Community.



Für Wandel sorgen

Technologie und Programmieren als Instrumente des positiven Wandels

Ninjas werden ermutigt, an Themen und Projekten zu arbeiten, die für sie direkt interessant sind. Viele Kinder und Jugendliche sind hochgradig motiviert von Projekten, in denen es um Umweltschutz, die Weitergabe von Informationen, die Lösung sozialer Probleme oder die Unterstützung einer Gemeinschaft geht, sowie von Themen, die mit körperlicher und geistiger Gesundheit zu tun haben. Finde Projekte, die sich positiv auf die Umwelt, die Gemeinschaft oder auf soziale Zusammenhänge auswirken, damit Ninjas Chancen identifizieren können, um die Welt um sich herum positiv zu beeinflussen.

Kinder und Jugendliche stärken

Bei Dojos auf der ganzen Welt werden Ninjas mit grundlegenden Fertigkeiten ausgestattet, die ihnen dabei helfen, ihre Ziele zu erreichen. Ninjas lernen nicht nur über Teamwork und Zusammenarbeit, sondern werden auch dazu angeregt, ihre Projekte zu präsentieren und andere Ninjas bei der Entwicklung ihrer Kommunikationsfähigkeiten zu unterstützen. Ninjas bauen Selbstvertrauen auf und lernen ihrer Stimme zu vertrauen, indem sie selbstständig arbeiten und sich der Verantwortung der Peer-to-Peer-Betreuung stellen.

CoderDojo ist locker und macht Spaß

CoderDojo ist ein Club, kein Klassenzimmer

Die Atmosphäre bei einem Dojo ist locker und freundlich. Ninjas haben die Gelegenheit, sich miteinander zu unterhalten und gemeinsam zu arbeiten. Es sollte vermieden werden, dass Mentoren vor der Gruppe stehen und Anweisungen erteilen, während die Ninjas brav in einer Reihe sitzen und zuhören. Champions und Mentoren sollten die Ninjas vielmehr dazu anhalten, Freundschaften in ihrem Dojo zu schließen, indem sie Ninjas mit ähnlichen Interessen zusammenbringen und Gespräche zwischen allen Kindern und Jugendlichen ermutigen.



CoderDojo-Clubs finden regelmäßig statt und bieten so die Chance, Fähigkeiten und Freundschaften laufend weiter zu entwickeln. Von beiden Dingen werden die Ninjas profitieren. Nicht alle Kinder und Jugendliche werden bei jedem Dojo dabei sein. Manche kommen einmal, manche ab und zu, andere regelmäßig. Alle Teilnehmer werden ermutigt, regelmäßig mitzumachen. Gleichzeitig wird aber betont, dass sie immer willkommen sind, egal, wie oft sie dabei sind.

Alle Rollen bei einem Dojo sind relevant und die Interaktion aller Personen ist wichtig. Mentoren, Champions und Ninjas leisten alle einen Beitrag und sollten einander unterstützen. Jeder hat eine Stimme, und jeder wird gleichermaßen respektiert.

Ninjas stehen im Zentrum eines jeden Dojos. Achte darauf, dass sie sich engagieren und Freude am Dojo haben - so sorgst du dafür, dass sich niemand ausgeschlossen fühlt oder langweilt. Beim CoderDojo dreht sich alles um Freundlichkeit!

Feedback sollte immer konstruktiv und positiv sein

Risiken einzugehen und Fehler zu machen sind wichtige Faktoren des Lernprozesses, besonders beim Programmieren. Durch Misserfolge versteht man manchmal am besten wie Dinge funktionieren. Dies solltest du auch den Ninjas vermitteln. Erkläre ihnen, dass auch die besten Programmierer manchmal scheitern! Es kommt vor, dass Ninjas frustriert und enttäuscht sind. Das ist in Ordnung! Steh ihnen mit Rat und Tat zur Seite und ermutige sie, die Schwierigkeit zu überwinden.

Überlege dir, ob Feedback in Einzelgesprächen oder im Rahmen der ganzen Gruppe mehr Sinn macht.



Selbstständiges Lernen

Bei den Dojos werden Ninjas ermutigt, das Programmieren zu lernen und kreativ mit Technologien umzugehen, indem sie diese auf ihre Interessengebiete anwenden. Sie werden dazu motiviert, lebenslange Fähigkeiten zu entwickeln und eine Leidenschaft für das Lernen zu entwickeln. Gib Ninjas die Möglichkeit, die Entwicklung ihrer Fähigkeiten selbst zu steuern, indem sie auswählen, was sie lernen möchten. Manche Ninjas brauchen ein wenig Hilfe dabei, ihre Interessen zu definieren: anstatt konkrete Themen vorzuschlagen, solltest du Fragen über ihre Interessen und Vorlieben stellen, damit sie selbst erkennen, wofür sie sich interessieren.

Ermutige Ninjas, die Antworten zu ihren Fragen im Internet oder von anderen Ninjas einzuholen, bevor sie sich an einen Mentor wenden. Erwähne dich an das CoderDojo-Prinzip „Ask three, then me“ (siehe Seite 22): Ninjas sollten Hilfe bzw. Informationen von drei anderen Quellen einholen, ehe sie sich an einen Mentor wenden.

Lernen durch Projektarbeit

Das Lernen durch Projektarbeit ist ein anderer Ansatz als das Abarbeiten eines Lehrplans. Ninjas erhalten Hilfe beim Meistern der Grundlagen und werden dann dazu angehalten, an ihren eigenen Projekten zu arbeiten. So beruht ihr Lernprozess darauf, was sie erreichen möchten, und nicht darauf, einem vorgegebenen Pfad zu folgen. Sie lernen in dem Tempo, das ihnen liegt, und auf Basis ihrer individuellen Fähigkeiten und Interessen.

Ninjas, die mit derselben Ressource arbeiten, können diese auf individuelle Art und Weise einsetzen und Ergebnisse produzieren, die ihnen zusagen. Obwohl vielleicht mehrere Ninjas mit HTML arbeiten, wird jede Webseite unterschiedlich aussehen und wirken. Die Webseiten werden die Themen behandeln, die die einzelnen Ninjas interessieren, und verschiedene Funktionen erfüllen, je nach dem individuellen Projektziel.

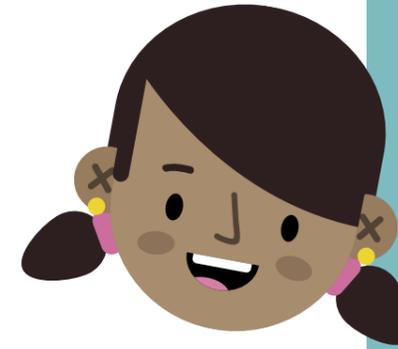
Nicht auf Lehrplanbasis

Ninjas müssen sich nicht an einen vorgegebenen Lernpfad halten. Ihnen werden verschiedene Programmierkonzepte vorgestellt und sie werden ermutigt, mit diesen in ihrem eigenen Tempo zu experimentieren. Ninjas definieren ihre eigenen Ziele mit der Hilfe ihrer Mentoren, die ihnen auch bei der Auswahl von Lernressourcen helfen, um diese Ziele zu erreichen. Manche Ninjas experimentieren mit Apps, Webseiten und Spielen; andere probieren verschiedene Programmiersprachen aus. Manche Ninjas sind zufrieden damit, ein ganzes Jahr mit Scratch zu arbeiten, andere nicht. Jeder findet seinen eigenen Weg, und das ist auch gut so.

Viele Dojos setzen eine Art Belohnungssystem ein, z.B. digitale Abzeichen (siehe Seite 26), um Ninjas zu motivieren und ihnen Anerkennung für Fleiß, Ausdauer und das Erreichen verschiedener Fähigkeitsstufen zu zeigen.

Integrativ und kostenlos

Die Teilnahme bei CoderDojo ist immer kostenlos



Ein grundlegendes Element des CoderDojo-Ethos ist, dass die Teilnahme an einem Dojo - ganz egal wo - kostenlos ist, damit Dojos allen potentiellen Teilnehmern offenstehen. Niemand wird ausgeschlossen, weil er/sie sich den Zugang zu einem Club nicht leisten kann, für den er/sie sich interessiert und von dem er/sie sich eine Lernerfahrung erhofft.

Mentoren und Eltern stellen ihre Zeit auf freiwilliger, kostenloser Basis zur Verfügung. Dies ist überaus wichtig für die Atmosphäre bei einem Dojo. Falls dein Dojo Finanzmittel für Dinge wie Versicherung etc. benötigt, konsultiere unsere Tipps zur Spendensammlung auf Seite 31.

CoderDojo steht allen offen

CoderDojo ist integrativ und fördert Diversität. Alle Kinder und Jugendlichen, unabhängig von Geschlecht, sozialer Herkunft, Religion, Überzeugung, ethnischer Herkunft oder sexueller Orientierung sind bei Dojos willkommen.



Ermutige Mädchen aktiv zum Programmieren



Schätzungen zufolge sind weniger als 20% aller Programmierer weltweit Frauen. CoderDojo will Mädchen dazu ermutigen, das Programmieren zu lernen und, angeregt durch den Kontakt mit weiblichen Vorbildern, eine Karriere in diesem Bereich zu erwägen.

Mehr Tipps zur Arbeit mit Mädchen bei deinem Dojo findest du im CoderDojo-Handbuch „Empowering the Future“ auf dojo.soy/etf.



Open Source

CoderDojo ist quelloffen

Seit seiner Gründung beruht CoderDojo auf einem Open-Source-Modell: Jeder, der möchte, kann ein Dojo veranstalten, egal wo. Voraussetzung ist, dass dieses auf Basis des Ethos und der Werte von CoderDojo abläuft.

Alle Freiwilligen bei CoderDojo sind Teil der globalen CoderDojo-Bewegung und ihres Netzwerks. Alle werden dazu angehalten, ihre Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge mit der Community zu teilen. Auf Seite 47 erfährst du, wie du bei den Online-Diskussionen der Community mitmachst.



Verwendung von Open-Source-Software

CoderDojo animiert Ninjas dazu, Open-Source-Software zu benutzen, die kostenlos ist. Durch den Einsatz von Open-Source-Tools lernen Ninjas, zur Verbesserung dieser Tools beizutragen, während sich ihre Programmierkenntnisse weiterentwickeln. So leisten sie bereits einen Beitrag zur Community und gestalten diese Technologie aktiv mit.



Die CoderDojo-Community

Ohne die CoderDojo-Community könnte die CoderDojo-Bewegung nicht existieren: Die Community besteht aus Freiwilligen auf der ganzen Welt, die ihre Zeit zur Verfügung stellen, um Dojos abzuhalten und Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit zu geben, ihre Fähigkeiten zu entwickeln.

Als Teil dieser Gemeinschaft steht dir ein globales Netzwerk Gleichgesinnter offen, mit denen du Ratschläge und Ideen austauschen kannst. Du hast auch die Möglichkeit, sie bei internationalen CoderDojo-Veranstaltungen persönlich kennenzulernen oder gemeinsam mit ihnen lokale CoderDojo-Events für andere Freiwillige und für Ninjas zu organisieren.

Halte Kontakt mit der Community

Dir stehen folgende Möglichkeiten offen, um dich online mit der CoderDojo-Community zu verbinden und Ideen und Inspirationen mit Gleichgesinnten auszutauschen:

- Live-Chat im globalen Slack-Channel auf dojo.soy/slack
- CoderDojo-Foren auf der Webseite auf dojo.soy/forum
- CoderDojo-Facebook-Gruppe auf dojo.soy/facebook



Kontakt mit einem bestimmten Dojo

Wenn du ein bestimmtes Dojo kontaktieren möchtest (vielleicht, um den Leuten dort für eine nützliche Ressource zu danken, die sie erstellt haben, findest du Kontaktdaten wie E-Mail-Adressen und Konten in den sozialen Medien auf der Dojo-Übersichtsseite, nach der du auf dojo.soy/find suchen kannst.

Veranstaltungen der Community

Die CoderDojo-Community veranstaltet jedes Jahr zwei große Zusammenkünfte, Coolest Projects und DojoCon, in jeweils einer regionalen/nationalen sowie einer internationalen Version. Wenn du Interesse daran hast, eine regionale Version einer dieser Zusammenkünfte zu organisieren, kontaktiere bitte die CoderDojo Foundation, die dir Informationen dazu geben und dir behilflich sein kann.

DojoCon

Dies ist die Jahreskonferenz der CoderDojo-Mentoren. Ziel der Veranstaltung ist der Austausch von Informationen und neuen Erfahrungen über die beste Art und Weise, ein Dojo durchzuführen, z.B. Mentoring-Methode, coole Technologien, Projekte, die für dein Dojo vielleicht interessant sind u.v.m.

Als der Veranstalter der jährlichen internationalen DojoCon fungiert ein Dojo, wobei die freiwilligen Helfer dieses Dojos die Verantwortung für die Durchführung übernehmen. Dies bedeutet, dass die Atmosphäre und der Ablauf jeder DojoCon einzigartig sind.

Informationen zur nächsten internationalen DojoCon findest du auf dojocon.coderdojo.com.

„Coolest Projects“ ist das jährlich stattfindende Präsentations-Event für Ninjas, bei dem sie die coolsten Dinge zur Schau stellen können, die sie im Laufe des Jahres bei ihrem Dojo gebaut haben. Das Event ist eine tolle Chance für Ninjas, sich mit Mitgliedern der Community auszutauschen, Ideen mit anderen Ninjas zu teilen sowie - je nach Größe des „Coolest Projects“-Events - Vertreter des Software- und Videogame-Sektors kennenzulernen. Genaue Informationen zu unserer nächsten Leitveranstaltung, „Coolest Projects International“, findest du auf coolestprojects.org.



Regionale Vertretungen

Regionale Vertretungen sind Zusammenschlüsse von Dojos in bestimmten geografischen Gebieten, die gemeinsam CoderDojo unterstützen sowie Veranstaltungen (z.B. regionale DojoCon, Coolest Projects etc.) organisieren. Regionale Vertretungen können als informelle Gruppen oder als formell lizenzierte Organisationen existieren.

Informelle regionale Vertretungen

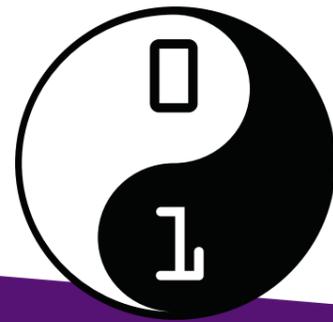
Gruppen, die mit der CoderDojo Foundation eine Absichtserklärung unterzeichnet haben, die besagt, dass sie als offizielle Vertretungen in ihrer jeweiligen Region fungieren.

Möglicherweise sind diese Vertretungen im Begriff, ein formeller Rechtsträger zu werden (z.B. um Spendensammlungen für ihre Dojos betreiben zu können).

Formelle regionale Vertretungen

Gruppen, die eine regionale Lizenz mit der CoderDojo Foundation unterzeichnet haben. Dies bedeutet, dass sie strukturierte Unterstützungsleistungen von der Foundation erhalten und berechtigt sind, als gemeinnützige Organisation unter dem Namen 'CoderDojo [Name der Region]' zu agieren. Die Foundation verbindet dann alle neu registrierten und verifizierten Dojos in der Region mit dieser offiziellen regionalen Vertretung.





CoderDojo

Das Team der CoderDojo Foundation unterstützt die weltweite CoderDojo-Bewegung und fördert ihr weiteres Wachstum. Wir wollen Dojos, Dojo-Freiwillige und Ninjas auf der ganzen Welt miteinander verbinden und die Organisation und Durchführung von Dojos einfacher gestalten. Wir tun dies, indem wir Tools, Inhalte und Hilfeleistungen für die Bewegung bereitstellen und indem wir eine Reihe internationaler Veranstaltungen der CoderDojo-Community das ganze Jahr über unterstützen, einschließlich DojoCon und Coolest Projects. Unser Sitz befindet sich in Dublin, Irland, und wir hören immer gerne von Dojos auf der ganzen Welt, welche Erfahrungen sie mit CoderDojo gemacht haben!

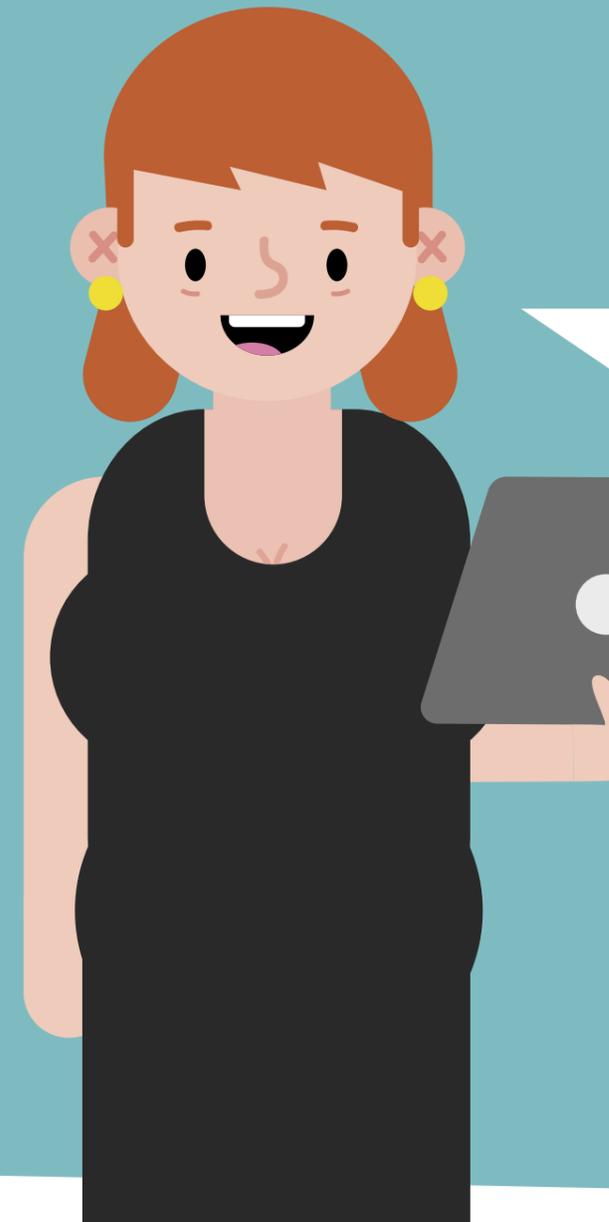
Was macht die CoderDojo Foundation?

- Wir erstellen Ressourcen für freiwillige Helfer (wie dieses Handbuch!) sowie Lehrmaterial für Ninjas in Dojos (siehe coderdojo.org/resources), sodass du dir nicht jede Woche etwas Neues ausdenken musst.
- Wir unterstützen die CoderDojo-Community, indem wir Anfragen bezüglich Unterstützungsleistungen bearbeiten, neue Dojos verifizieren und diese auf der CoderDojo-Webseite auflisten, sodass potentielle Freiwillige und Ninjas sie finden können.
- Wir stellen auch Kommunikations-Tools zur Verfügung, damit sich die Community online besser austauschen kann (siehe Seite 47).
- Wir verhandeln und verwalten Partnerschaften mit internationalen Organisationen, um Tools, Ressourcen und Unterstützung für Dojos weltweit anbieten zu können.
- Wir pflegen die CoderDojo-Marke und arbeiten daran, die CoderDojo-Philosophie weltweit zu verbreiten!

Kontakt zur CoderDojo Foundation

Du kannst uns jederzeit mit Fragen, Ideen oder einer coolen CoderDojo-Story kontaktieren, die du mit uns teilen möchtest: coderdojo.com/contact.

Wir freuen uns immer, von dir zu hören!



Du findest uns auch auf



Twitter (@CoderDojo)

und auf der



Facebook-Seite von Coder Dojo

sowie in den Community-Foren
und auf dem



globalen Slack-Channel von
CoderDojo

(Details dazu auf Seite 47).

E-Mail-Vorlagen

Bei lokalen Unternehmen nach Mentoren suchen

Neue Nachricht

Betreff: Suche nach Mentoren für unser CoderDojo

Guten Tag,

Ich bin gerade dabei, als Teil der CoderDojo-Bewegung einen kostenlosen Programmier-Club für Kinder und Jugendliche in unserer Gemeinde ins Leben zu rufen.

CoderDojo ist eine weltweite, von Freiwilligen organisierte Bewegung, die kostenlose Computerclubs für Kinder und Jugendliche im Alter von 7–17 Jahren organisiert. Aktuell gibt es in Ländern auf der ganzen Welt mehr als 1600 solcher Clubs (Dojos). Bei einem Dojo haben Kinder und Jugendliche Gelegenheit, in einer entspannten, lockeren Atmosphäre das Programmieren zu lernen. CoderDojo gibt Kindern und Jugendlichen Selbstvertrauen, hilft ihnen, neue Freunde zu finden und vermittelt grundlegende Fähigkeiten für die Zukunft. Ein wichtiger Punkt ist der, dass CoderDojo auch Kindern Möglichkeiten zum Lernen eröffnet, denen diese ansonsten vielleicht nicht offenstehen würden. Mehr darüber finden Sie auf coderdojo.com.

Um erfolgreich zu sein, braucht ein Dojo Mentoren – Erwachsene mit oder ohne technischen Fähigkeiten, die freiwillig mithelfen und die Teilnehmer unterstützen, leiten und ermutigen, ihre Projekte durchzuführen und ihre Fähigkeiten zu entwickeln. **Ich hoffe, dass Sie diese Nachricht mit Ihren Mitarbeitern teilen, um ihnen die Möglichkeit zu geben einen Beitrag zu leisten, indem sie CoderDojo-Mentoren werden.**

Als freiwillige Helfer bei unserem Dojo mitzumachen, gibt ihren Mitarbeitern die Möglichkeit, ihre Programmierkenntnisse aufzufrischen, eine neue Generation digitaler Gestalter positiv zu beeinflussen, und Mentoring im Rahmen von CoderDojo zu ihren eigenen Fähigkeiten hinzuzufügen. Wir freuen uns über Mentoren mit verschiedenen Erfahrungswerten und beruflichen Hintergründen. Praktische Erfahrung und Wissen sind für unsere Kinder und Jugendlichen besonders nützlich.

Dies ist eine fantastische Chance für [Firmenname], sich an einer globalen Bewegung zu beteiligen und gleichzeitig die Bindung an die lokale Gemeinschaft zu stärken. Sie können auf diese Weise positive Verbindungen zu den Kindern und Jugendlichen in Ihrer Region aufbauen, bei denen es sich immerhin um die Problemlöser der Zukunft handelt, und außerdem einen Beitrag dazu leisten, die digitalen Qualifizierungslücken zu schließen.

Ein Video, das Ihnen zeigt, wie Mentoring bei einem Dojo abläuft, finden Sie auf dojo.soy/letter-mentor-vid

Wir danken Ihnen im Voraus für Ihre Bereitschaft, Kindern und Jugendlichen in unserer Gemeinde dabei zu helfen, ihr Selbstvertrauen zu stärken und neue Fertigkeiten zu erwerben sowie Spaß dabei zu haben, mit Technologie tolle Kreationen zu schaffen. Wenn Sie Fragen haben oder als freiwilliger Helfer bei uns mitmachen möchten, senden Sie bitte eine E-Mail an [E-Mail-Adresse des Dojo].

Mit freundlichen Grüßen,

[Name des Champions]

Champion, CoderDojo [Name des Dojo]

Bei Bildungseinrichtungen nach Mentoren suchen

Neue Nachricht

Betreff: Suche nach Mentoren für unser CoderDojo

Guten Tag,

Ich bin gerade dabei, als Teil der CoderDojo-Bewegung einen kostenlosen Programmier-Club für Kinder und Jugendliche in unserer Gemeinde ins Leben zu rufen.

CoderDojo ist eine weltweite, von Freiwilligen organisierte Bewegung, die kostenlose Computerclubs für Kinder und Jugendliche im Alter von 7–17 Jahren organisiert. Aktuell gibt es in Ländern auf der ganzen Welt mehr als 1600 solcher Clubs (Dojos). Bei einem Dojo haben Kinder und Jugendliche Gelegenheit, in einer entspannten, lockeren Atmosphäre das Programmieren zu lernen. CoderDojo gibt Kindern und Jugendlichen Selbstvertrauen, hilft ihnen, neue Freunde zu finden und vermittelt grundlegende Fähigkeiten für die Zukunft. Ein wichtiger Punkt ist der, dass CoderDojo auch Kindern Möglichkeiten zum Lernen eröffnet, denen diese ansonsten vielleicht nicht offenstehen würden. Mehr darüber finden Sie auf coderdojo.com.

Um erfolgreich zu sein, braucht ein Dojo Mentoren – Erwachsene mit oder ohne technischen Fähigkeiten, die freiwillig mithelfen und die Teilnehmer unterstützen, leiten und ermutigen, ihre Projekte durchzuführen und ihre Fähigkeiten zu entwickeln. Mentoren profitieren ebenfalls davon, Teil der CoderDojo-Bewegung zu werden. **Ich hoffe, dass Sie diese Nachricht mit Ihrem Lehrkörper sowie den Studierenden teilen, um ihnen die Möglichkeit zu geben, einen Beitrag zu leisten, indem sie CoderDojo-Mentoren werden.**

Warum Mentor werden?

Mentoring vermittelt freiwilligen Helfern eine ganze Reihe nützlicher Fertigkeiten und Erfahrungen:

- **Kommunikationsfähigkeiten:** Die Interaktion mit jungen Menschen und anderen Mentoren hilft freiwilligen Helfern dabei, ihre eigenen Kommunikationsfähigkeiten zu entwickeln.
- **Networking:** Mentoren haben Gelegenheit, Kontakte mit professionellen Informatikern zu knüpfen.
- **Programmierkenntnisse entwickeln:** Die technischen Fähigkeiten der Mentoren werden gefördert, da jedes Dojo mehrere Programmiersprachen abdeckt, von Anfängerprodukten bis hin zu fortgeschrittenen Anwendungen.
- **Lokale Gemeinschafts- und Jugendarbeit:** Mentoring liefert wertvolle Erfahrungswerte für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen und ist gleichzeitig eine Chance, der Gemeinschaft etwas zurückzugeben.
- **Berufliche Weiterentwicklung:** Zahlreiche Unternehmen schätzen Mentoring im Rahmen von CoderDojo als Zeichen der laufenden beruflichen Weiterentwicklung von Bewerbern. Zu den Unternehmen, die in der Vergangenheit direkt mit CoderDojo gearbeitet haben, gehören Microsoft, Salesforce, Accenture, Riot Games, Deloitte, and Thomson Reuters.

Ein Video, das Ihnen zeigt, wie Mentoring bei einem Dojo abläuft, finden Sie auf dojo.soy/letter-mentor-vid

Wir danken Ihnen im Voraus für Ihre Bereitschaft, Kindern und Jugendlichen in unserer Gemeinde dabei zu helfen, ihr Selbstvertrauen zu stärken und neue Fertigkeiten zu erwerben sowie Spaß dabei zu haben, mit Technologie tolle Kreationen zu schaffen. Wenn Sie Fragen haben oder als freiwilliger Helfer bei uns mitmachen möchten, senden Sie bitte eine E-Mail an [E-Mail-Adresse des Dojo].

Mit freundlichen Grüßen,

[Name des Champions]

Champion, CoderDojo [Name des Dojo]

Eltern/Erziehungsberechtigte dazu anregen, Kinder und Jugendliche zum Dojo zu bringen

Neue Nachricht

Betreff: Machen Sie mit bei unserem kostenlosen CoderDojo-Programmierclub!

Liebe Eltern/Erziehungsberechtigte,

wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu können, dass wir [erneut] einen kostenlosen Club für Programmierung und digitale Gestaltung abhalten werden, und zwar im [Januar 2018] an folgender Adresse: [Adresse]. Aktuell suchen wir nach interessierten Kindern und Jugendlichen, die dabei mitmachen wollen!

Unser Club findet zu folgenden Zeiten statt: [jeden zweiten Mittwoch, ab 10. Januar 2018 von 18:00-19:30].

Was ist CoderDojo?

CoderDojo ist eine globale, von freiwilligen Helfern getragene Bewegung auf Open-Source-Basis, die kostenlose, gemeinnützige Programmierclubs (Dojos) für Kinder und Jugendliche im Alter von 7-17 organisiert. Bei einem Dojo lernen Kinder und Jugendliche das Programmieren, die Gestaltung von Webseiten, Apps, Programmen und Spielen, bauen Objekte mittels Code und Elektronik, und vieles mehr. Mitglieder lernen Gleichgesinnte kennen, zeigen, woran sie arbeiten, und haben die Möglichkeit, an nationalen und internationalen Veranstaltungen teilzunehmen, wie an unserer Präsentationsplattform „Coolest Projects“ (coolestprojects.org). CoderDojo vermittelt Programmierkenntnisse in einem lockeren, freundlichen und kreativen Umfeld. Mehr darüber finden Sie auf coderdojo.com.

Wie Sie mitmachen können

Die Teilnahme ist kostenlos. **Sie müssen sich nur anmelden, um Ihrem Kind einen Platz zu sichern.** Besuchen Sie unsere Dojo-Webseite und melden Sie sich an, indem Sie die Taste „Join“ drücken. [Link zur Dojo-Seite auf Zen] Dort können Sie sich auch einen Platz für zukünftige Dojos sichern.

- **Was muss ich mitbringen?** Alle Kinder sollten einen Laptop mitbringen. Falls dies nicht möglich ist, haben wir auch eine geringe Anzahl von Leihgeräten verfügbar. Bitte tragen Sie in diesem Fall unter „Additional Note“ (Zusätzliche Angaben) ein, dass ihr Kind einen Laptop benötigt.
- **Muss ich auch dabei sein?** Ja. Kinder dürfen nur in Begleitung eines Elternteils/Erziehungsberechtigten am Club teilnehmen, der während der gesamten Veranstaltung anwesend sein muss. Man wird sie bitten, Ihrem Kind/Ihren Kindern bei der anfänglichen Orientierung zu helfen. Danach werden unsere freiwilligen Mentoren den Kindern mit ihren Projekten helfen.
- **Brauche ich oder mein Kind Programmierkenntnisse?** Nein. Das Dojo steht sowohl Anfängern als auch Kindern und Jugendlichen mit Programmiererfahrung offen: Wir verfügen über erfahrene Mentoren, die Teilnehmern bei technischen Fragen behilflich sind.

Bitte beachten Sie, dass die Anzahl der Plätze begrenzt ist. Stellen Sie also sicher, dass Sie Ihr Kind für jeden Termin im Voraus anmelden. Wir freuen uns darauf, Sie beide bei unserem Dojo willkommen zu heißen!

Mit freundlichen Grüßen,

[Name des Champions]
Champion, CoderDojo [Name des Dojo]



Bei lokalen Unternehmen nach Unterstützung suchen

Neue Nachricht

Betreff: Sponsoring für unser CoderDojo

Guten Tag,

Ich bin gerade dabei, als Teil der CoderDojo-Bewegung einen kostenlosen Programmier-Club für Kinder und Jugendliche in unserer Gemeinde ins Leben zu rufen.

CoderDojo ist eine globale, von freiwilligen Helfern getragene Bewegung, die kostenlose, gemeinnützige Computerclubs für Kinder und Jugendliche im Alter von 7-17 organisiert. Aktuell gibt es in Ländern auf der ganzen Welt mehr als 1600 solcher Clubs (Dojos), die jungen Menschen die Chance geben, sich mit Technologie auseinanderzusetzen und das Programmieren zu erlernen. CoderDojo gibt Kindern und Jugendlichen Selbstvertrauen, hilft ihnen, neue Freunde zu finden und vermittelt grundlegende Fähigkeiten für die Zukunft. Ein wichtiger Punkt ist der, dass CoderDojo auch Kindern Möglichkeiten zum Lernen eröffnet, denen diese ansonsten vielleicht nicht offenstehen würden. Mehr darüber finden Sie auf coderdojo.com.

[Kurze Info über das Dojo, das Unterstützung braucht, d.h. Veranstaltungsort, Termine, Teilnehmerzahl etc.]

Dojos werden von freiwilligen Helfern organisiert und durchgeführt. Dojos waren von Anfang an kostenlos und stehen allen Kindern und Jugendlichen offen, die teilnehmen möchten. Um dies zu ermöglichen, sind Dojos von der großzügigen Unterstützung der Allgemeinheit angewiesen. Aus diesem Grund wenden wir uns an Sie und hoffen, dass Sie uns bei der Bereitstellung folgender Leistungen behilflich sein können [gib hier den Grund ein, weshalb du Sponsoring benötigst].

Die Unterstützung von [Name des Dojo] ist eine fantastische Chance für [Name des Unternehmens], einen Beitrag zur lokalen Gemeinschaft zu leisten.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für Ihre Organisation, uns zu unterstützen:

- **Sachspenden:** Dies beinhaltet die Bereitstellung von Räumlichkeiten für das Abhalten eines Dojo, oder die Spende von Altgeräten zur Unterstützung unseres CoderDojo.
- **Finanzielle Spenden:** Eine Geldspende, um spezifische oder allgemeine Kosten des Dojo abzudecken (z.B. Versicherungsleistungen).
- **Bereitstellung von freiwilligen Helfern (Mentoren):** Zur Unterstützung der Kinder und Jugendlichen während der Dojo-Treffen.

Sie profitieren mehrfach durch Ihr Sponsoring unseres lokalen CoderDojo:

- Ihr Logo erscheint auf der Webseite der CoderDojo Foundation.
- Ihr Logo und Ihre Angaben erscheinen auf der Webseite des Dojo sowie in den sozialen Medien.
- Sie können sich in Ihren Newslettern, Publikationen, Berichten etc. auf Ihre Unterstützung einer wachsenden, globalen Initiative berufen, die die digitalen Gestalter unserer Zukunft aktiv unterstützt.

Danke, dass Sie sich die Zeit genommen haben, diese Nachricht zu lesen. Falls Sie Interesse daran haben, unser Dojo zu unterstützen, kontaktieren Sie mich bitte über [E-Mail-Adresse des Dojo].

Mit freundlichen Grüßen,

[Name des Champions]
Champion, CoderDojo [Name des Dojo]

Bei der Lokalregierung nach Unterstützung suchen

Neue Nachricht

Betreff: Sponsoring für unser CoderDojo

Guten Tag,

Ich bin gerade dabei, als Teil der CoderDojo-Bewegung einen kostenlosen Programmier-Club für Kinder und Jugendliche in unserer Gemeinde ins Leben zu rufen.

CoderDojo ist eine weltweite, von Freiwilligen organisierte Bewegung, die kostenlose Computerclubs für Kinder und Jugendliche im Alter von 7–17 Jahren organisiert. Aktuell gibt es in Ländern auf der ganzen Welt mehr als 1600 solcher Clubs (Dojos). Bei einem Dojo haben Kinder und Jugendliche Gelegenheit, in einer entspannten, lockeren Atmosphäre das Programmieren zu lernen. CoderDojo gibt Kindern und Jugendlichen Selbstvertrauen, hilft ihnen, neue Freunde zu finden und vermittelt grundlegende Fähigkeiten für die Zukunft. Ein wichtiger Punkt ist der, dass CoderDojo auch Kindern Möglichkeiten zum Lernen eröffnet, denen diese ansonsten vielleicht nicht offenstehen würden. Mehr darüber finden Sie auf coderdojo.com.

[Kurze Info über das Dojo, das Unterstützung braucht, d.h. Veranstaltungsort, Termine, Teilnehmerzahl etc.]

Dojos werden von freiwilligen Helfern organisiert und durchgeführt. Dojos waren von Anfang an kostenlos und stehen allen Kindern und Jugendlichen offen, die teilnehmen möchten. Aus diesem Grund möchten wir Sie um Unterstützung bitten.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für Ihre Organisation, uns zu unterstützen:

- **Sachspenden:** Dies beinhaltet die Bereitstellung von Räumlichkeiten für das Abhalten eines Dojo, oder die Spende von Altgeräten zur Unterstützung unseres CoderDojo.
- **Finanzielle Spenden:** Eine Geldspende, um spezifische oder allgemeine Kosten des Dojo abzudecken (z.B. Versicherungsleistungen).
- **Bereitstellung von freiwilligen Helfern (Mentoren):** Zur Unterstützung der Kinder und Jugendlichen während der Dojo-Treffen.

Mit Ihrer Hilfe kommt das Dojo unserer lokalen Gemeinschaft zugute:

- Lokal ansässige Kinder haben die Chance, neue Fähigkeiten zu erlernen, unabhängig von ihrem Hintergrund.
- In Kindern und Jugendlichen wird ein Interesse für Technologie geweckt, was Kreativität, innovative Denkansätze und Unternehmergeist fördert sowie sie ermutigt, Technologie für positive Veränderungen und Problemlösungen in der Gemeinschaft einzusetzen.
- Wir bringen Gleichgesinnte jedes Alters zusammen. Dies schafft Freundschaften, die auf Hilfsbereitschaft, Wissensaustausch und dem gemeinsamen Schaffen von Inhalten beruhen. Der Gemeinschaftsgedanke wird außerdem durch den Aufbau positiver Beziehungen quer über verschiedene Altersgruppen und Generationen hinweg gefördert.

Danke, dass Sie sich die Zeit genommen haben, diese Nachricht zu lesen. Falls Sie Interesse daran haben, unser Dojo zu unterstützen oder mehr über die CoderDojo-Bewegung erfahren möchten, kontaktieren Sie mich bitte über [E-Mail-Adresse des Dojo].

Mit freundlichen Grüßen,

[Name des Champions]
Champion, CoderDojo [Name des Dojo]

Suche nach einem Veranstaltungsort für dein Dojo

Neue Nachricht

Betreff: Könnten Sie Ihre Räumlichkeiten mit unserem CoderDojo teilen?

Guten Tag,

Ich bin gerade dabei, als Teil der CoderDojo-Bewegung einen kostenlosen Programmier-Club für Kinder und Jugendliche in unserer Gemeinde ins Leben zu rufen.

CoderDojo ist eine weltweite, von Freiwilligen organisierte Bewegung, die kostenlose Computerclubs für Kinder und Jugendliche im Alter von 7–17 Jahren organisiert. Aktuell gibt es in Ländern auf der ganzen Welt mehr als 1600 solcher Clubs (Dojos). Bei einem Dojo haben Kinder und Jugendliche Gelegenheit, in einer entspannten, lockeren Atmosphäre das Programmieren zu lernen. CoderDojo gibt Kindern und Jugendlichen Selbstvertrauen, hilft ihnen, neue Freunde zu finden und vermittelt grundlegende Fähigkeiten für die Zukunft. Ein wichtiger Punkt ist der, dass CoderDojo auch Kindern Möglichkeiten zum Lernen eröffnet, denen diese ansonsten vielleicht nicht offenstehen würden. Mehr darüber finden Sie auf coderdojo.com.

Ich bin für Organisation und Durchführung des Clubs, die Bereitstellung des Freiwilligenteams und den reibungslosen Ablauf der Treffen verantwortlich. Allerdings brauche ich Ihre Hilfe, um ein Heim für unser Dojo zu finden. Wären Sie bereit, uns Räumlichkeiten an Ihrem Standort für [zwei Stunden] [wöchentlich/monatlich] zu überlassen? An den Dojo-Treffen nehmen eine kleine Anzahl Freiwilliger, Kinder, Jugendlicher sowie deren Eltern/Erziehungsberechtigte teil.

Warum es Sinn macht, uns zu unterstützen

Ihr Standort wird damit Zentrum der lokalen Gemeinschaft und gibt Kindern und Jugendlichen die Chance, fantastische Ideen durch Technologie zu verwirklichen sowie Selbstvertrauen aufzubauen und sich kreativ zu betätigen. Frühzeitige, positive Erfahrungen dieser Art fördern das Interesse von Kindern und Jugendlichen für Technologie, Wissenschaft und Mathematik und inspirieren sie, einen Beruf in diesen Sparten zu wählen.

Ein Video, das Ihnen zeigt, wie ein Dojo-Treffen abläuft, finden Sie auf dojo.soy/letter-mentor-vid

Ich bin gerne bereit, Ihnen nähere Informationen zu geben und stehe jederzeit unter [E-Mail-Adresse des Dojo] zur Verfügung. Wir haben Freude daran, an unserem Dojo als freiwillige Helfer mitzuwirken – alles, was wir brauchen, ist ein „Heim“ für CoderDojo in unserer Gemeinschaft und wir glauben, dass Ihre Räumlichkeiten ideal für uns wären.

Mit freundlichen Grüßen,

[Name des Champions]
Champion, CoderDojo [Name des Dojo]





Freiwillige Mitarbeit CoderDojo

Wozu sollte ich freiwillig bei CoderDojo mitarbeiten?

Es ist eine bereichernde Erfahrung, Kindern und Jugendlichen dabei zu helfen, neue Fähigkeiten zu entwickeln und ihre Kreativität zu entfalten. Außerdem macht es jede Menge Spaß!

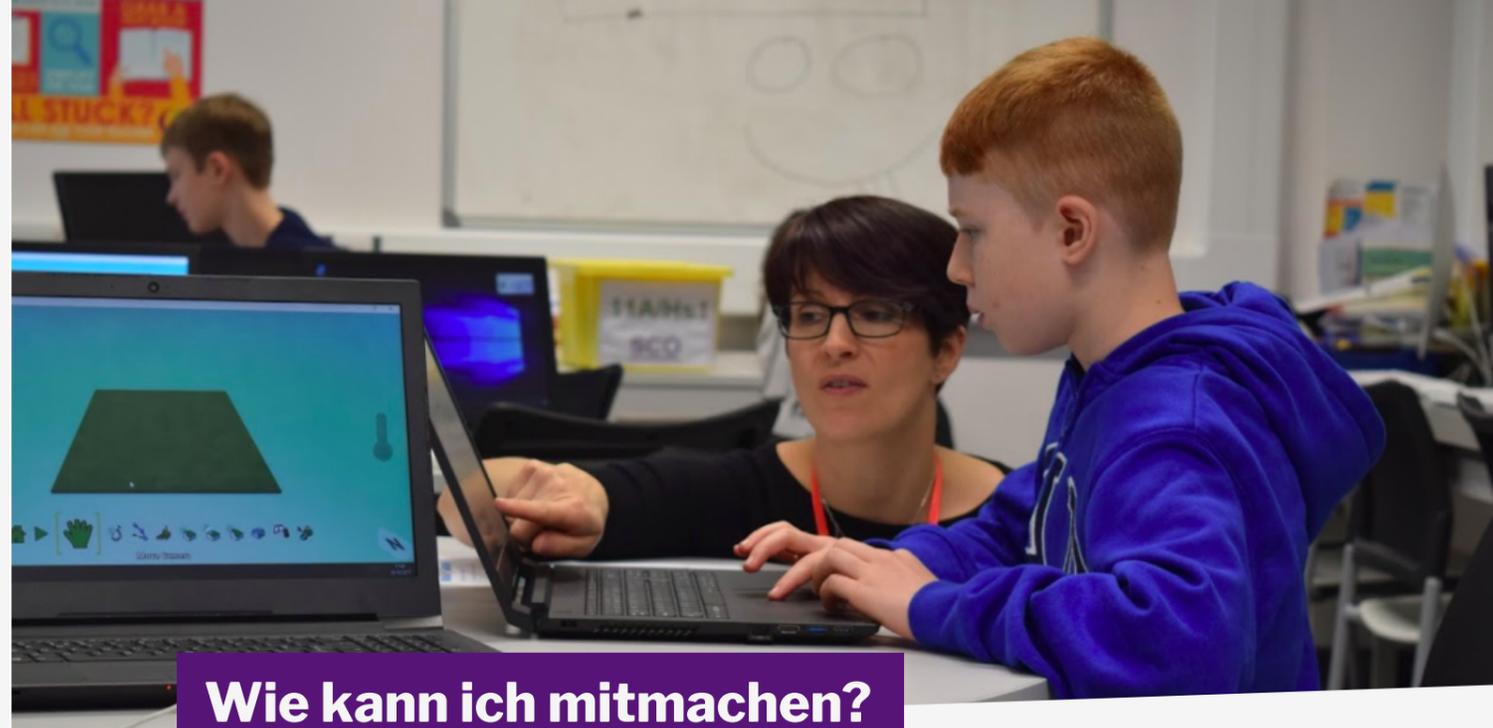
Wie kann ich bei einem Dojo helfen?

Es ist viel Arbeit, ein Dojo zu organisieren. Du kannst ein Dojo auf verschiedenste Weise unterstützen!

Du könntest Mentor werden und Kindern und Jugendlichen helfen, das Programmieren zu lernen. Um Anfängern zu helfen, brauchst du nicht einmal technische Fähigkeiten!

Du könntest helfen, die Räumlichkeiten herzurichten und die Teilnehmerliste für die Dojo-Treffen führen.

Oder du hilfst einem Dojo dabei, sich in den sozialen Medien zu präsentieren!



Wie kann ich mitmachen?

Finde ein Dojo in deiner Gegend und kontaktiere den Organisator (Champion) des Dojo. Wenn du bereits involviert bist - zum Beispiel als Elternteil eines Teilnehmers - sprich einfach beim nächsten Dojo-Treffen mit dem Champion!

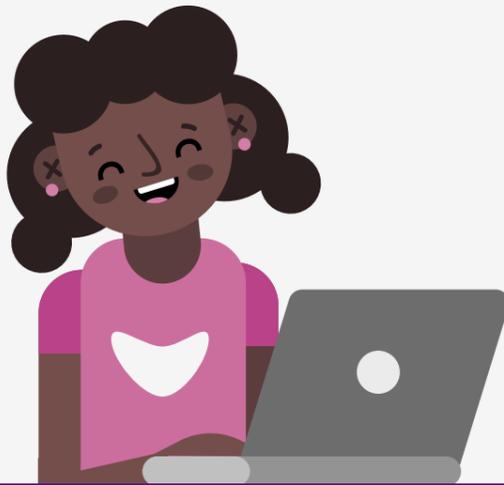
Wie finde ich ein Dojo?

Folge den Anweisungen auf dojo.soy/volunteer, um ein Dojo in deiner Gegend zu finden.

Was, wenn es in meiner Gegend kein Dojo gibt

Du kannst auch selbst ein Dojo auf die Beine stellen! Mehr darüber erfährst du auf dojo.soy/champion.

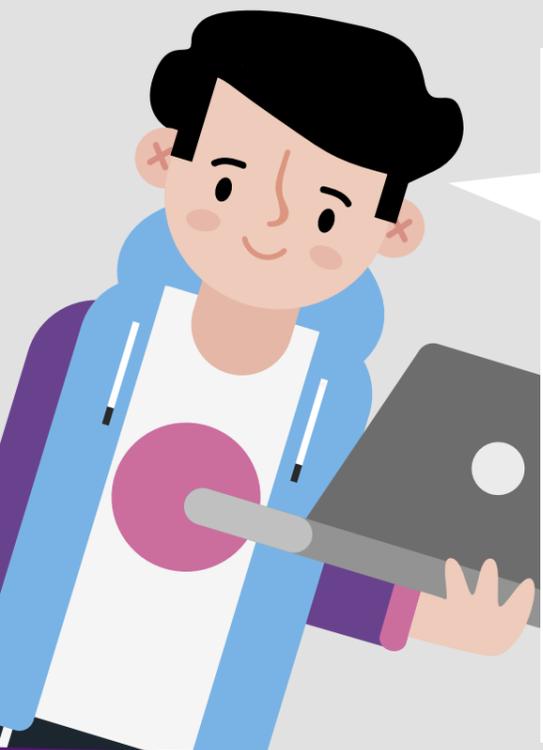




Entdecke das Programmieren mit CoderDojo

Was ist Programmieren?

Als Code bezeichnet man die Sprache von Computern, einschließlich jener, die in Telefonen, Autos und sogar in Glühbirnen zu finden sind. Code zu lernen („Programmieren“), heißt, sich mit Computern in ihrer Sprache zu unterhalten.



Wozu Programmieren

Abgesehen davon, dass es cool ist, deine eigenen Spiele, Apps und Webseiten zu erstellen, kannst du durch Programmieren deine Ideen Wirklichkeit werden lassen und deinen Freunden zeigen!

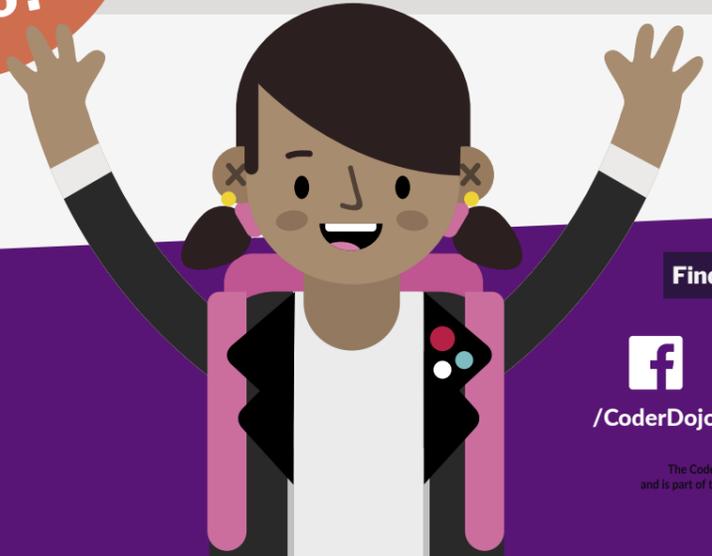
Programmieren und digitales Gestalten sind heutzutage äußerst wertvolles Können, da Computer in unserem Leben eine immer wichtigere Rolle einnehmen. Zu verstehen, wie Computer funktionieren und wie man am besten mit ihnen umgeht, eröffnet dir eine ganze Menge Möglichkeiten!



Was passiert bei einem Dojo?

Bei einem Dojo kannst du jede Menge coole Sachen machen! Nicht nur Programmieren, sondern auch Videospiele oder Webseiten gestalten, tolle Grafiken erstellen, elektronische Schaltkreise oder Hightech-Kleidung machen und sogar Filme und Musikstücke erschaffen und bearbeiten! Also so ziemlich alles, was mit Computern zu tun hat!

Außerdem arbeitest du gemeinsam mit anderen Dojo-Teilnehmern und zeigst ihnen deine coolen Meisterwerke, entweder bei deinem Dojo oder bei Präsentationsveranstaltungen. Und sobald du die Grundlagen gemeistert hast, kannst du selbst Mentor von anderen Teilnehmern werden!



Wie werde ich Mitglied bei einem Dojo?

Wenn du bei einem Dojo in deiner Gegend mitmachen möchtest, besuchst du am besten dojo.soy/join. Dort findest du alles, was du wissen musst!

Eisbrecher

1

Die Brücke

Spieler: die ganze Gruppe

Ressourcen

- Ein Stück Schnur, auf der alle Teilnehmer stehen können

Anleitung

Jeder Spieler muss auf der Schnur stehen (auf der „Brücke“). Es darf nur ein Fuß von der Brücke genommen werden. Wer beide Füße von der Brücke nimmt, fällt ins Wasser! Um die Brücke überqueren zu dürfen, muss sich die Gruppe in einer bestimmten Reihenfolge anordnen (z.B. alphabetisch oder nach Geburtsdatum), ohne dass jemand von der Brücke fällt.

Ziele/Ergebnisse

Dieses Spiel fördert Kommunikation und Teamwork. Eine Nachbesprechung des Spiels ist empfehlenswert, damit Spieler über ihr eigenes Verhalten sowie das ihrer Teamkollegen reflektieren können (z.B. Platz machen, um andere vorbeizulassen). Danach lohnt es sich das Spiel ein zweites Mal durchzuführen.



2

Roboter-Labyrinth

Spieler: Ninjas können in Teams oder alleine teilnehmen

Ressourcen

- Ein paar Quadratmeter, auf denen Teilnehmer sich frei bewegen können
- Abklebeband, eine Schnur oder andere Mittel, mit denen man ein Labyrinth oder einen vorgegebenen Pfad auf dem Boden darstellen kann
- Papier und (Blei-) Stifte

Anleitung

Benutze das Abklebeband oder andere Materialien, um einen Pfad oder ein Labyrinth auf dem Boden darzustellen. Ernenne einen Mentor, der als Roboter fungiert. Ziel Spieles ist es, den Roboter bis zum Ende des Pfades zu führen. Ninjas schreiben eine Reihe von Anweisungen auf, an die sich der Roboter halten muss. Der Mentor, der als Roboter fungiert, muss diese Anweisungen wortwörtlich befolgen, ohne selbstständig Annahmen über Kontext oder mögliche Bedeutungen zu treffen. Wahrscheinlich sind mehrere Durchgänge nötig, um den Roboter ohne Probleme zum Ziel zu bringen! Ninjas können ihre Anweisungen auch selbst testen, während sie sie aufschreiben.

Ziele/Ergebnisse

Dieses Spiel zeigt, dass Computer nicht selbst „denken“ können, sondern auf genaue Anweisungen (Code) angewiesen sind. Ninjas erfinden im Grunde ihre eigene Programmiersprache, wenn sie ihre Anweisungen für den Roboter verfassen. Sie lernen, wie wichtig es ist, präzise zu formulieren. Es ist lustig zu sehen wie Anweisungen fälschlich interpretiert werden, wenn man sie wörtlich nimmt! Im Zuge dieser Übung erleben Ninjas außerdem den iterativen Prozess des Testens, Reparierens, und erneuten Testens eines Codes.



3 Das vereinfachte soziale Netzwerk

Spieler: die ganze Gruppe

Ressourcen

- Papier und (Blei-) Stifte
- „Profile auf sozialen Netzwerken“: Papierblätter mit ein paar Feldern für Informationen und der Anzahl der „Shares“. Ideen für die Informationsfelder wären zum Beispiel:
 1. Name
 2. Farbe der Socken
 3. Sternzeichen
 4. Lieblingsfach
 5. Lieblingswebseite

Anleitung

Teil 1

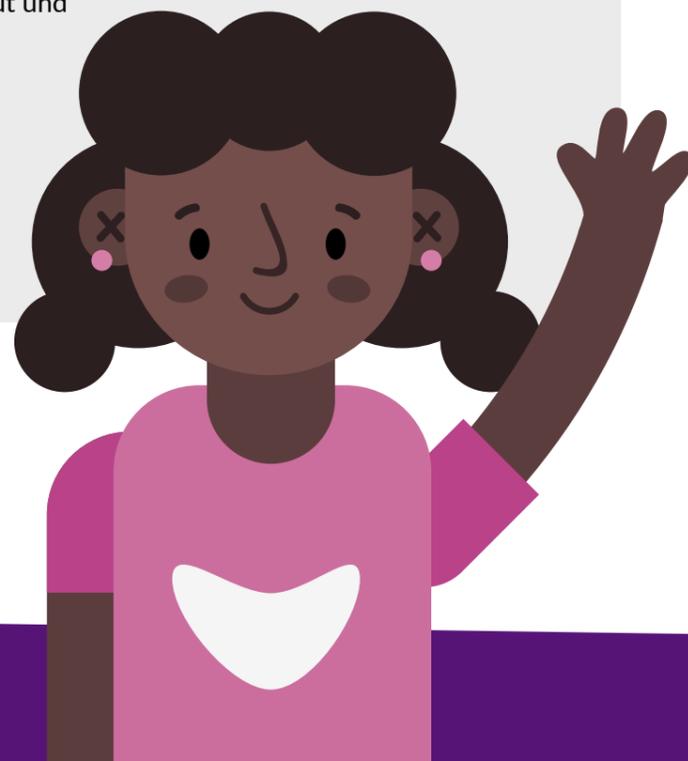
- Die Teilnehmer füllen die Felder für ihr soziales Netzwerk-Profil aus
- Sie suchen nun andere Teilnehmer, die in einem der Felder 2-5 die gleiche Angabe gemacht haben, und holen deren Unterschrift neben dem entsprechenden Feld ein.

Teil 2

- Finde jemanden, dessen Profil eine Gemeinsamkeit mit deinem hat und tausche dein Profil mit ihm/ihr aus
- Finde noch jemanden (nicht dieselbe Person wie vorher!), dessen Profil eine Gemeinsamkeit mit deinem hat, und tausche dein Profil wieder mit ihm/ihr aus.
- Wiederhole den Vorgang erneut und zähle dann deine „Shares“!

Ziele/Ergebnisse

Einander kennenlernen



4 Lingo Bingo

Spieler: die ganze Gruppe

Ressourcen

- Stifte und Lingo Bingo-Blätter
- Optional: Süßigkeiten/Sticker als Preis

Für die Lingo Bingo-Blätter:

Kopiere die nachstehend angeführten Schlagwörter (oder deine eigenen) in einen Bingo-Kartengenerator und erstelle so eine Reihe von Bingo-Karten für die Teilnehmer deines Dojo. Eine Webseite, auf der dies kostenlos möglich ist, ist dojo.soy/lingo, aber es gibt auch jede Menge anderer.

HTML, IoT, Einbettung, Site Map, UI, Front-End-Entwicklung, Datenbank, Python, JavaScript, WordPress, NodeJS, Raspberry Pi, Arduino, PHP, Ruby, Scratch, CSS3, C++, Element, Meta, öffnende und schließende Tags, Git, MySQL, Minecraft, Back-End-Entwicklung, API, App, Syntax, Bug, Software, Text Editor, Versionskontrolle, Web-Server, Caching, Cloud-Computing, Firewall, Router

Anleitung

Jeder Teilnehmer erhält eine Lingo Bingo-Karte. Ein Mentor liest die Schlagwörter in beliebiger Reihenfolge laut vor und die Ninjas streichen jedes Wort durch, das sie auf ihrer Karte finden, genau wie bei einem normalen Bingo-Spiel. Der Ninja, der alle vier Wörter in den Ecken der Karte, in der ersten Zeile und dann im gesamten Gitter durchgestrichen hat, hat gewonnen.

Um das Spiel noch interessanter zu machen, kannst du Ninjas auch auffordern, jedes Schlagwort, das aufgerufen wird, kurz zu erklären.

Nach dem Spiel können Ninjas z.B. die Schlagwörter kurz recherchieren, um so ihr Wissen zu vertiefen.

Ziele/Ergebnisse

Kindern und Jugendlichen den Programmierjargon näher bringen.



4

Stein, Schere, Papier-Turnier

Spieler: die ganze Gruppe

Ressourcen

Verständnisvolle Nachbarn! Dieses Spiel dauert zwar nur eine Minute, kann aber ziemlich laut werden...

Anleitung

Jeder spielt eine Runde „Stein, Schere, Papier“ gegen einen beliebigen Gegner. Der Sieger wird „Champion“, der Verlierer scheidet aus und wird zum „Anhänger“. Jeder Champion muss rasch einen anderen Champion finden und gegen diesen antreten, während die Anhänger sie anfeuern und den Namen ihres jeweiligen Champions ausrufen. Champions, die besiegt werden, werden zu Anhängern. Nach zwei Siegen hat ein Champion drei Anhänger. Nach drei Siegen werden daraus sieben. Bald sollten nur zwei Champions übrig sein und jeweils von ca. der Hälfte des Dojo angefeuert werden.

Ziele/Ergebnisse

In diesem Spiel geht es hauptsächlich um die Anhänger. Als Teil eines Teams geht es vielleicht nicht immer nach deinem Kopf, aber du musst trotzdem mitmachen und dich für dein Team ins Zeug legen, egal, ob deine Idee zum Zug kommt oder nicht.



Online-Ressourcen

Dies sind Webseiten, die wir entweder selbst benutzt haben oder die in der Community positiv bewertet wurden und die für dich bei Organisation und Durchführung deines Dojo interessant sein könnten.

Du solltest dir auch die Online-Ressourcen der CoderDojo Foundation und der CoderDojo-Community auf coderdojo.com/resources ansehen. Dort findest du Projekte und Tutorials zu all diesen Themen.

Programmierkonzepte

hourofcode.com

Eine Aufstellung kurzer Übungen zur Einführung in eine Reihe von Programmiersprachen, die Ninjas in einem Browser durchführen können. Die Übungen enthalten zahlreiche populär-kulturelle Themen wie Frozen, Star Wars, Minecraft etc.

blockly-games.appspot.com

Eine Aufstellung blockbasierter Spiele, die im Browser gespielt werden können, um grundlegende Programmierkonzepte zu erlernen.

code.org

Hochgradig strukturierte Kurse auf Browser-Basis, die von einfachen, blockbasierten Übungen bis hin zu HTML, CSS und JavaScript reichen.

Scratch

projects.raspberrypi.org

Jede Menge Projekte mit schrittweisen Anleitungen für Anfänger bis hin zu fortgeschrittenen Ninjas.

scratch.mit.edu

Die offizielle Scratch-Webseite. Beinhaltet auch eine Scratch-Version auf Browser-Basis, eine Offline-Version zum Herunterladen, viele Beispiele und eine Reihe von Tutorials.



HTML/CSS (Webseiten)

projects.raspberrypi.org	Jede Menge Projekte mit schrittweisen Anleitungen für Anfänger bis hin zu fortgeschrittenen Ninjas.
khanacademy.org	Der Abschnitt zur Datenverarbeitung enthält mehrere Kurse, die von einer Einführung in HTML und CSS bis hin zu Kombinationen mit JavaScript zur Gestaltung interaktiver Webseiten und Spiele reichen.
codecademy.com	Interaktive Kurse auf Browser-Basis. Einige Kursmodule sind kostenpflichtig, aber auch das kostenlose Angebot ist reichhaltig.
freecodecamp.org	Einfache, interaktive Übungen, mit denen größere Projekte aufgebaut werden können. Das Material ist in umfassenden, berufsfeldorientierten Kursen angeordnet.
w3schools.com	Einfache Tutorials für die Programmierung von Webseiten auf Basis praktischer Beispiele, mit eingebauten Editors, um Code auszuprobieren. Mit vollständiger Sprachreferenz.
codecombat.com	Lehrt das interaktive Programmieren in Form eines Spiels, bei dem du deine Spielfigur auf eine Expedition schickst, um Edelsteine zu sammeln und Feinde zu bekämpfen. Es gibt zwar ein Abonnement, aber der Großteil der Seite kann kostenlos genutzt werden.
code.org	Tutorials auf Blockbasis, die bis HTML, CSS und JavaScript weiterführen.

JavaScript (interaktive Webseiten)

projects.raspberrypi.org	Jede Menge Projekte mit schrittweisen Anleitungen für Anfänger bis hin zu fortgeschrittenen Ninjas.
khanacademy.org	Der Abschnitt zur Datenverarbeitung enthält mehrere JavaScript-Kurse.
codecademy.com	Interaktive Kurse auf Browser-Basis. Einige Kursmodule sind kostenpflichtig, aber auch das kostenlose Angebot ist reichhaltig.
freecodecamp.org	Einfache, interaktive Übungen, mit denen größere Projekte aufgebaut werden können. Das Material ist in umfassenden, berufsfeldorientierten Kursen angeordnet.
w3schools.com	Einfache Tutorials für die Programmierung von Webseiten auf Basis praktischer Beispiele, mit eingebauten Editors, um Code auszuprobieren. Mit vollständiger Sprachreferenz.
codecombat.com	Lehrt das interaktive Programmieren in Form eines Spiels, bei dem du deine Spielfigur auf eine Expedition schickst, um Edelsteine zu sammeln und Feinde zu bekämpfen. Es gibt zwar ein Abonnement, aber der Großteil der Seite kann kostenlos genutzt werden.
code.org	Tutorials auf Blockbasis, die bis HTML, CSS und JavaScript weiterführen.
jshero.net	Lerne Programmierkonzepte auf Basis kurzer Übungen, bei denen dein Code für dich getestet wird. In englischer und deutscher Sprache sowie als Android-App verfügbar.
s2js.com	Ein Tutorial auf Browser-Basis, das von Scratch bis hin zu JavaScript führt.



Mobile Android-Apps

appinventor.org

Ein blockbasiertes Tool für die Gestaltung von Android-Apps. Auf der Ressourcenwebseite von CoderDojo stellen wir pädagogische Inhalte zu diesem Tool zur Verfügung.

appinventor.org/jBridgeIntro

Eine Java-Bibliothek, mit der sich Programmierer vom blockbasierten App Inventor zum textbasierten Android Studio vorarbeiten können.

Mobile iOS-Apps

apple.com/everyone-can-code

Die Sammlung kostenloser E-Books und Apps von Apple, mit der Anwender das Programmieren für iOS erlernen können.

Hardware

projects.raspberrypi.org

Jede Menge Projekte mit schrittweisen Anleitungen für Anfänger bis hin zu fortgeschrittenen Ninjas, die mit **Raspberry Pi** arbeiten.

arduino.cc/tutorial

Beispiele und Tutorials für Arduino. Im Online-Editor kann man Code schreiben und dann auf das eigene Gerät herunterladen.

learn.adafruit.com

Tutorials für eine Reihe von Hardware-Geräten (einschließlich Raspberry Pi und Arduino), mit und ohne zusätzliche Adafruit-Komponenten.



Python

projects.raspberrypi.org

Jede Menge Projekte mit schrittweisen Anleitungen für Anfänger bis hin zu fortgeschrittenen Ninjas.

codecademy.com

Interaktive Kurse auf Browser-Basis. Einige Kursmodule sind kostenpflichtig, aber auch das kostenlose Angebot ist reichhaltig.

codecombat.com

Lehrt das interaktive Programmieren in Form eines Spiels, bei dem du deine Spielfigur auf eine Expedition schickst, um Edelsteine zu sammeln und Feinde zu bekämpfen. Es gibt zwar ein Abonnement, aber der Großteil der Seite kann kostenlos genutzt werden.

Unity

unity3d.com/learn/tutorials

Die offiziellen Unity-Tutorials für die Entwicklung von Spielen.



Digitale Abzeichen

HTML/CSS



Anfänger

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von HTML und CSS durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte unter Beweis gestellt:

- Verwendung eines Text-Editors, um eine HTML-Datei zu erstellen und zu speichern
- Aufbau einer Seite mit Überschrift, Absatztext, Liste und Bild
- Verwendung eines Web-Browsers, um die Datei zu öffnen und die Seite anzuzeigen
- Verlinkung einzelner Seiten sowie Verlinkung einer externen Seite im Web
- Erstellen einer Tabelle mit Überschriften und mehreren Zeilen
- Erstellen einer CSS-Datei und Gestaltung der Seite mit einfacher Menüleiste und sich verändernden Farben, Hintergründen und Rahmen

Ninjas können dieses Abzeichen auf verschiedene Arten erwerben:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo HTML- und CSS Sushi-Karten (Anfänger).
- Erstellen einer einfachen Webseite mit HTML und Gestaltung mit CSS, um zu zeigen, dass sie die oben angeführten Kernprinzipien verstanden haben

HTML/CSS



Mittelstufe

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von HTML und CSS durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte unter Beweis gestellt:

- Verwendung eines Text-Editors, um eine HTML-Datei zu erstellen und zu speichern.
- Wie und warum die Entwickler-Tools in ihrem Webbrowser verwendet werden, insbesondere Inspector.
- Wie Klassen (CLASS) und IDs verwendet werden, um HTML-Elementen CSS-Eigenschaften zuzuordnen, sowie der Unterschied zwischen den beiden.
- Wie relative (z.B. %, `vh`, `em`) und absolute (`px`) Messwerte verwendet werden und wie sich diese unterscheiden.
- Wie die `Hover` Pseudo-Klasse in CSS mit einem Selektor verwendet wird, um ein Element auf sichtbare Weise zu verändern.
- Die Animation von HTML-Elementen durch Einsatz von CSS-Animationen und Keyframes.

Um dieses Abzeichen zu erwerben, müssen Ninjas bereits über das HTML/CSS Anfänger-Abzeichen verfügen. Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo HTML- und CSS Sushi-Karten (Mittelstufe)
- Aktualisierung einer bestehenden Webseite oder Erstellen einer neuen, wobei unter Beweis gestellt werden muss, dass die oben angeführten Aspekte verstanden wurden

HTML/CSS



Fortgeschrittene

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von HTML und CSS durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte unter Beweis gestellt:

- Verwendung eines einfachen Template für ihre Webseite (Kopieren/Einfügen)
- Erstellen eines animierten Menüs auf Basis eines 'ul'-Elements mit CSS-Transitions
- Verwendung der Technik relativ positionierter Eltern- und absolut positionierter Kinder-Elemente
- Verstehen der `z-index` und `visibility`-Eigenschaften
- Einsatz von Pseudoklassen jenseits von `hover` (z.B. `click`, `target` etc.)
- Die Online-Suche nach Lösungen zu spezifischen Problemen sowie deren Anwendung

Um dieses Abzeichen zu erwerben, müssen Ninjas bereits über das HTML/CSS Mittelstufe-Abzeichen verfügen. Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo HTML- und CSS Sushi-Karten (Fortgeschrittenenstufe).
- Gestaltung einer Webseite, bei der die Kenntnis der oben angeführten Tools unter Beweis gestellt wird

JavaScript



Anfänger

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von JavaScript durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte unter Beweis gestellt:

- Anwendung von JavaScript in einer HTML-Datei
- Verwendung eines Linter zur Fehlerbehebung und Fehlerkontrolle
- Verwendung des `onclick`-Attributs von HTML-Tags, um JavaScript zu triggern
- Verwendung der Funktionen `alert` und `document.write`
- Verwendung der jQuery-Bibliothek auf einer Webseite
- Triggern von onclick-Events, Modifizieren von CSS-Eigenschaften, Abfragen von Element-Werten mit jQuery

Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo JavaScript Sushi-Karten (Anfänger)
- Jede andere Art, Grundkenntnisse der Modifizierung von HTML-Dokumenten mit JavaScript wie oben angeführt unter Beweis zu stellen.



JavaScript



Mittelstufe

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von JavaScript durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte der Sprache unter Beweis gestellt:

- Aufzeichnung und Auslesen von Nachrichten an die Browserkonsole
- Einsatz der Entwickler-Tools ihres Browsers zur Fehlerbehebung
- Speichern von einfachen Datentypen und Funktionsergebnissen in Variablen; Abfragen und Modifizierung dieser Werte
- Erstellen von Funktionen und Zuordnung von Variablen
- Einsatz von String-Verkettungen
- Anwendung von bedingter Logik und Vergleichsoperatoren
- Erstellen, Hinzufügen und Auslesen von Arrays
- Einsatz von mathematischen Verfahren und Zufallszahlengeneratoren

Um dieses Abzeichen zu erwerben, müssen Ninjas bereits über das JavaScript-Anfänger-Abzeichen verfügen. Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo JavaScript Sushi-Karten (Mittelstufe)
- Erlernen und Anwendung der oben angeführten JavaScript-Techniken auf einem unabhängigen Webseitenprojekt.

JavaScript



Fortgeschrittene

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von JavaScript durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte der Sprache unter Beweis gestellt:

- Trennung von Codes in Funktionen zur einfachen Wiederverwendung und Verwaltung
- Speichern von Daten als Schlüssel-/Wertepaare in Object Literals
- Boolesche Variable und Invertieren ihrer Werte mit '!'
- Entfernen und Filtern von Werten aus Arrays
- Modifizierung von CSS-Klassen auf DOM-Objekten aus JavaScript
- Modifizierung des DOM durch Hinzufügen oder Entfernen von Items
- Abfragen von Input-Werten aus HTML-Formularen
- Erkennen von Ereignissen auf allen DOM-Objekten mit bestimmten Eigenschaften ('class'/'tag'/'id')
- Die Online-Suche nach Lösungen zu spezifischen Problemen sowie deren Anwendung

Um dieses Abzeichen zu erwerben, müssen Ninjas bereits über das JavaScript-Mittelstufe-Abzeichen verfügen. Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo JavaScript Sushi-Karten (Fortgeschrittene)
- Erstellen einer Web-Applikation mit fortgeschrittenem JavaScript und der Option, Library-Code zu verwenden

Python



Anfänger

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von Python durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte unter Beweis gestellt:

- Speichern und Durchführen von Python-Programmen mittels Text-Editor und Befehlszeile
- Ausgabe von Text auf dem Bildschirm
- Grundlegende Zeichenketten (einschließlich `str()`) zum Konvertieren von Zahlen)
- Speichern von Text und Zahlen als Variable
- Einholen von User-Input (einschließlich `str()`) zum Konvertieren von Zahlen)
- Einfache mathematische Prozesse
- `if`/`elif`/`else`-Aussagen und Vergleichsoperatoren
- `while`-Loops

Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo Python Sushi-Karten (Anfänger).
- Aufbau eines Projekts, z.B. ein einfaches Zahlen-Ratespiel, bei dem die oben angeführten Konzepte zum Einsatz kommen

Python



Mittelstufe

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von Python durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte der Sprache unter Beweis gestellt:

- Einsatz von Listen zum Speichern von Variablen sowie häufige Listenoperationen: append, remove, reverse, length und Befehlszeile
- Einsatz von Wörterbüchern zum Speichern von Schlüssel-/Wertepaaren
- Einsatz von `for`-Loops
- Einsatz von Funktionen
- Text-Datei lesen, schreiben, erweitern

Um dieses Abzeichen zu erwerben, müssen Ninjas bereits über das Python-Anfänger-Abzeichen verfügen. Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo Python Sushi-Karten (Mittelstufe)
- Erstellen eines Programms, das die oben angeführten Kenntnisse unter Beweis stellt



Scratch



Anfänger

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von Scratch durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte unter Beweis gestellt:

- Sprites bewegen und drehen
- Verwendung der Tastatursteuerung
- Verwendung von Koordinaten für die Positionierung von Sprites
- Änderung des Erscheinungsbilds der Bühne, Verwendung von Sprite-Kostümen und 'show'/'hide'-Blöcken 'forever'-Loops
- Erkennen, wann Sprites sich berühren

Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo Scratch Sushi-Karten (Anfänger)
- Erstellen eines Programms, das die oben angeführten Kenntnisse unter Beweis stellt

Scratch



Mittelstufe

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von Scratch durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte der Sprache unter Beweis gestellt:

- Verwendung des Pen-Tools
- Verwendung und Aktualisierung von Variablen in Loops
- Verwendung von 'repeat until'-Loops
- Einholen von Input-Werten mit 'ask'-Blöcken
- Verwendung multipler Listen mit Eigenschaften, die durch Index verwandt sind

Um dieses Abzeichen zu erwerben, müssen Ninjas bereits über das Scratch-Anfänger-Abzeichen verfügen. Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo Scratch Sushi-Karten (Mittelstufe)
- Erstellen eines Programms, das die oben angeführten Kenntnisse unter Beweis stellt

Scratch



Fortgeschrittene

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von Scratch durch Erlernen der folgenden Grundkonzepte der Sprache unter Beweis gestellt:

- Das Klonen von Sprites
- Verwendung von Variablen innerhalb geklonter Sprites
- Erstellen und Verwendung von More-Blöcken
- Wiederverwendung von Code an mehreren Stellen mit More-Blöcken
- Verwendung von Nachrichten, um Handlungen von Sprites auszulösen
- Einsatz von Variablen zur Programmkonfiguration

Um dieses Abzeichen zu erwerben, müssen Ninjas bereits über das Scratch-Mittelstufen-Abzeichen verfügen. Das erforderliche Verständnis kann auf folgende Arten unter Beweis gestellt werden:

- Durcharbeiten der offiziellen CoderDojo Scratch Sushi-Karten (Fortgeschrittenenstufe)
- Erstellen eines Programms, das die oben angeführten Kenntnisse unter Beweis stellt

App Inventor



Anfänger

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre Kenntnisse von App Inventor durch Erstellen und Inbetriebnahme einer App, entweder auf einem Android-Gerät oder am Emulator, unter Beweis gestellt.

- Beinhaltet mehr als einen Bildschirm und ermöglicht es dem Benutzer, zwischen den Bildschirmen zu wechseln
- Verwendung von Schaltflächen oder anderen Tasten, um eine Aktion auf dem Bildschirm auszulösen, z.B. Darstellung einer Nachricht oder eines Bildes
- Verwendung von Layouts, um Elemente in Spalten und/oder Zeilen zu ordnen und sie auszurichten
- Darstellung einer Medienkomponente, z.B. Video oder Bild
- Verwendung mindestens einer Variablen
- Verwendung und Anzeige von Text-Input seitens des Benutzers
- Durchführung einer bedingten Aktion auf Basis des Benutzer-Inputs

App Inventor



Mittelstufe

Träger dieses Abzeichens haben ihre Kreativität und ihre fortgeschrittenen Kenntnisse von App Inventor durch Erstellen und Inbetriebnahme einer App, entweder auf einem Android-Gerät oder am Emulator, unter Beweis gestellt.

- Verwendung der Tonaufnahme- oder Kamerafunktion des Handys
- Speicherung der vom Benutzer eingegebenen Information in einer Datei auf dem Handy
- Laden und Anzeigen der Informationen dieser Datei
- Verwendung mindestens eines Verfahrens
- Verwendung mindestens eines Loops
- Verwendung mindestens einer Liste
- Verwendung und Anzeige von Text-Input seitens des Benutzers



Abzeichen für freiwillige Helfer

Abzeichen für Mentoren

Träger dieses Abzeichens haben sich dazu entschlossen, ihre Programmierkenntnisse mit anderen zu teilen, indem sie als Mentor bei ihrem CoderDojo mitmachen. Das ist keine leichte Aufgabe und sie machen das großartig! Indem sie ihre Programmierkenntnisse weitergeben, zeigen sie anderen, dass Programmieren die Welt verändern kann.

Abzeichen für Champions

Träger dieses Abzeichens haben ein CoderDojo in ihrer Gemeinschaft ins Leben gerufen. Sie leiten ein Dojo, damit Kinder und Jugendliche kostenlos das Programmieren lernen können. So zeigen sie ihnen, dass Programmieren die Welt verändern kann.



Ninjas inspirieren: So wirst du CoderDojo-Mentor

Träger dieses Abzeichens haben ihre Bereitschaft zur ständigen Weiterentwicklung ihrer Fähigkeiten als Mentor unter Beweis gestellt, indem sie das CoderDojo E-Learning-Modul *Ninjas inspirieren* absolviert haben. So wirst du CoderDojo-Mentor. Dieses Modul zeigt freiwilligen Helfern:

- Ansätze des Mentoring und ihre praktische Anwendung
- Planung und Einrichten eines CoderDojo-Treffens

CoderDojo-Ethos: Umsetzung und Praxis

Träger dieses Abzeichens haben ihre Bereitschaft zur ständigen Weiterentwicklung ihrer Fähigkeiten als Mentor unter Beweis gestellt, indem sie das CoderDojo E-Learning-Modul *Das CoderDojo-Ethos Umsetzung und Praxis* absolviert haben.

Dieses Modul zeigt freiwilligen Helfern:

- Das CoderDojo-Ethos
- Wie das CoderDojo-Ethos innerhalb eines Dojo in die Praxis umgesetzt werden kann



Abzeichen für die Teilnahme

Mein erstes Dojo!

Träger dieses Abzeichens haben ihr Engagement und ihr Interesse am Erlernen bzw. an der Weitergabe von Programmierkenntnissen unter Beweis gestellt, indem sie zum ersten Mal an einem Treffen ihres lokalen Dojo teilgenommen haben!



Teilnahme an 5 Dojo-Treffen!

Träger dieses Abzeichens haben ihr Engagement und ihr Interesse am Erlernen bzw. an der Weitergabe von Programmierkenntnissen unter Beweis gestellt, indem sie an fünf Treffen ihres lokalen Dojo teilgenommen haben!



Teilnahme an 10 Dojo-Treffen!

Träger dieses Abzeichens haben ihr Engagement und ihr Interesse am Erlernen bzw. an der Weitergabe von Programmierkenntnissen unter Beweis gestellt, indem sie an fünf Treffen ihres lokalen Dojo teilgenommen haben!

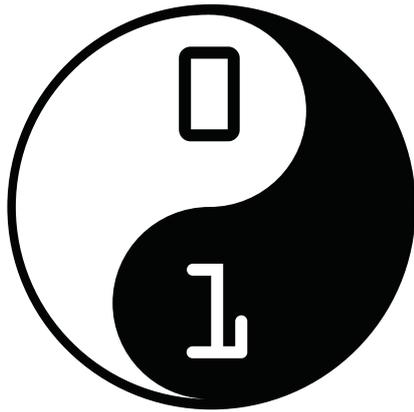


Teilnahme an 25 Dojo-Treffen!

Träger dieses Abzeichens haben ihr Engagement und ihr Interesse am Erlernen bzw. an der Weitergabe von Programmierkenntnissen unter Beweis gestellt, indem sie an 25 Treffen ihres lokalen Dojo teilgenommen haben!

Abzeichen für Veranstaltungen

Auch für die Teilnahme an Veranstaltungen wie „Coolest Projects“ und „DojoCon“ können Abzeichen vergeben werden. Diese Abzeichen werden für die jeweilige Veranstaltung entworfen, z.B. EU Code Week 2016.



CoderDojo



CoderDojo

Finde uns auf Social Media



/CoderDojo



@coderdojo



@CoderDojo