

Kosmosklubben Stockholm

Verksamhetsberättelse 2022

Innehåll:

- Om Kosmosklubben
- Kosmosklubben 2022
- Styrelsen
- Klubbarna
- Lokaler
- Marknadsföring
- Tack!

Om Kosmosklubben

Kosmosklubben erbjuder främst elever 7-15 en pedagogisk verksamhet på deras villkor där det skall kännas stimulerande och roligt att lära. Verksamheten skall innehålla spännande aktiviteter för en lärorik, meningsfull fritid och för social träning med erfarna pedagoger. Enligt denna grundidé bedriver Kosmosklubben "klubbar"/"cirklar" i mindre grupper för elever, dvs. aktiviteter som man deltar i någon timme per vecka.

Alla elever skall bli sedda och utvecklas utifrån sina förutsättningar. De flesta elever kommer tillbaka termin efter termin, vilket vi tolkar som ett erkännande av att klubbarna upplevs som kul och meningsfulla. Bland eleverna finns även barn med särskilda behov.

Kosmosklubben 2022

Vi har haft 867 betalda medlemsaktiviteter av 525 medlemmar, vilket ger att 40% av medlemmarna deltar i fler än en aktivitet som Kosmosklubben erbjuder. Vi är flitigt besökta med totalt 9.900 närvarotillfällen, där 4.504 av dessa är från medlemmar som närvarat 15 gånger eller fler tillfällen. Fördelningen 35% flickor och 65% pojkar.

Utöver vår ordinarie verksamhet, så har vi deltagit under året

- Genomfört lovaktiviteter i samverkan med **Stockholm Stad**
- Genomfört aktiviteter i samverkan med annan **fritidsverksamhet**
- Genomfört aktiviteter på **bibliotek** åt Solna stad
- Genomfört aktiviteter tillsammans med **EURid** på två olika bibliotek
- Deltagit i **Passavidare Festivalen** i Solna Stad Rissne
- **Sommarlovsaktiviteter** under 5 veckor.
- **Prova på** olika kurser och en ledarutbildning en vecka.
- Ledarskapsutbildning till **Robotverkstad** nya ledare 5 st
- Ledarskapsutbildning till **Arduino programmering** nya ledare 3 st
- Ledarskapsutbildning till **Gamemaker** nya ledare 1 st
- Lovelace projekt med **Arvsfonden**, utbildat 20 nya ledare.
- Deltagit i olika **Schacktävlingar**
- Vi har haft 3 st **Ukrainska barn** i vår verksamhet, som har deltagit utan kostnad.

Styrelsen

Kosmosklubben styrelse har under 2022 bestått av ordförande Jan Atterström, kassör Benny Tjelvling, Ledamot Axel Cerin, ledamot Victor Lindholm och suppleant Jesus Diaz, Kerstin Vintermon, Albin Rohde

Styrelsen har haft tre protokollförda möten under året

Klubbarna

Nya klubbar har kommit till och några är lagda på is eller avvecklade. Vi är mycket tacksamma för all den hjälp föräldrar ger oss vad gäller att starta upp nya klubbar eller informera om befintliga.

Dessa har varit verksamma under året.

Robotverkstaden

Robotbyggande är en rolig och mycket kreativ kurs för flickor och pojkar mellan 7-12 år som är intresserade av att skapa helt fungerande leksaker, en gående robot eller en rullande bil t.ex., och som vill lära sig en del av tekniken. Deltagare går kursen i sin egen takt och på det sätt som passar dem bäst.

Robotbygge & Tillämpad Programmering

Programmeringen med Arduino handlar det om vår klassiska tillämpade Arduino programmering på vår egen plattform. Vi har utbildat nya unga ledare för denna aktivitet..

Robotbygge & Programmering

Detta är en aktivitet som ska fungera som en brygga mellan vår Robotverkstad och programmering. Att utveckla och stimulera elevernas stolthet, självkänsla och kunskaper genom att bygga fungerande robotar. Eleverna arbetar med områden som elektronik, mekanik och matematik och får konkret tillämpa kunskaperna. Deltagare går kursen i sin egen takt och på det sätt som passar dem bäst. Här bygger vi ihop färdiga utbildningsmodeller från olika tillverkare.

Spelprogrammering Game maker Unity, Unreal och Scratch

GameMaker är ett programvara används av såväl nybörjare och experter inom programmering. Det finns möjlighet att både använda block och programmera i kod. Gamemaker innehåller även en ritnings- och animeringsfunktion som låter dig rita, skapa animationer och designa ditt spel såsom du vill ha det. Kursen fokuserar på både programmering och design av spel. Varje elev ska få i uppgift att skapa ett eget spel.

Schack

Att träna logiskt tänkande, koncentrationsförmåga och social kompetens. Upprepade undersökningar visar att barn som spelar schack regelbundet når bättre skolresultat än de som inte spelar. Kursmaterial ingår.

Piano

Vi kunnat ta emot alla som vill spela piano utan haft en kö. Vår pianolärare Alla genomför samtliga aktiviteter i klubblokalen.

Gitarr

Gitarren genomför samtliga aktiviteter med gitarr i klubblokalen & en skola, detta är en aktivitet där vi ständigt har fler elever än möjligheter att ta emot, vilket är positivt.

Robotbygge & FIRST Global Challenge

FIRST Global anordnar en årlig internationell robotutmaning för att väcka passion för vetenskap, teknik, ingenjörskonst och matematik (Science Technology Engineering and Mathematics, STEM). Inom ramen för en robotutmaning i olympisk anda bjuds nationella lag in för att bygga broar mellan gymnasieelever med olika ursprung och erfarenheter. Genom att sammanföra våra framtida STEM ledare i en engagerande miljö för att samarbeta inspirerar FIRST Global eleverna att bygga upp de färdigheter de behöver för att göra förändra världen. Detta år så genomfördes aktiviteten virtuellt under sommaren.

Dans

Detta genomfördes enbart på Banerporten's skola, antalet elever varierar från termin till termin. Med rörelseglädje utforskar vi hur kroppen kan röra sig på olika sätt till olika sorters musik. Vi prövar nya rörelser med inspiration av sånger, lekar, berättelser, bilder och upptäcker dansen på vägen. Tillsammans sätter vi ihop kompositioner och skapar dans. Kom med din danslust och din fantasi!

Robotdesign

Du får designa din egen robot med olika material och tekniker, bland annat med hjälp av 3d-skrivare. Du jobbar med ett eget projekt och stöds av våra kompetenta lärare. Du har också möjlighet att lägga till ett Arduino-kort så att roboten kan programmeras och styras digitalt.

Tjejprojekt Lovelace med Arvsfonden

Våren 2022 startade vi upp i Skärholmen, Rinkeby och Enskede samt under hösten på Östermalm. I våras var vi på Östberga kulturhus. Kärngruppen bestod av 6 st tjejer, ålder 15-18 år. Vi utbildade sedan 14 st nya ledare under våren och försommaren med kontinuerliga träffar samt ett veckoläger. De har under året bedrivit kurser på våra fyra platser med hjälp av minst en vuxen som stöd i varje lokal.

Övergripande stöd, Jan Atterström, Jesus Diaz och Emma Vintemon. Under året har ca 68 st deltagit i våra kurser i åldern 8-15 år. I Rinkeby har vi utbildat 7 st mammor till de barn som deltagit där. De ska nu till våren 2023 kunna leda kurser som ledare och assistenter.

De aktiviteter som genomförts med elever är : robotbygge, ImagieCharms, Arduinoprogrammering, Spelprogrammering, Gamemaker och Unity samt Schack. Tjejerna har även provat andra aktiviteter såsom microbit, storbit, micolabb.

Vi har under hösten rekryterat en ledare i Textildesign som kommer att starta sina aktiviteter till våren 2023. Under hösten har vi samarbetat med en forskare från Uppsala universitet.

Vi har inte kommit igång med några virtuella lektioner men arbetet med att sammanställa allt vårt kursmaterial har påbörjats. Nya kurser men lektionsplaneringar har tagits fram och de äldre har modifierats.

De skolor som vi samarbetat med är Enskede skola, Lillängsskolan och Banerporten's skola.

Vi har försökt med läxhjälp men det har varit mycket fokus på aktiviteterna. Diskussioner med eleverna om deras läxor har förekommit.

Våra lokaler

Förutom vår ordinarie klubblokal på Sockenvägen 413, så har vi även verksamhet på Östermalm, Ulrikagatan 5 sedan 2021. Vi har mer verksamhet i andra lokaler runt om Stockholm. Banerporten's skola Skärholmen och Rinkeby-skola

Marknadsföring

Vi har jobbat med att rekrytera från våra tidigare deltagare, sociala media, nyhetsbrev & annonser på Facebook i geografiska områden.

Tack

Vi vill passa på att tacka alla lärare och föräldrar som gör Kosmosklubbens verksamhet möjlig.

//Styrelsen