

Kosmosklubben Stockholm

Verksamhetsberättelse 2020

Innehåll:

- Om Kosmosklubben
- Kosmosklubben 2020
- Styrelsen
- Klubbarna
- 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 2020

Vi har haft 548 betalda aktiviteter från 442 medlemmar, vilket ger att 20% av medlemmarna deltar i fler än en aktivitet som Kosmosklubben erbjuder. Fördelningen 22% flickor och 78% pojkar.

Kosmosklubben organiserar & hanterar även ytterligare 220 deltagare i andra betalda aktiviteter än våra egna. Så totalt 662 unika deltagare har deltagit i betalda aktiviteter som Kosmosklubben hanterar.

Utöver vår ordinarie verksamhet, så har vi deltagit under året

- Genomfört lovaktiviteter i samverkan med **Stockholm Stad**
- Genomfört Öppen verksamhet hela sommaren med **Stockholm Stad**
- Genomfört aktiviteter i samverkan med annan **fritidsverksamhet**
- Genomfört aktiviteter tillsammans med **EURid** på två olika bibliotek
- Deltagit i **Rörelse Festivalen** i Bandhagen
- Rågsveds centrum **öppet torg** prova på.
- **Ledarskapsutbildning** för fem nya ledare.
- Uppdatering kurser och utveckla **nya Robotmodeller**.
- Workshop med **Adventure Box**

Styrelsen

Kosmosklubben styrelse har under 2020 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 framför allt kommit till där vi redan har haft etablerad verksamhet 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, i fallande storleksordning.

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. Robotverkstaden hade 328 aktiviteter har blivit några fler från året innan..

Robotbygge & Tillämpad Programmering

Programmeringen med Arduino har nu med 192 aktiviteter ryckt upp sig jämfört med året innan. Här handlar det om vår klassiska tillämpade Arduino programmering på vår egen plattform. Det har varit svårt att rekrytera nya elever till denna aktivitet. Vi har utbildad nya unga ledare för denna aktivitet..

Robotbygge & Programmering

Detta är en aktivitet som ska fungera som en brygga mellan vår Robotverkstad och programmering. Detta genomfördes i 191 aktiviteter. 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

Det här året har vi haft 145 aktiviteter. 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

Schacken har haft 132 aktiviteter. Motsvarar samma som 2018, ingen större total förändring. 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

Under året så har vi haft 84 aktiviteter, vi kunnat ta emot alla som vill spela piano utan haft en kö. Vå pianolärare Alla genomför samtliga aktiviteter i klubblokalen.

Gitarr

Gitarren hade 77 aktiviteter under året, Thord genomför samtliga aktiviteter med gitarr i klubblokalen & Sturebyskolan, detta är en aktivitet där vi ständigt har fler elever än möjligheter att ta emot, vilket är positivt.

Robotbygge & FIRST Global Challenge

Det här en aktivitet som vi genomfört 40 tillfällen. 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 bygger 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

Det här året har vi haft 24 aktiviteter. Detta genomför i klubblokalen, antal elever varierar från termin till termin. Med rörelseglädje utforskar vi hur kroppen kan röra sig på olika sätt till olika sorters musik. Vi provar 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!

Musikproduktion (VT20)

Det här en aktivitet som vi genomfört 12 tillfällen. Här får du lära dig grunderna i musikproduktion. Vi fokuserar på effekter, sampling och inspelningstekniker för att utveckla ditt skapande. Musik/ljud är för de flesta en viktig del av vardagen. Här tränar vi barnen i att själva analysera och uttrycka sig med hjälp av ljud. Barnen lär sig att skapa och producera musik i program på datorn samt grunderna i inspelningsteknik.

Kreativ Matematik (VT20)

Det här en aktivitet som vi genomfört 12 tillfällen. Här fokuserar vi på de kreativa delarna av matte och gör någonting mer utmanande och roligt. I kursen lär vi oss om primtal, fraktaler, gyllene snittet, eulerlinjen och mycket mer. Vi kommer dessutom att lösa många kluriga problem tillsammans, och på det sättet utveckla vår problemlösningsförmåga.

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 alla föräldrar som gör Kosmosklubbens verksamhet möjlig.

//Styrelsen