



Code Club- leidersgids



Inhoud

Welkom bij Code Club	3	Bescherming en risicobeheer	13
Wie is er betrokken bij een Code Club	3	Veiligheidstraining	13
Leider en mentorgemeenschap	3	Veiligheidsbeleidssponsors	13
Je Code Club starten	4	Zorgen over de veiligheid	14
Mentoren werven	4	Risicobeheer	15
Een locatie vinden	5	Je Code Club laten groeien	17
Leeftijdsgroep van makers	5	Mensen bereiken die in een achterstandpositie verkeren	17
Wanneer je club wordt gehouden	5	Deelnemen aan Coolest Projects	18
Je Code Club registreren	6	Fondsenwerving en donaties	18
Je Code Club promoten	6	Verdere training en ondersteuning	19
Een sessie plannen	7	Code Club-partners	19
Projecten voor je club	7	Je clubmentoren ondersteunen	19
Voorbeeld van de structuur van een sessie	8	Neem contact met ons op	19
Jongeren begeleiden	10	Code Club-handvest	20
Mentorschapsvaardigheden	10		
Het helpen van makers van verschillende leeftijden en vaardigheden	11		

Welkom bij Code Club

Code Club is een wereldwijde gemeenschap van gratis codeerclubs waar jongeren vaardigheden en zelfvertrouwen ontwikkelen om te maken met digitale technologieën.

Je helpt jonge makers bij het ontwikkelen van:

- Vaardigheden en onafhankelijkheid in programmeren en digitaal maken
- Een gevoel van verbondenheid en interesse in technologie
- Een bredere set van handige vaardigheden zoals probleemoplossend vermogen, kritisch nadenken en communicatie

Je helpt jongeren bij het leren van deze vaardigheden in een leuke, inclusieve en veilige omgeving.

In het [Code Club-handvest](#) worden de ethiek en principes van Code Club uiteengezet. Alle clubleiders en mentoren verbinden zich tot dit handvest wanneer zij een club oprichten of zich erbij aansluiten.

Wie is er betrokken bij een Code Club

Makers: De jonge mensen die Code Clubs bijwonen

Mentoren: De volwassenen die helpen een Code Club te runnen. Ervaren makers kunnen jeugdmentoren worden om andere jongeren te ondersteunen.

Clubleiders: De volwassenen die de Code Club organiseren.

Veiligheidsbeleidssponsor: Een volwassene die samenwerkt met de clubleider om de veiligheid van jongeren bij een Code Club te ondersteunen en bewaken. Leer meer over veiligheidssponsors in het gedeelte 'Beveiliging en risicobeheer' van deze leidergids.

Leider en mentorgemeenschap

Code Club zou niet bestaan zonder de wereldwijde gemeenschap van clubleiders, mentoren en partnerorganisaties die tijd vrijmaken voor het runnen van clubs.

Je kunt met andere communityleden communiceren via onze Code Club-ruimte op Slack. Slack is een berichten-app waarmee je kunt chatten en telefoon- of videogesprekken kunt voeren.

Sluit je bij ons aan op Slack: rpf.io/slack

Je Code Club starten

Wanneer je je club opstart, moet je:

- Mentoren werven om te helpen bij het runnen van de club
- Een locatie vinden
- De leeftijdscategorie bepalen van de makers die je gaat uitnodigen
- Bepalen wanneer je club wordt gehouden
- Je club registreren
- Jouw club promoten

Je kunt ook een stap-voor-stap-handleiding vinden voor het starten van een Code Club op: rpf.io/code-club-course

Mentoren werven

Je kunt zelf een Code Club starten of met een team van mentoren.

Mentoren ondersteunen en stimuleren makers om te leren. Ze kunnen ook helpen met het opzetten van sessies, het regelen van kaartverkoop en het promoten van de club.

Het aantal mentoren dat je nodig hebt hangt af van de grootte van de ruimte en hoeveel makers je sessies bijwonen.

Wij adviseren je om een mentor aan te wijzen als co-leider of plaatsvervanger voor het geval je zelf een sessie niet kunt bijwonen.

Om je te helpen mentoren aan te trekken, vind je hier enkele voordelen van mentoring:

- Nieuwe vaardigheden leren voor de lol of professionele ontwikkeling
- Nieuwe mensen ontmoeten en vrienden maken
- Jongeren helpen vaardigheden te ontwikkelen voor de toekomst
- Iets terugdoen voor jouw lokale gemeenschap
- Je kennis, passie en ervaring delen

We hebben ook sjablonen voor rolbeschrijvingen om mentoren te werven op: rpf.io/role-description

Mentoren kunnen allerlei verschillende vaardigheden en achtergronden hebben; ze hoeven geen experts te zijn in programmeren of technologie. Denk na over het soort ondersteuning en vaardigheden dat jouw club nodig heeft.

Je kunt mentoren op verschillende plekken werven, waaronder:

- Scholen, universiteiten en hogescholen
- Buurtcentra en openbare bibliotheken
- Kantoren van technologiebedrijven en zakencentra

Je kunt ook de ouders en verzorgers van jouw clubleden vragen of zij mentor willen worden.

Vraag nieuwe mentoren om zich te registreren en een verzoek in te dienen om vrijwilliger te worden bij jouw Code Club op onze website: codeclub.org/nl/mentor

Zodra je hun aanvraag accepteert, sturen wij hen een e-mail met wat informatie zodat ze voorbereid zijn voordat ze als mentor aan de slag gaan.

Een locatie vinden

Code Clubs kunnen plaatsvinden in elke openbaar toegankelijke, veilige ruimte. Hieronder vallen scholen en gemeenschapsruimten zoals jeugdclubs, bibliotheken, kantoren en maker spaces. Ze kunnen niet plaatsvinden in een privéwoning.

Wij moedigen ouders of verzorgers van makers jonger dan 13 jaar aan om sessies die niet op een school plaatsvinden bij te wonen.

Wat jouw locatie nodig heeft:

- Tafels en stoelen voor makers.
- Stopcontacten voor computers.
- Een passende verzekering (bijvoorbeeld een wettelijke aansprakelijkheidsverzekering), indien vereist op jouw locatie. Bij veel locaties is dit al het geval, dus controleer dit eerst bij hen.
- Passende gezondheids- en veiligheidsmaatregelen, zoals nooduitgangen.

Toegang tot computers en andere technologie:

- **Computers:** Jouw Code Club heeft toegang tot computers nodig. Deze kunnen worden geleverd door je locatie, of je zou makers kunnen vragen hun eigen apparaten mee te nemen als ze dat kunnen.
- **Internet:** Als je toegang hebt tot internet, kun je je Code Club makkelijker runnen en een breder scala aan activiteiten aanbieden. Het is echter mogelijk om een Code Club te runnen met beperkte of geen toegang tot internet. Zorg ervoor dat de computers software offline kunnen draaien en print hulpmiddelen of maak gebruik van USB-sticks.
- **Andere technologieën:** Als je op jouw locatie toegang hebt tot andere technologieën, zoals fysieke computerapparatuur of een maker space, vergroot je het scala aan activiteiten dat jouw Code Club kan bieden.

Leeftijdsgroep van makers

Code Clubs zijn over het algemeen beschikbaar voor alle schoolgaande kinderen. Maar bij een individuele club kun je een leeftijdscategorie instellen die past bij jouw omstandigheden.

In een schoolomgeving kun je ervoor kiezen om alleen een specifiek leerjaar te bedienen. In een buitenschoolse omgeving zou je kunnen beslissen om een grotere leeftijdsgroep te hebben. De leeftijden die je ondersteunt hangen ook af van jouw mentoren en hun ervaring.

Overweeg of je een maximale capaciteit voor je club of locatie moet instellen. Onze aanbeveling is een verhouding van minstens één volwassene op de tien jongeren aan te houden, tenzij je een leraar bent of leraren hebt die helpen bij je club.

Wanneer je club wordt gehouden

Code Clubs komen regelmatig bijeen, meestal elke week, elke twee weken of elke maand.

Om makers en mentoren te helpen bij het plannen van hun aanwezigheid, kun je proberen om elke sessie op dezelfde dag en tijdstip te laten plaatsvinden.

Sessies duren meestal één tot twee uur. Als jouw club minder vaak bijeenkomt, kan het zijn dat de sessies langer duren. Je kunt een Code Club ook als een intensievere activiteit organiseren, bijvoorbeeld een dagelijkse sessie als onderdeel van een zomerschool.

Je Code Club registreren

Zodra je hebt besloten waar en wanneer jouw club zal plaatsvinden, registreer je jouw club op de website van Code Club. Je krijgt dan toegang tot al onze hulpmiddelen en wij kunnen je helpen met de opstart.

Er zijn twee stappen om te registreren:

1. Maak een account aan op de Code Club-website

Dit is een account voor jou, niet voor je club. Gebruik jouw eigen e-mailadres en je eigen naam.

2. Registreer je Code Club

Zelfs als je nog niet alle details voor je club hebt, registreer op tijd zodat we je kunnen begeleiden en al je vragen kunnen beantwoorden.

Nadat je jouw club hebt geregistreerd, controleren wij je gegevens en sturen wij je binnen enkele dagen een goedkeurings- of vervolgmil. Als er problemen zijn, helpen we je deze op te lossen.

Maak je account aan en registreer je club op: codeclub.org/nl

Je Code Club promoten

Wanneer je jouw club registreert, maken wij een vermeldingspagina aan op de website van Code Club. Gebruik dit om de locatie van de club, contactgegevens, aankomende evenementen en links naar sociale media te delen.

Zelfs als je een niet-openbare Code Club beheert (lees hieronder meer over niet-openbare Code Clubs), is het handig om een vermelding te hebben, zodat andere clubs in jouw omgeving weten dat ze deel uitmaken van een lokale gemeenschap van clubs.

Op de vermeldingspagina kunnen veel mensen meer te weten komen over jouw club, zorg er dus voor dat je deze up-to-date houdt.

Werk je clubgegevens bij op: rpf.io/update-club

Sociale media gebruiken

Sociale media zijn een geweldige manier om jouw Code Club onder de aandacht te brengen van mentoren, makers, ouders en verzorgers.

Veel scholen en locaties hebben al een sociale media-account. Ze kunnen je posts delen met hun volgers om meer mensen te bereiken.

Het maken en delen van foto's van jongeren

In de meeste landen heb je toestemming van een ouder of voogd nodig om foto's van jongeren te maken en te delen.

Je moet voldoen aan de vereisten van de lokale wetgeving. Dit kan bijvoorbeeld betekenen dat ouders/voogden een toestemmingsformulier moeten invullen waarin staat hoe de beelden worden opgeslagen, gebruikt en na een bepaalde periode worden verwijderd.

Veel clubs gebruiken foto's waarop de jongeren niet herkenbaar zijn. Ze maken bijvoorbeeld foto's van de achterkant van het hoofd van de makers of bewerken de afbeelding voordat ze deze openbaar maken.

Een niet-openbare Code Club promoten

Als je club zich in een school bevindt, zul je die waarschijnlijk niet voor het publiek openen. Meestal worden jongeren hiervoor uitgenodigd of zijn ze al bij de school aangesloten.

Om een niet-openbare Code Club te promoten, kun je:

- Rechtstreeks een e-mail naar ouders en voogden sturen
- Een bericht op een intern prikbord plaatsen
- Een poster ophangen op een prikbord
- Je Code Club voorstellen op een schoolbijeenkomst of vergadering

Een sessie plannen

In een Code Club-sessie maken jongeren meestal een project zoals een spel, app of website met behulp van code.

Makers kunnen alleen of in groepen werken.

Projecten voor je club

Op de projectenwebsite van Code Club hebben we een groot aanbod aan begeleide projectpaden en zelfstandige projecten die makers kunnen uitproberen.

Deze projecten worden gemaakt door ervaren docenten en uitgebreid getest, zodat we zeker weten dat ze werken. Ze zijn ontworpen om makers de mogelijkheid te geven om zelfstandig te leren en ondersteunen hen bij het gebruik van verschillende technologieën om hun ideeën tot leven te brengen door hun projecten aan te passen.

Enkele van de populairste projecten en projectpaden zijn:

- **Scratch:** Scratch is een blokgebaseerde programmeertaal met een eenvoudige visuele interface. Het is geweldig voor beginners en jongere kinderen, omdat ze meteen de impact van hun code zien en geen tekstgebaseerde code hoeven te typen of te onthouden.

- **Python:** Python is een tekstgebaseerde programmeertaal. Het is populair omdat het vergelijkbaar is met geschreven Engels en makkelijker te begrijpen is dan andere tekstgebaseerde programmeertalen. Python is geschikt voor jongeren die enige typevaardigheid hebben.
- **Webontwerp:** HTML-, CSS- en JavaScript-projecten helpen makers bij het bouwen van webpagina's. Ze bieden een goede introductie tot webontwikkeling en vereisen enig probleemoplossend vermogen. Deze projecten zijn geschikt voor jongeren die enige typevaardigheid hebben.

Voorbeeld van een structuur van een sessie

Bepaal voor elke sessie de structuur die het beste werkt voor jouw makers. Met behulp van dit voorbeeld van een sessiestructuur kun je aan de slag:

Zoek codeerprojecten en projectpaden op: projects.raspberrypi.org/nl-NL

1. Voorbereiden: Tot 30 minuten voordat de sessie start

Clubleiders en mentoren arriveren ruim op tijd om de clubruimte in te richten. Dit is een goed moment om te bekijken wat je tijdens de sessie wilt behandelen.

Begroet de makers zodra ze arriveren en help ze hun apparaten aan te sluiten op stroombronnen en het internet.

- Richt de ruimte zo in dat makers kunnen samenwerken.
- Als makers aan soortgelijke projecten of technologieën werken, zet ze dan bij elkaar.
- Wanneer de makers aankomen, geef ze een naamtag, sticker of sleutelkoord.

Tip: Noteer op het naambordje of iemand toestemming heeft (gegeven) om op afbeeldingen op sociale media te verschijnen.

Als je dit niet vooraf kunt regelen, kun je dit als eerste taak uitvoeren met de makers wanneer ze arriveren.

2. Welkom: 5 minuten

Stel jezelf en de mentoren voor.

Geef enkele voorbeelden van de dingen die makers tijdens de sessie of serie sessies zullen maken.

Als jouw Code Club meerdere activiteiten aanbiedt, leg deze dan uit en vraag de makers om op de relevante plek te gaan zitten voor de activiteit waarin ze geïnteresseerd zijn.

Bespreek gedrag dat jongeren helpt om betrokken te raken, samen te werken en te programmeren. Voor meer hulp hierbij kun je het gedeelte 'Jongeren begeleiden' in deze leidersgids lezen.

3. IJsbrekers: Tot 15 minuten

IJsbrekers zijn een geweldige manier om nieuwe makers aan andere clubleden voor te stellen, de communicatie te stimuleren en een gevoel van verbondenheid te creëren. Wij adviseren om een ijsbrekeractiviteit te organiseren wanneer er nieuwe deelnemers aan een sessie deelnemen.

Voorbeelden van ijsbrekeractiviteiten vind je hier: rpf.io/icebreakers-nl

4. Maken met code: Tot 90 minuten

Gedurende het grootste deel van de sessie werken de makers aan een codeerproject.

Ze kunnen een Code Club-project volgen of er zelf een maken. Als ze aan hun eigen project werken, kunnen onze ontwerpwerkbladen handig zijn: rpf.io/coolest-worksheets

Je kunt meer hulp vinden voor het begeleiden van jongeren in het 'Jongeren begeleiden' gedeelte van deze leidergids.

5. Deel hun werk: Tot 20 minuten

Laat makers vertellen waar ze tijdens de sessie aan hebben gewerkt. Door makers aan te moedigen hun werk te delen en elkaar waardering te tonen, leren ze ervan, krijgen ze meer zelfvertrouwen, inspireren ze anderen en worden hun communicatievaardigheden verbeterd.

Het is normaal dat sommige makers niet het zelfvertrouwen hebben om in het openbaar te praten. Wij stellen voor om ze aan te moedigen, maar niet onder druk te zetten. Ze kunnen kort zijn en je kunt ze zien als een interview, waarbij je vraagt waar de deelnemers aan hebben gewerkt en welke uitdagingen ze tegenkwamen.

6. Afronden: 5 minuten

Bedank iedereen voor hun aanwezigheid en herinner hen eraan dat ze tussen nu en de volgende sessie thuis kunnen blijven coderen. Als de volgende sessie al gepland is, laat iedereen dan weten wanneer deze plaatsvindt.

7. Locatie opruimen en evaluatie: 15 minuten

Clubleiders, mentoren en makers ruimen de apparatuur en locatie op.

Wanneer de locatie is opgeruimd en de makers zijn vertrokken, bedank je je mentoren en houd je een korte nabespreking over wat er goed ging en wat er voor de volgende sessie verbeterd kan worden.

Jongeren begeleiden

Om sessies aangenaam te maken voor alle betrokkenen, moedigen we ouders en voogden aan om de voorbeeld Code Club-regels met hun kinderen te lezen voordat ze aanwezig zijn: rpf.io/cc-rules

Om goed gedrag te bevorderen:

- Geef complimenten consequent en eerlijk, en vermijd favoritisme
- Betrek en motiveer jongeren door hen te ondersteunen met projecten die aansluiten bij hun interesses en ervaringsniveaus

Je kunt proberen om samen met de makers een gedragscode te ontwikkelen, en ze helpen om zich eraan te houden.

Als een maker storend is tijdens een sessie, praat er dan over met zijn of haar ouder of voogd. Ze zouden gefrustreerd kunnen raken van een project, door een reactie op een externe stressor, of door extra behoeften die niet worden ondersteund.

Mentorschapsvaardigheden

Aanmoediging

Een positieve houding en aanmoediging zorgen ervoor dat jongeren er trots op zijn dat ze iets geleerd hebben wat ze in eerste instantie moeilijk vonden.

Bijvoorbeeld:

- "Goed gedaan dat je zelf zo ver bent gekomen met dit project. Laten we de laatste paar regels code eens bekijken om te zien waar het probleem zou kunnen zitten."
- "Wat goed dat je dit project hebt afgerond. Het zou geweldig zijn als je het aan het einde van de sessie met de groep wilt delen, zodat ze kunnen zien en leren van het werk dat je hebt gedaan."

Vragen stellen

Stel doordachte, sturende vragen om het denken te stimuleren. Deze vragen kunnen ertoe leiden dat makers nieuwe technieken overwegen om een probleem op te lossen, ze stimuleren het geheugen en helpen controleren of ze de stof begrijpen.

Bijvoorbeeld:

- Het project: "Waarom heb je voor dit project gekozen? Wat was het oorspronkelijke idee?"
- De code: "Wat doet dit deel van de code? Waarom heb je deze aanpak gekozen?"
- Het proces: "Welk deel van het project was het succesvolst? Wat veranderde er toen je het project ontwikkelde?"
- Het resultaat: "Heb je gemaakt wat je van plan was? Heeft feedback of testen ertoe geleid dat je je project hebt gewijzigd? Wat zou je anders doen als je het project opnieuw zou starten?"

Zelfhulp ondersteunen

Met het motto '**Vraag er drie, en dan pas aan mij**' moedigen we jongeren aan om eerst zelfhulpstrategieën uit te proberen voordat ze een mentor om hulp vragen.

Stimuleer makers om:

1. Het zichzelf af te vragen (test de code en probeer de fout te vinden)
2. Het te vragen aan leeftijdsgenoten
3. Het te vragen aan een zoekmachine
4. Als ze nog steeds hulp nodig hebben, dan te vragen aan een mentor

Directe begeleiding

Maak gebruik van directe begeleiding wanneer een maker vastloopt en meer specifieke feedback nodig heeft. Dit is vooral handig voor jongere makers die zelf het antwoord niet kunnen vinden of die weinig ervaring hebben met typen.

Bijvoorbeeld:

- "Hier op regel 30 zie ik een fout in de code die het probleem lijkt te veroorzaken. Wat denk je dat het zou kunnen zijn?"
- "Je kunt het uiterlijk van de sprite veranderen met de paarse 'Uiterlijken' blokken in Scratch. Bekijk zelf eens de 'Uiterlijken'-blokken en kies degene die volgens jou het beste bij jouw project past."

Directe instructie

Directe instructie kan nuttig zijn bij het introduceren van een concept, een onderwerp, of een logica voor de hele club of een grotere groep makers. Wij adviseren je deze aanpak echter niet te vaak te gebruiken, omdat de sfeer binnen jouw club dan te veel op een formele leeromgeving gaat lijken.

Het helpen van makers van verschillende leeftijden en vaardigheden

Deel de makers in in groepen

Als makers bij elkaar zitten op basis van ervaring of leeftijd, kunnen ze elkaar beter ondersteunen.

Als makers in paren aan een project werken, kun je pair programming gebruiken. Meer informatie vind je op:

rpf.io/pair-programming

Jongere leerlingen

Over het algemeen geldt dat jonge kinderen een kortere aandachtsspanne hebben.

Als er bij jouw club jongere makers zijn, kun je de codeersessie opsplitsen in kortere activiteiten, de activiteit veranderen, mensen verplaatsen of een pauze inlassen.

Focus op de interesses van de maker

Je creëert een waardevollere leerervaring als je makers de mogelijkheid geeft om te werken aan iets waar ze interesse in hebben.

Vier het succes van de maker

Het is belangrijk om de prestaties en bijdragen van makers aan de Code Club te vieren. Geef bijvoorbeeld erkenning voor de voortgang die ze boeken met een project of de ondersteuning die ze bieden aan een andere maker. Probeer waar mogelijk te focussen op de inspanning en het werk in plaats van op het resultaat.

Naast mentoren die rechtstreeks feedback geven aan individuele makers, kun je ook momenten creëren waarop de hele Code Club elkaars successen erkent en viert.

Toegankelijkheid en inclusiviteit

Code Club verwelkomt makers en mentoren van alle leeftijden, achtergronden en vaardigheden.

In jouw club kunnen er mensen zijn met een beperking en/of toegankelijkheidsvereisten.

Om je Code Club toegankelijker te maken:

- **Luister naar makers, ouders en verzorgers:** Kijk hoe je je makers het beste kunt ondersteunen. Controleer of jouw contactgegevens up-to-date zijn en controleer regelmatig jouw e-mail inbox.
- **Maak redelijke aanpassingen:** Bespreek welke aanpassingen je kunt maken om makers te ondersteunen en hoe je het beste met ondersteunende technologieën of hulpmiddelen kunt werken.
- **Gebruik inclusieve taal:** Gebruik taal die positief is en vrij van discriminatie en stereotypering. Vermijd termen die aanstootgevend kunnen zijn, of elk taalgebruik dat iemand uitsluit of isoleert van andere leden van de club. Het is belangrijk dat andere leden van je club ook inclusieve taal gebruiken.
Tip: Het is goed om te reflecteren op hoe iemand zichzelf beschrijft, je kunt hem of haar bijvoorbeeld vragen waar hij of zij zich het prettigst bij voelt.

Enkele aanpassingen die je kunt maken, zijn:

- Tafels en stoelen herschikken om een toegankelijke ruimte te creëren.
- Een 'rustige hoek' aanwijzen.
- Het geven van een geschreven of visueel schema van de sessie aan het begin.
- Grotere schermen aanbieden voor mensen met een visuele beperking.
- Instructies afdrukken in een groot, eenvoudig leesbaar lettertype.
- Mentoren vragen om langzaam en duidelijk te praten wanneer ze iets uitleggen.
- Stel de maker voor aan een mentor die regelmatig aanwezig is, zodat ze een volwassene bij naam kennen en een bekend gezicht hebben om naar uit te kijken.
- Bewegingspauzes toestaan. Sommige mensen vinden het lastig om lang stil te zitten, ook al vinden ze het een leuke activiteit.

Als er meerdere makers met een beperking zijn, kun je een mentor aanstellen als toegankelijkheidsfunctionaris om toezicht te houden op deze aanpassingen.

Culturele inclusiviteit

- De materialen die je gebruikt, moeten computergebruik presenteren als een activiteit en een carrière die voor iedereen openstaat.
- Denk goed na over de taal en afbeeldingen die je gebruikt wanneer je onderwerpen introduceert.
- Zorg ervoor dat je historische stereotypen met betrekking tot computers vermijdt.

We hebben onze leermaterialen zo ontworpen dat ze inclusief zijn en makers de kans geven om hun culturele identiteit tot uitdrukking te brengen. Het is belangrijk dat makers projecten kunnen maken waarin hun kennis, cultuur en erfgoed tot uiting komen. Wees extra voorzichtig als je materiaal gebruikt dat niet door ons is gemaakt.

Je promotiemateriaal moet gelijkheid bevorderen en ervoor zorgen dat leerlingen zichzelf vertegenwoordigd zien. Het is ook belangrijk dat je mentoren waarde hechten aan de individuele bijdrage van iedereen.

Bescherming en risicobeheer

Jouw Code Club moet een veilige plek zijn voor iedereen die erbij betrokken is.

Wij streven ernaar om de beste beveiligingspraktijken te volgen en ervoor te zorgen dat clubleiders en mentoren weten hoe ze jongeren veilig kunnen houden.

Veiligheidstraining

Alle Code Club-leiders en mentoren moeten onze beveiligingstrainingsmodule gebruiken. De module geeft praktische adviezen over veiligheid waarmee je een veilige leeromgeving kunt creëren.

De training is online en gratis, en duurt ongeveer 30 minuten.

Je vindt de trainingsmodule op: www.raspberrypi.org/safeguarding

Clubleiders en mentoren die op scholen in het Verenigd Koninkrijk en Ierland werken, hoeven de trainingsmodule niet te voltooien om een club te runnen op de school waar ze werken.

Veiligheidsbeleidssponsors

Wanneer je een Code Club start, moet je een veiligheidsbeleidssponsor nomineren.

Een veiligheidsbeleidssponsor is een persoon die met de clubleider samenwerkt om de veiligheid van de jongeren bij een Code Club te ondersteunen en te bewaken.

Je veiligheidsbeleidssponsor moet:

- In de afgelopen 3 jaar een veiligheidstraining hebben gevolgd
- Eerdere ervaring met veiligheidsbeleid hebben

De clubleider kan niet zelf de veiligheidsbeleidssponsor zijn. De sponsor zal namelijk worden gevraagd of de leider een geschikte persoon is om een club voor jongeren te leiden. Ook

wordt hen gevraagd te bevestigen of de locatie veilig en geschikt is voor jongeren.

Clubs op scholen in het Verenigd Koninkrijk en Ierland hoeven geen veiligheidsbeleidssponsor te benoemen. In plaats daarvan moet je de veiligheidsbeleidsvereisten van de school volgen.

Meer informatie over veiligheidsbeleidssponsors vind je op: rpf.io/sg-sponsor

Zorgen over de veiligheid

Er mag nooit sprake zijn van enig misbruik, en het is onze verantwoordelijkheid om mensen veilig te houden.

Naast deze leidersgids kun je altijd onze meest recente ondersteuning vinden op: www.raspberrypi.org/safeguarding

De 5 R-en

Bij het omgaan met zorgen over veiligheid maken wij gebruik van 5 R-en:

- **Recognise (Herken):** Weet hoe je signalen van misbruik kunt herkennen.
- **Respond (Reageer):** Weet hoe je moet reageren op een onthulling.
- **Report (Rapporteur):** Neem zo snel mogelijk contact op met een veiligheidsmanager.
- **Record (Leg vast):** Leg duidelijk vast wat er gezegd is of wat je geobserveerd hebt.
- **Refer (Geef door):** Geef het door aan het safeguarding team van de Raspberry Pi Foundation. We zijn er om je te helpen.

Reageren op een openbaarmaking

Wanneer de jongere met je praat:

- Reageer rustig. Een sterke reactie kan de jongere alarmeren en eventuele angst- of schuldgevoelens versterken.
- Luister aandachtig en neem de jongere serieus.
- Stel de jongere gerust dat hij de juiste actie heeft ondernomen door met je te praten.
- Doe geen beloftes, vooral niet wat betreft geheimhouding of vertrouwelijkheid.
- Leg uit dat als uit wat zij jou vertellen blijkt dat hun veiligheid of welzijn in gevaar is, je dit aan iemand anders moet vertellen die verantwoordelijk is voor hun veiligheid en welzijn.
- Vraag de jongere niet om het verhaal onnodig te herhalen.
- Stel alleen vragen ter verduidelijking. Wees behulpzaam, maar stel geen sturende vragen en vraag niet naar details die verder gaan dan wat de jongere zelf heeft aangegeven.
- Controleer bij de jongere of wat je hebt begrepen, correct is.
- Geef geen mening over het vermeende misbruik of de misbruiker.

Rapporteer een zorg over veiligheid

Als je je zorgen maakt over de veiligheid of welzijn van een jongere:

- Bespreek het met het personeel dat jouw clublocatie beheert
- Meld het aan het Raspberry Pi Foundation-team met behulp van ons formulier voor veiligheidsrapportages

Je kunt ons ook een e-mail sturen of bij dringende zaken de gratis 24-uurs hulplijn bellen.

Vind onze meest recente contactgegevens op: www.raspberrypi.org/safeguarding

Risicobeheer

Je moet rekening houden met de veiligheid van iedereen die de locatie gebruikt en maatregelen te nemen om mogelijke risico's te beperken.

Risicobeoordeling

Het is belangrijk om een risicobeoordeling uit te voeren voor je Code Club:

- Houd rekening met de verschillende behoeften en vaardigheden van iedere deelnemer.
- Identificeer potentiële risico's die schadelijk kunnen zijn bij het gebruik van de locatie, activiteiten en apparatuur.
- Neem maatregelen om risico's te beheersen. Dit kan bijvoorbeeld betekenen dat je kabels netjes wegwerkt zodat je er niet over kunt struikelen.

Je locatie voorziet mogelijk in een eigen risicobeoordeling. Zo ja, vraag er dan een exemplaar van aan en lees de tekst aandachtig door.

Registratie van ongevallen

Registreer ongevallen en incidenten in een logboek. Dit zal helpen om toekomstige risico's te beperken.

Je moet het volgende vastleggen:

- Datum en tijdstip
- Plek in de locatie
- Wie heeft het incident meegemaakt
- Wie registreert het incident
- Een beschrijving van wat er is gebeurd
- Elk letsel en behandeling of reactie
- Elk beschadigd apparaat
- Of een ouder of voogd moet worden geïnformeerd
- Alle maatregelen om toekomstige risico's te minimaliseren

De locatie veilig houden

- Kies een locatie die voldoet aan de vereisten die vermeld staan in het gedeelte 'Je Code Club starten: een locatie vinden' van deze leidersgids.
- Zorg dat je een kopie van het ontruimingsproces bij brand hebt, en dat alle mentoren dit lezen en hang het op tijdens jouw sessies.

- Zorg ervoor dat je toegang hebt tot EHBO-benodigdheden.
- Blijf binnen de maximale capaciteit van de locatie.

Contactgegevens voor noodgevallen

Zorg ervoor dat je voor iedere mentor en iedere niet-begeleide jongere een noodnummer bij de hand hebt.

Sessiebronnen

- Gebruik alleen betrouwbare websites en online platforms in jouw club. Controleer of ze geschikt zijn voordat je ze tijdens een sessie gebruikt.
- Beperk indien mogelijk de toegang tot ongepaste inhoud via beveiligingsinstellingen en firewalls.
- Let tijdens de sessies goed op dat jongeren geen toegang hebben tot ongepaste inhoud.
- Wanneer je een gedoneerde computer gebruikt, zorg er dan voor dat de harde schijf is gewist voordat je deze gebruikt.

Reizen

- Iedereen die aanwezig is, is zelf verantwoordelijk voor zijn vervoer van en naar de club. Geef jongeren geen lift en begeleid jongeren niet tijdens het vervoer.
- Verlaat het terrein van de Code Club niet met clubleden. Voor geplande reizen, evenementen of activiteiten op andere locaties, spreek af dat je hen op de bestemming ontmoet.
- Als mensen afhankelijk zijn van het openbaar vervoer, probeer dan de openingstijden van de club daar op af te stemmen, zodat jongeren op een redelijk tijdstip thuis kunnen zijn.
- Probeer sessies niet laat op de avond te laten plaatsvinden, zodat jongeren niet in het donker naar huis hoeven te gaan, vooral niet in de winter.

Antecedentenonderzoek

- Alle clubleiders en mentoren moeten een antecedentenonderzoek ondergaan voordat ze als mentor bij een Code Club mogen optreden. Bijvoorbeeld:
 - Clubleiders en mentoren in Ierland moeten een Garda Vetting-controle aanvragen via Code Club. Meer hierover vind je op: rpf.io/garda-vetting
 - Clubleiders en mentoren in het Verenigd Koninkrijk moeten een antecedentenonderzoek laten uitvoeren dat relevant is voor hun land. Meer hierover vind je op: rpf.io/background
 - Informeer in andere landen bij jouw lokale overheid of politie hoe achtergrondcontroles werken en volg hun advies op. Het is mogelijk dat ze deze informatie online beschikbaar hebben.
- Volwassenen, bezoekers of gasten zonder antecedentenonderzoek mogen niet alleen worden gelaten met de jongeren.

Ander veiligheidsadvies

- Meld elke jongere bij aankomst aan en meld hem/haar af bij vertrek, zo weet je wie er

aanwezig is en hoeveel mensen er in de ruimte zijn.

- Voer regelmatig tellingen uit om ervoor te zorgen dat een jongere niet onopgemerkt vertrekt.
- Wij adviseren jongeren onder de 13 jaar te laten begeleiden door hun ouders of verzorgers, tenzij je een leraar bent die een club op een school leidt.
- Wie 13 jaar of ouder is en extra ondersteuning nodig heeft, kan ook een volwassene nodig hebben om hem/haar te begeleiden.
- Wij adviseren een verhouding van minimaal één volwassene op tien jongeren, tenzij je een leraar bent die een club op een school leidt.

Je Code Club uitbreiden

Om je te helpen vooruit te plannen:

1. Stel doelen op:

- Richt je clubactiviteiten op resultaten die aansluiten bij de behoeften en interesses van de makers, bijvoorbeeld op het gebied van programmeren, probleemoplossing of communicatie.
- Praat met makers, mentoren, ouders en verzorgers om te bepalen welke vaardigheden of projecten je gaat behandelen.

2. Plan het ritme van jouw sessie:

- Plan jouw sessies zo ver mogelijk van tevoren en deel data en tijden met ouders, verzorgers en mentoren.
- Boek sessies die aansluiten bij showcases of uitdagingen, zoals [Coolest Projects](#).
- Organiseer activiteiten zoals gastcolleges of themabijeenkomsten ter ere van lokale en nationale festivals.

3. Voorbereiden op voortgang:

- Gebruik Code Club-projecten om vaardigheden stapsgewijs op te bouwen. Begin met de basisconcepten en ga geleidelijk over naar meer geavanceerde projecten.
- Bedenk hoe je verschillende programmeertalen, hulpmiddelen en platforms gaat integreren om jouw aanbod in de loop van de tijd uit te breiden.
- Praat regelmatig met de makers om er zeker van te zijn dat ze de activiteiten leuk vinden.

4. Evalueren en aanpassen:

- Evalueer regelmatig de voortgang van de club ten aanzien van haar doelen.
- Verzamel feedback van clubleden en pas jouw aanpak indien nodig aan. Blijf flexibel en reageer in de loop van de tijd op de behoeften en interesses van makers.

Mensen bereiken die in een achterstandpositie verkeren

Code Club is gratis, maar er kunnen andere barrières zijn die het voor mensen uitdagend

maken om deel te nemen aan evenementen zoals Code Club.

Je zou kunnen overwegen:

- **Tijdstip en locatie van de club:** Idealiter zouden mensen met het openbaar vervoer of lopend naar jouw club moeten kunnen komen. Zorg voor een begin- en eindtijd die dit mogelijk maakt.
- **Aanwezigheid van ouders en voogden:** Als de aanwezigheid van een volwassene optioneel is, kunnen makers meedoen wanneer hun ouders of voogden niet beschikbaar zijn. Wij raden aan dat iedereen die jonger is dan 13 jaar begeleid wordt door een volwassene, tenzij je een leraar bent die een club in een school runt.
- **Promotiemateriaal:** Zorg ervoor dat promotiemateriaal inclusief is. Vermijd vakjargon, omdat het afschrikwekkend kan zijn.
- **Apparaten:** Zorg voor computers of apparaten voor iedereen die geen eigen apparaat mee kan nemen. Vermeld dit bij het promoten van je club.
- **Buddysysteem:** Koppel nieuwe makers aan iemand die al een paar sessies heeft bijgewoond, zodat ze elkaar kunnen ondersteunen.
- **Leren van anderen:** Als jouw club niet op een school wordt gerund, vraag dan aan jeugdclubs en organisaties in jouw omgeving hoe zij omgaan met jongeren uit een achterstandssituatie.

Deelnemen aan Coolest Projects

Coolest Projects is een eerbetoon aan jonge digitale makers en de geweldige dingen die zij met technologie maken. Jaarlijks is er een online showcase die openstaat voor jongeren over de hele wereld, en in verschillende landen worden er fysieke Coolest Projects-evenementen gehouden.

De makers bepalen de onderwerpen van het project. Ze kunnen bijvoorbeeld aan de slag gaan met het oplossen van een probleem in de buurt, of ze kunnen iets maken puur voor de lol. Deelnemers kunnen projecten gebruiken die ze maken in Code Club; ze hoeven niet met iets nieuws te beginnen.

Meer informatie vind je op: online.coolestprojects.org

Fondsenwerving en donaties

Controleer wat er in jouw regio is toegestaan voordat je geld inzamelt.

Subsidies

Sommige clubs ontvangen subsidies en financiering van plaatselijke overheidsinstanties, onderwijsinstellingen en fondsen voor initiatieven op het gebied van technologie. Het is de moeite waard om te controleren of deze in jouw omgeving beschikbaar zijn.

Sponsoring door bedrijven

- **Sponsoring in natura:** Dit betekent dat er producten of diensten worden gedoneerd, zoals het gebruik van een locatie, apparatuur, internettoegang of de betrokkenheid van mentoren. Dit type sponsoring is doorgaans beter dan financiële hulp, omdat de omgang met geld de bedrijfsvoering ingewikkelder maakt en meer werk oplevert voor clubleiders.

- **Financiële sponsoring en donaties:** Je kunt financiële donaties of sponsoring van organisaties accepteren om de kosten te dekken, bijvoorbeeld voor verzekeringen en apparatuur.

Fondsenwerving bij een Code Club

Het is van groot belang dat de Code Club gratis en toegankelijk is voor alle jongeren.

Clubleiders en mentoren moeten ervoor zorgen dat alle donaties optioneel zijn en dat er geen druk is om een bijdrage te leveren.

Hier zijn enkele tips voor het inzamelen van geld:

- **Donaties van ouders of verzorgers:** Wij raden je aan een algemene aankondiging te doen over waarom je donaties nodig hebt en een collectebus achter te laten waar mensen, indien mogelijk, hun steentje kunnen bijdragen.
- **Cafetaria:** Sommige clubs verdienen geld met een winkeltje, waar ze fruit, drankjes en andere snacks verkopen.
- **Lokale showcase:** Overweeg een lokale showcase te organiseren en mensen uit de omgeving uit te nodigen. Makers kunnen hun projecten laten zien en aan iedereen vertellen wat ze hebben gedaan. Je kunt zelfgemaakte taartjes verkopen, een collectebus neerzetten of bij binnenkomst om een donatie vragen.
- **Maak een verlanglijstje:** Maak een lijst met spullen die je nodig hebt voor je club en vraag mensen om items op de lijst te doneren.

Verdere training en ondersteuning

Naast deze leidersgids bieden we een scala aan trainingen en ondersteuning om je te helpen een Code Club te leiden.

Wij organiseren gratis trainingen, webinars en community-evenementen. Je vindt ze op onze evenementenpagina: codeclub.org/nl/events

Code Club-partners

Wij werken samen met organisaties in een aantal landen om Code Clubs in hun regio te ondersteunen. Ontdek of er een partner in jouw land is en hoe je contact met hen kunt opnemen via: codeclub.org/nl/our-partners

Je clubmentoren ondersteunen

Het ondersteunen van mentoren met permanente training helpt hen te behouden en een club van hoge kwaliteit te leiden.

Wanneer een mentor aangeeft een vaardigheid te willen ontwikkelen, kun je hun meer verantwoordelijkheid geven op dat gebied. Ze zouden bijvoorbeeld:

- Een sessie kunnen leiden over een onderwerp waar ze verstand van hebben
- Het volgende Code Club-evenement kunnen aanmaken in het ticketsysteem

- De clubruimte kunnen klaarmaken en ouders, voogden en makers welkom heten

Mentoren kunnen ook deelnemen aan Code Club-training, individueel of als onderdeel van een groep.

Erkenning

Het is belangrijk om te beseffen dat mentoren er voor kiezen om hun tijd te investeren. Je kunt:

- Mentoren complimenten geven voor iets specifiek dat ze doen en dat een positieve impact heeft
- Gratis certificaten printen van de Code Club-website om aan mentoren te geven
- Aan het einde van een reeks sessies kun je de mensen die geholpen hebben, bedanken door een kaartje te sturen

Neem contact met ons op

Bezoek onze Hulp en Support-pagina op: codeclub.org/nl/help

Of je kunt ons team een e-mail sturen met eventuele vragen op: support@codeclub.org

Code Club is een wereldwijd netwerk van gratis programmeerclubs waar jonge mensen leren maken met technologie.

Code Club is een flexibel model dat je kunt aanpassen aan je lokale omstandigheden en cultuur.

In dit handvest zijn de principes vastgelegd die door alle Code Clubs worden gedeeld. Alle clubleiders en mentoren verbinden zich ertoe dit handvest te onderschrijven als onderdeel van hun aansluiting bij de beweging.

Code Club wordt ondersteund door de Raspberry Pi Foundation, en dit handvest beschrijft ook de toezeggingen die de Foundation aan jou doet.

Als leider of mentor van een Code Club ga je akkoord met het volgende:

- **Help jongeren zich te ontwikkelen:**

- Vaardigheden en onafhankelijkheid in programmeren en digitaal maken
- Mindsets die hen in staat stellen om positief om te gaan met technologie, zoals zelfvertrouwen, interesse en een gevoel van erbij horen
- Bredere levensvaardigheden zoals probleemoplossing, kritisch denken en communicatie

- **Zorg ervoor dat je Code Club toegankelijk, veilig en inclusief is. Dit betekent:**

- Je houdt je aan alle relevante wetten en regels
- Je verwelkomt mentoren en jongeren van alle achtergronden
- Je volgt de Raspberry Pi Foundation's [veiligheidsbeleid](#) en [gedragscode](#), inclusief [effectief omgaan met zorgen](#)
- Je zorgt ervoor dat alle mentoren een passend antecedentenonderzoek hebben ondergaan
- Deelname aan jouw Code Club is gratis, maar je kunt wel om donaties vragen

- **Creëer een omgeving die leren ondersteunt door:**

- Jongeren te ondersteunen bij het werken aan projecten die hen interesseren en die hun vaardigheden weerspiegelen
- Samenwerking, samen leren en mentorschap van jongeren aan te moedigen
- De prestaties van jongeren te vieren en hen aan te moedigen om na te denken over wat ze leren
- Te blijven leren en je eigen vaardigheden te ontwikkelen

- **Ondersteun de wereldwijde Code Club-community door:**

- Ervoor te zorgen dat het merk of de reputatie van Code Club niet wordt beschadigd
- Je kennis en leerervaringen gratis te delen
- Deel te nemen aan enquêtes, evaluaties en onderzoek

De Raspberry Pi Foundation stemt in met:

- Het creëren en onderhouden van het Code Club-merk, inclusief het promoten van Code Club en het leveren van middelen en marketingmaterialen voor partners en clubs om te gebruiken
- De Code Club-website te onderhouden als een betrouwbare bron van informatie en een plek waar clubleiders zich kunnen registreren en hun clubs kunnen beheren
- Ervoor te zorgen dat ouders/verzorgers en jongeren zeker weten dat geregistreeerde Code Clubs veilige, inclusieve plekken zijn, onder meer door clubs te registreren, trainingen te geven over de veiligheid van kinderen en kanalen te bieden voor het melden van bezorgdheden
- Het aanbieden van gratis, hoogwaardige projecten, hulpmiddelen en leerervaringen die jongeren leren hoe ze met technologie kunnen creëren
- Het bieden van begeleiding, training en ondersteuning voor clubleiders en mentoren, inclusief het creëren van kansen om van elkaar te leren
- Code Club-materialen te vertalen in heel veel verschillende talen
- De Code Club-community om feedback vragen, zodat we Code Club nog beter kunnen maken
- De impact van Code Club evalueren

Overeenkomst

Door je te registreren als een Code Club-leider of -mentor ga je akkoord dit handvest na te leven.

Je kunt de Code Club-naam en het -logo gebruiken voor niet-commerciële doeleinden om je club te promoten.

Het is jouw verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat je de wet volgt bij het uitvoeren van activiteiten in verband met Code Club, inclusief fondsenwerving.

Als niet wordt voldaan aan de voorwaarden van dit handvest, heeft de Raspberry Pi Foundation het recht om je club te verwijderen van de Code Club website. In dit geval zal je de Code Club-naam, -merk en -logo niet meer mogen gebruiken.

Jij bent verantwoordelijk voor de activiteiten die door jouw Code Club worden uitgevoerd. Als je akkoord gaat met dit handvest, betekent dit niet automatisch dat de Raspberry Pi Foundation jouw activiteiten onderschrijft.



Raspberry Pi
Foundation

Code Club is onderdeel van de Raspberry Pi Foundation, een in het Verenigd Koninkrijk geregistreerd goed doel met nummer 1129409.