

# Frågor och svar

Finns det några frågetecken inför sommarens Code Summer Camp? Vi har samlat de vanligaste frågorna inför lägret.



//CODE  
SUMMER  
CAMP./

**SKILL**

**LINKÖPING  
SCIENCE  
PARK**

# INFÖR

## Code Summer Camp 2023

- Lägervecka 25 med start 19 juni: 10-17 år (**digitalt och på distans**)
- Lägervecka 26 med start 26 juni: 7-12 år (deltagare måste ha fyllt 7 år när lägret börjar) plats: C-huset, LiU
- Lägervecka 27 med start 3 juli: 13-17 år, (ej äldre än 17år när lägret startar) plats: C-huset, LiU

### Anmälan – hur går det till?

#### Steg 1 Gör en intresseanmälan

Intresseanmälan är öppen under perioden **3 april från kl.09.00 och fram till och med den 23 april fram till kl.17.00**

När du har gjort din intresseanmälan får du ett mejl.

Klicka på länken i mejlet för att bekräfta intresseanmälan och din mejladress.

*Har du inte fått något mejl? Kolla i din skräpkorg.*

#### Steg 2 Deltagarbesked

Det finns ett begränsat antal platser och urval sker genom lottning.

Ett mejl med **erbjudande om plats på lägret** kommer att skickas ut den 3 maj. Du tackar ja till platsen genom att bekräfta och betala deltagaravgiften, **senast fredagen den 26 maj**.

Om du inte blir erbjuden en plats hamnar du på vår reservplatslista. Om någon tackar nej till sin plats erbjuds platsen till en deltagare på reservplatslistan. Då får du ett mejl där erbjudandet ska bekräftas och platsen ska betalas.

*Har du inte fått något mejl? Kolla i din skräpkorg.*

### Deltagaravgift

- Lägervecka 25 är deltagaravgiften 400 kronor.
- Lägervecka 26 och 27 är deltagaravgiften 1 500 kronor.

## Stipendiumplatser

Tack vare våra samarbetspartners kan vi erbjuda tre olika stipendieplatser inför årets läger.

1. Stipendieplats Stångåstaden för deltagare som är hyresgäst hos Stångåstaden i Linköping. Detta stipendium ger dig en rabatt på 50% av deltagaravgiften. Gäller samtliga tre veckor.
2. Stipendieplats Stadsmissionen. Ansökan till denna plats görs genom Stadsmissionen. Begränsat antal platser. Gäller vecka 26 och vecka 27.
3. Stipendieplats för deltagare som bor i hushåll med lägre inkomst\* kan ansöka om en stipendieplats och delta kostnadsfritt. Gäller vecka 26 och vecka 27.

*\*hushållets månadsinkomst före skatt mindre än 40 000kr*

## Information inför lägret

Ett informationsmejl skickas ut till deltagares målsman en vecka inför lägret med praktisk info. Mejlet skickas till den mejladress som är angiven till kontaktperson 1 i anmälningsformuläret.

## Konton

För att kunna jobba med innehållet kommer vissa konton att behöva skapas inför lägret. Information om detta kommer vi att mejla ut inför lägret.

## Kontaktperson

För frågor gällande anmälan, deltagare, innehåll etc. Kontakta projektledare Jonna Castell: [jonna.castell@skill.se](mailto:jonna.castell@skill.se)

## Platser

Det finns ett begränsat antal platser och urval sker genom lottning. Vi kan erbjuda totalt 300 deltagarplatser som fördelas på de tre veckorna.

## Plattformer digital vecka

Vi kommer att skicka ut information inför lägret om vilken kommunikationskanal som vi kommer att använda oss av den digitala veckan.

## Tider

Vi kommer att mejla ut specifikt schema när det börjar närma sig. Den digitala veckan startar klockan 09.00 och avslutas klockan 15.00.

Fysiska veckorna startar klockan 09.00 och avslutas klockan 15.30 vecka 26 och avslutas klockan 16.00 vecka 27.

## **Utrustning/dator**

Programmeringen sker via webbaserade verktyg. Deltagaren behöver en dator under lägret. Det går utmärkt med en vanlig dator med normalprestanda, webbläsare och tangentbord. Hörlurar är bra att ha också.

Särskilt viktigt med tillgång till bra internetuppkoppling för deltagare vecka 25. Det fungerar inte att delta med mobiltelefon, iPad eller liknande surfplatta.

Vi har ett begränsat antal lånedatorer. Behöver man låna en dator kontaktar du [mattias.hellstrom@skill.se](mailto:mattias.hellstrom@skill.se) Utlämning och inlämning av dator hanteras på Skills kontor i Linköping inför vecka 25. Datorer som lånas i samband med fysiska veckorna hanteras på plats med utlämning på morgonen och inlämning när dagen är slut.

# UNDER

## Code Summer Camp

### Coacher

Deltagarna kommer att delas in i mindre grupper. Coacherna har gemensamt ansvar för grupperna. Coacherna finns tillhands för att introducera uppgifter, hålla genomgångar, instruera deltagarna i nästa moment under dagen, coacha, inspirera och finnas till hands för frågor, prat med mera under lägerveckan.

### Digital och distans – vecka 25

Vecka 25 genomförs digitalt och på distans. Vi välkomnar alla deltagare oavsett vart man bor i landet. Åldern är 10-17år.

### Diplom

Alla deltagare får ett diplom som visar att man har deltagit på Code Summer Camp.

### Får deltagare gå hem själv utan målsman?

Om målsman har gett tillåtelse att deltagaren får ta sig hem på egen hand ska det kommuniceras till projektledare Jonna Castell. Deltagaren checkar ut hos coach innan man lämnar lägret.

### Innehåll – vad får man lära sig?

Under veckan får deltagarna prova olika programmeringsspråk som till exempel scratch, blockprogrammering, python, HTML, CSS och javascript. Målsättningen är att så långt som möjligt anpassa uppgifterna och utmaningarna utifrån deltagarnas nivå.

### Lunchpaus

Varje dag har vi en lunchpaus på 60 minuter. Den här tiden är vi inte uppkopplade och tar en skärmpaus.

### Mat och mellis

Frukostmacka med dryck, lunch och mellanmål ingår för deltagare de fysiska veckorna, vecka 26 och vecka 27.

Förälder/målsman ansvarar för att barnet får lunch den digitala veckan.

## **Närvaro**

Vi förväntar oss att deltagaren är närvarande under samtliga dagar och är på plats under hela veckan som man är anmäld till.

Under vecka 26 och vecka 27 har vi incheckning på morgonen och utcheckning på eftermiddagen.

Om deltagare är sjuk ska detta meddelas till projektledare Jonna Castell (mail eller sms).

## **Paus & rörelse**

Deltagaren ges möjlighet till kortare pauser under dagen (toabesök, mellis). Genomgångar och gemensamma pass är alla deltagare med på för att kunna hänga med på det som händer under dagen.

Vi har gemensamma rörelse- och aktivitetspauser de fysiska veckorna.

## **Spelregler**

Det är viktigt att vi är schyssta mot varandra och vi har några spelregler som det är viktigt att både deltagare och målsman tar del av. Spelreglerna finns att ta del av på hemsidan. Läs igenom dessa innan lägret.

## **Studiebesök**

Vi kommer att göra studiebesök under fysiska veckan. Under den digitala veckan träffar vi företag i ett digitalt format.