

CodeWeek.

Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ
ΕΒΔΟΜΑΔΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ
ΓΙΟΡΤΑΖΕΙ ΤΗ 10Η

Για να τιμήσουμε την
επέτειο, ορίστε μια
ανακεφαλαίωση για το τι
έχει συμβεί έως τώρα:



Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΕ ΤΟ 2013

Η Ευρωπαϊκή Εβδομάδα Προγραμματισμού δημιουργήθηκε από κάποιους νέους οι οποίοι ήταν σύμβουλοι της Ευρωπαϊκής Επιτροπής σε ψηφιακά θέματα. Θέλανε να βοηθήσουν άτομα να μάθουν να δημιουργούν πράγματα προγραμματίζοντας υπολογιστές, να δουλεύουν με υλισμικό, να καταλάβουν πώς λειτουργούν οι υπολογιστές και να επιτρέψουν σε όλους αυτούς οι οποίοι έχουν πάθος με τον προγραμματισμό να συνεργάζονται καλύτερα μεταξύ τους.

2013



10.000
συμμετέχοντες

26
ευρωπαϊκές
χώρες

3.000
δραστηριότητες

Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2014 ΕΙΧΕ 15 ΦΟΡΕΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΧΡΟΝΙΑ!

2014

37
συμμετέχουσες
ευρωπαϊκές
χώρες

4.000
δραστηριότητες

150.000
συμμετέχοντες



Δες το βίντεο «Ο προγραμματισμός
έχει πλάκα» που έφτιαξαν οι ιδρυτές
της Εβδομάδας Προγραμματισμού

 www.youtube.com/watch?app=desktop&v=TNwE3FA4pdl

2015

Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2015 ΗΤΑΝ Η ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΥ Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΑΠΕΚΤΗΣΕ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΕΜΒΕΛΕΙΑ!

Στην πρωτοβουλία της Εβδομάδας Προγραμματισμού συμμετείχαν και χώρες εκτός Ευρώπης, ενώ ξεκίνησε και η Αφρικανική Εβδομάδα Προγραμματισμού.

Το **48 %** των συμμετεχόντων ήταν κορίτσια και γυναίκες



Η Εβδομάδα Προγραμματισμού αποκτά το δικό της τραγούδι και χορό

Την Ωδή στον Προγραμματισμό (το τραγούδι της Ευρωπαϊκής Εβδομάδας Προγραμματισμού) συνέθεσε ο Brendan Paolini και τον χορό της Εβδομάδας Προγραμματισμού ανέπτυξε η Bianca Maria Berardi, βάσει μιας ιδέας του Alessandro Bogliolo, καθηγητή Συστημάτων Υπολογιστών στο πανεπιστήμιο του Urbino και πρέσβη της Εβδομάδας Προγραμματισμού στην Ιταλία.



7.600
δραστηριότητες

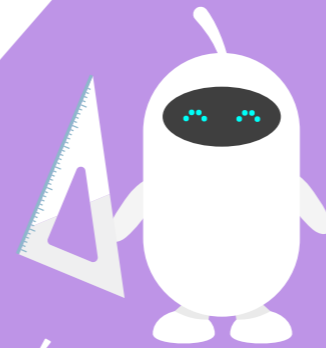
570.000
συμμετέχοντες

49
συμμετέχουσες
χώρες από την
Ευρώπη και εκτός
Ευρώπης



Το πιστοποιητικό συμμετοχής της Εβδομάδας Προγραμματισμού,

όπου κάθε διοργανωτής δραστηριότητας έλαβε ένα πιστοποιητικό για να αναγνωριστούν και να επιβραβευτούν οι προσπάθειες και τα επιτεύγματά του κατά τη διάρκεια της Εβδομάδας Προγραμματισμού.



Αυτή η 3η χρονιά καθιέρωσε επίσης δύο χαρακτηριστικά στοιχεία της Εβδομάδας Προγραμματισμού:



Η πρόκληση «Εβδομάδα Προγραμματισμού για όλους»,

όπου στόχος ήταν να συμμετέχουν όσο το δυνατό περισσότερα σχολεία και μαθητές σε δραστηριότητες της Εβδομάδας Προγραμματισμού. 200 σχολεία κατάφεραν να εξασφαλίσουν τη συμμετοχή του ήμισυ των μαθητών τους ή τουλάχιστον 200 εξ αυτών σε δραστηριότητες της Εβδομάδας Προγραμματισμού.

 <https://codeweek.eu/codeweek4all>

2016

Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2016 ΠΑΡΑΛΙΓΟ ΝΑ ΦΤΑΣΕΙ ΤΟ 1 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΟ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ.

Το **46 %**
των συμμετεχόντων
ήταν κορίτσια και
γυναίκες



23.000
δραστηριότητες

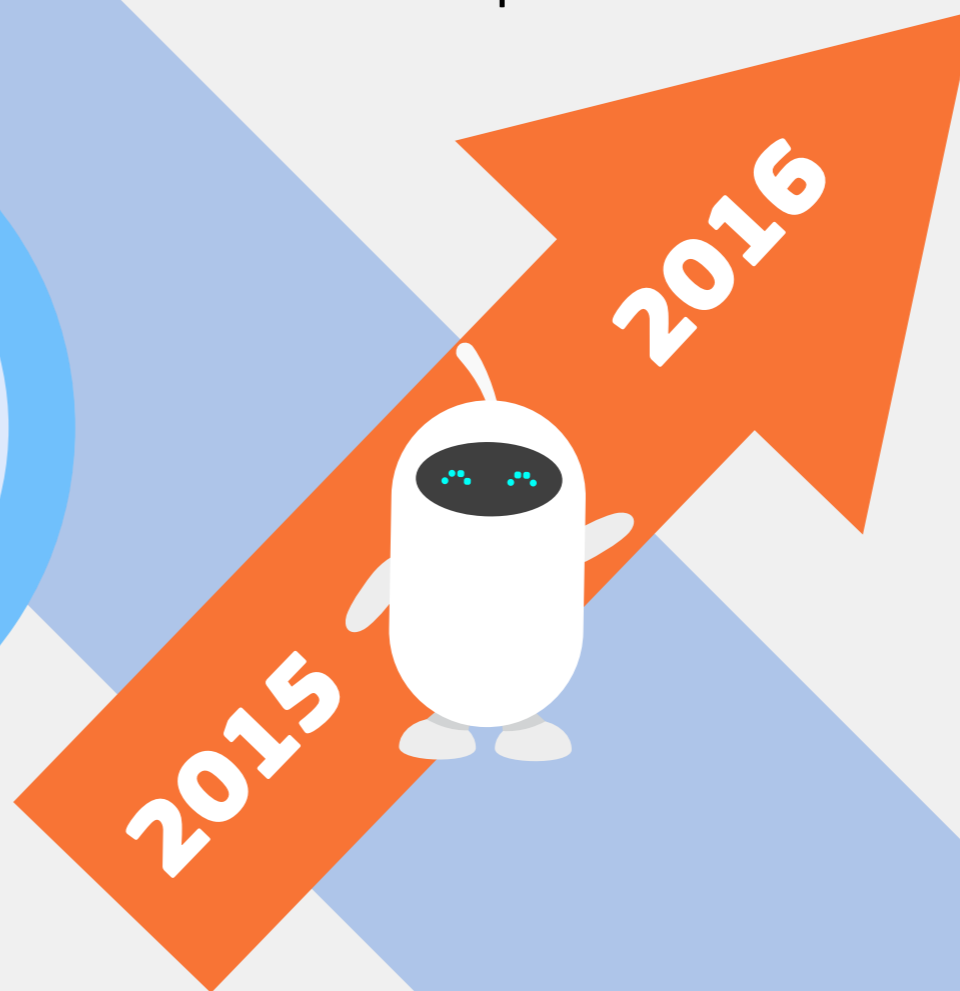
970.000
συμμετέχοντες

50
συμμετέχουσες
χώρες

Η μέση ηλικία των
συμμετεχόντων της
Εβδομάδας
Προγραμματισμού ήταν

11 έτη

Αυτή η χρονιά σημείωσε **70 %**
αύξηση του αριθμού συμμετεχόντων
συγκριτικά με την προηγούμενη
χρονιά.





Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2017 ΗΤΑΝ Η ΠΕΜΠΤΗ ΧΡΟΝΙΑ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΑΔΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

Ξεπεράστηκε το ορόσημο του

1 εκατομμυρίου

συμμετεχόντων για πρώτη φορά
στην ιστορία της Εβδομάδας
Προγραμματισμού.

Η πρώτη εκδοχή του παιχνιδιού «Κυνήγι Θησαυρού» παίχτηκε σε αυτή τη χρονιά.

Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, 22 κυνήγια
θησαυρού παίχτηκαν ταυτόχρονα σε πάρκα και πόλεις
σε όλη την Ευρώπη. Ο ίδιος αριθμός τοποθεσιών
και τα ίδια αινίγματα προγραμματισμού επιλύθηκαν
από 167 ομάδες συνολικά, οι οποίες αριθμούσαν
περίπου 1 000 συμμετέχοντες. Το Παιχνίδι
Κυνήγι Προγραμματισμού δημιουργήθηκε
από τον Alessandro Bogliolo και την ομάδα
του στο Πανεπιστήμιο του Urbino.

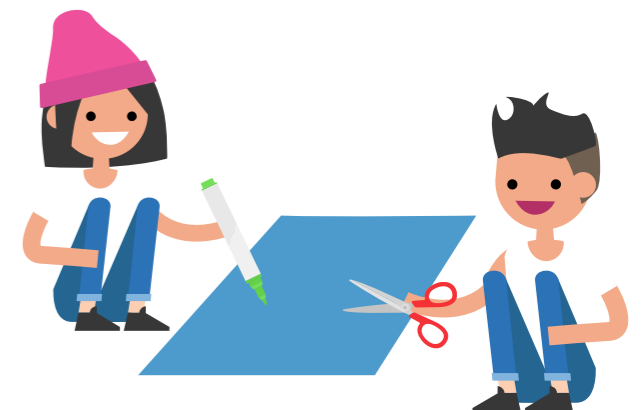


2017

25.000
δραστηριότητες

1,2
εκατομμύρια
συμμετέχοντες

50+
συμμετέχουσες
χώρες



<https://blog.codeweek.eu/the-codehunting-game-more-than-1000-people/>

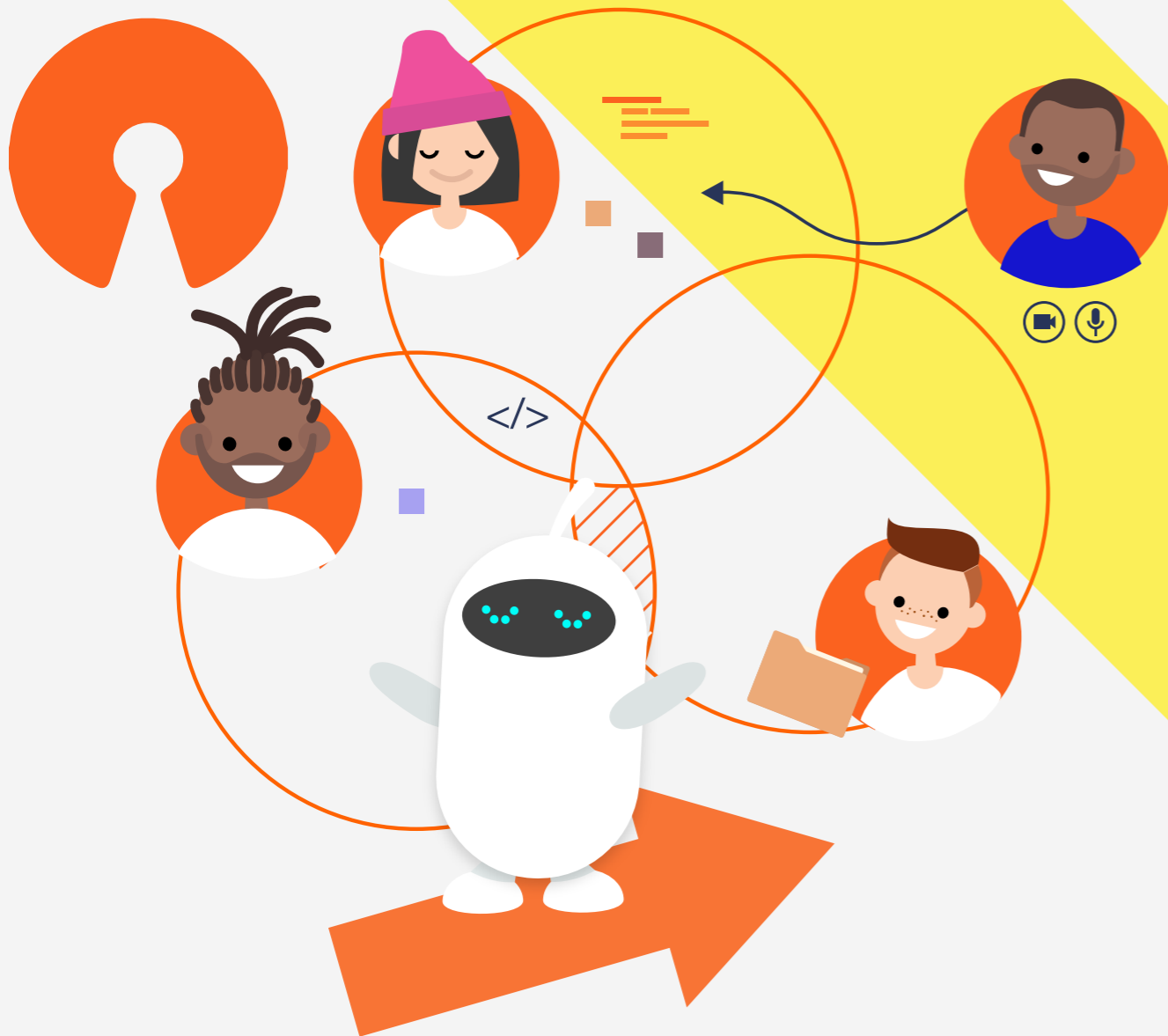
2018

Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2018 ΔΙΠΛΑΣΙΑΣΕ ΤΟΝ ΑΡΙΘΜΟ ΤΩΝ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΧΡΟΝΙΑ!

Η πρόκληση «Εβδομάδα Προγραμματισμού για Όλους» άλλαξε για να ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των διοργανωτών, ιδίως των εκπαιδευτικών. Κατά τη διάρκεια αυτής της πρώτης δοκιμής,

14 000 διοργανωτές

κατάφεραν να δημιουργήσουν συμμαχίες οι οποίες περιελάμβαναν τουλάχιστον 10 δραστηριότητες ή οι οποίες πραγματοποιήθηκαν σε 3 χώρες ή που είχαν τουλάχιστον 500 συμμετέχοντες.

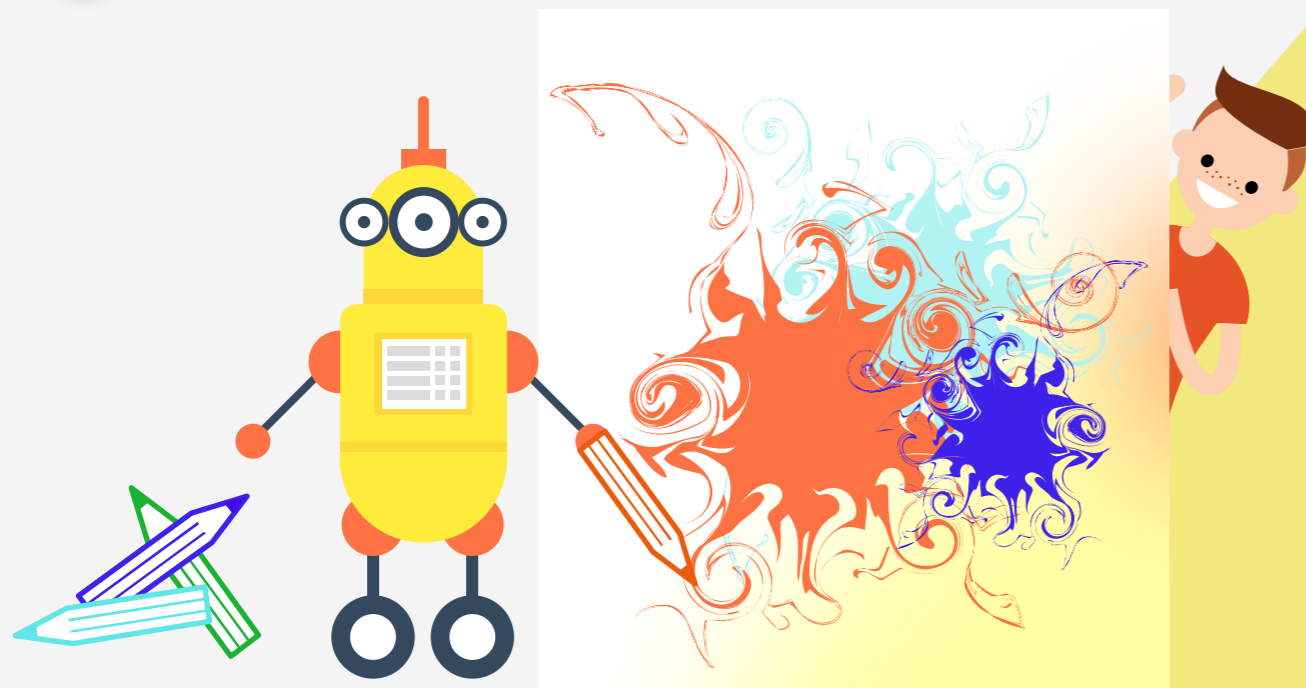


Επίσης, ήταν η χρονιά που καθιερώθηκαν τα

«Εκπαιδευτικά Προγράμματα της Εβδομάδας Προγραμματισμού»,

διάφορα είδη εκπαιδευτικού υλικού και πλάνα μαθημάτων με σκοπό να αποτελέσουν έμπνευση για νέες δραστηριότητες, από παιχνίδια χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο, μέχρι τον οπτικό προγραμματισμό, ρομποτική και ΤΝ. Ο στόχος τους είναι να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να εισαγάγουν τον προγραμματισμό στην τάξη, καθώς και να τον ενσωματώσουν σε άλλα μαθήματα, όπως στην ιστορία, στη γεωγραφία ή στις κοινωνικές επιστήμες.

 <https://codeweek.eu/training>



44.000
δραστηριότητες

72+
συμμετέχουσες
χώρες

2,7
εκατομμύρια
συμμετέχοντες

Η μέση ηλικία ήταν τα
12 έτη

Το **49 %**
των συμμετεχόντων
ήταν κορίτσια και
γυναίκες



2019

Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2019 ΕΣΠΑΣΕ ΝΕΑ ΡΕΚΟΡ ΜΕ ΕΝΑΝ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΑΡΙΘΜΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ!

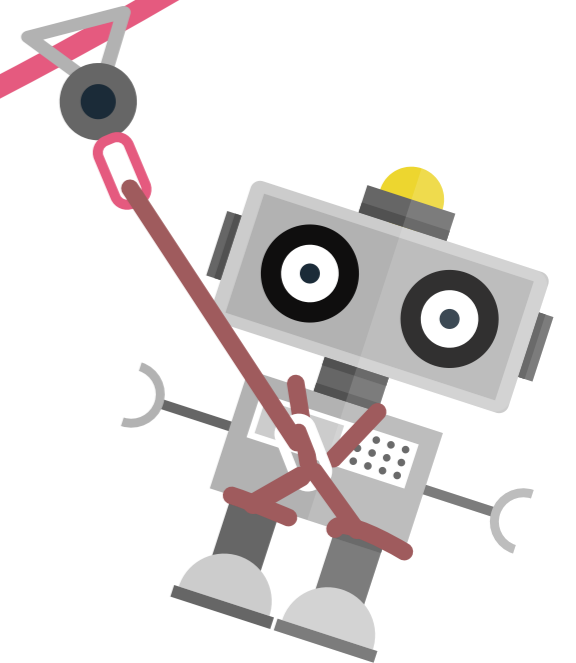
Εκείνη τη χρονιά, ένας αυξημένος αριθμός δραστηριοτήτων αφορούσε προηγμένες τεχνολογίες όπως τη ρομποτική, την επεξεργασία δεδομένων ή την τεχνητή νοημοσύνη.

Η Εβδομάδα Προγραμματισμού του 2019 ήταν επίσης η χρονιά όπου

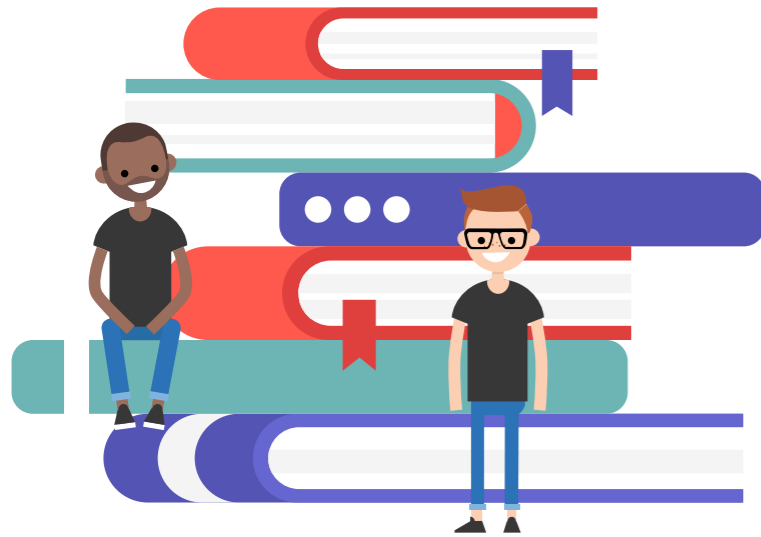
πραγματοποιήθηκε το πρώτο Ανοιχτό Μαζικό Διαδικτυακό Μάθημα (ΜΟΟС, από τα αρχικά στα αγγλικά).

Προσβάσιμο σε όλους τους εκπαιδευτικούς που ήθελαν να μάθουν περισσότερα για τον προγραμματισμό και την υπολογιστική σκέψη, το Icebreaker ΜΟΟС έφερε καινοτόμες ιδέες, δωρεάν υλικό κατάρτισης και άλλους πόρους στην Εβδομάδα Προγραμματισμού.

 <https://codeweek.eu/training>



Το **92 %**
των δραστηριοτήτων
πραγματοποιήθηκαν
σε σχολεία



Το **49 %**
των συμμετεχόντων
ήταν κορίτσια και
γυναίκες



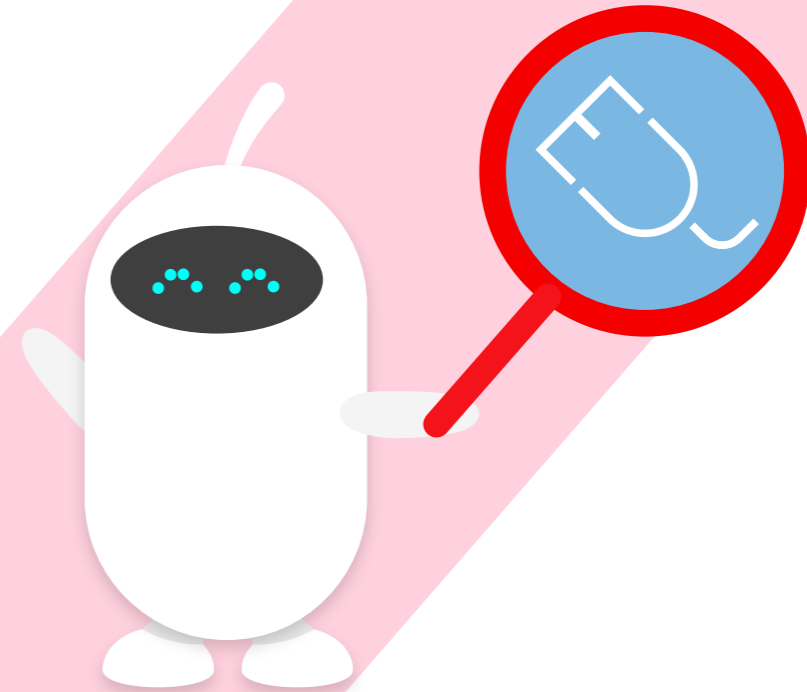
4,2
εκατομμύρια
συμμετέχοντες

72.000
δραστηριότητες

70+
συμμετέχουσες
χώρες

Η μέση ηλικία των
συμμετεχόντων ήταν τα

11 έτη



Η Εβδομάδα Προγραμματισμού του 2019
ήταν επίσης η χρονιά όπου:

**Το παιχνίδι «Κυνήγι Θησαυρού» της
Εβδομάδας Προγραμματισμού έγινε
παιχνίδι εικονικής πραγματικότητας,**

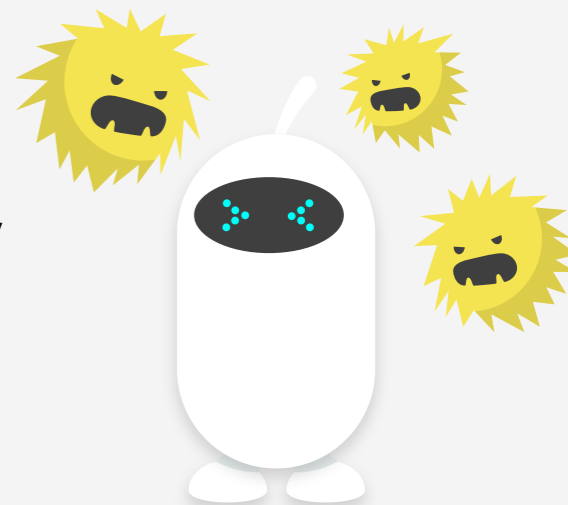
ενώ το αρχικό παιχνίδι «Κυνήγι Θησαυρού» της Ευρωπαϊκής
Εβδομάδας Προγραμματισμού είχε δημιουργηθεί από τον Alessandro
Bogliolo, καθηγητή Συστημάτων Υπολογιστών στο Πανεπιστήμιο του
Urbino και πρέσβη της Εβδομάδας Προγραμματισμού.

 <https://codeweek.eu/treasure-hunt>

2020

Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2020 ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕ ΤΟ 1/5 ΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ!

Παρά την έναρξη της πανδημίας της νόσου Covid και των απαγορεύσεων κυκλοφορίας το 2020, το 84 % των δραστηριοτήτων πραγματοποιήθηκαν σε σχολεία.



Το **55 %**
ΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ
ΕΠΙΚΕΝΤΡΩΘΗΚΑΝ ΣΕ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ
ΜΕ ΤΗ ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Το **20 %**
ΣΕ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ



Το **41 %**
των συμμετεχόντων
ήταν κορίτσια και
γυναίκες



3,4
εκατομμύρια
συμμετέχοντες

Το **5 %**
ΣΕ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



Το **13 %**
ΣΕ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ, ΤΗ
ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ
ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ



80+
συμμετέχουσες
χώρες

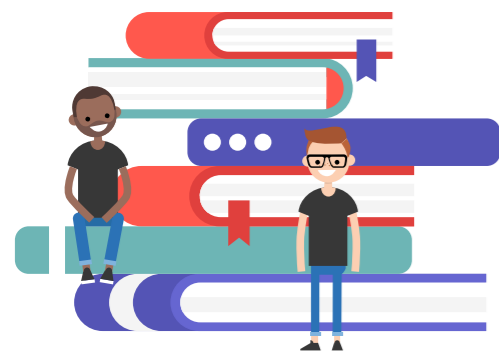
Η μέση ηλικία των
συμμετεχόντων ήταν τα

10 έτη

Πάνω από
68.000
δραστηριότητες

Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2021 ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΗΚΕ ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ ΡΕΚΟΡ!

Αυτή η χρονιά σημείωσε τη μεγαλύτερη ποικιλία εκπαιδευτικών προγραμμάτων και πόρων από ποτέ, περιλαμβάνοντας νέες δραστηριότητες προκλήσεων, νέο υλικό και ευκαιρίες συμμετοχής.



Πάνω από το **88 %**
των δραστηριοτήτων
πραγματοποιήθηκαν
σε σχολεία



Το **49 %**
των συμμετεχόντων
ήταν κορίτσια και
γυναίκες

Δημιουργήθηκε η
Αραβική Εβδομάδα
Προγραμματισμού.



**ARAB
CODE
WEEK**

78.000
δραστηριότητες
που αποτελεί
αριθμό ρεκόρ

70
συμμετέχουσες
χώρες από την
Ευρώπη και εκτός
Ευρώπης

Πάνω από **4**
εκατομμύρια
συμμετέχοντες

+18
Προκλήσεις

Το 2021, η Εβδομάδα Προγραμματισμού παρουσίασε **18** νέες προκλήσεις της Εβδομάδας Προγραμματισμού,

με σκοπό να αξιοποιηθούν ως εκπαιδευτικό υλικό, τα οποία ενσωματώνουν διάφορες δραστηριότητες που μπορούν να γίνουν στο σπίτι ή στην τάξη, δουλεύοντας ατομικά ή ομαδικά. Οι προκλήσεις ποικίλουν από προκλήσεις χωρίς σύνδεση στο διαδίκτυο και οπτικό προγραμματισμό έως μαστορέματα με micro:bit, TN και μηχανική μάθηση.



<https://codeweek.eu/2021/challenges>

2022

Η ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ ΤΟΥ 2022 ΕΙΝΑΙ Η 10Η ΕΠΕΤΕΙΟΣ!

Ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους πρέσβεις, εκπαιδευτικούς, εκπαιδευτές, εθελοντές και συμμετέχοντες που διαμόρφωσαν την Εβδομάδα Προγραμματισμού όπως είναι σήμερα και βοήθησαν αυτό το κίνημα βάσης να φτάσει τόσο ψηλά.

<https://codeweek.eu/2021/challenges>

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣ
ΜΟΣ ΑΠΟ ΠΟΤΕ
ΓΙΑ ΤΗ 10^Η ΧΡΟΝΙΑ

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΑ
ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΔΕΚΑΤΗΣ
ΕΒΔΟΜΑΔΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ:

ΠΟΣΕΣ ΧΩΡΕΣ
ΘΑ ΣΥΜΜΕΤΑΣΧΟΥΝ
ΦΕΤΟΣ;

ΘΑ ΣΗΜΕΙΩΘΕΙ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΡΕΚΟΡ ΟΣΟΝ
ΑΦΟΡΑ ΤΙΣ
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ;

ΜΠΟΡΕΙ Ο ΑΡΙΘΜΟΣ
ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ ΝΑ
ΦΤΑΣΕΙ ΤΑ
5 ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ;

Καθώς η ιστορία της Εβδομάδας Προγραμματισμού θα γυρίσει άλλη μια σελίδα, ένα πράγμα είναι σίγουρο: περισσότεροι άνθρωποι θα ανακαλύψουν το πάθος τους για τον προγραμματισμό.

**ΘΑ ΤΑ ΠΟΥΜΕ ΣΤΗ 10^Η ΕΠΕΤΕΙΑΚΗ ΧΡΟΝΙΑ ΤΗΣ ΕΒΔΟΜΑΔΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ!**

8- 23 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2022

