

CodeWeek.

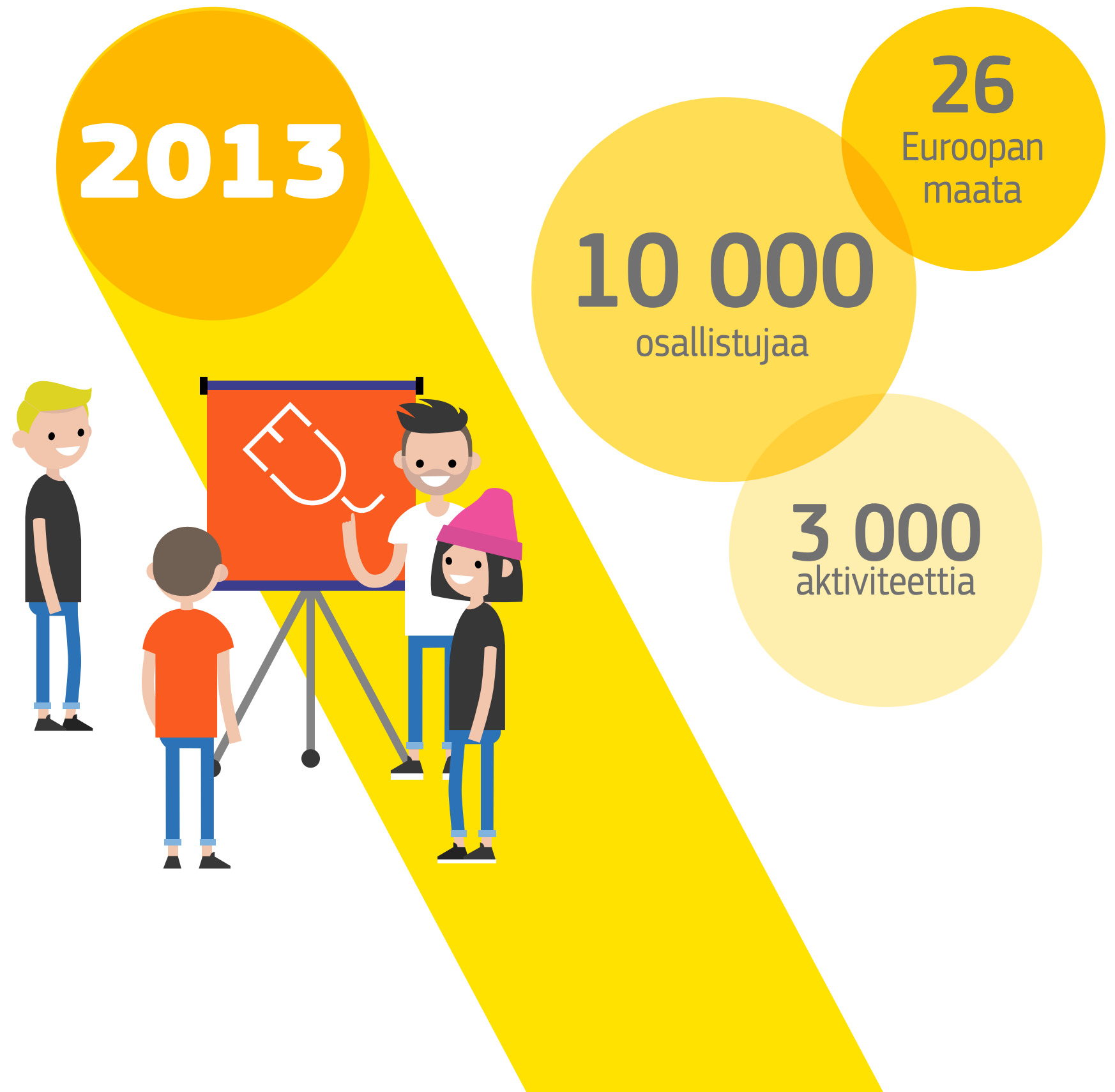
**EU:N KOODAUSVIIKKO
VIETTÄÄ TÄNÄ VUONNA
KYMMENTUOTIS-
JUHLAANSA!**

Juhlan kunniaksi
olemme koonneet
yhteen merkkipaaluja
vuosien varrelta:



EU:N KODAUSVIIKKO SAI ALKUNSA VUONNA 2013

EU:n koodausviikon perusti joukko nuoria, jotka toimivat Euroopan komission digineuvonantajina. He halusivat opettaa ihmisille uusien asioiden luomista ohjelmoinnin avulla, laitteiden parissa työskentelyä ja tietokoneiden toimintatapoja sekä edistää koodauksen harrastajien yhteistyötä.



**VUONNA 2014 KOODAUSVIIKON
OSALLISTUJAMÄÄRÄ OLI 15 KERTAA
SUUREMPI KUIN ENSIMMÄISELLÄ
KERRALLA!**

2014

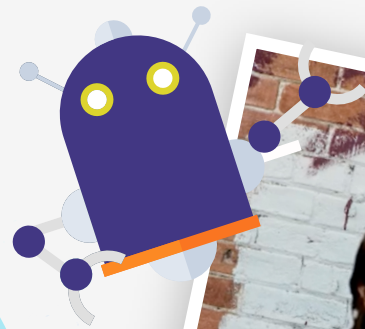
37

osallistujamaata
Euroopassa

4 000
aktiviteettia

150 000

osallistujaa



*Katso koodausviikon perustajien
tekemä Coding is fun -video*



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

2015

VUONNA 2015 KOODAUSVIIKKO KASVOI MAAILMANLAAJUISEKSI!

Myös Euroopan ulkopuoliset maat saivat mahdollisuuden osallistua koodausviikkoaloitteeseen, ja Afrikan koodausviikko sai alkunsa.



48

prosenttia
osallistujista
oli tyttöjä tai
naisia

7 600

aktiviteettia

570 000

osallistujaa

49

osallistujamaata
Euroopasta ja eri
puolilta maailmaa

Koodausviikko sai oman laulun ja tanssin

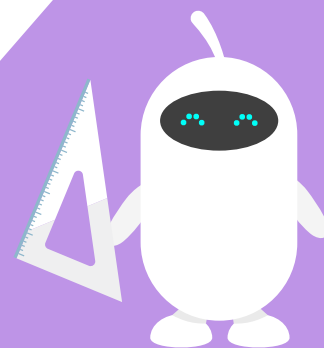
EU:n koodausviikon tunnuslaulun "Ode to Code" sävelsi Brendan Paolini, ja koodausviikon oman tanssin kehitti Bianca Maria Berardi Urbinon yliopiston tietojärjestelmätieteen professorin ja koodausviikon tuolloisen Italian-lähettilään Alessandro Bogliolon idean pohjalta.





Koodausviikon osallistumistodistus:

jokainen aktiviteettien järjestäjä
sai todistuksen tunnustuksena
työstään ja saavutuksistaan
koodausviikon aikana.



Kolmannella
kerralla otettiin
käyttöön myös
koodausviikon
kaksi tuttua
tunnusmerkkiä:



Code4All -haaste:

Tavoitteena oli saada mahdollisimman
moni koulu ja oppilas osallistumaan
koodausviikon aktiviteetteihin. 200
koulussa puolet oppilaista tai vähintään
200 oppilasta osallistui koodausviikon
aktiviteetteihin.



<https://codeweek.eu/codeweek4all>

2016

VUODEN 2016 KOODAUSVIIKKO LÄHES RIKKOI MILJOONAN OSALLISTUJAN RAJAN

Osallistujamäärä kasvoi
70 prosenttia edellisvuodesta.

46
prosenttia
osallistujista
oli tyttöjä tai
naisia

23 000
aktiviteettia

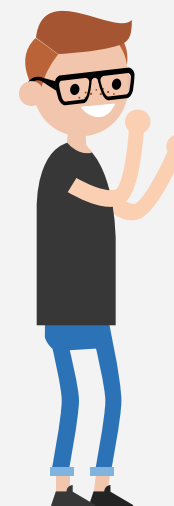
970 000
osallistujaa

50
osallistujamaata
Euroopasta ja eri
puolilta maailmaa

osallistujamaata
Euroopasta ja eri puolilta
maailmaa osallistujien
keski-ikä oli **11 vuotta**

2015

2016





VUONNA 2017 KOODAUSVIIKKO TÄYTTI VIISI VUOTTA

Miljoonan

osallistujan raja ylittyi
ensimmäistä kertaa
koodausviikon historiassa.

Tänä vuonna pelattiin ensimmäistä kertaa aarteensintäpeliä.

Eri puolilla Eurooppaa puistoissa ja
kaupungeissa oli käynnissä samaan aikaan
22 aarteensintäpeliä. Yhteensä 167
joukkuetta, joissa oli noin 1 000 jäsentä,
ratkoi samoja koodaustehtäviä.
Koodinetsintäpelin kehitti Urbinon
yliopistossa työskentelevä Alessandro
Bogliolo tiiminsä kanssa.

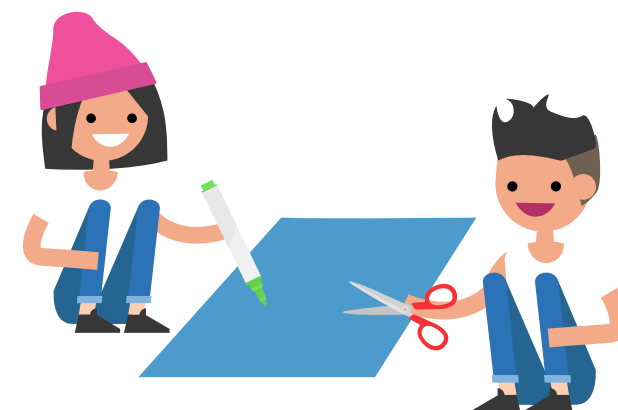
 <https://blog.codeweek.eu/the-codehunting-game-more-than-1000-people/>

2017

25 000
aktiviteettia

1,2
miljoonaa
osallistujaa

Yli 50
osallistujamaata
Euroopasta ja eri
puolilta maailmaa



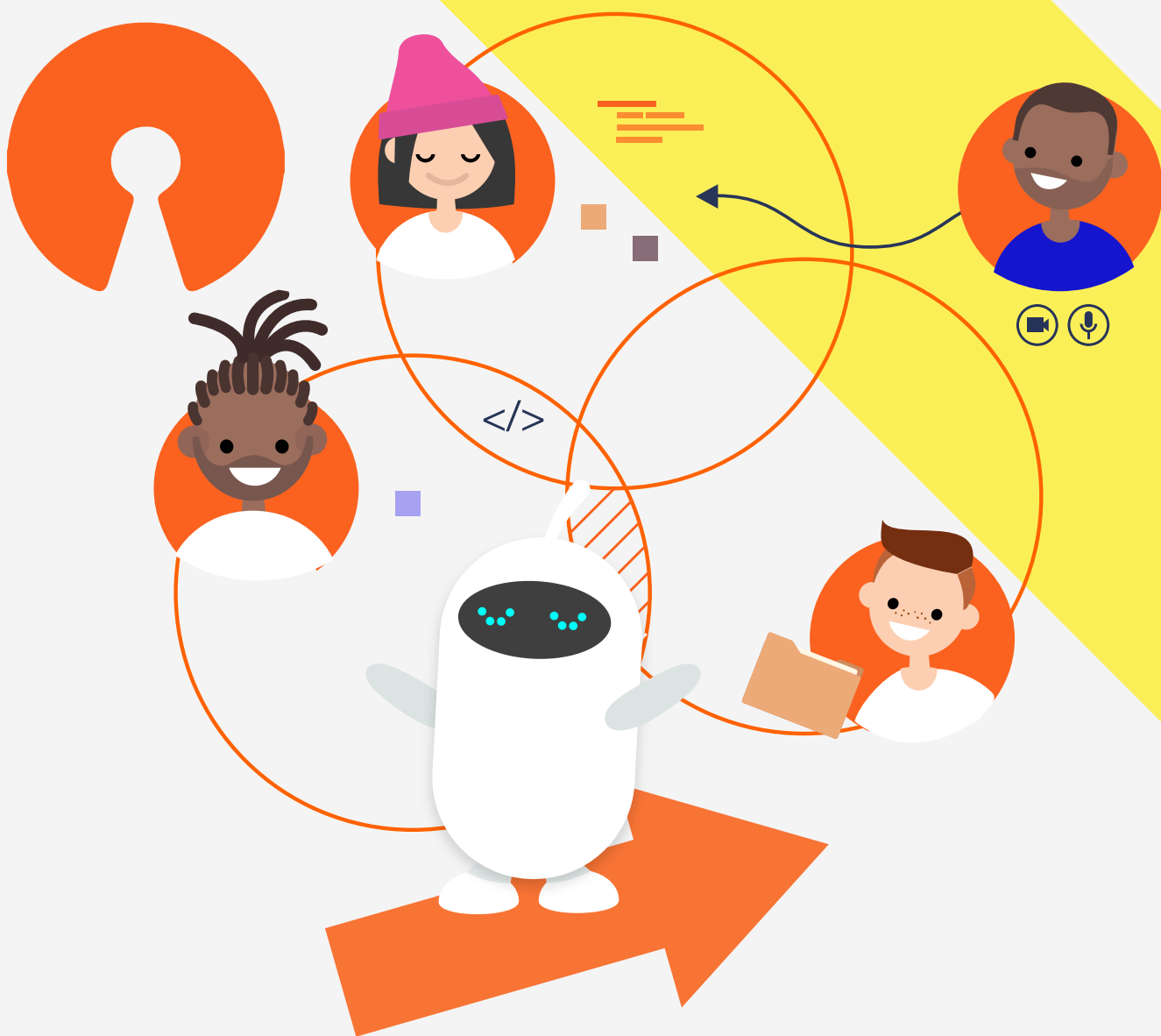
2018

VUONNA 2018 OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ KAKSINKERTAISTUI EDELLISVUODESTA!

Koodausviikon Code 4 All -haasteen painopisteeksi tuli järjestäjien, erityisesti opettajien, välisen yhteistyön edistäminen. Ensimmäistä kertaa

14 000 järjestäjää

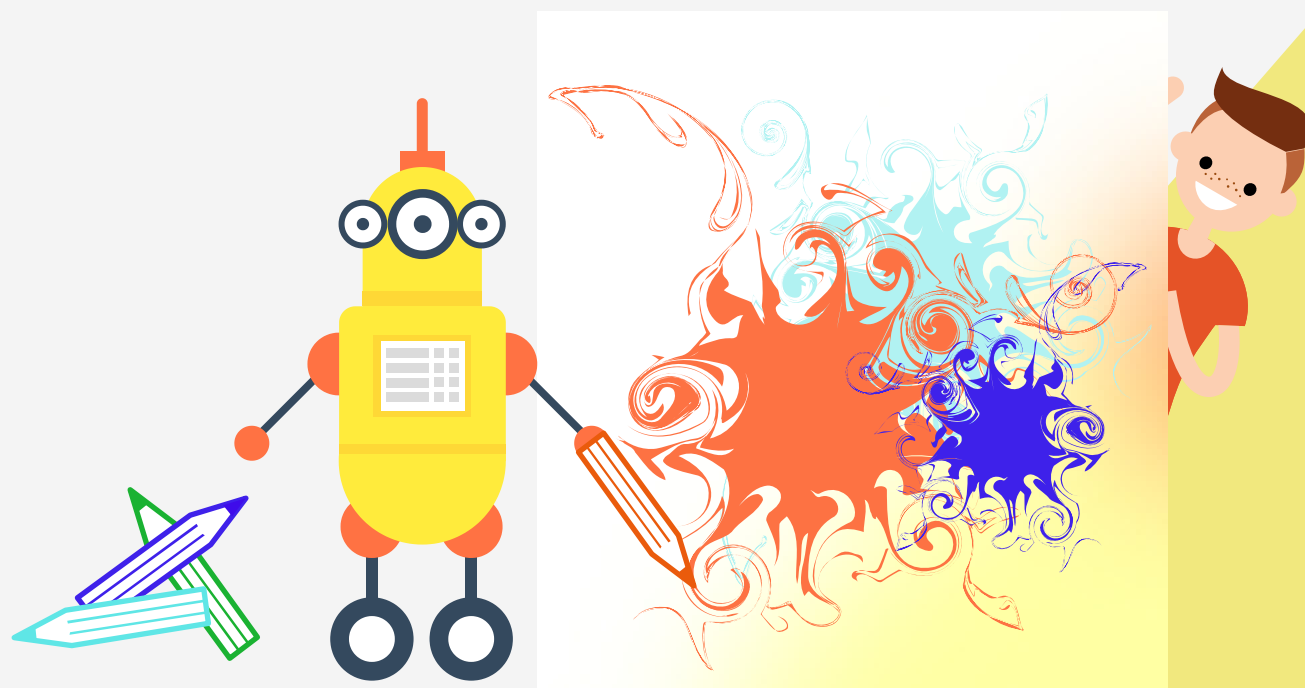
muodosti verkostoja, jossa toteutettiin vähintään 10 aktiviteettia tai oli mukana kolme maata taikka vähintään 500 osallistujaa.



Tänä vuonna saataville tulivat koodausviikon oppimismateriaalit.

Niihin kuuluu erilaisia oppimateriaaleja ja tuntisuunnitelmia, joiden tarkoituksena on innostaa oppilaita uusien aktiviteettien, kuten offline-pelien, visuaalisen ohjelmoinnin, robotiikan ja tekoälyn, pariin. Ne auttavat opettajia ottamaan koodauksen osaksi opetusta ja sisällyttämään sen muiden oppiaineiden, kuten historian, maantieteen ja yhteiskuntatieteiden, opetukseen.

 <https://codeweek.eu/training>



44 000
aktiviteettia

2,7
miljoonaa
osallistujaa

Yli 72
osallistujamaata
Euroopasta
ja eri puolilta
maailmaa

Osallistujien keski-ikä oli
12 vuotta

49
prosenttia
osallistujista oli
tyttöjä tai naisia

2019

EU:N KOODAVIIKOLLA 2019 JÄRJESTETTIIN ENNÄTYSMÄÄRÄ AKTIVITEETTEJA!

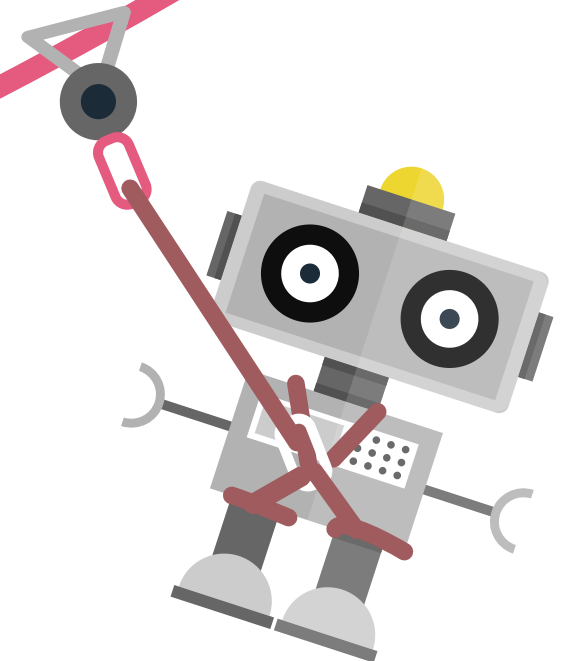
Tänä vuonna yhä useammassa
aktiviteetissa hyödynnettiin edistyneitä
teknologioita, kuten robotiikkaa,
tietojenkäsittelyä ja tekoälyä.

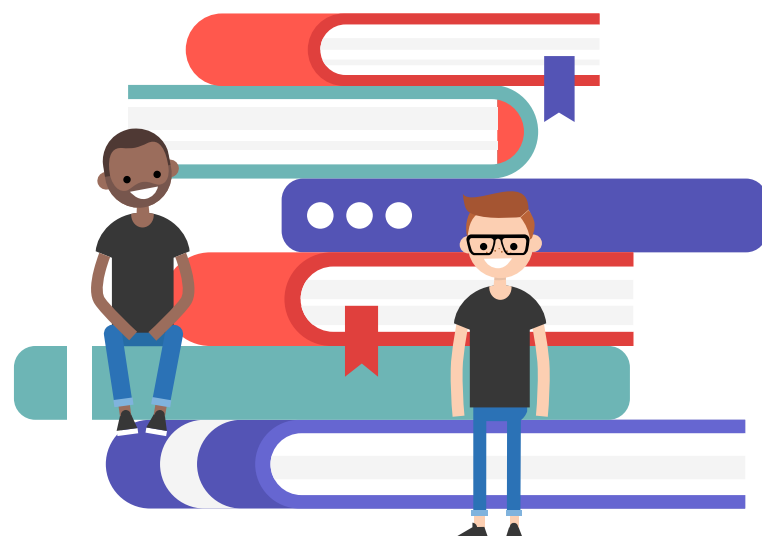
Vuoden 2019 koodausviikon
aikana järjestettiin myös ensimmäinen

avoin massakurssi verkossa (MOOC).

Kurssille voivat osallistua kaikki opettajat, jotka halusivat
oppia lisää koodauksesta ja laskennallisesta ajattelusta.
Tutustumismassakurssilla esiteltiin innovatiivisia ideoita,
ilmaisia koulutusmateriaaleja ja muita koodausviikon aineistoja.

 <https://codeweek.eu/training>





92

prosenttia
aktiviteeteista
järjestettiin
kouluissa

49

prosenttia
osallistujista oli
tyttöjä tai naisia



4,2
miljoonaa
osallistujaa

72 000
aktiviteettia

Yli 70

osallistujamaata
Euroopasta
ja eri puolilta
maailmaa

Osallistujien
keski-ikä oli

11 vuotta



Vuoden 2019 koodausviikolla

aartenetsintäpeli muutettiin virtuaaliseen muotoon.

EU:n koodausviikon alkuperäisen aartenetsintäpelin kehitti Urbinon yliopiston tietojärjestelmätieteen professori ja koodausviikon lähettiläs Alessandro Bogliolo.

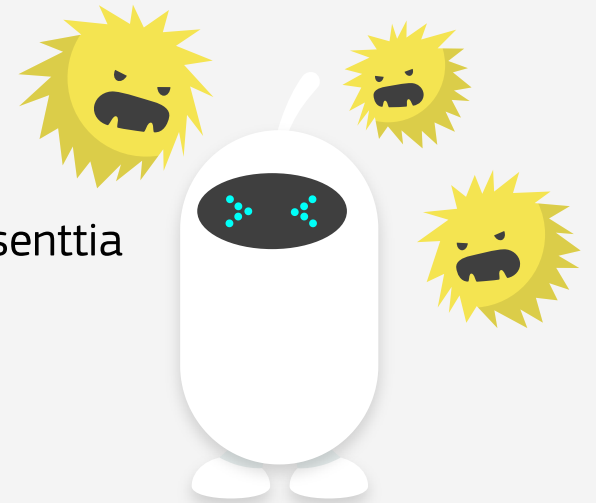


<https://codeweek.eu/treasure-hunt>

2020

VUODEN 2020 KOODAUSVIIKON AKTIVITEETEISTA VIIDENNES JÄRJESTETTIIN VERKOSSA!

Koronapandemiasta ja sulkutoimista huolimatta 84 prosenttia vuoden 2020 aktiviteeteista järjestettiin kouluissa.



55
PROSENTTIA
AKTIVITEETEISTA KESKITTYI
KODAUKSEEN LEIKIN
MUODOSSA



20
PROSENTTIA
OHJELMOINNIN
PERUSKÄSITTEISIIN



13
PROSENTTIA
ROBOTIIKKAAN,
TEKOÄLYYN JA
TIETOJENKÄSITTELYYN



5
PROSENTTIA
PELISUUNNITTELUUN



41
prosenttia
osallistujista oli
tyttöjä tai naisia



3,4
miljoonaa
osallistujaa

Yli **80**
osallistujamaata
Euroopasta
ja eri puolilta

Osallistujien keski-ikä oli

10 vuotta

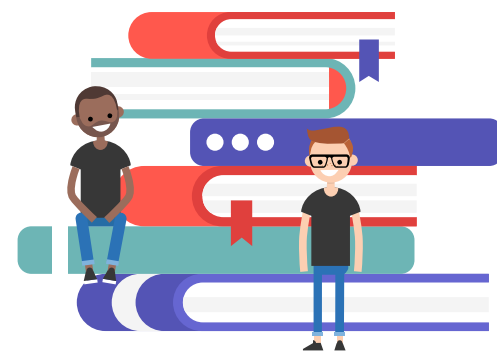
68 000
aktiviteettia

VUODEN 2021 KOODAUSVIIKOLLA KIRJATTIIN JÄLLEEN ENNÄTYSLUKUJA!

Tänä vuonna tarjolla oli tapahtuman historian suurin määrä koulutuksia, aineistoja, uusia aktiviteettihaasteita, materiaaleja ja osallistumismahdollisuuksia.

2021

</> ARAB CODE WEEK



88 prosenttia aktiviteeteista järjestettiin kouluissa



49 prosenttia osallistujista oli tyttöjä tai naisia

Ensimmäinen arabiankielinen koodausviikko näki päivänvalon.



Ennätykselliset
78 000
aktiviteettia

70
osallistujamaata Euroopasta ja eri puolilta maailmaa

Yli
4 miljoonaa
osallistujaa

Yli **18**
haastetta

Vuoden 2021 koodausviikon aikana esiteltiin 18 uutta

Oppimismateriaalina käytettävät haasteet koostuvat erilaisista aktiviteeteista, joita voi tehdä kotona tai koulussa, joko yksin tai ryhmässä. Haasteiden aihepiireinä ovat niin offline-haasteet, visuaalinen ohjelmointi, micro:bit-laitteen parissa puuhastelu, tekoäly kuin koneoppiminenkin.



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

2022

VUONNA 2022 KOODAUSVIIKKO VIETTÄÄ KYMMENVUOTISJUHLAANSA!

Suuret kiitokset kaikille lähettiläille, opettajille, vapaaehtoisille ja osallistujille, jotka ovat auttaneet tekemään koodausviikosta nykyisenlaisen tapahtuman ja viemään tämän ruohonjuuritason liikkeen näin pitkälle.



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

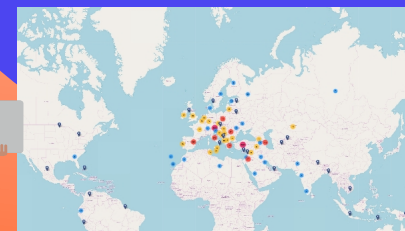
ENEMMÄN
KODAUSTA
KUIN KOSKAAN
ENNEN

KYMMENENNEN
KODAUSVIIKON
KOHOKOHDAT:

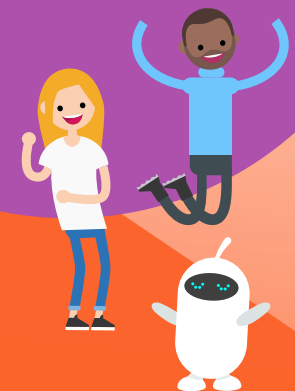


SAAVUTETAANKO
5 MILJOONAN
OSALLISTUJAN
RAJAPYYKKI?

KUINKA
MONI MAA
OSALLISTUU TÄNÄ
VUONNA?



KASVAAKO
AKTIVITEETTIENTEN
MÄÄRÄ
ENNÄTYSLUKUIHIN?



Koodausviikon historiassa käännetään pian uusi sivu, ja yksi asia on varma: yhä useampi osallistuja innostuu koodauksesta.

NÄHDÄÄN KOODAUSVIIKON KYMMENVUOTISJUHLISSA!

8.–23. LOKAKUUTA 2022

