

Sprawozdanie z wydarzenia objętego Honorowym Patronatem
Prezydenta Miasta Kędzierzyn-Koźle

1. Nazwa organizatora:

Giganci Programowania Sp. z o.o.

2. Nazwa wydarzenia:

10 EDYCJA „KODUJ Z GIGANTAMI – SZYFRY I ZAGADKI”

3. Termin oraz miejsce przedsięwzięcia (opcjonalnie harmonogram):

Od 6 lutego – 27 lutego 2022 r. STACJONARNIE I ONLINE – CYKL

OGÓLNOPOLSKICH BEZPŁATNYCH WARSZTATÓW Z PROGRAMOWANIA,

STACJONARNIE W 90 MIASTACH ORAZ ONLINE W CAŁEJ POLSCE.

Start zapisów: 15 stycznia Warsztaty online: od 6 lutego – 27 lutego 2022 r.

4. Zasięg terytorialny:

1) Mazowsze/Zachodniopomorskie/Dolnośląskie/Opolskie - 26.02 – 27.02

2) Wielkopolskie/Lubuskie/KujawskoPomorskie/Świętokrzyskie/Małopolskie - 19.02 – 20.02

3) Warmińsko-Mazurskie/Podlaskie - 19.02 – 20.02

4) Pomorskie/Łódzkie/Śląskie/Lubelskie/Podkarpackie - 06.02 (niedziela) oraz 12.02 - 13.02 (sobota-niedziela)

5. Charakter przedsięwzięcia (sportowy, kulturalny, konkurs, festyn):

edukacyjno- społeczny

6. Liczbowe określenie uczestników:

– uczestników: 20 000

– gości/widzów: -

– organizatorów: 1

7. Opis realizacji wydarzenia:

Akcja „Koduj z Gigantami” odbyła się już po raz 10., a jej główne cele od lat są niezmiennie – zachęcić dzieci i młodzież w wieku od 7 do 19 lat do nauki programowania jako umiejętności niezbędnej w dzisiejszym cyfrowym świecie i pokazać im bezpieczny sposób na korzystanie z nowych technologii. Aby zajęcia były jak najbardziej atrakcyjne, a wiedza jak najlepiej przyswajalna, wykorzystano środowiska znane i lubiane przez dzieci i młodzież.

Zainteresowani mogli wziąć udział w zajęciach prowadzonych w wybranym środowisku czy języku programistycznym. Do wyboru mieli warsztaty z programowania w Scratchu, Minecrafcie Education Edition, AppInventorze – propozycje zwłaszcza dla młodszych fanów kodowania, czy lekcje prowadzone w języku Python, C# i środowisku Visual Studio,

skierowane przede wszystkim do starszych grup. W trakcie warsztatów, pod czujnym okiem trenerów kodowania, uczestnicy programowali własne gry komputerowe, aplikacje mobilne, a także poznawali podstawowe zagadnienia programistyczne. Każdy z uczestników otrzymał także dostęp do platformy Discord, na której mogli się komunikować, nawiązywać relacje w swoich grupach rówieśniczych oraz wymieniać się projektami stworzonymi w trakcie warsztatów.

8. Szczegółowy opis sposobu promocji wydarzenia (radio, plakaty, gazeta):

Promocja wydarzenia w mediach patronackich (ogólnopolskich i regionalnych), na stronach www Patronów Honorowych, Partnerów, na kanałach społecznościowych: Facebook, Instagram, oficjalna strona internetowa.

9. Informacja o partnerach i sponsorach oraz ich wkład w przedsięwzięcie:

Partnerzy: STROER, LIBRUS, NETCOMPANY, MIASTO DZIECI, PWN ORAZ MYSTERIOUS ROOM. Stroer – reklama na nośnikach DOOH w warszawskim metrze, Adwalki na dworcach Librus – kampania informacyjna w dzienniku elektronicznym Netcompany - udostępnienie salki do zajęć stacjonarnych w Warszawie oraz wsparcie komunikacyjne w social mediach Miasto Dzieci - wsparcie komunikacyjne PWN – wsparcie komunikacyjne Mysterious Room – wsparcie komunikacyjne Partner społeczny: Hakersi – kampania informacyjna.

10. Podpis:

Giganci Programowania Sp. z o.o.
ul. Krucza 46/LL3
00-503 Warszawa
NIP: 7010703680, KRS: 0000687950