

Shkollat e shekullit 21

Sfida e Kodimit 2022

Rreth Programit

Programi 'Shkollat e shekullit 21' është program arsimit tre vjeçar, i zbatuar nga British Council dhe i financuar nga qeveria e MB-së. Programi ka për qëllim të zhvillojë aftësitë kryesore të shekullit 21 të mbi një milion nxënësve të moshës 11-15 vjeç në vendet e Ballkanit Perëndimor (Shqipëri, Bosnje dhe Hercegovinë, Kosovë, Mal i Zi, Maqedoni e Veriut dhe Serbi) dhe do të përfshijë të gjitha shkollat filllore në Ballkanin Perëndimor.

Për të arritur këtë qëllim, mësuesit do të jenë pjesë e një programi trajnimit gjithëpërfshirës që do t'ju mundësojë t'u mësojnë në mënyrë efektive nxënësve aftësitë e mendimit kritik, zgjidhjes problemore dhe kodimit në klasë. Gjithashtu, programi do të synojë drejtorët e shkollave dhe rritjen e aftësive të tyre për udhëheqje, promovim dhe zbatim të aftësive të mendimit kritik, zgjidhjes problemore dhe kodimit në kurrikulë në shkollat e tyre.

I zhvilluar në partneritet me institucionet arsimore relevante në secilin nga këto vende, Programi do t'ju mundësojë nxënësve të mësojnë në mënyrë argëtuese, interaktive dhe inovative. Krahas aftësive të mendimit kritik dhe zgjidhjes problemore, nxënësit do të mësojnë aftësi praktike kodimi dhe do të kenë mundësi të praktikojnë kodimin përmes përdorimit të pajisjeve micro:bit, kompjuterë me madhësi xhepi që mund të programohen dhe përdoren në lëndë të ndryshme mësimore për zgjidhjen e problemeve të përditshme.

Rreth Sfidës

Si pjesë e Programit 'Shkollat e shekullit 21', **British Council në Kosovë** është duke organizuar një Sfidë Kodimi për të gjithë **nxënësit e moshës 11 deri në 15 vjeç (klasat 6 deri në 9)** nga shkollat pjesëmarrëse.

Sfida synon të përfshijë fëmijët në **Kosovë** dhe të frymëzojë të rinjtë të zgjidhin probleme të jetës së përditshme me të cilat përballen shkollat dhe komunitetet e tyre përmes programimit të pajisjeve.

Sfida do të përdorë pajisjen micro:bit të BBC-së për t'ju mundësuar fëmijëve të marrin pjesë me një projekt që i përgjigjet [Qëllimeve të Zhvillimit të Qëndrueshëm](#) (QZhQ) dhe eksploron zgjidhje për problemet e jetës së përditshme. Shkollat inkurajohen të zhvillojnë projekte që ofrojnë zgjidhje novatore për të mbrojtur mjedisin, për të kursyer energjinë dhe për të luftuar ndikimin e ndryshimeve klimatike.

Sfida e Kodimit organizohet në partneritet me **Ministrinë e Arsimit, Shkencës, Teknologjisë dhe Inovacionit të Republikës së Kosovës**.

Sfida e Kodimit

Sfida e Kodimit është e hapur për të gjitha **shkollat pjesëmarrëse në ciklin e gjashtë (6) të trajnimeve në kuadër të Programit 'Shkollat e shekullit 21'**, të zbatuar nga British Council nga muaji shtator 2021 deri në muajin dhjetor 2021. **Ju lutemi, referojuni Shtojcës 1 për listën e shkollave që kanë të drejtë pjesëmarrje.**

Të gjithë nxënësit e moshës **11 deri në 15 vjeç (klasat 6 deri në 9)** nga shkollat me të drejtë pjesëmarrjeje inkurajohen të marrin pjesë në këtë garë. British Council është e përkushtuar ndaj barazisë, diversitetit dhe përfshirjes.

Duke pasur parasysh krizën COVID-19 dhe vështirësitë me të cilat janë përballur shkollat, ne dëshirojmë t'u japim mundësinë shkollave të interesuara të ciklit të katert të aplikojnë me më shumë se një projekt.

Para se të filloni procesin e aplikimit, së pari duhet të shprehni interesin tuaj përmes Sondazhit të vënë në dispozicion në web fagen e British Council Kosova. Pas shprehjes së interesit do t'ju dërgohet një link, i cili do t'ju dërgojë në dosjen tuaj të personalizuar në internet ku mund të ngarkoni aplikimin tuaj me të gjitha dokumentet e kërkuara.

Rregulloret e Sfidës së Kodimit

Sfida e Kodimit është hapur në **15 Janar 2022** dhe do të mbyllet në **15 shkurt 2022**.

Për t'u kualifikuar për vlerësimin e projektit, projektet duhet të dorëzohen nga ekipe, të përbëra vetëm nga 2 anëtarë të ekipit. Të paktën një vajzë inkurajohet të jetë pjesë e secilit ekip. Një shkollë mund të aplikojë me më shumë se një projekt.

Procesi i vlerësimit

Sfida do të vlerësohet në tri faza nga profesionistë të TIK-ut të përzgjedhur nga British Council.

- Faza 1 – përzgjedhja fillestare e projekteve të dorëzuara online
- Faza 2 – 10 projektet e përzgjedhura do të ftohen të marrin pjesë në eventin e Sfidës së Kodimit
- Faza 3 – përzgjedhja e një 1 ekipi fitues dhe 2 ekipeve shoqëruese

Faza 1

Në fazën e parë të sfidës, të gjitha aplikimet e paraqitura do të vlerësohen kundrejt kriterëve të kualifikimit. Për t'u kualifikuar për vlerësimin e projektit, projektet duhet të dorëzohen nga ekipe, të përbëra vetëm nga 2 anëtarë të ekipit. Përveç kësaj, pjesëmarrësit janë të ftuar të paraqesin sa vijon:

- **Detajet e kontaktit** – të specifikuar në formularin e regjistrimit
- **Formularin për privatësinë e informacioneve të garës dhe marrjen e pëlqimit të nënshkruar:** Shtojca 2
- **Dokumentin prezantues: Shtojca 3** – përshkrim i shkurtër i projektit, problemet që adreson, si do t'i ndihmojë nxënësit, shkollën apo komunitetet e tyre? Si lidhet projekti me [Qëllimet e Zhvillimit të Qëndrueshëm](#) (Përshkrimi i projektit duhet të dorëzohet si dokument

në formatin 'Word'. Fotografitë e letrave të shkruara me dorë do të shënohen me pikë minimale.)

- Ngarkimin e dosjes .hex. Aplikantët duhet të paraqesin kodin. **(Kodi duhet të dorëzohet në një format që mund të kontrollohet dhe testohet për funksionalitetet e tij.)**
- Video e projektit në veprim dhe prezantimi i tij. (5 min)

Të gjitha dokumentet e kërkuara supozohet të ngarkohen në një dosje.

Ju lutemi, plotësoni të gjitha dokumentet në format dixhital. Çdo aplikim i paplotë do të hiqet në këtë fazë. Më shumë informacione se si të përzgjidhni projektin dhe si të përgatitni një video, do të gjeni në Shtojcën 6 “Udhëzues për Shkollat”.

Faza 2

Aplikimet e pranueshme do të vlerësohen kundrejt kriterëve të mëposhtme të vlerësimit:

1. **Qëllimi dhe ndikimi i përgjithshëm i projektit (20%)** - [Qëllimet e Zhvillimit të Qëndrueshëm](#) Cili është ndryshimi që synon të arrijë projekti juaj? Si do të ndikojë në komunitet? (referencë për paraqitjen me shkrim Q2 dhe Q3)
2. **Origjinaliteti dhe kreativiteti në zgjidhjen e një problemi (20%)** - (Si do t'i qaseni zgjidhjes së problemit në një mënyrë unike? (Referencë në parashtresën me shkrim Q4 dhe Q5)
3. **Dizajni funksional i projektit (20%)** - Sa mire është hartuar prototipi? A ka të meta në dizajn? A funksionon ashtu siç është menduar? A janë të gjitha funksionalitetet e planifikuara atje? A u përpoqët ta ndertoni? (referencë për paraqitjen me shkrim Q6)
4. **Kompleksiteti teknik i kodit (40%)** - A është produkti funksional? (referencë për paraqitjen me shkrim Q7); (Shtojca 4: Rubrika me specifikimet mbi kompleksitetin teknik të kodit)
5. **Aftësia për të ndjekur udhëzimet siç përcaktohen në Rregullat e Konkurrencës.**

Anëtarët e jurise eksperte të TIK-ut do të përzgjedhin deri në 10 projekte më të mira që do të paraqiten për fazën 3 të sfidës - Sfida e Kodimit e cila do të organizohet drejtpërdrejt në internet. Në varësi të cilësisë së paraqitjes mund të ketë më pak se 10 ekipe të ftuara në ngjarjen finale drejtpërdrejt në internet.

Lista e projekteve të përzgjedhura që do të ftohen të marrin pjesë në fazën e tretë (3) të Sfidës, do të publikohet në **muajin shkurt 2022** në faqen tonë të internetit, dhe pjesëmarrësit do të njoftohen përmes postës elektronike të paraqitur në aplikim.

Faza 3

Ekipet me projektet e përzgjedhura do të marrin pjesë në fazën finale të sfidës, të organizuar drejtpërdrejt në internet. Ngjarja drejtpërdrejt në internet do të mbahet përmes aplikacionit Microsoft Team. Ne do të sigurojmë një lidhje dhe një seancë prove. Të gjitha ekipet do të kenë një shans të provojnë këtë aplikacion të Microsoft Teams para ngjarjes së drejtpërdrejtë dhe të adresojnë çdo çështje ose pyetje që ata mund të kenë.

- Në aktivitetin live online ose me prezence fizike, secili ekip do të ketë 10 minuta për prezantimin e projektit dhe pyetjet nga juria.

- Prezantimi do të jepet në format video deri në 5 minuta. Videot do të filmohen para ngjarjes së drejtpërdrejtë, ose të njëjtat video të paraqitura në fazën 1 mund të përdoren. Udhëzimet se si ta filmoni sa më mirë videon tuaj përfshihen në Shtojcën 6 “Udhëzues për Shkollat”.
- Juria do të ketë 5 minuta kohë për të bërë pyetje në lidhje me projektin, dhe do të vlerësojë projektet bazuar në: njohuritë e përgjithshme mbi përmbajtjen e projektit; kompleksiteti teknik i kodit; dhe aftësitë e prezantimit.

Juria do të përzgjedhe dhe shpalle një ekip fitues dhe dy ekipe fituese shoqëruese të Sfidës së Kodimit. Vetëm ekipi fitues dhe ekipi i parë shoqërues (vendi i dytë) kanë të drejtë të marrin pjesë dhe prezantojnë projektin e tyre në gjuhën angleze në Sfidën Rajonale të Kodimit.

Juria në fazën 2 dhe 3 do të përdore një sistem vlerësimi me pikë (1-5) për secilin kriter dhe një përqindje vlerësimi. Në rast se pikët finale janë të barabarta, juria do të zgjedhe projektin fitues bazuar në aftësinë e përgjithshme për të përmbushur kriteret e Sfidës. Vendimi i jurise është vendimi final.

Çmimet

Ekipi fitues i vendit të parë: do të përfitojë pajisje që përdoren me pajisjet micro:bit për shkollën e tyre dhe do të marrin pjesë në Garën Rajonale të Kodimit

Fituesi i vendit të dytë: do të përfitojë pajisje që përdoren me pajisjet micro:bit për shkollën e tyre dhe do të marrin pjesë në Garën Rajonale të Kodimit

Fituesi i vendit të tretë: do të përfitojë pajisje që përdoren me pajisjet micro:bit për shkollën e tyre

Shtrirja kohore e Sfidës së Kodimit

Data (2022)	Aktiviteti
15 janar	Informacionet e Sfidës për aplikim online - përditësimi i faqes ueb
15 janar – 15 shkurt	Aplikimi për pjesëmarrje në Sfidën e Kodimit
16 shkurt	Vlerësimi në fazën 1: përzgjedhja fillestare e projekteve të aplikuara online
18 shkurt	Vlerësimi në fazën 2: Deri në 13 projekte të përzgjedhura
Java e fundit e shkurtit	Vlerësimi në fazën 3: event i drejtorperdrejt në internet ose me prezence fizike, ku përzgjidhen dhe shpallen ekipi fitues dhe dy ekipet fituese përcjellëse të Sfidës së Kodimit

Shtojca 1: Lista e shkollave me të drejtë pjesëmarrjeje

Shtojca 2: Formular njoftimi për privatësinë e informacioneve të garës dhe pëlqimin

Shtojca 3: Model i Dokumentit prezantues

Shtojca 4: Rubrika me përshkruesit e kriterëve për kompleksitetin teknik të kodit

Shtojca 5: Rregullat e Garës

Shtojca 6: Udhëzues për Shkolla