

RRETH HOUR OF CODE

Inciativa Globale "Hour of Code" nënkupton organizimin e aktiviteteve lidhur me kodimin duke përdorur mësimet argëtuese për të treguar se çdo nxënës mund të mësojë kodim. Kjo iniciativë organizohet në më shumë se 180 shtete dhe mbështetet nga mbi 400 partnerë dhe 200,000 edukatorë në mbarë botën.



Këtë vit, "Kosova Code Weeks 2024" ngjarja më e madhe e kodimit për vendin tonë, do të organizohet për të gjitha komunat duke përfshirë të gjitha SHFMU-të dhe SHML-të. Kjo ngjarje synon nxitjen e interesimit të nxënësve për kodim dhe shkencat kompjuterike.



"Kosova Code Weeks 2024" do të fillojë në muajin shtator dhe do të vazhdojë deri në dhjetor. Gjatë këtyre muajve do të organizohen një mori aktivitete, ndër të cilat edhe: sesione praktike të kodimit, diskutime interaktive, prezantime të udhëhequra nga ekspertët e fushës nëpër shkolla, biseda për udhëzime në karrierë në fushën e TIK-ut, etj.

Trajnimet për Code.org

SHPIK do të organizoj trajnime të ndryshme që do të ndihmojnë në përgatitjen dhe organizimin e aktiviteteve për Kosova Code Weeks 2024. Për më shumë klikoni në butonin

[SHPIK.ORG](https://shpiik.org)



SI TË ORGANIZONI AKTIVITETET E KODIMIT

Krijoni planin tuaj të organizimit të aktiviteteve të kodimit

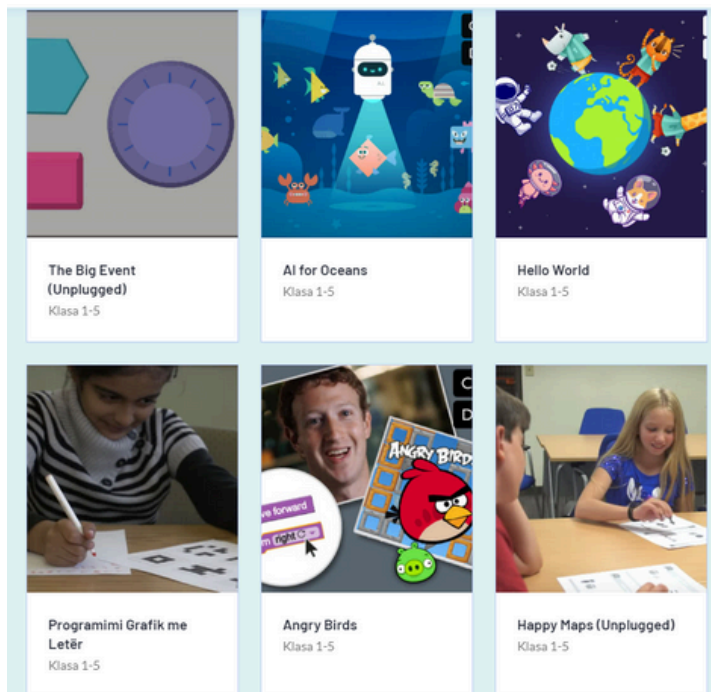
Zgjedhni njërin nga opsionet:

- 1) Një kurs kodim (16.09-16.12.2024)
- 2) Një muaj kodim (14.10-15.11.2024)
- 3) Një orë kodimi (09.12-13.12.2024)

Eksploroni aktivitetet dhe tutorialet

Code.org ofron një shumëllojshmëri mësimesh argëtuese, të përgatitura për nxënësit e të gjitha grupmoshat dhe nivelet e përvojës në kodim. Gjeni aktivitetet nga lista e aktiviteteve që i përshtatet klasës tuaj dhe planifikoni t'i realizoni në klasë apo në kabinet të TIK-ut.

Secili aktivitetet përfshinë planin mësues që i ndihmon mësuesin për të udhëhequr orën dhe për të realizuar aktivitetin.



KALENDAR I TRAJNIMEVE

Sesioni 1

- Hyrje në platformën Code.org
- Krijimi i llogarive

Sesioni 2

- Planet mësimore të aktiviteteve të kodimit (Përmbledhja/Objektivat/Përgatitja/Standardet/Agjenda/Udhëzuesi mësues, etj)

Sesioni 3

- Krijimi i sesionit (klasës) / Regjistrimi i nxënësve
- Menaxhimi i klasës & Gjetja dhe njohja me aktivitetet e Orës së Kodimit

Sesioni 4 - 5

Kursi A

- Happy Maps
- Sekuencimi me Scrat

Kursi B

- Move It, Move It
- Sekuencimi me Angry Birds

Sesioni 6-7

Kursi C

- Miqtë e Mi Robotikë me Programimi me Angry Birds

Kursi D

- Programimi i letrës grafike
- Hyrje në Puzzles Online

Sesioni 8-9

Kursi E

- Peshku notues me Sprite Lab
- Hello World

Kursi F

- Hyrje në Sprite Lab
- Krijimi i Sprites