



CODE FOR
KAMENICA

UDHËZUESI I PROJEKTIT

PSE KODIMI NË FAZAT E HERSHME TË
ARSIMIMIT ËSHTË I RËNDËSISHËM DHE
SI E ADRESOJ KËTË ÇËSHTJE
PROJEKTI "CODE4KAMENICA"?



PËRMBAJTJA

RRETH OPEN DATA KOŠOVO	3
HYRJE NË CODE4KAMENICA	4
PËRSHKRIMI I AKTORËVE	6
PSE ËSHTË I RËNDËSISHËM TË MËSUARIT E KODIMIT NË FAZAT E HERSHME TË ARSIMIT?	7
SI TË OFROHEN ORËT E KODIMIT?	8
ZGJIDHJA E PROBLEMEVE PËRMES KODIMIT DHE MENTORIMIT PËR KAMENICËN	10
ZGJIDHJET DIGJITALE TË DREJTUARA NGA TË RINJTË PËR KAMENICËN	14
DËSHMI NGA STUDENTËT DHE MENTORËT	15

PROJEKTI ‘CODE4KAMENICA’ ZBATOHET NGA OPEN DATA KOŠOVO SI PJESË E “PROGRAMIT RAJONAL MBI DEMOKRACINË LOCALE NË BALLKANIN PERËNDIMOR (RELOAD)” I CILI FINANCOHET NGA BASHKIMI EVROPIAN (BE) DHE ZBATOHET NGA PROGRAMI I KOMBEVE TË BASHKUARA PËR ZHVILLIM. KY UDHËZUES ËSHTË PËRGJEGJËSI E PLOTË E OPEN DATA KOŠOVO.

RRETH OPEN DATA KOSOVO

Open Data Kosova është organizatë jofitimprurëse që beson në përdorimin e teknologjisë qytetare dhe humanitarizmit digjital për të hapur qeverinë. Kjo iniciativë promovon idenë që të dhënat e qeverisjes duhet të jenë në dispozicion në mënyrë të lirshme për të gjithë që t'i përdorin dhe ribotojnë ashtu siç dëshirojnë, pa kufizime nga të drejtat e autorit, patentat ose mekanizmat e tjerë të kontrollit.

Open Data Kosova kontribuon në zhvillimin e një skene teknologjike lokale dhe të gjallë. Duke punuar si një laborator që siguron programet e mentorimit dhe trajnimit, ne angazhojmë zhvilluesit lokalë të programeve kompjuterike që të ndihmojnë në ndërtimin e një komuniteti rreth përdorimit të teknologjive të reja dhe aftësuese për të zhvilluar aplikacione për të mirën shoqërore me të dhëna të hapura të Kosovës. Ne i ftojmë aktorët digjitalë, në vend dhe jashtë vendit, të na kontaktojnë dhe të bëhen partnerë aktivë të Open Data Kosovo për të zhvilluar me sukses platformën e vet të hapur të të dhënave, ndërsa ndërtojnë një skenë të gjallë të teknologjisë. Programet kryesore të Open Data Kosovo janë:

TË DHËNAT E HAPURA

Open Data Kosovo është zotuar që të rrisë njohuritë dhe përdorimin e të dhënave të hapura për të mbështetur vendimmarrjen, hartimin e politikave dhe optimizimin e procesit të drejtuar nga të dhënat në strategjitë e përditshme të institucioneve publike.

TRANSFORMIMI DIGJITAL

Open Data Kosovo develops Open Data Kosovo zhvillon zgjidhje digjitale për partnerë vendorë dhe ndërkombëtarë, duke filluar nga OJQ-të, sektori publik dhe privat me qëllim të rritjes së efikasitetit.

NGRITJA E KAPACITETEVE

Open Data Kosova ka trajnuar më shumë se 3000 entuziastë të teknologjisë dhe të dhënave të hapura që vijnë nga sektorë të ndryshëm dhe i ka udhëzuar ata drejt zhvillimit më të mirë të aftësive.

KOMUNITETI

Open Data Kosova ndan hapësirën e saj të zyrave me nisma dhe individë të cilët janë aq të emocionuar sa ne për zhvillimin e skenës teknologjike dhe transformimin digjital në Kosovë dhe në mbarë botën.

HYRJE NË CODE4KAMENICA

“Code4Kamenica” përfaqëson një strukturë inovative dhe të përgjegjshme për Kamenicën, veçanërisht, të rinjtë në fazat e hershme të arsimit. Qëllimi i përgjithshëm është që këta të rinj të fitojnë aftësi të vlefshme në fushën e teknologjisë së informacionit dhe komunikimit (TIK) përmes metodave të edukimit joformal dhe një qasjeje praktike, e cila si rrjedhojë kontribuon në nxitjen e qytetarisë aktive përmes teknologjive inovative që do të zhvillohen në bashkëpunim me publikun institucionet, shkollat dhe aktorët e tjerë të rëndësishëm. Open Data Kosova ka parë nevojën për një rini të edukuar në fushën e TIK-ut, e cila është bërë shkak për zhvillimin e projekteve të tilla si “Code4Kamenica” për të adresuar mungesën e ofrimit të orëve të kodimit për të rinjtë. Zbatimi i projektit “Code4Kamenica” është si më poshtë:

■ 1. BASHKËPUNIM I NGUSHTË ME KOMUNËN E KAMENICËS

Open Data Kosova bashkëpunoi vazhdimisht me zyrtarët e Komunës së Kamenicës për të dhënë rezultate në kohë dhe cilësore. Komuna e Kamenicës shërbeu si një udhëzues i shkëlqyeshëm për mënyrën se si të synohen shkollat dhe nxënësit që kishin më shumë nevojë për projektin.

■ 2. OFRIMI I ORËVE TË KODIMIT

Open Data Kosova, në bashkëpunim me Komunën e Kamenicës, kanë identifikuar dy lokacione ku janë mbajtur orët e kodimit: Kamenica dhe Rogana (fshat në Kamenicë). ODK zgjodhi dy lokacione për të përfshirë të rinjtë nga pjesë të ndryshme të Kamenicës. Dy trajnerë me përvojë në TIK u punësuan për të mësuar të rinjtë përmes një kursi edukativ në aftësitë themelore të kodimit. Kurset zgjatën për tre javë, të mbajtura tre herë në javë me kohëzgjatje prej dy orësh. Gjithsej 41 të rinj midis moshës 13-18 vjeç morën pjesë në orët e kodimit.

3. ZGJIDHJA E PROBLEMEVE PËRMES KODIMIT

ODK organizoi 'Code4Kamenica Online Hackathon' ku të rinjtë u shoqëruan me mentorë profesionistë për të zhvilluar uebfaqe për shkollat e tyre. Kjo shërbeu si një mundësi e shkëlqyer që të rinjtë të përdorin aftësitë e tyre në sfidat e jetës reale.

4. ZHVILLIMI I ZGJIDHJEVE DIGJITALE PËR NXITJEN E QYTETARISË AKTIVE

Pjesëmarrësit e rinj, së bashku me ekipin e ODK-së zgjeruan Platformën Edupermanca dhe krijuan uebfaqe për gjimnazin 'Ismail Qemali', shkollën e mesme profesionale 'Andrea Durrsaku' dhe shkollën e mesme dhe fillore 'Metush Krasniqi'. Zgjidhje të tilla digjitale u frymëzuan dhe u bazuan në punën e bërë gjatë ngjarjes në komunitet.

RRETH DONATORIT

Projekti 'Code4Kamenica' zbatohet si pjesë e '**Programit Rajonal mbi Demokracinë Lokale në Ballkanin Perëndimor (ReLOaD),**' Programit Rajonal mbi Demokracinë Lokale në Ballkanin Perëndimor (ReLOaD **Bashkimi Evropian (BE)** dhe zbatohet nga **Programi i Kombeve të Bashkuara për Zhvillim (UNDP)**. Si iniciativë rajonale, ReLOaD zbatohet në Ballkanin Perëndimor: Shqipëri, Bosnjë dhe Hercegovinë, Kosovë, ish-Republikë Jugosllave të Maqedonisë, Mali të Zi dhe Serbi.

Qëllimi i përgjithshëm i ReLOaD është fuqizimi i demokracive pjesëmarrëse dhe procesit të integritetit në BE në Ballkanin Perëndimor duke fuqizuar shoqërinë civile që të marrë pjesë aktive në vendimmarrje dhe duke stimuluar një mjedis ligjor dhe financiar të mundshëm për shoqërinë civile. Veç kësaj, objektivi specifik i ReLOaD është forcimi i partneriteteve midis qeverive lokale dhe shoqërisë civile në Ballkanin Perëndimor duke përkrahur një model të suksesshëm të financimit transparent dhe të bazuar në projekte të OShC-ve nga buxhetet e qeverisjes vendore drejt një angazhimi më të madh qytetar në vendimmarrje dhe përmirësimi të ofrimit të shërbimeve lokale.

PËRSHKRIMI I AKTORËVE

Aktorët kryesorë që ishin vendimtarë për zbatimin e projektit ‘Code4Kamenica’ janë si më poshtë:

KOMUNA E KAMENICËS

Komuna e Kamenicës ishte shumë e rëndësishme për projektin. Bashkëpunimi i ngushtë me qeverinë lokale na lejoi të identifikojmë më me efikasitet komunitetet që kishin nevojë për më shumë ndihmë dhe të vlerësojmë infrastrukturën ekzistuese për shpërndarjen e orëve të kodifikimit. Ajo gjithashtu shërbeu si një urë komunikimi midis Open Data Kosovo dhe shkollave.

‘GJIMNAZI “ISMAIL QEMALI” DHE SHKOLLA FILLORE DHE E MESME “METUSH KRASNIQI”

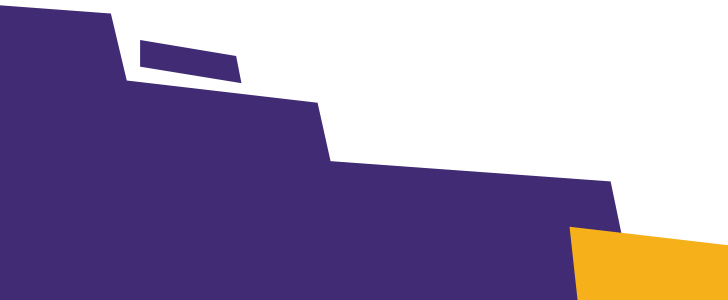
Orët e kodimit u mbajtën në këto shkolla. Përfshirja e tyre ishte shumë e rëndësishme për sa i përket orëve të kodimit duke ofruar infrastrukturën e nevojshme. Janë blerë 10 kompjuterë të cilët u dorëzuan në Shkollën e Mesme ‘Metush Krasniqi’ si pjesë e projektit.

MENTORËT

Mentorët me përvojë në sektorin e TIK-ut dhe Dizajnimin Visual luajtën një rol vendimtar për sa i përket shërbimit si një urë lidhëse midis ODK-së dhe të rinjve. Mentorët u siguruan që të rinjtë të mësojnë të gjitha aftësitë e nevojshme që janë shumë të rëndësishme për ta; të cilat do të zbatoheshin në fazat e mëvonshme të projektit.

KODUESIT E RINJ

Koduesit e rinj përfaqësojnë pjesën kryesore të këtij projekti. Përkatësisht, qëllimi ishte ekspozimi i të rinjve të Kamenicës në botën e TIK-ut dhe frymëzimi i tyre për të eksploruar më tej këtë botë. Të rinjtë morën pjesë në trajnime dhe në online hackathon në internet.



PSE ËSHTË I RËNDËSISHËM TË MËSUARIT E KODIMIT NË FAZAT E HERSHME TË ARSIMIT?

Edhe pse kodimi nuk është një aftësi me të cilën një person lind, është një aftësi që mund të zotërohet me durimin dhe kuriozitetin e duhur, veçanërisht nëse ndodh gjatë fazave shumë të hershme të arsimit. Sidoqoftë, të mësuarit e kodimit nuk do të thotë se të gjithë duhet të bëhen kodues profesionistë. Sidoqoftë, të mësuarit e kodimit na ndihmon të kuptojmë teknologjinë që na rrethon. Gjithashtu, logjika dhe zgjidhja e problemeve që fshihen pas kodimit mund të shërbejnë si një mënyrë e shkëlqyeshme për të përmirësuar më tej aftësitë e tilla¹.

Prandaj, a duhet të mësoni si të kodoni? Përgjigja është PO, thjesht sepse kodimi është argëtim, kënaqësi, përmirëson krijimtarinë tuaj dhe është një nga fushat që kërkohet më së shumti në ditët e sotme. Kur e pyetën Steve Jobs-in këtë pyetje, ai thjesht u përgjigj me “Të gjithë duhet të mësojnë se si të kodojnë, sepse kodimi ju mëson se si të mendoni!”²

Kodimi siç thuhet nga disa është “*të shkruarit e ri*”³ dhe duhet të jetë i integruar në fazat e hershme të arsimit për shkak të arsyeve të mëposhtme:

1. Kodimi do t’i ndihmojë studentët të fitojnë aftësi profesionale që kërkohen në tregun e sotëm të punës.
2. Kodimi ndihmon në zhvillimin aftësive të rëndësishme të logjikës dhe zgjidhjes së problemeve.
3. Të kuptuarit e kodimit i ndihmon studentët të kuptojnë më mirë natyrën e botës përreth tyre.
4. Mësimi i studentëve për të koduar mund të shërbejë si një rrugë për studimin e mëvonshëm të temave STEM (Shkencë, Teknologji, Inxhinieri dhe Matematikë).

1 Bradford, L. (2016, 20 qershor). Pse duhet të mësojë disa kode secili i ri i gjeneratës së mijëvjeçarit. Marrë më 22 qershor 2020, nga <https://www.forbes.com/sites/laurancebradford/2016/06/20/why-every-millennial-should-learn-some-code/>

2 Code.org. (2013, 22 tetor). Steve Jobs mbi shkencat kompjuterike [video. Marrë më 18 qershor 2020, nga <https://www.youtube.com/watch?v=IY7EsTnUSxY>

3 Trucano, M. (2015, 8 dhjetor). Të mësuarit për të koduar kundrejt të koduarit për të mësuar. Marrë më 18 qershor, 2020, nga <https://blogs.worldbank.org/edutech/learning-code-vs-coding-learn>

SI TË OFROHEN ORËT E KODIMIT?

Ofrimi i orëve të kodimit duhet të kombinohet me praktikën dhe të menduarit logjik të cilat i përfshin kodimi. Prezantimi i koduesve të rinj me teknologjitë që përdoren shumë dhe të mësuarit e tyre se pse përdoren këto teknologji është thelbësore. Si fillim, konceptet dhe teknologjitë që u mësuan gjatë orëve të kodimit janë si më poshtë:

◆ PLANIFIKIMI DHE ZBATIMI

Kodimi bazohet tërësisht në mënyrën e planifikimit dhe zbatimit të vendosur nga ekipi përpara se të filloni të shkruani qoftë edhe një linjë kodesh. Duke pasur parasysh këtë, koduesit e rinj janë njohur me fazat e ndryshme të planifikimit, të cilat përfshijnë: analizën e detyrës, përzgjedhjen e objektivave, metodën e menaxhimit (p.sh. Agile, ujëvarë etj.), hostimin, etj.

◆ TEKNOLOGJITË E MËSUARA

Koduesit e rinj mësuan bazat e gjuhëve programuese front-end, si HTML, CSS, Javascript, së bashku me Bootstrap dhe jQuery. Përveç kësaj, koduesit e rinj u njohën me Git dhe GitHub si mjete të shkëlqyera për t'u përdorur gjatë procesit të zhvillimit të softuerit. Ndërsa, për sa i përket teknologjive back-end, të rinjtë u njohën me PHP dhe MySQL. Qëllimi i prezantimit të të gjitha këtyre elementeve ishte njohja e të rinjve me shumicën e aspekteve të programimit dhe shërbimi si një pikë fillestare në udhëtimin e tyre të kodimit.

◆ QASJA PRAKTIKE E KODIMIT

Gjatë trajnimit 18-orësh si dhe gjatë Code4Kamenica Online Hackathon, koduesit e rinj patën mundësinë të punojnë në projektet e tyre, duke zbatuar kështu drejtpërdrejt aftësitë që mësuuan. Kjo është veçanërisht e rëndësishme pasi që përmes një praktike të tillë të rinjtë mund të shohin potencialin që ata kanë dhe të ndjehen më të motivuar për të ndjekur një fushë të tillë.

◆ FILLIMI I KOMUNITETIT TË RINJ TË KODUESVE

Puna me të rinjtë e Kamenicës, të cilët më parë kishin pak njohuri për kodimin, tregoi potencialin e madh që ka rinia e tillë, përveç entuziazmit të gjerë që ata kishin gjatë një procesi të tillë. Kështu, iniciimi i një komuniteti të ri të koduesve nxit zhvillimin e mëtejshëm të aftësive të tilla.





ZGJIDHJA E PROBLEMEVE PËRMES KODIMIT DHE MENTORIMIT PËR KAMENICËN

Hartimi i Projektit Code4Kamenica u bazua në mënyrë thelbësore në nxitjen e zhvillimit të aftësive të kodimit të të rinjve në nivelin fillor dhe të mesëm të arsimit në Kamenicë, dhe në ofrimin e mundësive për ta që të zbatojnë aftësitë e tyre për përfitim të komunitetit.

Duke pasur parasysh këtë, ODK-ja ka mbajtur Code4Kamenica Hackathon në internet më 12, 13 dhe 14 qershor 2020 e cila ka bërë bashkë pjesëmarrësit e orëve të kodimit dhe mentorët profesionistë për të punuar në një sfidë: Zhvillimi i një uebfaqeje për shkollën e tyre. Të rinjtë u ndanë në 4 grupe dhe secili grup kishte dy mentorë që i ndihmuan ata në sfidë. Tri vendet e para u shpërblyen me këto çmime: vendi i parë 1: 1600 euro, vendi i dytë 2: 1250 euro dhe vendi i tretë 3: 1100 euro. Në vendin e parë, ishin grupi 3 dhe grupi 4 që krijuan një uebfaqe për Gjimnazin “Ismail Qemali”; në vendin e dytë ishte grupi 1 i cili krijoi një uebfaqe për Shkollën Filllore dhe të Mesme “Metush Krasniqi”; dhe në vendin e tretë, ishte grupi 2 i cili krijoi një uebfaqe për Shkollën e Mesme Profesionale ‘Andrea Durrsaku’.

Sidoqoftë, këto shuma u përdorën për të investuar përsëri në Kamenicë bazuar në nevojat e mëposhtme që të rinjtë konsiderojnë se mungojnët:

Grupi i parë i përbërë nga Fjolla Kryeziu, Sara Kryeziu, Isak Rexha, dhe Dafina Keqmezi vendosën që shpërblimin e tyre të shfrytëzojnë për të blerë kompjutera dhe lloptop për këto shkolla: Gjimnazi 'Ismail Qemali', Shkolla Filllore dhe e Mesme e Ulët 'Metush Krasniqi', dhe Shkolla e Lartë Profesionale 'Andrea Durrsaku' në Komunën e Kamenicës.



Grupi i dytë i përbërë nga Endrin Berisha, Lorika Hotlani, Aurela Latifaj, Bledian Kryeziu, dhe Mefail Kryeziu vendosën që shpërblimin e tyre të shfrytëzojnë për të blerë projektor, lloptop, dhe tabela të bardha për Shkollën e Lartë Profesionale 'Andrea Durrsaku' në Kamenica.

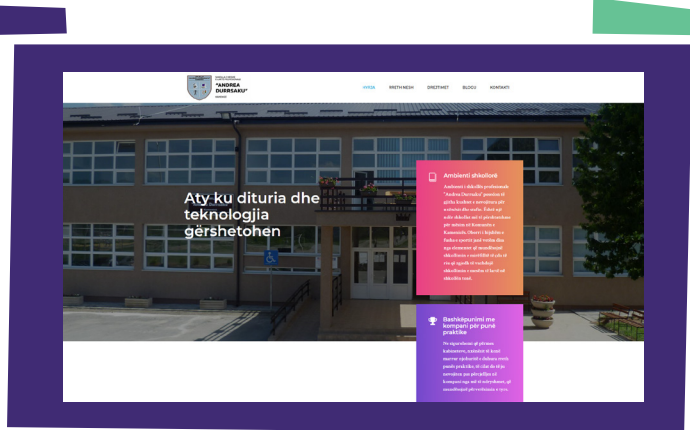


Grupi 3 dhe 4 të përbërë nga Ardit Zubaku, Fat Sijarina, Erlind Hashani, Leona Hashani, Elon Demi, Ardit Maliqi, dhe Dafina Krivaqa vendosën që shpërblimin e tyre të shfrytëzojnë për të blerë pajisje teknologjike për shkollat në Kamenicë.

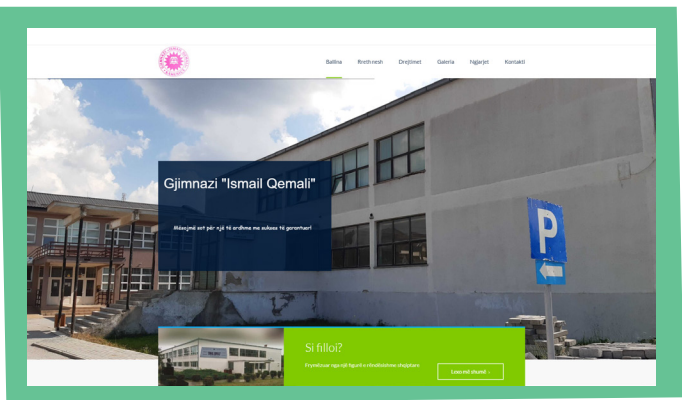


Grupi 3 dhe Grupi 4 të cilët u identifikuan si fituesit e sfidës, patën mundësinë të punojnë me një mentor profesionist për 2 javë dhe krijuan plotësisht uebfaqen për Gjymnazin “Ismail Qemali”, në të cilin mund të qaseni këtu. Ndërsa, uebfaqet e zhvilluara nga Grupi 1 dhe Grupi 2 u botuan si versione të zhvilluara fillimisht gjatë Code4Kamenica Online Hackathon në internet.

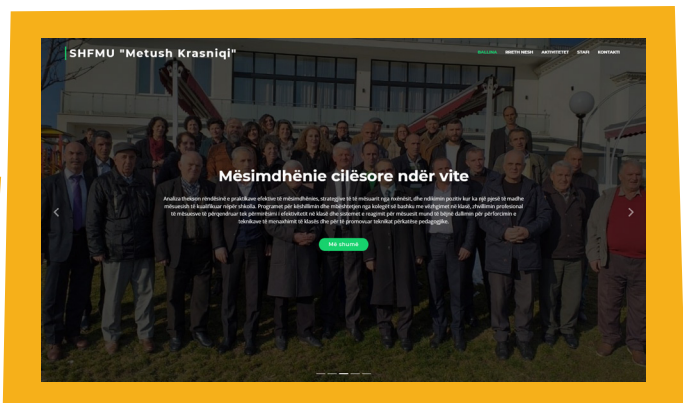




<https://www.shmlp-andreadurrsaku-kamenice.net>



<https://www.gjumnazi-ismailqemali-kamenice.net>



<https://www.shfm-metushkrasniqi-rogane.net>



ZGJIDHJET DIGJITALE TË DREJTUARA NGA TË RINJTË PËR KAMENICËN

Puna e ODK-së është e ndërlidhur fuqimisht me pajisjen e të rinjve me aftësi që janë të kërkuara nga tregu dhe nxitjen e ndjenjës për t'i ofruar komunitetit të njëjtat aftësi. Duke pasur parasysh këtë, ODK-ja bashkëpunon ngushtë me institucionet publike në Kosovë dhe ndihmon në transformimin e tyre digjital. Gjatë Projektit 'Code4Kamenica', ODK-ja ka punuar në Platformën Kamenica EduPerformanca⁴ duke promovuar platformën dhe duke e populluar atë me të dhëna. Kështu, një veprim i tillë ndihmoi në kuptimin e perceptimit të studentëve në lidhje me arsimin që ata marrin. Kështu, përfshirja e rinisë në avancimin e mëtejshëm të zgjidhjeve digjitale është thelbësore për inkurajimin e qytetarisë aktive në mesin e një grupi që posedon potencial të madh.

ODK-ja vlerësoi se është shumë e rëndësishme të mblidhen të dhëna të tilla pasi veçanërisht në kohën e zbatimit të projektit Code4Kamenica, pandemia COVID-19 bëri që shkollat të kalojnë në mësimin në internet. Si i tillë, vlerësimi i studentëve për procesin mësimor shërben si një matje e shkëlqyeshme e efektivitetit të mësimin në distancë.

Për më tepër, në konsultim me Drejtorinë e Arsimit në Komunën e Kamenicës, të rinjtë pjesëmarrës në Code4Kamenica Online Hackathon krijuan uebfaqe për shkollat e tyre. Një ndërhyrje e tillë u bë për të inkurajuar të rinjtë të përdorin aftësitë e tyre në përfitim të komunitetit të tyre; si dhe të punojnë në një projekt që është afër tyre; siç përshkruhet në pjesën e mësipërme.

Me fjalë të tjera, zgjidhjet digjitale të drejtuara nga të rinjtë shërbejnë si një kujtesë e shkëlqyer për publikun për sa i përket potencialit të madh që ata kanë. Gjithashtu, shërben si dëshmi se me mjetet dhe metodat e duhura, të rinjtë janë të gatshëm të mësojnë dhe të eksplorojnë shtigje të ndryshme të karrierës.

4 Qasuni në platformë këtu: <http://kamenica.eduperformanca.org/>

DËSHMI NGA STUDENTËT DHE MENTORËT



AURELA LATIFAJ (17) NGA GJIMNAZI
“ISMAIL QEMALI”, KAMENICË
(PJESËMARRËSE)

Code4Kamenica ishte një përvojë e jashtëzakonshme dhe e paharrueshme! Trajnimi i gjatë tre javor për kodimin më ka ndihmuar dhe motivuar shumë! Trajnimi ka pasur një rol kryesor në inkurajimin e mia për të vazhduar studimet në kodim. Përmes kësaj përvoje, unë pashë se sa të motivuar janë të rinjtë e Kamenicës për të mësuar më shumë rreth kodimit dhe zhvillimit të zgjidhjeve digjitale.



ERLIND HASHANI (18) NGA GJIMNAZI
“ISMAIL QEMALI”, KAMENICË
(PJESËMARRËS)

Pjesëmarrja në trajnimin e organizuar nga ODK-ja ishte shumë e dobishme për mua. Si fillim, të dy trajnerët ishin shumë punëtorë dhe na ndihmuan të zhvillojmë aftësitë tona të zhvillimit të uebit. Për më tepër, gjatë “Code4Kamenica Online Hackathon”, gjatë së cilës kemi punuar në grupe për sfidën patjetër ndihmoi në zhvillimin e aftësive të mia sociale. Gjithashtu, njohja me njerëz të rinj dhe puna në grup më ndihmoi të zhvilloja aftësitë e mia të kodimit. Unë i jam mirënjohës ODK-së për organizimin e këtij trajnimi.



ERËZË AHMETGJEKAJ, MENTORE NË CODE4KAMENICA ONLINE HACKATHON

Të qenit mentor në Code4Kamenica Online Hackathon në internet ka qenë një nga përvojat më të mira që kam pasur kohët e fundit. Puna si mentor me këta entuziastë të rinj të teknologjisë, më ka motivuar gjithmonë të punoj në zhvillimin tim profesional pasi ne marrim më shumë nga pjesëmarrësit sesa që japim. Rinia që unë përmenda ishin shumë të përqendruar në projektin e tyre gjatë këtyre tre ditëve të mbushura me njohuri, të qeshura, muzikë dhe gjithçka tjetër! Unë besoj se projekte të tilla si Code4Kamenica janë një shembull se si të rinjtë kosovarë mund të mësojnë dhe shprehën në mënyra krijuese.



ARDIT ZUBAKU (17) NGA GJIMNAZI 'ISMAIL QEMALI', KAMENICË (PJESËMARRËS)

Si i ri, synoj të studioj dhe të punoj në industrinë e TIK-ut në të ardhmen. ODK-ja ka qenë një pikë fillestare e mahnitshme. Përveç njohurive që kam fituar, ishte një ndjenjë e shkëlqyer të bëja miq të rinj dhe të shkëmbejmë ide. Shpresoj që ODK-ja të vazhdojë zbatimin e projekteve të tilla në zhvillimin e të rinjve si ne. Ishte kënaqësi të merrja pjesë në këtë projekt.



PAULINA BEHLULI, MENTORE NË CODE4KAMENICA ONLINE HACKATHON

Projekti Code4Kamenica më dha shpresë për të ardhmen e Kamenicës dhe Kosovës në përgjithësi. Ambicia, entuziazmi dhe puna e palodhur e rinisë së Kamenicës është diçka për të cilën duhet të krenuar dhe admiruar.



FAT SIJARINA (18) **NGA** GJIMNAZI 'ISMAIL QEMALI', KAMENICË (PJESËMARRËS)

Unë gjithmonë dua të jem në hap me trendet e fundit në botën e teknologjisë, në mënyrë specifike kodimit, dhe të qenët pjesë e këtij projekti ka qenë e dobishme për mua. Gjatë këtij trajnimi pata fatin të krijoja miq të rinj dhe të fitoja përvojë dhe njohuri. Mezi pres që të marr pjesë në projekte të ngjashme sepse jam shumë i kënaqur nga ky projekt.



SELAMI KLAIQI, TRAJNER DHE MENTOR NË PROJEKTIN CODE4KAMENICA

Unë besoj se projekti Code4Kamenica është shumë i rëndësishëm për të rinjtë në Kamenicë, si dhe ka ndikuar pozitivisht në zhvillimin e të menduarit kritik dhe rritjen e interesit në fushën e programimit. Unë besoj se pjesëmarrësit e Code4Kamenica do të jenë një aset i rëndësishëm për Komunën e Kamenicës.



ARDIT MALIQI (16) **NGA** GJIMNAZI 'ISMAIL QEMALI', KAMENICË (PJESËMARRËS)

Gjatë projektit Code4Kamenica, kemi mësuar shumë nga mentorët dhe trajnerët tanë, kemi ndarë ide dhe përvojë me njëri-tjetrin. Code4Kamenica është një përvojë e paharrueshme për mua e cila mendoj se në të ardhmen do të na shërbejë në jetën e përditshme dhe profesionale. Gjatë “Code4Kamenica Online Hackathon”, grupi ynë krijoi uebfaqen për Gjimnazin “Ismail Qemali”, ku secili anëtar i grupit kishte specifikuar detyrat për të përfunduar. Rëndësia e këtij projekti është e madhe për rininë e Kamenicës përmes së cilit ne zhvilluam aftësitë tona të kodimit.



**MEFAIL KRYEZIU (14) NGA 'METUSH
KRASNIQI' PRIMARY AND MIDDLE SCHOOL,
ROGANË, KAMENICË (PARTICIPANT)**

Kam kaluar shumë mirë gjatë pjesëmarrjes trajnim dhe maratonën e piraterisë të organizuar nga Open Data Kosova. Tri ditët që kaluam gjatë maratonës së piraterisë ishin të mahnitshme, dhe unë kalova një kohë të shkëlqyeshme me miqtë e mi.



**LEONA MALIQI (16) NGA GJIMNAZI 'ISMAIL
QEMALI', KAMENICË (PARTICIPANT)**

Edhe kur u bëra pjesë e projektit, prisja që do të ishte një përvojë e paharrueshme e cila do të përfaqësojë hapat e mia të para në këtë fushë. Të qenit pjesë e trajnimit të organizuar nga ODK-ja ishte vërtet një privilegj. Kam mësuar më shumë se sa prisja. Madje më ka frymëzuar të hulumtoj më tej këtë fushë. Përveç njohurive që kam fituar, gjatë trajnimit ka pasur gjithmonë një atmosferë të ngrohtë ku takova njerëz të rinj që janë bërë miqtë e mi. Përveç trajnimit që më bëri përshtypje se si u mbajt, maratona e piraterisë Code4Kamenica në internet më ofroi 3 ditë të paharrueshme. Energjia pozitive gjatë maratonës së piraterisë më frymëzoi të punoja pa u lodhur. Puna në ekip ishte shumë efikase, ne bashkëpunuam, dhe gjithashtu mentorët bënë një punë të mrekullueshme. Unë mendoj se ky projekt është i rëndësishëm pasi së pari për të rinjtë pasi është një pikënisje për mua sa i përket kodimit dhe së dyti, më frymëzoi të hulumtoj më tej fushën e TIK-ut sepse është një fushë që lë përshtypje të mëdha të para në fazat fillestare të mësimi. Çdo person i ri duhet të marrë pjesë në këto trajnime për t'u përgatitur për botën e teknologjisë.



**ALISA JASHARI, MENTORE NË
CODE4KAMENICA ONLINE HACKATHON**

Të punosh me të rinjtë e Kamenicës nuk ishte vetëm argëtuese, por ishte edhe mbresëlënëse dhe frymëzuese. Më bënë përshtypje talentet e shumta të tyre dhe u frymëzova nga përpjekja e tyre për të mësuar dhe bërë më shumë. Do të jetë emocionuese të dëshmosh gjatësinë e kontributit që ata do të sjellin në komunitetet e tyre ndër vite.



OPEN DATA KOSOVO

www.opendatakosovo.org

info@opendatakosovo.org

Rr. Ganimete Tërbeshi, 26A
Prishtinë, Kosovë 10 000

‘Projekti ‘Code4Kamenica’ zbatohet nga Open Data Kosovo si pjesë e “Programit Rajonal mbi Demokracinë Vendore në Ballkanin Perëndimor (ReLOaD)” i cili financohet nga Bashkimi Evropian (BE) dhe zbatohet nga Programi i Kombeve të Bashkuara për Zhvillim.





CODE FOR
KAMENICA

PËRGATITUR NGA:



OPEN DATA KOSOVO

FINANCIUAR NGA:



**European
Union
Kosovo**



*Empowered lives.
Resilient nations.*