



KOD 4  
KAMENICA

# VODIČ PROJEKTA

ZAŠTO JE KODIRANJE U RANOJ FАЗИ  
OBRAZOVANJA ВАŽНО I KAKO JE  
“CODE4KAMENICA” ADRESIRA



# PREGLED SADRŽAJA

O OTVORENIM PODACIMA KOŠOVO	3
UVOD U CODE4KAMENICA	4
OPIS OF AKTERA/UČESNIKA	6
ZRŠTO JE UČENJE KODIRANJA U RANOJ FAZI OBRAZOVANJA VRŽNO?	7
KAKO ISPORUČITI ČASOVE KODIRANJA?	8
REŠENJE PROBLEMA KROZ KODIRANJE I MENTORSTVO ZA KAMENICU	10
DIGITALNA REŠENJA OSNAŽIVANJA MLADIH ZA KAMENICU	14
SVEDOČENJA STUDENATA I MENTORA	15

“CODE4KAMENICA” PROJEKT JE IMPLEMENTIRAN OD STRANE OPEN DATA KOSOVO KAO DEO ‘REGIONALNOG PROGRAMA ZA LOKALNU DEMOKRATIJU NA ZAPADNOM BALKANU (RELOAD)’ KOJI FINANSIRA EVROPSKA UNIJA (EU) A REALIZUJE RAZVOJNI PROGRAM UJEDINJENIH NACIJA. OVAJ VODIĆ JE ISKLJUČIVA ODGOVORNOST OTVORENIH PODATAKA KOŠOVO.

# O OTVORENIM PODACIMA Kosovo

Open Data Kosovo je nonprofitna organizacija koja veruje u upotrebu građansko-tehnološkog i digitalnog humanitarnog pokreta za otvorenu Vladu. Ova inicijativa promoviše ideju da podaci o upravljanju moraju biti slobodno dostupni svima da ih koriste i objavljaju ako žele, bez ograničenja autorskih prava, patenata ili drugih mehanizama kontrole.

Open Data Kosovo doprinose razvoju lokalne i žive tehnologije. Radeći kao laboratorija koja pruža programe mentorstva i obuke, angažujemo lokalne programere softvera da pomognemo izgradnji zajednice "novorođenih" i tehnologija koje omogućavaju razvoj aplikacija za društveno dobro sa Otvorenim podacima Kosova. Pozivamo aktere lokalne i one u inostranstvu, da nas kontaktiraju i postaju aktivni partneri Open Data Kosovo da uspešno razviju svoju sopstvenu platformu otvorenih podataka sve dok se gradi živopisna tehnološka scena. Glavni programi Open Data Kosovo su:

## OTVORENI PODACI

Open Data Kosovo su posvećeni povećanju znanja i upotrebi otvorenih podataka da podrže donošenje odluka na osnovu podataka, proces donošenja odluka, i obrada podataka u svakodnevnim strategijama javnih institucija.

## DIGITALNA TRANSFORMACIJA

Open Data Kosovo razvijaju digitalna rešenja za lokalne i internacionalne partnere, u rasponu od NVO-a, javnog, i privatnog sektora s ciljem povećanja efikasnosti.

## IZGRADNJA KAPACITETA

Open Data Kosovo obučili su više od 3000 tehnologije i otvorenih podataka koji dolaze iz različitih sektora i vodili ih ka boljem razvoju veština.

## ZAJEDNICA

Open Data Kosovo dele svoj kancelarijski prostor sa pojedincima i inicijativama koji su jednako uzbudjeni kao i mi u vezi razvoja tehnološke scene i digitalne transformacije na Kosovu i širom sveta.

# UVOD U CODE4KAMENICA

“Code4Kamenica” predstavlja inovativan i odgovarajući lokalitet Kamenice, posebno mladim u ranim fazama obrazovanja. Opšti cilj je da ovi mlađi ljudi steknu vredne veštine u oblasti informacionih i komunikacionih tehnologija (IKT) kroz neformalne metode obrazovanja i praktičnim pristupom, koji zauzvrat doprinosi podsticanju aktivnog građanstva kroz invatивne tehnologije koje se razvijaju u saradnji sa javnim institucijama, školama i drugim relevantnim zainteresovanim stranama. Open Data Kosovo Prepoznali su potrebu za maldim IKT-im obrazovnim kadrom, što je dovelo do razvoja projekata poput “Code4Kamenica” da se bori sa nedostatkom pružanja klasifikacije kodiranja za mlađe. Implementacija “Code4Kamenica” projekta je sledeća:

## ■ 1. BLISKA SARADNJA SA OPŠTINOM KAMENICOM

Open Data Kosovo kontinuirano sarađuju sa službenicima opštine Kamenica u cilju davanja blagovremenih i kvalitetnih rezultata. Opština Kamenica poslužila je kao sjajan vodič kako targetirati škole i učenike kojima je projekat najviše potreban.

## ■ 2. ISPORUKA VRSTE KODIRANJA

Open Data Kosovo, u saradnji sa opština Kamenica, identifikovali su dve lokacije na kojima se održavaju časovi kodiranja: Kamenica i Rogane (selo u Kamenici). ODK su izabrali dve lokacije kako bi se uključili mlađi iz različitih delova Kamenice. Angažovana su dva trenera sa iskustvom IKT-a koji su podučavali mlađe kroz edukativni kurs o osnovnim veštinama kodiranja. Kursevi su trajali tri nedelje, podeljeni u dvosatne časove tri puta nedeljom. 41 mlađi čovjek starosne dobi od 13 do 18 godina učestvovali su u časovima kodiranja.

## ■ 3. REŠAVANJE PROBLEMA KROZ KODIRANJE

Open Data Kosovo organizovali su “Code4Kamenica Online Hakaton(*događaj saradnje kompjuterskog programiranja*)”, koji okupljuju veliki broj ljudi, na kome su se mlađi upoređivali sa profesionalnim mentorima da bi razvili veb stranice za svoje škole. Ovo je poslužilo kao sjajna prilika za mlađe da primene svoje veštine u stvarnim životnim izazovima.

## 4. RAZVOJ DIGITALNIH REŠENJA ZA PODSTICANJE AKTIVNOG GRAĐANSTVA

Mlađi učesnici, zajedno sa timom ODK, proširili su platformu edukativnog izvođenja i razvili veb stranice za Gimnaziju “Ismail Kemali”, srednju stručnu školu “Andrea Dursaku”, i srednju i osnovnu školu “Metuš Krasnići”. Takva digitalna rešenja inspirisana su i zasnovana na radu obavljenom tokom događaja u zajednici.

### O DONATORU

“Code4Kamenica” Projekat je implementiran kao deo **“Regionalnog Programa lokalne demokratije zapadnog Balkana (ReLOaD)”**, koji je finansiran od strane **Evropske unije (EU) i implementiran od strane razvojni program Ujedinjenih Nacija (UNDP)**. Kao regionalna inicijativa, ReLOaD se sprovodi na zapadnom Balkanu: Albanija, Bosna i Hercegovina, Kosovo, bivšoj jugoslovenskoj republici Makedoniji, Crnoj Gori i Srbiji.

Opšti cilj ReLOaD-a je da ojača participativne demokratije i proces integracije u EU na zapadnom Balkanu osnažujući civilno društvo da aktivno učestvuju u donošenju odluka i podstičući pravno i finansijsko okruženje za civilno društvo. Štaviše, specifični cilj ReLOaD-a je da ojača partnerstva između lokalnih uprava i civilnog društva na zapadnom Balkanu tako što će povećati uspešan model transparentnog i projektnog finansiranja CSO-a iz budžeta lokalnih vlada ka većem građanskom angažovanju u donošenju odluka i poboljšanja pružanja lokalnih usluga.

# OPIS OF AKTERA/UČESNIKA

Glavi akteri koji su bili ključni za realizaciju projekta “Code4Kamenica” su sledeći:

## OPŠTINA KAMENICA

Pština Kamenica je bila presudna za projekt. Bliska saradnja sa lokalnom upravom omogućila nam je efikasniju identifikaciju zajednica kojima je potrebna najviše pomoć i procena postojeće infrastrukture za kodiranje nastave. Služili su takođe kao most komunikacije između Open Data Kosovo i škola.

## GIMNAZIJA “ISMĀİL KEMALİ” I OSNOVNA I SREDNJA ŠKOLA “METUŠ KRASNIĆI”

Časovi kodiranja održani su u tim školama. Njihovo uključivanje bilo je veoma važno u pogledu isporuke časova kodiranja obezbeđivanjem potrebne infrastrukture. U okviru projekta kupljeno je i dostavljeno 10 kompjutera koji su isporučeni srednjoj školi “Metuš Krasnići”.

## MENTORI

Mentori sa iskustvom u IKT sektoru i vizuelnom dizajnu igrali su presudnu ulogu u smislu služenja mosta između ODK-a i mladih. Mentorji su se pobrinuli da mladi nauče sve potrebne veštine koje su im veoma važne; koje bi se primenjivale u kasnijim fazama projekta.

## MLADI KODERI

Mladi koderi predstavljaju ključni deo ovog projekta. Cilj je, naime, bio da se mladi Kamenice pronađu u IKT svetu i podstakne ih da i dalje istražuju ovaj svet. Mladi su učestvovali u treningu i online hakatonu.

# ZAŠTO JE UČENJE KODIRANJA U RANOJ FAZI OBRAZOVANJA VAŽNO?

Kodiranje nije veština sa kojom se čovek rađa, međutim, to je veština koja se može savladati upravo pravim strpljenjem i radoznašću, posebno ako se to dešava u vrlo ranim fazama obrazovanja. Tokom učenja kodiranja ne znači nužno da bi svi trebali postati profesionalni koderi. Ipak, učenje kodiranja pomaže nam da razumemo tehnologiju koja nas okružuje. Isto tako, logika i rešavanje problema iza koda mogu poslužiti kao sjajan način za dalje unapređenje takvih veština<sup>1</sup>.

Dakle, treba li da naučite kako da šifrujete/kodirate? Odgovor je DA, jednostavno zato što je kodiranje zabavno, pruža osećaj zadovoljstva, poboljšava vašu kreativnost i jedno je od polja sa trenutno najvećom potražnjom. Kada je Stivu Džobsu postavljeno isto pitanje on je jednostavno odgovorio: "Svako bi trebao da nauču kako da kodira, zato što te uči kako da razmišljaš!"<sup>2</sup>

Kodiranje je, kako neki kažu "nova pismenost"<sup>3</sup> i trebalo bi ga integrisati u ranoj fazi obrazovanja iz sledećih razloga:

1. Kodiranje će pomoći učenicima da steknu stručne veštine koje su tražene na današnjem tržištu rada.
2. Kodiranje pomaže razvijanju važnih logika i veština rešavanja problema.
3. Razumevanje kodiranja pomaže učenicima da bolje shvate prirodu sveta oko sebe.
4. Podučavanje učenika šifrovanju može poslužiti kao prolaz za kasnije proučavanje STEM tema.

---

1 Bradford, L. (2016, Jun 20). Zašto mladi ovog milenijuma treba da nauči neki kod. Preuzeto Jun 22, 2020, sa <https://www.forbes.com/sites/laurencebradford/2016/06/20/why-every-millennial-should-learn-some-code/>

2 Code.org. (2013, Octobar 22). Steve Jobs o kompjuterskoj nauci [Video]. Preuzeto Jun 18, 2020, sa <https://www.youtube.com/watch?v=IY7EsTnUSxY>

3 Trucano, M. (2015, Decembar 8). Učenje za šifrovanje i šifrovanje za učenje. Preuzeto Jun 18, 2020, sa <https://blogs.worldbank.org/edutech/learning-code-vs-coding-learn>

# KAKO ISPORUČITI ČASOVE KODIRANJA?

Isporučivanje časova kodiranjatrebalo bi kombinovati sa praktičnošću I logičkim razmišljanjem koje šifrovanje samo po sebi stvara. Upoznavanje mladih koderia sa tehnologijama koje se veoma koriste I davanje uvida zašto se te tehnologije koriste su od presudnog značaja. Za početak, koncepti I tehnologije koji su se učili nastave kodiranja su sledeći:

## ◆ PLANIRANJE & IMPLEMENTACIJA

Kodiranje se zasniva na celosti I pristupu planiranja implementacije koji je tim odlučio da bude, pre nego što je počeo čak I pisati liniju koda. Imajući to u vidu, mladi koderi upoznati su sa različitim fazama planiranja koje obuhvataju: analizu zadatka, izbor ciljeva, metod upravljanja (npr. agilni, vodopad itd.), hosting itd.

## ■ POUČENE TEHNOLOGIJE

Mladi koderi moraju naučiti osnove programskih jezika kao što su HTML, CSS, Javascript, zajedno sa Bootstrap i jQuery. Pored ovoga, mladim koderima predstavljeni su Git i GitHub kao sjajnim alatima koje mogu koristiti tokom procesa razvoja softvera. Dok su mladima, što se tiče pozadinskih tehnologij, upoznati sa PHP i MySQL. Cilj doticanja svih ovih elemenata bio je upoznati mlade sa većinom aspekata programiranja koji će poslužiti kao polazna tačka na njihovom putovanju kodiranja.

## ◆ PRAKTIČNI PRISTUP KODIRANJA

Tokom 18-satnog treninga, kao i tokom Online Hakaton-a, Code4Kamenica, mladi koderi su radili na sopstvenim projektima, direktno primenjujući veštine koje su naučili. Ovo je posebno važno jer mladi kroz takvu praksu vide potencijal koji imaju i osećaju se više motivisani da se bave ovim poljem.

## ◆ INICIJACIJA ZAJEDNICE MLADIH KODERA

Rad sa mladima iz Kamenice koji su ranije imali malo znanja o kodiranju, pokazao je veliki potencijal koji takva omladina ima, pored ogromnog entuzijazma koji su pokazali tokom ovog procesa.





# REŠENJE PROBLEMA KROZ KODIRANJE I MENTORSTVO ZA KAMENICU

Dizajn projekta Code4Kamenica bio je u snovi zasnovan na podsticanju razvoja veština kodiranja mlađih na osnovnom i srednjem nivou obrazovanja u Kamenici i pružanju im mogućnosti da primene svoje veštine u korist zajednice.

Imajući to u vidu, ODK su implementirali su Code4Kamenica Online Hakaton 12, 13 i 14 Juna 2020.g. koji je okupio učesnike koji su pohadjali časove odiranja Kod4Kamenice i profesionalne mentore da rade na izazovu: Razviti veb stranicu za njihovu školu. Omladinci su podeljeni u 4 grupe i svaka grupa je bila uskladjena sa dva mentora koji su im pomagali i izazovu. Tri nagrade su bile sledeće: Prvo mesto: 1600 EUR, Drugo mesto 2: 1250 EUR, i treće mesto: 1100 EUR. Na prvom mestu su bile Grupa 3 i Grupa 4 koje su razvile veb stranicu za Gimnaziju: "Ismail Kemali"; Na drugom mestu, Grupa 1 koja je razvila veb stranicu za osnovnu i srednju školu: "Metuš Krasnić"; i na trećem mestu, Grupa 2 koja je razvila veb stranicu za profesionalnu srednju školu: "Andrea Dursaku".

Medjutim ovi iznosi iskorišteni su za ulaganje u Kamenicu, na osnovu potreba za koje su mladi utvrdili da nedostaju na sledeći način:

Prva grupa koju čine Fjolla Krieziu, Sara Krieziu, Isak Rekha i Dafina Kekmezi odlučili su da iskoriste svoju nagradu za kupovinu računara i laptopa za ove škole: Gimnazija 'Ismail Kemali', Osnovna i Donja srednja škola 'Metush Krasniki' i Srednja stručna škola „Andrea Durrsaku“ u opštini Kamenica.



Druga grupa koju čine Endrin Berisha, Lorika Hotlani, Aurela Latifaj, Bledian Krieziu i Mefail Krieziu odlučili su da iskoriste svoju nagradu za kupovinu projektorata, laptopa i ploča za srednju školu „Andrea Durrsaku“ u Kamenici.



Grupe 3 i 4 koje čine Ardit Zubaku, Fat Sijarina, Erlind Hashani, Leona Hashani, Elon Demi, Ardit Maliki i Dafina Krivaka odlučili su da potroše svoju nagradu za kupovinu tehnoloških potrepština za škole u Kamenici.

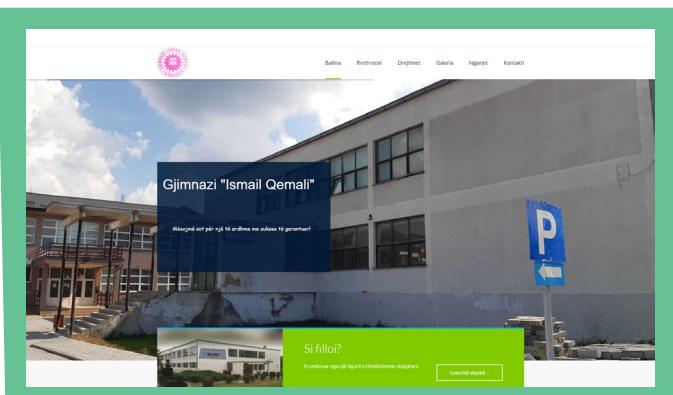


Grupa 3 i Grupa 4 which identifikovani su kao pobednici u izazovu, gde su dve nedelje blisko saradjivali sa preofesionalnim mentorom I u potpunosti razvili veb stranice za Gimnaziju "Ismail Kemali" kojoj možete pristupiti ovde. Dok su veb stranice koje su razvile Grupa 1 I Grupa 2 objavljene kao verzije koje su prvo bitno razvijene tokom Code4Kamenica Online Hakaton-a.

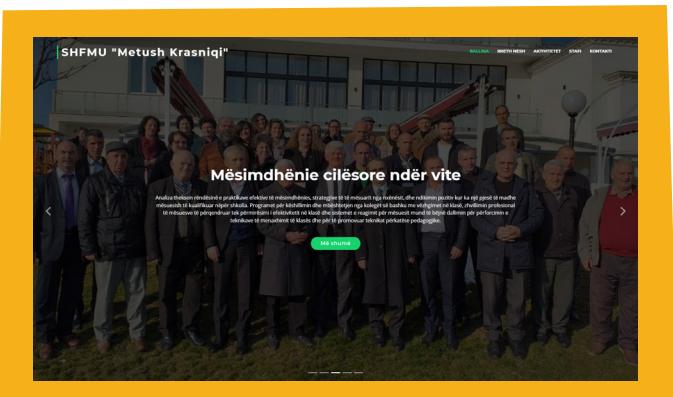




<https://www.shmlp-andreadurrsaku-kamenice.net>



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



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



# DIGITALNA REŠENJA OSNAŽIVANJA MLADIH ZA KAMENICU

Rad ODK-a je snažno povezan sa osposobljavanja mladih za veštine koje potražuju tržište i uvodjenjem osećaja da mogu vratiti zajednici isti set veština. Imajući to u vidu, ODK-a blisko saradjuju sa javnim institucijama na Kosovu i pomažu njihovu digitalnu transformaciju. Tokom projekta "Code4Kamenica", ODK-a su radili na platformi Edukativno predstavljanje Kamenice worked on the Kamenica<sup>4</sup> promovišući platformu i napunivši je podacima. Stoga, takva akcija je pomogla u razumevanju percepcije učenika u pogledu obrazovanja koje dobijaju. Kao takvo, uključivanje mladih u dalje napredovanje digitalnih rešenja od presudnog je značaja za podsticanje aktivnog gradjanstva medju grupom koja ima veliki potencijal.

ODK-a ocenili su da je veoma važno prikupiti takve podatke posebno zato što u vreme implemntacije Projekta Code4Kamenica, COVID-19 pandemija je učinila da škole predju na online učenje. Kao takva, evaluacija procesa učenja učenika služi kao veliko merenje efikasnosti učenja na daljinu.

Pored toga, uz konsultacije sa Direktoratom za obrazovanje opštine Kamenica, mlađi koji su učestvovali u Code4Kamenica Online Hakaton razvili su veb stranice za svoje škole. Takva intervencija je radjena kako bi se ohrabrili mlađi da koriste veštine da bi koristili svojoj zajednici; kao i rad na projektu koji im je eblizak; kao što je opisano u prethodnom odeljku.

Drugim rečima, digitalna rešenja koja stimulišu mlađe ljudi služe kao veliki podsjetnik za javnost, s obzirom na veliki potencijal koji imaju. Kao i to što služe kao dokaz da su uz pomoć ispravnih alata i metoda mlađi spremni da uče i istražuju različite puteve svoje karijere.

---

4 Pristupite platformi ovde: <http://kamenica.eduperfornica.org/>

# SVEDOČENJA STUDENATA I MENTORA



## AURELA LATIFAJ (17) iZ 'ISMAYL KEMALI' GIMNAZIJE, KAMENICA (UČESNICA)

Code4Kamenica bilo je neverovatno i nezaboravno iskustvo! Tri nedelje duge obuke o kodiranju dosta su mi pomogle i motivisale! Trening je imao ključnu ulogu u ohrabrvanju mene da nastavim sa učenjem kodiranja. Kroz ovo iskustvo, bila sam svedok kako su motivisani mladi Kamenice da nauče više o kodiranju i razvoju digitalnih rešenja.

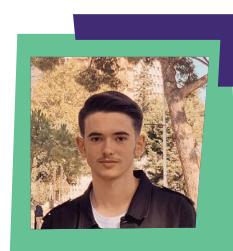
## ERLiND HASHANI (18) iZ "ISMAYL KEMALI" GIMNAZIJE, KAMENICA (UČESNIK)

Učešće u obuci koju su organizovali ODK-a bilo je veoma korisno za mene. Za početak, dva trenera su bila veoma vredna i pomogli su nam da razvijemo svoje veštine za veb razvoj. Uz to, tokom "Code4Kamenica Online Hakaton-a" gde smo radili u grupama na izazovu, definitivno mi je pomoglo da razvijem svoje socijalne veštine. Takodje, upoznavanje novih ljudi i grupni rad pomogli su mi da razvijem svoje veštine kodiranja. Zahvalan sam ODK-a na organizovanju ove obuke.



## ERËZË AHMETGJEKAJ, CODE4KAMENICA ONLINE HACKATHON MENTOR

Biti mentor za Code4Kamenica Online Hakaton jedno je od najboljih iskustava koje sam imao u poslednje vreme. Radeći kao mentor sa ovim mladim entuzijastima koji su se bavili mojoj tehnologijom oduvek me motivisalo da radim na svom profesionalnom razvoju budući da od učesnika dobujamo više nego što dajemo. Mladi koje sam vodio bili su skoncentrisani na njihov projekat tokom ova tri dana ispunjena znanjem, smehom, muzikom i svim ostalim! Verujem da su takvi projekti kao što je Kode4Kamenica primer kako kosovska omladina može da se nauči i izrazi na kreativan način.



## ARDIT ZUBAKU (17) IZ "İSMAIL KEMALİ" GIMNAZIJE, KAMENICA (UČESNIK)

Kao mlada osoba, nameravam da u budućnosti studiram i radim u IKT industriji. ODK-a su bili neverovatno polazište. Pored znanja koje sam stekao, bio je sjajan osećaj sklapati nova prijateljstva i deliti ideje. Nadam se da ODK-a će nastaviti sa sprovodenjem takvih projekata za razvoj mlađih ljudi kao što smo mi. Bilo je zadovoljstvo učestvovati u ovom projektu.



## PAULINA BEHLULI, CODE4KAMENICA ONLINE HACKATHON MENTOR

Projekat Cod4Kamenica dao mi je nadu u budućnost Kamenice i Kosova uopšte. Ambicija, entuzijazam i naporan rad omladine Kamenice je nešto čime se pomasim i čemu se divim.



### FAT SIJARINA (18) iZ "ISMAL KEMALI" GIMNAZIJE, KAMENICA (UČESNIK)

Uvek želim da pratim najnovije trendove u svetu tehnologije, a posebno kodiranja, biti deo ovog projekta je bilo veoma korisno za mene. Tokom ovog treninga imao sam sreću da steknem nove prijatelje i steknem iskustvo i znanje. Jedva čekam da učestvujem u sličnim projektima jer sam veoma zadovoljan ovim projektom.



### SELAMI KLARIĆ, TRENER I MENTOR U PROJEKTU COD4KAMENICA

Verujem da je Cod4Kamenica projekat veoma važan za mlade u Kamenici, kao i da je pozitivno uticao na razvoj kritičkog razmišljanja i povećanje interesovanja za polje programiranja. Verujem da će učesnici projekta Cod4Kamenica biti važno bogatstvo Opštini Kamenica.



### ARDIT MALIĆ (16) iZ "ISMAL KEMALI" GIMNAZIJE, KAMENICA (UČESNIK)

Tokom Code4Kamenica, puno smo naučili od svojih mentora i trenera, delili smo ideje i iskustva jedni sa drugima. Code4Kamenica je za mene nezaboravno iskustvo koje mislim da će nam u budućnosti poslužiti u svakodnevnom i profesionalnom životu. Tokom "Online Hakatona Cod4Kamenica", naša grupa je razvila veb lokaciju za Gimnaziju "Ismail Kemali", gde je svaki član grupe imao određene zadatke koje je morao završiti. Važnost ovog projekta je velika za mlade Kamenice kroz koji smo razvijali svoje kodiranje.



## MEFAİL KRYEZIU (14) IZ 'METUSH KRASNIQI' PRIMARY AND MIDDLE SCHOOL, ROGRNË, KAMENICË (UČESNIK)

Proveo sam se divno kao učesnik treninga i hakatona koji su organizovali Open Data Kosovo. Tri dana koja smo proveli tokom hakatona bili su neverovatni, i odlično sam se proveo sa svojim prijateljima.



## LEONA MALIQI (16) IZ "ISMARIL KEMALI" GIMNAZIJE, KAMENICA (UČESNICA)

Čak i kada sam se prijavila za projekat, očekivala sam da će to biti nezaboravno iskustvo koje će predstavljati moje prve korake u ovoj oblasti. Biti deo obuke koju su organizovali ODK-a zaista je bila privilegija. Naučila sam više od onoga što sam očekivao. Čak me inspirisalo da dalje istražujem ovo polje. Pored znanja koje sam stekla, tokom obuke uvek je bila topla atmosfera u kojoj sam upoznala nove ljudе koji su mi postali prijatelji. Pored treninga koji me je impresionirao kako se održava, Cod4Kamenica Online Hakaton pružio mi je 3 nezaboravna dana. Pozitivna energija tokom hakatona me je inspirisala da radim bez umora. Timski rad je bio veoma efikasan, sarađivali smo, a takođe su i mentorи uradili amazonski posao. Mislim da je ovaj projekat važan jer je prvo za mlade, jer je polazište za kodiranje, a drugo, inspirisao me je da istražujem IKT polje, jer te to polje koje ostavlja odlične prve utiske u početnim fazama učenja. Svaka mlada osoba treba da učestvuje u ovim treninzima kako bi se pripremila za tehnološki svet.

## ALISA JASHARI, CODE4KAMENICA ONLINE HACKATHON MENTOR

Rad sa mladima iz Kamenice nije bio samo zabavan, već je bio i impresivan i nadahnjujući. Oduševio me je široki niz njihovih talenata i inspirisan njihovim stremljenjem da uče i rade više. Biće uzbudljivo svedočiti koliko će dugovanja doprinositi njihovim zajednicama tokom godina.





[www.opendatakosovo.org](http://www.opendatakosovo.org)

[info@opendatakosovo.org](mailto:info@opendatakosovo.org)

St. Ganimete Tërbeshi, 26A  
Priština, Kosovo 10 000

“Cod4Kamenica” projekat je implementiran od strane Open Data Kosovo kao deo “Regionalnog Programa za lokalnu demokratiju na zapadnom Balkanu (ReLOaD)” koji finansira Evropska unija (EU) a realizuje Razvojni program Ujedinjenih nacija.



KOD 4  
KAMENICA

PriPREMio:



FiNANSiRiO:



European  
Union  
Kosovo



*Empowered lives.  
Resilient nations.*