Rregullat e Garës

1. Gara

Pas tre vjet e gjysmë të zbatimit të programit të Shkollave të Shekullit 21 dhe përfundimit të pesë/gjashtë cikleve të trajnimit për drejtuesit e shkollave dhe mësuesit në të gjitha shkollat fillore në Shqipëri, kemi kënaqësinë të ftojmë nxënësit nga të gjitha shkollat, të shoqëruar nga një mësues, të aplikojnë për Sfidën Shtetërore të Kodimit me pajisjet micro:bit.

Për të gjitha shkollat që morën pjesë në ciklin e katërt të trajnimit si pjesë e programit ‘Shkollat e Shekullit 21’, ne po organizojmë Sfidën e Kodimit 2022.

Sfida e Kodimit organizohet në partneritet me Ministrinë e Arsimit dhe Sportit.

1. Fushëveprimi dhe e drejta për pjesëmarrje

Gara është e hapur për të gjithë nxënësit e moshës 10 -15 vjeç nga shkollat me të drejtë pjesëmarrjeje.

Këshilli Britanik është i përkushtuar për barazi, diversitet dhe përfshirje. Vajzat inkurajohen të aplikojnë. Për të gjitha shkollat që morën pjesë në ciklet të trajnimit si pjesë e programit ‘Shkollat e Shekullit 21’, ne po organizojmë Sfidën e Kodimit 2022.

Projekti duhet të dorëzohet në emër të pjesëmarrësit nga prindi/kujdestari/mësimdhënësi mbi 18 vjeç, i cili, me dorëzimin e projektit, pajtohet dhe pranon këto Rregulla të Garës.

* Dy anëtarë të ekipit do të pranohen të marrin pjesë nga një shkollë me një projekt.
* Pjesëmarrja në Garë është pa pagesë
* Përmbajtja e aplikimit duhet të jetë rreth [Qëllimeve të Zhvillimit të Qëndrueshëm](https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300) dhe të eksplorojë zgjidhjet për problemet me të cilat përballemi në jetën e 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.
* Projektet duhet të përmbushin Kriteret e kualifikimit në vijim që të kalojnë në vlerësimin e fazës

2:

* Detajet e kontaktit – sipas specifikimit në formularin e regjistrimit
* Formularin e njoftimit për privatësinë e informacioneve të garës dhe pëlqimin, të nënshkruar: Shtojca 1.
* Dokumentin prezantues: Shtojca 2– 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](https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300) **(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 përfundimtar. **(5 min.)**
* Projektet do të vlerësohen kundrejt Kritereve të vlerësimit:
* **Qëllimi dhe ndikimi i përgjithshëm i projektit (20%)** - [Qëllimet e Zhvillimit të Qëndrueshëm](https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300) Cili është ndryshimi që synon të arrijë projekti juaj? Si do të ndikojë në komunitet? (referencë për paraqitjen me shkrim Q2 dhe Q3)
* **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)
* **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)
* **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)
* **Aftësia për të ndjekur udhëzimet siç përcaktohen në Rregullat e Konkurrencës.**
* 20 projektet e aplikuara online të përzgjedhura do të ftohen të marrin pjesë në garen finale te Sfidës se Kodimit e cila do te organizohet në maj në Tiranë

Njëzet projektet më të mira do të përzgjidhen për garën përfundimtare e cila do të mbahet në Tiranë. Secilit prej 20 finalistëve të përzgjedhur do t’i dhurohet një paktetë me 10 pajisje micro:bit, versioni 2, me autoparlant, mikrofon dhe sensorë të prekjes të inkorporuar për të shtuar gjëra edhe më interesante në projektet tuaja, një kit aksesorësh për mico:bit-in që do të përmbajë aksesorë të dobishëm të micro:bit-it si mbajtëse për unazën LED të micro:bit-it, Kitin ‘Inventor’, Kitin ‘Smart Greenhouse’, ndërfaqen Graphics128 OLED për micro:bit-in dhe kontrolluesin e lojës për micro:bit-in.

Përveç kësaj do të ketë çmime të veçanta për ekipet fituese të tre vendeve të para, si dhe për ekipin më të ri, projektin më të mirë mjedisor dhe ekipin që zhvilloi kodin më kompleks:

**1. çmimi**: laptop për mësuesin, plus 2 Ipad Air për 2 nxënës, kit shtesë me aksesorë

**2. çmimi**: laptop për mësuesin, plus 2 tableta Android për 2 nxënës, kit shtesë më aksesorë

**3. çmimi**: laptop për mësuesin, plus 2 tableta Android për dy nxënës

**ekipi më i ri** – dy ora smart për 2 nxënës

**projekti më i mirë mjedisor** - dy ora smart për 2 nxënës

**kodi më kompleks** - dy ora smart për 2 nxënës

1. Datat e garës

Data e hapjes së Garës është 11 prill 2022, ora 11:00 dhe data e mbylljes është 25 Prill 2022 ora 24:00. Projektet e pranuara para datës së hapjes ose pas datës së mbylljes nuk do të përfshihen në Garë. British Council nuk mban përgjegjësi për dështimin teknik ose mosfunksionimin ose ndonjë problem tjetër me sistem, server, ofrues ose tjetër që mund të rezultojë në humbjen e aplikimit, vonesën e tij ose mos regjistrimin e duhur.

**Shtrirja kohore e Sfidës së Kodimit**

|  |  |
| --- | --- |
| **Data (2022)** | **Aktiviteti** |
|  |  |
| 11 Prill | Informacionet e Sfidës për aplikim online - përditësimi i faqes ueb |
| 11 - 25 Prill | Aplikimi për pjesëmarrje në Sfidën e Kodimit |
| Maj | Vlerësimi në fazën 1: përzgjedhja fillestare e projekteve të aplikuara online |
|  |  |
| 2 Maj | Vlerësimi në fazën 2: Deri në 20 projekte të përzgjedhura |
| 13 Maj | Vlerësimi në fazën 3: eventi drejtorperdrejt, ku përzgjidhen dhe shpallen ekipi fitues dhe dy ekipet fituese përcjellëse të Sfidës së Kodimit |

Shtojca 1: Formular njoftimi për privatësinë e informacioneve të garës dhe pëlqimin

Shtojca 2: Model i Dokumentit prezantues

Shtojca 3: Rubrika me përshkruesit e kritereve për kompleksitetin teknik të kodit

Shtojca 4: Rregullat e Garës

Shtojca 5: Udhëzime për Shkollat

1. Si të regjistrohemi

Gara do të promovohet përmes webfaqes së British Council, <https://www.britishcouncil.al>, dhe pastaj ndiqni këto hapa:

* Vendosni emrin e shkollës
* Vendosni emrin dhe mbiemrin e mesuesit dhe adresën e postës elektronike aty ku tregohet.
* Pranoni këto Rregulla të Konkurrencës duke klikuar në butonin “Pranoj”.
* Klikoni në butonin "Dorëzo".

1. **Procesi i vlerësimit**
2. Sfida do të vlerësohet në tri faza:

Faza 1 – përzgjedhja fillestare e projekteve të dorëzuara online.

Faza 2 – 10 projektet e dorëzuara online të përzgjedhura do të ftohen të marrin pjesë në Sfidën Finale te Kodimit ballë për ballë

Faza 3 – përzgjedhja e 1 ekipi fitues dhe 2 ekipeve fituese shoqëruese nga Sfida e Kodimit (Rregullat e Garës për këtë fazë të vlerësimit do t’ju dërgohen vetëm garuesve të përzgjedhur).

1. Të dhënat personale

British Council do të mbledhë dhe ruajë emrat dhe adresat e emailit të të gjithë pjesëmarrësve. British Council do të përdorë këto të dhëna personale për qëllimet në vijim:

* menaxhimin e marrëdhënieve në mes pjesëmarrësve dhe British Council;
* komunikimin me pjesëmarrësit për t’ju përgjigjur pyetjeve të tyre në lidhje me Garën;
* komunikimin me fituesit dhe ofrimin e çmimeve të tyre; dhe
* marketing dhe publicitet në pajtim me seksionin 7 më poshtë.

Me pjesëmarrjen në Garë, pjesëmarrësit japin pëlqimin që të dhënat e tyre të përpunohen nga British Council në pajtim me dhe për qëllimet e parapara në këtë seksion 6.

Pjesëmarrësit mund të ushtrojnë të drejtat e tyre për të pasur qasje në të dhënat e tyre personale të mbajtura nga British Council dhe për të tërhequr pëlqimin e tyre për përpunimin e të dhënave të tyre personale duke dërguar email, bashkë me një kopje të skanuar të pasaportës së tyre të vlefshme, ose kartës së identitetitte: [daniela.nuredini@britishcouncil.org](mailto:daniela.nuredini@britishcouncil.org)

1. Publiciteti dhe të drejtat

British Council synon të publikojë emrat dhe fotografitë e fituesit**[**ve**]** në faqet web te British Council, faqet e Facebook, Twitter, në njoftime për shtyp dhe materiale të tjera promovuese dhe të marketingut. Gjithashtu, British Council mund të shkruaj dhe publikojë artikuj për përjetimin e **[**fituesit**]/[**fituesve**]** me rastin e çmimit. Me pjesëmarrjen në këtë Garë, secili pjesëmarrës pajtohet për përdorimin e emrit dhe imazhit të tij, dhe pajtohet të bashkëpunojë në lloje të tilla publiciteti ose marketingu nëse fiton çmim.

Pjesëmarrësit do të mbajnë të drejtën e autorit në materialin e aplikimit me projekt të cilin e dorëzojnë në British Council. Me pjesëmarrjen në këtë Garë, secili pjesëmarrës i jep British Council-it leje për të përdorur falas materialin e aplikimit (përfshirë, pa kufizime, modifikimin dhe adaptimin e tij për qëllime operative dhe redaktimi) në media të ndryshme në mbarë botën për qëllime që lidhen me Garën. Pjesëmarrësit që fitojnë çmimin i japin leje të mëtejshme British Council-it që të publikojë dhe paraqesë materialin e tyre të aplikimit (përfshirë, pa u kufizuar modifikimin dhe adaptimin e tij për qëllime operative dhe redaktimi) në mediat e shtypura dhe media të tjera në mbarë botën për qëllime të British Council. Secili pjesëmarrës konfirmon se materiali me të cilin aplikojnë është punë e tyre origjinale, nuk përbën shpifje dhe nuk shkel legjislacionin anglez, se ata kanë të drejtën t’i japin British Council-it lejen e përdorimit të tij për qëllimet e specifikuara më sipër, dhe se të gjitha pëlqimet e nevojshme për dorëzimin e materialit aplikues janë marrë.

Të gjitha të drejtat në emrin dhe logon e British Council, faqet web, faqet e Facebook, Twitter, njoftimet për shtyp dhe materialet e tjera promovuese dhe të marketingut dhe e gjithë përmbajtja dhe materialet e kursit dhe shqyrtimit (bashkërisht “**Materialet e Council**-it”) i takojnë dhe mbesin me British Council (ose të licencuarit e tij). Me pjesëmarrje në Garë, pjesëmarrësit pajtohen se nuk do të përdorin, transmetojnë, publikojnë, eksportojnë, shfrytëzojnë, riprodhojnë apo kopjojnë pjesë ose tërë Materialet e Council-it.

1. Të përgjithshme

British Council mund të skualifikojë ose refuzojë të pranojë aplikimin e një pjesëmarrësi i cili nuk i përmbush kriteret e pjesëmarrjes në seksion 2 ose që nuk është në përputhje me këto Rregulla të Garës.

Këto Rregulla të Garës do të qeverisen dhe interpretohen në pajtim me ligjet e Anglisë dhe Uellsit dhe gjykatat e Anglisë dhe Uellsit do të kenë juridiksionin ekskluziv në rast të mosmarrëveshjeve ose kërkesave (përfshirë, pa kufizim, mosmarrëveshjet ose kërkesat jo-kontraktuale) që dalin nga ose lidhen me Garën.

1. Pranimi i Rregullave të Garës

Me pjesëmarrjen në këtë Garë, pjesëmarrësit konsiderohet të kenë pranuar këto Rregulla të Garës.