Rregullat e Garës

1. Gara

Si pjesë e Programit “Rrugë Alternative” - Reduktimi i Migracionit të Parregullt nga Shqipëria në Mbretërinë e Bashkuar, duke ofruar rrugë alternative për të rinjtë shqiptarë), British Council në Shqipëri është duke organizuar një Sfidë Kodimi për të gjithë nxënësit e moshës 15 deri në 18 vjeç nga shkollat me të drejtë pjesëmarrjeje.

Programi do të përfshijë nxenesit në Shqipëri duke i frymëzuar të rinjtë të zgjidhin përmes informatikës fizike probleme të përditshme që hasin në shkollat dhe komunitetet e tyre. Sfida do të përdorë pajisje micro:bit të BBC-së për t’ju mundësuar fëmijëve të vijnë me një projekt që i përgjigjet [Qëllimeve të Zhvillimit të Qëndrueshëm](https://sustainabledevelopment.un.org/?menu=1300) dhe eksploron zgjidhjet për problemet që ata hasin në jetën e përditshme. Shkollat ​​inkurajohen fuqishëm të zhvillojnë zgjidhje inovative për të mbrojtur mjedisin, për të kursyer energjinë dhe për të luftuar ndikimin e ndryshimit të klimës.

Sfida e Kodimit organizohet në partneritet me Agjensinë e Sigurimit të Cilësisë të Arsimit Para-Universitar dhe me Ministrinë e Arsimit dhe Sportit.

1. Fushëveprimi dhe e drejta për pjesëmarrje

Gara është e hapur për të gjithë nxënësit e moshës 15 -18 vjeç nga shkollat me të drejtë pjesëmarrjeje. Këshilli Britanik është i përkushtuar për barazi, diversitet dhe përfshirje. Vajzat inkurajohen të aplikojnë. Gara është e hapur për te gjitha shkollat qe jane pjesë në Programin “Rrugë Alternative” gjatë periudhës Dhjetor 2024 – Janar 2025.

(Shih bashkëngjitur: Shtojcën 1 për listën e shkollave me të drejtë pjesëmarrjeje).

Projekti duhet të dorëzohet në emër të shkolles pjesëmarrëse nga mesuesi koordinator (mbi 18 vjeç), i cili, me dorëzimin e projektit, pajtohet dhe pranon këto Rregulla të Garës.

* Për prezantimin e projektit 2-dy anëtarë të ekipit të Klubit të Kodimit sëbashku me mesuesin Koordinator do të pranohen të marrin pjesë nga një shkollë me një projekt.
* Pjesëmarrja në Garë është pa pagesë, ndonëse pjesëmarrësit janë përgjegjës për kostot e tyre për pergatitjen e projektit.
* Përmbajtja e aplikimit duhet të jetë rreth Sfidave dhe Mundësive që janë në Komunitetin e Shkollës, Qytetit por edhe të Rajonit ku jetojnë dhe të eksplorojë zgjidhjet për problemet me të cilat përballemi në jetën e përditshme. Shkollat ​​inkurajohen fuqishëm të zhvillojnë zgjidhje inovative për të mbrojtur mjedisin, për të kursyer energjinë dhe për të luftuar ndikimin e ndryshimit të klimës, rritjen e mundesive të punësimit dhe vetpunësimit, zhvillimin e zonave turistike, agroturizmi, kraftet etj....
* 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 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 **(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%)** - Shkollat ​​inkurajohen fuqishëm të zhvillojnë zgjidhje inovative për të mbrojtur mjedisin, për të kursyer energjine dhe për të luftuar ndikimin e ndryshimit të klimës, rritjen e mundesive te punesimit dhe vetpunesimit, zhvillimin e zonave turistike, agroturizmi, kraftet etj.... 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.**

* Deri ne 10 projektet e aplikuara online të përzgjedhura do të ftohen të marrin pjesë në garen finale te Sfidës se Kodimit e cila do te organizohet drejtperdrejt ne qytetin tuaj.
* Vetëm ekipi fitues dhe ekipi shoqërues i parë (vendi i dytë) nga gara finale kanë të drejtë të marrin pjesë në Sfidën Rajonale të Kodimit.
* Prezantimi në Sfidën Rajonale të Kodimit do të jetë në anglisht.
1. Datat e garës

Data e hapjes së Garës është 20 Dhjetor 2024 dhe data e mbylljes është 26 Janar 2025

Shenim: 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.

1. Si të regjistrohemi

Sfida/Gara do të komunikohet nepërmjet ftesës në emailin e shkollës ( drejtorit/koordinatorit) dhe do të promovohet përmes webfaqes së British Council, [/www.britishcouncil.al,](https://www.britishcouncil.al/) duke ju derguar edhe informacionin që ju duhet të ndiqni:

* + Shkarkoni formatet e mëposhtme të aplikmit dhe ngarkoheni ato në adresen Gdrive [AML Coding Challenge](https://drive.google.com/drive/folders/1YJ1kUUpkqQ-mhwwvP_O_jHHy90L8Cy6L?usp=drive_link)
1. Modeli i dokumentit prezantues (Shtojca3)
2. Formular njoftimi për privatësinë (Shtojca 2)
3. Materiale te tjera multimediale të prodhuara në kuadër të sfidës së kodimit

Gjithashtu, lexoni me vemendje;

1. Listën e shkollave me të drejte pjesëmarrjeje (Shtojca 1)
2. Rubrika me përshkrimet e kritereve për kompleksitetin teknik (Shtojca 4)
3. Rregullat e Sfidës së Kodimit (Shtojca 5)
4. Udhëzues për shkollat për regjistrimin dhe prezantimin e Videos (Shtojca 5)
5. **Procesi i vlerësimit**
6. 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 të 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: emarilda.leti@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.