

NJË UDHËTIM
NË BOTËN
E TEKNOLOGJISË!

Përmes aktiviteteve praktike dhe mësimëve kreative, fëmijët mësojnë të lundrojnë të sigurt në internet, të krijojnë lojëra me Scratch, të dizajnojnë 3D objekte, dhe të ndërtojnë aplikacione mobile me MIT App Inventor.

Kohezgjatja: **3 herë në javë, 4 javë**

Orari: **16:00 - 18:00**

Ditet: **E Martë, e Enjte, e Premte.**

**AFATI I FUNDIT PËR APLIKIM:
15 MAJ**



Mësimi 01:

BE INTERNET SMART - Share with Care 1 **2h**

Aktiviteti 1: Kur nuk duhet të shpërndajmë informacione në internet

Aktiviteti 2: Ky nuk ishte qëllimi im dhe Frame it.

Aktiviteti 3: Kujt i përket ky profil? Whose profile is this, anyway?

Mësimi 02:

BE INTERNET ALERT - Don't fall for fake **2h**

Aktiviteti 1: Të dallojmë phishing scams.

Aktiviteti 2: Kush je ti, vërtet?

Aktiviteti 3: Cfarë duhet të dimë rreth chatbots ose asistentëve virtual?

Aktiviteti 4: A është ky informacion i vërtetë?

A është burimi i informacionit i besueshëm?

Mësimi 02:

BE INTERNET STRONG - Secure your secrets **2h**

Aktiviteti 1: Si të ndërtojmë një password të sigurt?

Aktiviteti 2: Por ai nuk isha unë?

Aktiviteti 3: Cfarë duhet të mbajmë private dhe si?

Aktiviteti 4: Loja Interland: Tower of Treasure



Mësimi 03:

Dizenjimi i një loje - 2h

Aktiviteti 1: Programimi dhe gjuhët e programimit

Aktiviteti 2: Renditja e kodit

Aktiviteti 3: Testimi i lojes

Mësimi 05:

Shiu - 2h

Aktiviteti 1: Unaza dhe ciklet

Aktiviteti 2: Rrjeti koordinativ

Aktiviteti 3: Rastësia

Aktiviteti 4: Loja

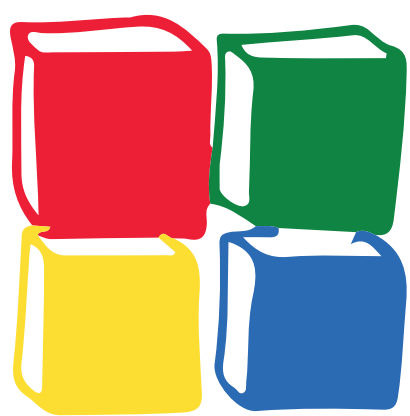
Mësimi 06:

Pen - 2h

Aktiviteti 1: Extension Pen

Aktiviteti 2: Varësia mes sprite-ve

Aktiviteti 3: Loja



Code :: Blocks

3D Design & CodeBlock

Mësimi 07:

Hyrje + Automjete - 2h

Aktiviteti 1: Teknika

Aktiviteti 2: Ambjenti i punës

Aktiviteti 3: Automjete

Mësimi 08:

Qyteti + Objekte reale (Monumente) - 2h

Aktiviteti 1: Qyteti

Aktiviteti 2: Monumente kulturore/arkitekturore

Mësimi 09:

Hyrje ne Codeblocks + Tavolina - 2h

Aktiviteti 1: Teknika

Aktiviteti 2: Ambjenti i punës dhe komandat

Aktiviteti 3: Tavolina



Mësimi 10:

Hyrje + Hello Purr - 2h

Aktiviteti 1: Prezantim i ambjentit të punës

Aktiviteti 2: Hello Purr

Mësimi 11:

PaintPot App - 2h

Aktiviteti 1: Mësim teorik mbi Canvas, touch, swipe, event handlers

Aktiviteti 2: PaintPot App

Mësimi 12:

MoleMash App - 2h

Aktiviteti 1: Koncepte të reja

Aktiviteti 2: MoleMash App

Eksploro, krijo dhe mbrohu online
bëhu kampion i së ardhmes digjitale me DigiStarter!

Inovacioni fillon këtu!