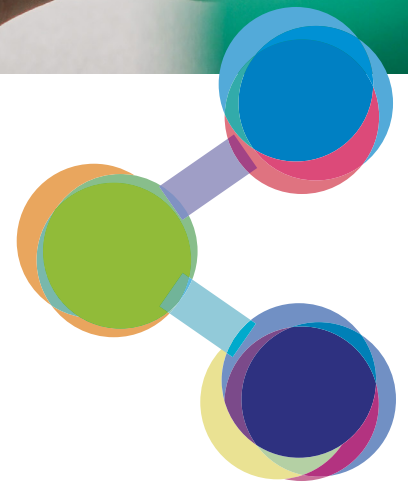


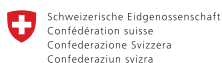


Hartimi i materialeve mësimore digjitale

Dokument orientues për mësuesit e shkollave profesionale



Një projekt i Agjencisë Zvicerane për Zhvillim dhe Bashkëpunim SDC



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Agjencia Zvicerane për Zhvillim dhe Bashkëpunim SDC

Në partneritet me:



MINISTRIA E EKONOMISË, KULTURËS DHE INOVACIONIT

Zbatuar nga:



Ky publikim është prodhuar nga projekti “Aftësi për Punë” (S4J) nën mbikqyrjen e Prof. Asoc. Dr. Erka Çaro, Zv. Menaxhere Projekti dhe Eriola Shingjergji, Menaxhere e Linjës për Digjitalizimin në AFP.

Autore

Dr. Edlira Kola

Kontributore

Megi Duçi

Rafaela Kolaj

Rreth projektit “Aftësi për Punë” (S4J)

Aftësi për Punë (S4J) është një projekt i Agjencisë Zvicerane për Zhvillim dhe Bashkëpunim (SDC) i zbatuar nga Swisscontact, i cili synon të adresojë sfidat kryesore në Arsimin dhe Formimin Profesional (AFP) në Shqipëri. Që prej tetorit 2015, projekti “Aftësi për Punë” (S4J) mbështet qeverinë dhe aktorët e tjerë të interesit për të ndërtuar një sistem cilësor të AFP në Shqipëri, i frymëzuar nga modeli zviceran. Në fazën e tij të tretë (2024-2027), me theks të veçantë tek qëndrueshmëria, projekti është angazhuar në ndarjen dhe zhvillimin e mëtejshëm të njohurive dhe përvojave të përfutuara në nivel sistemi, në bashkëpunim të ngushtë me shkollat partnere.

Pronësia intelektuale

© Ky publikim është pronësi ekskluzive intelektuale e projektit “Aftësi për Punë” (S4J). Publikimi mund të aksesohet, lexohet, shkarkohet apo printohet vetëm për përdorim personal. Ndalohet riprodhimi, shpërndarja, shitja, shfaqja, ndryshimi apo përshtatja e çdo materiali që përfshihet në publikim pa autorizim nga S4J.

Shënim: Pikëpamjet dhe konkluzionet e shprehura në këtë publikim nuk paraqesin domosdoshmërisht pozicionin zyrtar të Qeverisë Zvicerane ose Agjencisë Zvicerane për Zhvillim dhe Bashkëpunim (SDC).

Tabela e përmbajtjes

HYRJE.....	5
1. KRITERET PËR MATERIALE MËSIMORE DIGJITALE EFEKTIVE	6
2. PËRCAKTIMI I REZULTATEVE TË TË NXËNIT DHE I PËRMBAJTJES MËSIMORE	8
2.1. Ku duhet të mbështeten rezultatet e të nxënit dhe ç'kritere duhet të përmbushin?.....	9
2.2. Komponentët e rezultateve të të nxënit.....	9
2.3. Përcaktimi i përmbajtjes mësimore të një çështjeje	10
3. BURIMET E INFORMACIONIT PËR MATERIALET MËSIMORE DIGJITALE	11
3.1. Kategoritë e burimeve të materialeve mësimore	11
4 PËRSHTATJA E NJË TEKSTI PËR MATERIALIN MËSIMORDIGJITAL	12
4.1. Kritere të hartimit të tekstit të materialeve mësimore digjitale	12
4.2. Këshilla praktike për hartimin e tekstit të materialeve mësimore digjitale.....	13
4.3. Diskutim: Shembull i përshtatjes së një teksti për material mësimor digjital.....	13
5. PËRDORIMI I MJETEVE ILUSTRUESE DHE MEDIAVE NDËRVEPRUESE NË MATERIALIN MËSIMOR DIGJITAL	16
5.1. Rëndësia e përfshirjes së ilustrimeve dhe të veprimtarive ndërvepruese në materialet mësimore digjitale.....	16
5.2. Llojet kryesore të mjeteve ilustruese	17
5.3. Mediat ndërvepruese: Mentimeter dhe Padlet	20
6. HARTIMI I INSTRUMENTEVE TË VLERËSIMIT PËRMATERIALET MËSIMORE DIGJITALE.....	20
6.1. Format kryesore të vlerësimit	20
6.2. Instrumente vlerësimi të përshtatshme për materialet mësimore digjitale	22
7. PËRSHTATJA E NJË MATERIALI MËSIMOR NË VERSION DIGJITAL SIPAS SKEMËS MAIPA.....	26
7.1. Rëndësia e mbështetjes së materialit mësimor në një strukturë të caktuar	26
7.2. Struktura MAIPA: rubrikat dhe elementet e tyre	27
7.3. Avantazhet e përdorimit të strukturës MAIPA.....	29
7.4. MAIPA në praktikë.....	29
8. QASJA E S4J: ZHVILLIMI I MATERIALEVE MËSIMORE DIGJITALE	31
8.1 Aktorët e përfshirë dhe rolet përkatëse.....	31
8.2 Hapat e punës për zhvillimin e materialeve mësimore digjitale.....	33
9. SI DIGJITALIZOHEN MATERIALET MËSIMORE NË MËSOVET	36
9.1. Çfarë ofron MësoVET?.....	37
9.2. Articulate Rise	39

9.3.	Mentimeter	39
9.4.	Padlet.....	40
9.5.	Kahoot.....	41

Lista e figurave

Figura 9.1 Pamje nga burimet dhe aktivitetet në MësoVET	37
Figura 9.2 Pamje si duket aktiviteti H5P në kurs.....	38
Figura 9.3 Pamje nga brendia e H5P	38
Figura 9.4 Pamje nga brendia e paketës së krijuar me Rise	39
Figura 9.5 Paraqitja me QR code e Mentimeter	40
Figura 9.6 Padlet i integruar “embedded” në MësoVET	41
Figura 9.7 Vendorsja me link e aktivitetit Kahoot	42

HYRJE

Zhvillimi i teknologjisë, aksesit në informacion nëpërmjet burimeve të ndryshme, si dhe qarkullimi i shpejtë i tij, ka ndikuar drejtpërdrejt në mënyrën se si zhvillohet mësimdhënia dhe të nxënësve. Sot, shumë më tepër se sa me vënie në dispozicion të një informacioni të saktë, të mbështetur në kurrikul, vëmendja po zhvendoset drejt mënyrës sesi të nxënësve realizohet.

Synimi tradicional i riprodhimit të koncepteve ka përfunduar tashmë, duke i lënë vendin aftësimin të nxënësve në punë kërkimore, analizë, vlerësim dhe shprehje kreativiteti. Një qasje e tillë i pajis nxënësit me aparatet e aftësive aq të kërkuara në tregun e sotëm të punës, duke i bërë ata më kompetentë në fushën digjitale, në punën në ekip apo në mënyrën se si ndërtojnë mendimin e tyre kritik. Natyrisht, përgjigjja e duhur ndaj këtyre nevojave të tregut të sotëm të punës dhe specifikave të profesioneve që vazhdojnë të ristrukturohen, nuk mund të vijë spontanisht. Ndryshimi duhet të vijë nga baza, nga sistemi arsimor, në të cilin duhet të përshtaten metodat, qasjet dhe strategjitë e mësimdhënies dhe të nxënësve.

Në thelb të modernizimit të procesit mësimor qëndron edhe krijimi i përmbajtjes didaktike digjitale, në përputhje me kurrikulën, por që ofrohen në një format më fleksibël, tërheqës dhe angazhues. Këto materiale u vijnë në ndihmë mësuesve për të planifikuar dhe ndërtuar orë mësimore ndërvepruese. Njëkohësisht, nxënësve drejt punës së pavarur, si dhe u mundësojnë atyre të identifikojnë mënyrat dhe instrumentet më efikase të të nxënësve, falë larmisë së formave të vizualizimit të materialit. Falë vënies në dispozicion të materialeve mësimore digjitale, nxënësve kanë më shumë akses në materialet mësimore, si dhe më shumë mundësi për të punuar me materialet sipas ritmit të preferuar.

Gjatë fazës së parë të Projektit Aftësi për Punë (S4J) në 2015, ndër të tjera u vu re mungesa e materialeve mësimore për lëndët e kulturës profesionale në AFP. Nisur nga filozofia e S4J në favor të ndërthurjes së mësimin tradicional me teknologjitë arsimore, projekti nisi punën për hartimin e përmbajtjes së munguar didaktike, por tanimë në formën e materialeve mësimore digjitale që mund të ngarkohen dhe aksesohen në Mësoret. Kjo platformë me bazë moodle, e adoptuar në shqip, ku institucionet arsimore mund të kenë hapësirën e tyre të dedikuar, u pasurua ndër vite me 161 lëndë dhe module të arsimit profesional dhe një menu të pasur me kurse trajnimi për mësuesit dhe nxënësit. Në Tetor 2024, Mësoret numëron mbi 8670 përdorues mësues dhe nxënës nga shkollat profesionale të vendit.

Frymëzuar nga modeli zviceran, cikli i hartimit të materialeve mësimore digjitale të mbështetur nga S4J përmban jo vetëm prodhimin e përmbajtjes didaktike në përputhje me skeletkurrikulat, digjitizimin e tyre me forma interaktive dhe ngarkimi në Platformën Mësoret, por edhe një mekanizëm të sigurimit të cilësisë nga ekspertët e fushës. Kjo realizohet përmes ekipeve të punës të përbërë nga autorët e lëndës, ekspertët pedagogjikë, specialistët e digjitizimit, ekspertët e sigurimit të cilësisë, si dhe koordinatoren e ciklit të hartimit të materialeve mësimore digjitale.

Duke qenë se nevoja për materiale mësimore digjitale të reja apo të rishikuara është e vazhdueshme në AFP, u hartua ky dokument orientues në ndihmë të mësuesve që dëshirojnë jo vetëm të plotësojnë nevojat e tyre për përmbajtje didaktike sipas kurrikulit shkollor, por edhe ta ofrojnë atë në mënyrë interaktive dhe angazhuese për nxënësve.

Struktura dhe përmbajtja e këtij dokumenti mbështetës për punën e mësuesve është bazuar në kursin “Hartimi i Materialeve Mësimore Digjitale” zhvilluar nga Dr. Edlira Kola, pedagoge në Universitetin e Tiranës dhe eksperte e pedagogjisë digjitale. Vlen të theksohet se ekspertët e S4J janë konsultuar gjerësisht për finalizimin e këtij dokumenti me mësues dhe drejtues të shkollave profesionale që janë hartues dhe përdorues të përmbajtjes didaktike digjitale. Me shumë vlerë kanë qenë rekomandimet e grupeve të konsultimit për sfidat kryesore që hasin mësuesit në hartimin, por edhe rishikimin e materialeve mësimore digjitale. Prandaj, dokumenti përmban mjaft modele, udhëzime praktike dhe burime të shumta mbi metodat dhe mjetet e nevojshme në këtë drejtim. Për ilustrim të mëtejshëm këtu sugjerohen edhe link-e të publikimeve mbi praktikën e mira të digjitalizimit në AFP ku trajtohen shembuj konkretë të hartimit dhe përdorimit të përmbajtjes didaktike digjitale nga mësues të shkollave profesionale në vend.

1. KRITERET PËR MATERIALE MËSIMORE DIGJITALE EFEKTIVE

Përpara se të trajtojmë konkretisht ciklin e hartimit të materialeve mësimore dhe rolin e mësuesit në të, le të ndalemi fillimisht te disa kritere kyçe që lidhen me cilësinë dhe përshtatshmërinë e materialeve mësimore digjitale.

Një ndër pyetjet që shtrihet shpesh nga mësuesit mbi materialet mësimore digjitale, është “*A duhet materialet mësimore digjitale t’i përmbahen të njëjtave kritere si çdo material mësimor në përgjithësi apo nuk është e nevojshme, duke qenë se vijnë në një format jo klasik?*”. Përgjigjia është “*Po, duhet*”. Pavarësisht formës në të cilën paraqiten, materialet mësimore digjitale janë, në radhë të parë, materiale didaktike. Si të tilla, ato duhet t’i përmbahen disa standardeve themelore, ndërkohë që paraqitja digjitale e tyre shtron nevojën edhe për kritere e aspekte të tjera, si më poshtë:

1. Përshtatja me tipin e shkollimit/trajnitimit/kursit, nivelin, skeletkurrikulën, programin, temën dhe rezultatet e të nxënës.

Në themel të çdo materiali mësimor, duhet të qëndrojë konteksti i shkollës dhe i lëndës (në rastin e shkollave), si dhe përmbajtja duhet t’i përgjigjet rezultateve të të nxënës. Në këtë mënyrë, materialet mbështetinarritjen e këtyre rezultateve, si dhe bëhen ndihmëse në procesin e përgatitjes së nxënësit për ciklin vijues të shkollimit apo për tregun e punës.

2. Përputhja me parimet bazë didaktike.

Ashtu si të gjitha materialet mësimore, edhe ato në version digjital duhet të mbështesin një proces të nxënës të udhëhequr nga parimet bazë didaktike, si:

- mundësimi i marrjes së informacionit në mënyrë sistematike, koherente dhe logjike, duke kaluar nga ajo që konsiderohet e njohur/e fituar drejt asaj që konsiderohet e re, nga më e thjeshta te më e ndërlikuara, nga e veçanta tek e përgjithshme;
- ndërthurja e teorisë me praktikën;
- të nxënësit nëpërmjet njohjes intuitive etj.

3. Përshtatja me profilin e audiencës së synuar.

Gjatë punës për hartimin e materialeve mësimoredigitale, duhet të kemi parasysh se materiali i adresohet një audience të caktuar, e cila mund të jetë më e gjerë kur bëhet fjalë për tematika më të përgjithshme (p.sh. zhvillimi i aftësive të buta), apo më e ngushtë dhe specifike (p.sh. kur synohet aftësim në një teknikë të caktuar). Pavarësisht kësaj, hartuesi i materialit mësimor duhet të ravijëzojë profilin e audiencës së synuar, sipas të cilit duhet të përshtatë materialin, shkallën e vështirësisë së tij, nivelin e detajimit, elementet ilustruese, etj. Disa elemente për t'u marrë në konsideratë në këtë aspekt mund të jenë:

- grupmosha;
- niveli i shkollimit/kualifikimit;
- aftësitë digjitale;
- nevojat e veçanta etj.

Cfarë thonë mësime të mësimdhënësve mbi përshtatjen me profilin e audiencës së synuar?

Ja se si shprehet një mësuese në lidhje me rëndësinë e përshtatjes së materialit mësimor me audiencën e synuar, duke iu referuar moshës së nxënësve:

“Në hartimin e materialeve mësimore me të cilat po punoj, përshtatja me nivelin e nxënësve është shumë e rëndësishme sepse përdorimi i një gjuhe të thjeshtë bën që materiali të përvetësohet edhe më mirë nga ata. Burimi i informacionit që unë shfrytëzoj ka gjuhë të komplikuar dhe unë përpiqem ta pasuroj materialin me shembuj, shpesh nga jeta e përditshme, për ta bërë edhe me të qartë konceptin apo procesin që shpjegohet, si dhe përpiqemta ilustroj. Mendoj se marrja në konsideratë e moshës së nxënësve ka rëndësi të veçantë, pasi materialet u adresohen pikërisht nxënësve, ndaj duhet të jenë të qarta dhe të pëlqyeshme për moshën e tyre, paralelisht edhe me interesat që kanë.”

Besjana, Mësuese, Shkolla Teknike Ekonomike, Tiranë

4. Vendorsja e nxënësit në qendër.

Një proces të nxëni në rrugë digjitale nuk mund të jetë efektiv nëse mbështetet në modelin “mësuesi në qendër”. Nxënësi, gjatë punës me platformën, në mënyrë të pavarur ose të udhëhequr, në klasë ose diku tjetër, duhet të ndjejë se materiali mësimor është i orientuar drejt tij dhe ai qëndron në zemër të procesit, duke qenë aktiv në diskutime, sondazhe, teste, detyra, lojëra, si dhe duke patur hapësirë për të zhvilluar mendimin kritik dhe sensin e kreativitetit. Ai kështu, hap pas hapi, percepton se po e ndërton vetë procesin e të nxënit dhe ndihet më i motivuar.

5. Të bazuarit në ndërveprim.

Ndërveprimi është komponent kyç në konceptimin dhe hartimin e materialeve mësimore digjitale. Hartuesi duhet ta dizajnojë materialin mësimor dhe veprimtaritë në kuadër të tij në mënyrë që nxënësi të ndihet plotësisht i përfshirë në material. Veprimtaritë, duhet të ofrohen në formë të tillë që të krijojnë ndërveprim të vazhdueshëm mësime të mësimdhënës-nxënës, nxënës-nxënës dhe nxënës-platformë, pavarësisht mënyrës së zhvillimit të mësimin (ballë për ballë, online sinkron, online asinkron apo kur nxënësi punon në mënyrë të pavarur me platformën).

6. Mundësimi i instrumenteve të larmishme të vlerësimit dhe i formave të ndryshme të tij.

Materialet mësimore duhet të shoqërohen me instrumente të larmishme vlerësimi, të cilat mundësojnë jo vetëm të matjen e nivelit të njohurive të nxënësve, por edhe të aftësive të tyre analitike, interpretuese, të zgjidhjes së problemeve etj. Në të njëjtën kohë, materiali mësimor digjital duhet të bëjë të mundur forma të ndryshme vlerësimi, si: vlerësimi mes shokëve (nxënësve) dhe vetëvlerësimi.

7. Shtrirja e vlerësimit gjatë gjithë procesit të të nxënësve.

Vlerësimi nuk duhet të realizohet vetëm në fund të procesit të të nxënësve, por në mënyrë të vazhduar. Kjo mund të realizohet duke e ndërthurur materialin me forume të herëpashershme, teste të shkurtra pas çdo seance apo në brendësi të videove etj.

8. Mundësimi i përmirësimit përmes vlerësimit.

Materiali mësimor, në versionin digjital, duhet të mundësojë edhe përmirësim përmes vlerësimit, duke i lënë nxënësit dhe mësuesit të kuptojnë se cilat janë mangësitë dhe vështirësitë dhe ku duhen përqendruar përpjekjet. Kjo mund të realizohet, për shembull, nëpërmjet përgjigjeve automatike të testeve ose duke parashikuar hapësira komunikimi në platformë.

9. Të qenët të përditësuar.

Përditësimi i materialeve mësimore digjitale me të reja e fushës duhet kuptuar në dy drejtime:

- *Së pari*, përmbajtja e materialit mësimor digjital duhet të jetë aktuale, duke sjellë edhe zhvillimet më të reja të fushës.
- *Së dyti*, edhe pas procesit të digjitalizimit, hartuesi duhet të vazhdojë të përditësojë versionin digjital të materialit.

10. Të qenët gjithëpërfshirëse.

Materialet mësimore duhet të garantojnë gjithëpërfshirje të nxënësve, pa i diskriminuar ata për asnjë arsye, por duke menduar gjatë punës si ta bëjmë materialin sa më të përshtatshëm, më të përvetësueshëm e më të lehtë për t'u përdorur nga të gjithë.

2. PËRCAKTIMI I REZULTATEVE TË TË NXËNËSVE DHE I PËRMBAJTJES MËSIMORE

Një ndër kriteret që duhet të përmbushin materialet mësimore, pavarësisht versionit në të cilin dotë hartohen - digjital ose jo - është përshtatja edhe me rezultatet e të nxënësve. Në përputhje me rezultatet e të nxënësve, përcaktohet edhe përmbajtja mësimore, mbi bazën e të cilës hartohet më pas materiali mësimor. *Si i përcaktojmë rezultatet e të nxënësve dhe ç'komponentë duhet të përfshijnë ata? Si do ta lidhim përmbajtjen mësimore me këto rezultate?*

“Eksperienca dëshmon se pjesa më e madhe e arsimtarëve e nis punën me përcaktimin e përmbajtjes së temës para se të hartojë rezultatet e të nxënësve, ndërkohë që rekomandohet e kundërtën, pra fillimisht të përpilohen rezultatet e të nxënësve dhe më pas të vazhdohet me përmbajtjen e temës, e cila do të jetë në funksion të këtyre rezultateve të të nxënësve dhe do të garantojë përmbushjen e tyre.”

2.1. Ku duhet të mbështeten rezultatet e të nxënit dhe ç'kritere duhet të përmbushin?

Hartimi i rezultateve të të nxënit përfaqëson hapin nga i cili duhet të nisë puna për konceptimin e një materiali mësimor. Rezultatet e të nxënit duhet të mbështeten në:

- emërtimin dhe kontekstin e lëndës;
- synimet e lëndës;
- parimet didaktike bazë (qartësia; kalimi nga më e lehta te më e vështira, nga e njohura te e panjohura etj.);
- nivelin mesatar me të cilin nxënësit hyjnë (p.sh. në një lëndë të caktuar, në një kurs etj.);
- profesionin për të cilin nxënësit përgatiten (në rastin e arsimit profesional);
- kushtet dhe mundësitë për realizimin e tyre.

Rezultatet e të nxënit burojnë nga qëllime të përgjithshme, por janë specifike dhe të matshme, pasi shprehin rezultatet e pritshme të një veprimtarie mësimore më afatshkurtër. Në një plan më të gjerë, rezultatet e të nxënit duhet të mishërojnë edhe nevojën për të marrë përgjegjësi për jetën dhe veprimet, për qenë qytetarë aktivë dhe kompetentë në zhvillimet shoqërore dhe për t'u inkuadruar me sukses në tregun e punës.

Përpilimi i qartë i rezultateve të të nxënit ka përfitim të dyfishtë, pasi:

- o nga njëra anë, ndihmon hartuesin për të strukturuar më mirë përmbajtjen e materialit;
- o për të kuptuar se sa efektiv ka qenë procesi i të nxënit;
- nga ana tjetër, orienton nxënësin:
 - o për të kuptuar nevojën për marrjen e njohurive;
 - o për të fokusuar përpjekjet e tij gjatë zhvillimit të lëndës;
 - o për t'u ndërgjegjësuar mbi aftësitë e fituara në fund të procesit.

Për të qenë efektive, rezultatet e të nxënit duhet të përmbushin njëkohësisht disa kritere. Ato duhet të jenë:

- specifike
- të matshme
- të arritshme
- të lidhura me atë që kërkohet të arrihet
- të përcaktuara në kohë

2.2. Komponentët e rezultateve të të nxënit

Rezultatet e të nxënit përfshijnë dy komponentë.

- **Veprimtaria (V)**, që shpreh, nëpërmjet një *foljeje*, atë që pritet të fitohet. Preferohen folje konkrete, që e bëjnë të matshëm realizimin e veprimtarisë, p.sh. shpjegon, ilustron, krahason, formulon, përlllogarit, skicon etj., dhe jo të përgjithshme dhe të paqarta si p.sh. njeh, kupton, di etj. *Këshillë: Mos përdorni dy folje brenda të njëjtit objektiv nëse shprehin aftësi të ndryshme, por ndajini në dy rezultate të nxëni, për t'i bërë më të qarta.*
- **Objekti (O)**, që shpreh se *çfarë* do të përcaktohet, përlllogarit, skicohet etj., për shembull, "Përcakton koordinatat gjeografike të qytetit të Tiranës", ku objekti në këtë rast është

“koordinatat gjeografike” apo “Liston 4 P-të e marketingut”, ku objekti është “4 P-të e marketingut”.

- **Kushtet dhe kërkesat (K)**, që i përgjigjen pyetjeve:
 - *me se?*, për shembull “Përcakton lidhjen mes variableve me anë të metodës së korrelacionit”, ku komponenti “Kushtet dhe Kërkesat” është: “*me anë të metodës së korrelacionit*”, ose
 - *ku?*, për shembull “Kryen veprimet e shumëzimit dhe pjesëtimit në programin Excel”), ku “*në programin Excel*” përfaqëson “Kushtet dhe kërkesat”.

Në arsimin profesional, në rastin e moduleve praktike, të cilat bazohen në rezultate mësimore, komponenti “Kushtet dhe kërkesat” zakonisht mungon, pasi zgjerohet në rubrikën "Kriteret e vlerësimit".

Si ilustrim për përshtatshmërinë e rezultateve të të nxënës, mund të shqyrtoni tabelën në vijim. *Versioni B* është më i preferueshëm, sepse foljet konkrete si "përcakton," "formulon saktë," dhe "llogarit saktë" tregojnë qartë atë që nxënësi/ja pritët të realizojë, duke e bërë rezultatin të matshëm dhe të vlerësueshëm. Po kështu, *Versioni B* paraqet objekte të qarta dhe specifike, si "rajonet kryesore gjeografike të Shqipërisë," "misionin e ndërmarrjes," dhe "parimet bazë të llogaritjes së pagave dhe rrogave," duke përcaktuar fokusin dhe qëllimin e veprimtarive. Gjithashtu, ndryshe nga *Versioni A*, *Versioni B* tregon qartë kushtet dhe kërkesat për realizimin e veprimtarive, si p.sh., “në hartë” ose “bazuar në rregullat për hartimin e tij,” duke dhënë udhëzime të qarta sesi nxënësi/ja të arrijë objektivin me saktësi dhe qartësi. Ndërkohë, *Versioni A* përdor folje të përgjithshme si "njuh," "kupton," dhe "di," të cilat as nuk tregojnë aktivitete konkrete, as nuk janë të matshme dhe e bëjnë të vështirë vlerësimin e arritjeve të të nxënës.

Versioni A	Versioni B
(nxënësi/ja) Njuh rajonet kryesore gjeografike të Shqipërisë.	(nxënësi/ja) Përcakton në hartë rajonet kryesore gjeografike të Shqipërisë.
(nxënësi/ja) Kupton misionin e ndërmarrjes.	(nxënësi/ja) Formulon saktë misionin e ndërmarrjes bazuar në rregullat për hartimin e tij.
(nxënësi/ja) Di parimet bazë të llogaritjes së pagave dhe rrogave.	(nxënësi/ja) Përshkrua parime bazë të llogaritjes së pagave dhe rrogave, në përputhje me formën e zgjedhur të matjes së punës.

Për më tepër, lexoni : AKAFP. (2008). [Udhëzues metodologjik për hartimin e kurrikulave të arsimit dhe formimit profesional në Shqipëri](#). Tiranë: Alqi Mustafai et al.

2.3. Përcaktimi i përmbajtjes mësimore të një çështjeje

Pas hartimit të rezultateve të të nxënës, të cilat janë zanafilla e punës për hartimin e materialeve mësimore, është radha të mendohet se ç’përmbajtje do të ketë çështja që do të trajtohet. Përmbajtja

mësimore duhet t'i përgjigjet rezultateve të të nxënit të përcaktuara paraprakisht dhe duhet të përfshijë një sërë komponentësh, të cilët përbëjnë boshtet e materialit mësimor. Këta komponentë mund të jenë:

- koncepte;
- parime;
- ligjësi;
- procese;
- mjete;
- metoda;
- fakte;
- ide;
- risi, etj.

Çfarë rekomandohet në lidhje me përmbajtjen mësimore?

- Para fillimit të përpilimit të materialeve mësimore për një çështje, realizoni një listë sa më të detajuar të komponentëve që mendoni se duhet të jenë të pranishëm në materialin tuaj mësimor. Kushtojini kohë dhe rëndësi përpilimit të kësaj liste, pasi do t'ju shërbejë si orientuese në hulumtimin e burimeve të ndryshme për përgatitjen e materialeve mësimore.
- Mos e konsideroni përcaktimin e rezultateve të të nxënit dhe të përmbajtjes si proces linear, pasi, gjatë punës, do t'ju duhet t'u riktheheni vazhdimisht atyre, duke i verifikuar dhe krahasuar, deri në finalizimin e produktit.

3. BURIMET E INFORMACIONIT PËR MATERIALET MËSIMORE DIGJITALE

Në këtë kapitull, do të fokusohemi në punën me burimet e informacionit për realizimin e materialeve mësimore digjitale. Bazuar në tipologjinë e tyre, do të trajtojmë kriteret të cilat duhet të merren në konsideratë gjatë përzgjedhjes së tyre.

3.1. Kategoritë e burimeve të materialeve mësimore

Dallohen dy kategori të gjera të burimeve që mund të përdoren për realizimin e materialeve mësimore:

1. *Burime të shkruara (të printuara ose online)*: Në këtë kategori të materialeve mësimore përfshihen një larmi elementësh si: tekste mësimore të cikleve të ndryshme shkollore, monografi, artikuj shkencorë, enciklopedi, gazeta, revista, dokumente të ndryshme të shkruara, raporte, raste studimi, etj.
2. *Burime audio, vizuale dhe audio-vizuale*: Këtu përfshihen regjistrime zanore leksionesh, referimesh, debatesh, dialogjesh etj., foto, ikona, skema, skica, diagrame, grafikë, video shpjeguese, dokumentarë etj.

Lind pyetja, si të sigurohemi që një burim është i besueshëm?

- *Në rastin e publikimeve në hard-copy*, orientimi për të përzgjedhur burimet e besueshme është më i thjeshtë. Tekstet shkollore, monografitë, revistat shkencore, aktet e konferencave, raportet dhe studimet nga institucione zyrtare etj. janë burime të standardizuara, të cilat kanë kaluar në filtra të caktuar përpara botimit.
- *Në internet*, me sasinë e informacionit të ofruar dhe aksesin e gjerë për vendosur materiale, sfida bëhet më e madhe.

Megjithatë, ka disa kritere orientuese për të përzgjedhur burimet e duhura të informacionit për materialet mësimore:

- *Qëllimi dhe audienca e synuar*: Preferoni burime që japin informacion të plotë, njohuri të thelluara apo ekspertizë në fusha të caktuara, si dhe që i drejtohen një audience të synuar. Shmangni burime me qëllime komerciale apo propaganduese.
- *Autorësia dhe kredibiliteti*: Mbështetuni në informacion të ofruar nga autorë/e të kualifikuar, nga institucione/organizata të njohura e të besueshme, ndërkohë që autorësia anonime duhet shmangur.
- *saktësia dhe mbështetja e informacionit*: Përqendrohuni në materiale që mbështeten në kërkime dhe të dhëna të besueshme, si dhe në burime të tjera të besueshme.
- *Koha (data) e publikimit*: Përqendrojeni kërkimin tuaj në burime që përmbajnë informacion të kohëve të fundit për të qenë në të njëjtin hap me të rejtat e fushës.
- *Objektiviteti*: Burimi duhet të përmbajë informacion të qenësishëm, jo thjesht me karakter subjektiv, të bazuar në opinione vetjake. Duhet të shmangen gjithashtu burimet e informacionit më natyrë promovuese apo propaganduese.
- *Pamja e website-it*: Kompozimi jo i duhur i faqes, konfuzioni nga shkrimet e mbivendosura, krijimi i përshtypjes së mungesës së seriozitetit (në ngjyra, imazhe, efekte etj.), gabimet ortografike etj. dëshmojnë për një burim informacioni pak të besueshëm.

4 PËRSHTATJA E NJË TEKSTI PËR MATERIALIN MËSIMORDIGJITAL

Në këtë kapitull do të trajtojmë se si duhet të përshtatet një tekst për një version digjital të materialit mësimor. Do të kuptojmë se si duhet t'i qasemi këtij teksti ekzistues dhe ç'kritere duhet të kemi parasysh gjatë përshtatjes së tij në përmbajtje digjitale. Do të mund të aftësohemi më konkretisht edhe nëpërmjet shembujve konkretë, duke evidentuar edhe dallimet mes dy llojeve të tekstit. Le të ndjekim këtë moduli për të kuptuar më shumë!

4.1. Kritere të hartimit të tekstit të materialeve mësimore digjitale

Teksti i materialeve mësimore përfaqëson përgjithësisht bazën e njohurive dhe aftësive të reja që do të transferohen te nxënësi. Pavarësisht formës në të cilën një material mësimor ofrohet (digjitalose jo), teksti i përdorur duhet të plotësojë një sërë kriteresh, si:

- Të kenë përmbajtje të mbështetur në programin dhe skeletkurrikulën përkatëse, t'i përmbahen parimeve bazë didaktike, si dhe t'u përgjigjet rezultateve të të nxënësve që synohen të arrihen.
- Të rrjedhin nga burime të besueshme.
- Të marrin parasysh nivelin e kualifikimit dhe moshën e nxënësve.
- Të kenë rrjedhë logjike dhe konsistencë.
- Të nxitin ndërveprimin e vazhdueshëm.
- Të mundësojnë përditësim në fushën përkatëse.
- Të jenë shkruar korrekt nga pikëpamja e strukturimit të fjalive dhe e drejtshkrimit.
- Të mundësojnë forma të ndryshme vlerësimi (vlerësim nga mësuesi, vlerësim nga shokët, vetëvlerësim), duke shfrytëzuar mundësitë e ofruara nga paraqitja digjitale.
- Të shoqërohen me burimet (referencat).

4.2. Këshilla praktike për hartimin e tekstit të materialeve mësimore digjitale

- Materialet tekst në format digjital janë më të përvetësueshme kur janë të ndara në çështje dhe nënçështje, ndaj, aty ku ndarja ka kuptim dhe lehtëson procesin e të nxënësve, konsideroni mundësinë e copëzimit të materialit.
- Punoni me fjali të shkurtra dhe, kur është e mundur, me pika. Tekstet në bllok janë shpesh të lodhshme dhe demotivuese.
- Ndërthureni tekstin me pyetje për të nxitur reflektimin, por edhe ndërveprimin gjatë përdorimit të materialeve në orën mësimore. Kjo do të shërbejë edhe për të thyer monotoninë e narracionit.
- Përfshini ilustrime të ndryshme dhe elemente interaktive për ta bërë tekstin më të kuptueshëm e më tërheqës.
- Realizoni një provë të leximit të materialit tekst, të pandërprerë nga rubrika apo aktivitete të tjera. Përmbajuni rregullës së artë "Jo më gjatë se 5 minuta!" për të shmangur tekstin e gjatë, që shpesh kthehet në të mërzitshëm.

4.3. Diskutim: Shembull i përshtatjes së një teksti për material mësimor digjital

Në këtë shembull, do të njihemi me dy versione të të njëjtit tekst:

- versioni fillestar, pas grumbullimit dhe sistemimit të informacionit të siguruar nga burime të ndryshme;
- versioni i përpunuar, pas përshtatjes, për t'u bërë pjesë e një materiali mësimor digjital.

Shihni me vëmendje të dyja tekstet në vijim, më pas do të evidentojmë sesi është realizuar përshtatja në disa elemente të aparatit pedagogjik.

ISHTE:

Funksionet e veprimtarisë bujqësore

Paralelisht me progresin e vazhdueshëm që është shënuar në kuadër të veprimtarisë bujqësore dhe rolin gjithnjë e më të rëndësishëm që ka marrë bujqësia në kuadër të tërësisë së veprimtarive ekonomike, kanë evoluuar dhe janë pasuruar edhe funksionet e kësaj veprimtarie. Ndër funksionet kryesore të bujqësisë dallojmë atë ekonomik. Në fazat më të hershme të zhvillimit të bujqësisë, kur kjo veprimtari kryhej vetëm me qëllim plotësimin e nevojave bazë, funksioni ekonomik, në kuptimin e ngushtë të procesit të prodhimit dhe sigurimit të produkteve, ka përfaqësuar funksionin e vetëm. Ristrukturimi dhe ridimensionimi i bujqësisë nëditët e sotme, sidomos në vendet më të zhvilluara, tregon jo vetëm që gama e funksioneve të kësaj veprimtarie është shtuar, por edhe vetë funksioni ekonomik është riformësuar, duke u identifikuar jo vetëm nëpërmjet prodhimit, si të të mirave materiale për nevoja parësore, ashtu edhe të lëndës së parë për industrinë agro-ushqimore dhe tekstile, por edhe të krijimit të vlerës së shtuar (përpunim artizanal, vendosje marke etj.), ofrimit të kuadrit për zhvillimin formave tëndryshme të turizmit (agroturizëm, turizëm i gjelbërt etj.), dhënies së kontributit në tregtinë botërore në sajë të shkëmbimeve të produkteve etj. Ndër funksionet e tjera që po karakterizojnë gjithnjë e më shumë veprimtarinë bujqësore vlen të përmendet edhe funksioni mjedisor (në këtë rast, kemi parasysh vetëm dimensionin fizik të mjedisit). Funksioni mjedisor shfaqet nëpërmjet mbrojtjes së biodiversitetit, menaxhimit të peizazheve, administrimit të qëndrueshëm të resurseve natyrore të pranishme në një zonë të caktuar, luftës kundër erozionit dhe mbrojtjes së cilësisë së tokës, zbutjes së ndotjes së ajrit etj. Një tjetër funksion është ai social. Siguria ushqimore, si nga pikëpamja sasiore, ashtu edhe ajo e cilësisë, si në plan lokal ashtu edhe në plan rajonal e më gjerë, punësimi dhe diversifikimi i veprimtarive, të cilat bëhen gjithnjë e më të larmishme, duke kaluar nga rrafshi tërësisht bujqësor në një rrafsh me të gjerë, që përfshin edhe veprimtari jo bujqësore, si dhe forcimi i lidhjeve sociale. Funksioni historik lidhet me trashëgiminë kulturore, pra traditat, zakonet, praktikat etj., që ruhen dhe transmetohen nga brezi në brez, si një dëshmi e së kaluarës. Një tjetër funksion i veprimtarisë është ai politik, i cili ka të bëjë në thelb me përdorimin e resurseve të një territori të caktuar, si dhe aspektet organizative dhe vendimmarrëse në kuadër të menaxhimit të këtij territori. Vlen të theksohet se, edhe pse shprehja në praktikë e këtyre funksioneve varion si nga pikëpamja hapësinore, nga njëri vend në tjetrin, nga njëra zonë në tjetrën, ashtu edhe në aspektin kronologjik-dinamik, nga njëra etapë e zhvillimit të bujqësisë në tjetrën, në tërësi veprimtaria bujqësore po priret vazhdimisht drejt multifunksionalitetit.

U BË:

Funksionet e veprimtarisë bujqësore

Paralelisht me progresin e veprimtarisë bujqësore dhe rolin gjithnjë e më të rëndësishëm të saj në kuadër të veprimtarive ekonomike, janë pasuruar edhe funksionet e kësaj veprimtarie. Në ditët e sotme, funksionet bazë të veprimtarisë bujqësore janë të shumta, ndër të cilat veçohen:

1. Funksioni ekonomik:

Në fazat më të hershme të zhvillimit të bujqësisë, kur kjo veprimtari kryhej vetëm me qëllim plotësimin e nevojave bazë, funksioni ekonomik ka përfaqësuar praktikisht funksionin e vetëm. Sot, me zhvillimin e vazhdueshëm të bujqësisë, funksioni ekonomik shfaqet jo vetëm nëpërmjet:

- prodhimit:
 - të të mirave materiale për nevoja parësore;
 - të lëndës së parë për industrinë agro-ushqimore dhe

tekstilepor edhe nëpërmjet:

- krijimit të vlerës së shtuar (përpunim artizanal, vendosje marke etj.);
- zhvillimit të formave të ndryshme të turizmit (agroturizëm, turizëm i gjelbërt etj.);
- eksporteve dhe importeve të produkteve etj.

A ju vjen ndërmend ndonjë tjetër funksion që mund të ketë veprimtaria bujqësore? Shprehni mendimin tuaj.

2. Funksioni mjedisor (në aspektin fizik), në të cilin përfshihen:

- mbrojtja e biodiversitetit;
- menaxhimi i peizazheve;
- administrimi i qëndrueshëm i resurseve natyrore;
- lufta kundër erozionit dhe mbrojtja e cilësisë së tokës;
- zbutja e ndotjes së ajrit etj.

3. Funksioni social, ku veçohen:

- siguria ushqimore (në sasi dhe cilësi, në shkallë mikro dhe makro).
- punësimi dhe diversifikimi i veprimtarive.
- forcimi i lidhjeve sociale.

4. Funksioni historik, nëpërmjet:

- ruajtjes së trashëgimisë kulturore (tradita, zakone e praktika bujqësore);
- transmetimit të trashëgimisë ndër breza etj.

5. Funksioni politik, i shprehur në:

- përdorimin e resurseve të territorit;
- menaxhimin e territorit (në aspektin organizativ apo vendimmarrës) etj.

Natyrisht, edhe pse për efekt studimi në i diferencojmë, veprimtaria bujqësore mund të karakterizohet nga disa funksione njëkohësisht, apo jo? Edhe pse funksionet variojnë nga pikëpamja hapësinore dhe kohore, në tërësi, veprimtaria bujqësore, priret drejt shfaqjes së njëkohshme të një sërë funksionesh, apo siç njihet ndryshe, multifunksionalitetit.

Në versionin e përpunuar të tekstit, vërehet se janë përmbushur kriteret e lartpërmendura të përshtatjes për materialet mësimore digjitale. Kështu, struktura e përmbajtjes është organizuar në mënyrë logjike dhe konsistente, duke ndarë informacionin në funksione kryesore dhe nënpika specifike, çka e bën më të lehtë për t'u ndjekur dhe për t'u kuptuar nga nxënësit. Një tjetër element është përdorimi i fjalisë së shkurtër dhe gjuhës së thjeshtë, që lidhen me nivelin e kualifikimit dhe moshën e nxënësve, duke e bërë materialin të përshtatshëm për përdorim në kontekste të ndryshme të të nxënësve. Gjithashtu, përfshirja e pyetjeve reflektuese dhe aktiviteteve ndërvepruese, shtojnë një dimension dinamik dhe nxisin vlerësimin e vazhdueshëm të njohurive. Korrektësia gjuhësore dhe drejtshkrimore, së bashku me lehtësinë e përditësimit të përmbajtjes, e bëjnë tekstin të përshtatshëm për përditësime dhe përdorim në platforma digjitale.

5. PËRDORIMI I MJETEVE ILUSTRUESE DHE MEDIAVE NDËRVEPRUESE NË MATERIALIN MËSIMOR DIGJITAL

Në këtë kapitull do trajtojmë pasurimin i materialit mësimor digjital me ilustrime dhe veprimtari të mbështetura mjete ilustruese dhe media ndërvepruese. Përdorimi i këtyre elementeve konkretizon njohuritë dhe aftësitë e përcjella, si dhe rrit shkallën e angazhimit të nxënësve. Por *cilat mjete dhe media ndërvepruese mund të na vijnë në ndihmë për ta bërë materialin tonë më tërheqës dhe më efikas? Si mund t'i përdorim ne ato?*

5.1. Rëndësia e përfshirjes së ilustrimeve dhe të veprimtarive ndërvepruese në materialet mësimore digjitale

Mjetet ilustruese që mund të shfrytëzohen gjatë përgatitjes së materialeve mësimore digjitale janë të larmishme. Ato mund të kenë natyrë:

- dëgjimore (audio),
- pamore (vizive),
- dëgjimore-pamore (audio-vizive).

Disa aspekte të vlefshmërisë së përdorimit të mjeteve ilustruese dhe i mediave ndërvepruese në materialet mësimore digjitale, janë:

- **Përvetësimi më efektiv i njohurive dhe aftësive:** konkretizimi i koncepteve apo proceseve e bën më të lehtë procesin e të nxënësve. Është provuar tashmë që njohuritë e marra në trajtë audiovizuale janë më të qëndrueshme.
- **Krijimi i larmisë dhe i efektit tërheqës:** prezantimi bëhet më i larmishëm, më i këndshëm e më tërheqës, duke rritur edhe përqëndrimin gjatë të nxënësve.
- **Nxitja e ndërveprimit, mendimit krijues dhe atij kritik:** një koncept, ide, proces, dukuri etj. i paraqitur në mënyrë audiovizuale, nxit interpretimin, analizën, diskutimin, etj.
- **Mundësimi i punës së pavarur të nxënësve:** në disa raste, nxënësi merr vetë pjesë në plotësimin apo aktivizimin e elementëve të paraqitur.

5.2. Llojet kryesore të mjeteve ilustruese

Fotot

- Një ndër mjetet ilustruese më të përdorura në materialet mësimore digjitale.
- Përfaqësojnë një mënyrë të shpejtë dhe efikase të përcjelljes së një ideje ose mesazhi.
- Mund të shërbejnë si pikënisjeje për një diskutim apo debat.
- Duhet të kenë cilësi të lartë dhe të jenë të licensuara.

Krahas fotove që mund t'i realizojmë vetë, mund t'i gjejmë të gatshme në internet, duke:

- i përdorur në versionin origjinal të tyre,
- i modifikuar/përshtatur, nëpërmjet prerjes së tyre, vendosjes së tekstit në brendësi etj.

Më poshtë sugjerojmë disa burime ku mund të gjejmë dhe të editojmë foto:

- Pexels <https://www.pexels.com>
- Freepik <https://www.freepik.com>
- Unsplash <https://unsplash.com>
- LibreStock <https://librestock.com>

Ikonat

- Ikona është një simbol ose imazh, në formën e piktogramave ose ideogramave, që i referohet, në trajtë grafike, një elementi të caktuar, një objekti, veprimi, ngjarjeje etj.
- Në materialet mësimore, përdoren shpesh për ilustrimin e termave të caktuar, konkretë ose jokonkretë.
- Janë veçanërisht të përdorura gjatë ndërtimit të skemave, hartave mendore, etj., ku një ikonë e vetme mund të shpjegojë një element, marrëdhënie mes elementeve, ndikim, përfshirje, të përbashkëta e dallime etj., pa qenë e nevojshme të përfshihet teksti.

Disa burime ku mund të gjejmë dhe të editojmë ikona:

- The Noun Project
<https://thenounproject.com>
- Flaticon
<https://www.flaticon.com/>
- Iconfinder
<https://www.iconfinder.com/>
- Icons8
<https://icons8.com/>

Videot

- Konkretizojnë dukuri apo procese, duke i bërë më të kuptueshme për të kuptueshme për audiencën, veçanërisht në rastin e lëndëve apo temave me natyrë më teknike.
- Janë një opsion ideal për shpjegimin e hapave të punës apo të një procesi të caktuar.

- Zëvendësojnë tekstet të gjata, shpesh të lodhshme apo monotone për nxënësit, duke ardhur në mënyrë më të përmblendhur.
- Tërheqin vëmendjen edhe të nxënësve më pak të interesuar, pasi janë vizualisht të pëlqyeshme dhe ofrojnë informacion të përmblendhur në një hark të shkurtër kohor.
- Videot që përdoren thjesht si hyrëse apo si thyesë akulli (p.sh. me natyrë motivuese), janë përgjithësisht mjaft të shkurtra, ndërkohë që videot shpejguese mund të kenë minutazh më të gjatë. Pavarësisht natyrës, kohëzgjatja e një videoje nuk sugjerohet të kalojë 5 minuta.

Krahas videove që mund t'i realizojmë vetë, mund të gjejmë video të gatshme në internet, duke:

- i përdorur në versionin origjinal të tyre,
- i edituar, nëpërmjet shkurtimeve, vendosjes së titrave (veçanërisht e vlefshme në rastin e videove në gjuhë të huaj), vendosjes së audios etj.

Disa burime ku mund të gjejmë dhe të editojmë:

video:Edpuzzle	www.edpuzzle.com
Clipchamp	https://clipchamp.com/en/
Adobe Spark	https://spark.adobe.com/about/video
Animaker	https://goo.gl/TS2r6F
Animatron Studio	https://www.animatron.com/studio
OFFEO	https://offeo.com/?ref=polymath
Renderforest	http://bit.ly/2SngQIt

Gif-et

- Një gif i animuar është një file që përfshin imazhe të shumëfishta, të cilat përsëriten njëra pas tjetrës kur file-i hapet. Rezultati është një klip i animuar, në formën e një filmi shumë të shkurtër.
- Gif-et e animuara mund të përdoren për të treguar një proces, dukuri apo veprim që përsëritet në vazhdimësi ose edhe për ta bërë materialin mësimor më tërheqës dhe më miqësor me nxënësit, nëpërmjet gif-eve argëtuese.

Disa burime ku mund të gjejmë dhe të krijojmë gif-e:

Imgur	https://imgur.com/
Make A Gif	https://makeagif.com/

Organizuesit grafikë

- Një organizues grafik është një mjet pedagogjik i përdorur për të organizuar informacion, koncepte apo ide në mënyrë skematike.
- Nëpërmjet integritit të tekstit dhe ilustrimeve, organizuesit grafikë shfaqin lidhjet mes koncepteve, elementeve, fakteve etj.
- Organizuesit grafikë ndihmojnë në strukturimin e ideve, si dhe shërbejnë si mjet orientues për shkrimin e eseve.

Sipas mënyrës në të cilën organizohet informacioni, organizuesit grafikë mund të kategorizohen në:

- *organizues hierarkikë*, të cilët renditin në mënyrë hierarkike (p.sh. nga më i madhi te më i vogli, nga parësori te dytësori e me radhë) koncepte, ide, elemente, faktorë, tipare etj.;
- *organizues konceptuale*, të cilët paraqesin lidhjet që ekzistojnë mes koncepteve;
- *organizues sekuencialë*, të cilët përdoren për të shfaqur renditjen apo hapat në një ngjarje, proces etj., duke evidentuar mes tyre edhe lidhjet shkak-pasojë;
- *organizues ciklikë*, të cilët paraqesin mënyrën sesi elemente të ndryshme organizohen dhelidhen në një cikël që përsëritet.

Llojet më të përdorura të organizuesve grafikë

Në tabelën e mëposhtme paraqiten karakteristikat kryesore të disa llojeve të përdorura të organizuesve grafikë.

Lloji i organizuesit grafik	Përshkrimi dhe përdorimi
Harta e konceptit (concept map)	Paraqet lidhjen mes konceptit qendror dhe koncepteve/elementeve/tipareve të tjera, nëpërmjet pyetjeve si: <i>Çfarë është? Me çfarë lidhet? Cilët janë disa shembuj?</i> Shpesh realizohet duke vendosur në qendër konceptin/idenë kryesore, duke lidhur me të koncepte e ide të tjera, fakte rreth tyre, tipare, shembuj etj. Krijoni një ide në https://www.xmind.net/embed/6KSJ/
Harta mendore (mind map)	Tregon lidhjet mes pjesëve të së tërës. Zakonisht krijohet rreth një koncepti të vetëm, të vendosur si imazh në qendër, me të cilin lidhen fjalë, imazhe etj. Krijoni një ide në https://www.biggerplate.com/mindmaps/Lxjm9psm/food
Diagrami i Venit (Venn diagram ose Venn chart)	Evidenton, nëpërmjet ndërthurjes së rathëve (2 ose më shumë), dallimet dhe të përbashkëtat mes koncepteve, elementeve, dukurive etj. Krijoni një ide në https://towardsdatascience.com/the-essential-data-science-venn-diagram-35800c3bef40
Grafiku/diagrami i rrjedhës (Flowchart)	Përdoret për të paraqitur rendin e hapave të një procesi (proces prodhimi, administrativ etj.). Krijoni një ide në https://www.mydraw.com/templates-flowchart-business-distribution-flowchart
Grafiku i linjës së kohës (Timeline)	Paraqet, nëpërmjet një boshti kohor, ngjarje të rëndësishme, momente kyçe etj. lidhur me një fushë apo tematikë të caktuar. Krijoni një ide në https://www.researchgate.net/figure/Timeline-showing-the-most-decisive-breakthroughs-regarding-vector-technology-and-design_fig1_327909537
Grafiku (pasqyra) KWL(K-çfarë di; W-çfarë dua të mësoj; L – çfarë mësova) (KWL chart)	Ndihmon nxënësit të organizojnë informacionin përpara, gjatë dhe pas një mësimi. Përdoren për të futur nxënësit në të një temë te re, për të aktivizuar njohuritë e mëparshme, për të ndarë objektivat dhe për të monitoruar procesin e të nxënit. Krijoni një ide në https://www.pinterest.com/pin/80150068342501723/

Më poshtë jepen disa burime ku mund të krijohet organizues grafikë:

EdrawMax	https://www.edrawmax.com/
Canva	www.canva.com
Mind Meister	www.mindmeister.com

5.3. Mediat ndërvepruese: Mentimeter dhe Padlet

Nga kontaktet me shkollat profesionale, del se Mentimeter dhe Padlet janë platforma të preferura nga mësuesit. Në vijim po trajtojmë veçoritë e tyre:

Mentimeter

Mentimeter (www.mentimeter.com) është një program që i kushtohet prezantimeve të llojeve të ndryshme, bazuar në ndërveprim në kohë reale dhe feedback të menjëhershëm. Përdorimi i Mentimeter është i vlefshëm veçanërisht për të thyer njëtrajtshmërinë e tekstit ose shpjegimit, si dhe për të aktivizuar njëkohësisht të gjithë nxënësit për pyetje ose probleme që kërkojnë zgjidhje, pa qenë nevoja për të përzgjedhur mes tyre. Për informacione mbi mënyrën e përdorimit të Mentimeter për digjitalizimin e materialeve mësimore, mund të lexoni më shumë te kapitulli 9.

Padlet

Padlet (<https://www.padlet.com/>) është një kanavacë apo tabelë virtuale, e cila mund të ndahet menxhësisht për të nxitur aktivizimin e tyre. Padlet mund të përdoret si tabelë për të shkruajtur tekst, si dhe për të ngarkuar elemente të ndryshme. Disa nga përdorimet kryesore të Padlet janë:

- *Si tabelë përgjigjesh ose diskutimi:* mësuesi shtron një pyetje dhe nxënësit përgjigjen, duke patur mundësi të lexojnë edhe përgjigjet e njëri-tjetrit.
- *Si blog* për klasën apo një grup nxënësish që punojnë së bashku, për shembull për një projekt, ku nxënësit mund të ndajnë me njëri-tjetrin të dhëna, burime informacioni, ide, feedback, etj., ndërkohë që vëzhgohen dhe ndihmohen edhe nga mësuesi.
- *Si pasqyrë për të realizuar një detyrë individuale ose në grup:* nxënësit mund të vendosin elemente të ndryshme në padlet, duke krijuar aty prezantimin e tyre.

Për informacione mbi mënyrën e përdorimit të Padlet për digjitalizimin e materialeve mësimore, mund të lexoni më shumë te kapitulli 9.

6. HARTIMI I INSTRUMENTEVE TË VLERËSIMIT PËRMATERIALET MËSIMORE DIGJITALE

6.1.Format kryesore të vlerësimit

Vlerësimi është procesi gjatë të cilit mblidhen të dhëna dhe gjykohet për vlerën e arritjes së rezultateve të të nxënës, duke u bazuar në nivelet e arritjes. Është një proces shumë më kompleks sesa

grumbullimi i disa pikëve apo caktimi i një note dhe vlen. Nëpërmjet vlerësimit, arrihen të indentifikohen edhe fusha apo aspekte që duhen përmirësuar:

- i. si të mësimdhënësit:
 1. në përmbajtjen e lëndës apo temave, në metodën e mësimdhënies,
 2. në përshtatjen me nevojat apo specifikat e nxënësve, në veprimtaritë e zhvilluara etj.
- ii. edhe të nxënësit:
 1. në të kuptuarit e pikave të dobëta apo boshllëqeve,
 2. në mënyrën e të nxënësit etj.

Format e vlerësimit janë të ndryshme, në varësi të ciklit të shkollimit, qëllimit të vlerësimit, institucionit testues etj. Ndër kategoritë kryesore përmendim:

- iii. vlerësimi formues,
- iv. vlerësimi përmbledhës,
- v. vlerësimi diagnostik,
- vi. vlerësimi i bazuar në norma,
- vii. vlerësimi i bazuar në kritere etj.

Tabelë përmbledhëse: kategoritë kryesore të vlerësimit, karakteristikat dhe instrumentet e realizimit

Tipi i vlerësimit	Karakteristikat	Synimi	Shembuj të instrumenteve
Vlerësimi Formues	Vlerësim për të nxënë; fokusohet te procesi; mbështetet në mikro-objektiva; kërkon pak kohë përgatitjeje.	Monitorimi ecurisë së nxënësve dhe i përmirësimit në përvetësimin e njohurive/aftësive të caktuara; evdntimi i pikave të dobëta, me qëllim përmirësimin e procesit të të nxënësit.	Quiz/test i shkurtër Punë në grup Miniprojekt Diskutim Organizues grafik Hartë mendore Realizim/plotësim skeme Simulim dialogu Lojë me role etj.
Vlerësimi Përmbledhës	Vlerësim i të nxënësit; fokusohet te "produkti" final; mbështetet në makro-objektiva; kërkon më shumë kohë përgatitjeje.	Vlerësimi i tërësisë së njohurive/aftësive të fituara nga nxënësit në fund të një periudhe mësimore, duke e krahasuar me një standard të caktuar.	Provimi i një lënde në fund të semestrit/ të vitit Provimi i nivelit Provimi që finalizon një cikël studimi (matura, provimi license, etj) Projekt final etj.

Një ndër parimet kryesore që duhet të mbahet parasysh gjatë përcaktimit të instrumentit të vlerësimit, është të qenët në funksion të rezultateve të të nxënësve, pasi përzgjedhja e instrumentit të vlerësimit është thelbësore në të kuptuarit e nivelit të njohjes apo aftësisë së fituar, psh.:

- viii. nëse kërkoni të matni shpejt njohuritë e fituara nga një temë mësimore, një quiz do të ishte qasja e duhur,
- ix. nëse synoni të kuptoni sa të aftë janë nxënësit në komunikim, psh. në rolin e një përfaqësuesi të shitjes në raport me klientët, atëherë më i përshtatshëm do të ishte një simulim dialogu etj.

6.2. Instrumente vlerësimi të përshtatshme për materialet mësimore digjitale

Përzgjedhja e tipit të instrumentit të vlerësimit dhe hartimi i instrumentit duhet të marrë parasysh modalitetin e mësimdhënies dhe të të nxënësve, pasi në rrugë digjitale, ky proces ka tjetër dinamikë. Studimet dhe praktika tregojnë se përfshirja e instrumenteve të ndryshme të vlerësimit në materialet mësimore digjitale, duke nxitur ndërveprimin:

- rezultojnë në një proces të nxënësve më efektiv;
- e bëjnë nxënësve më të përfshirë në proces;
- e ndërgjegjësojnë nxënësve për nivelin e tyre të njohurive/aftësive;
- e orientojnë në nevojat për përmirësim.

Të nxënësve digjital nënkupton përzgjedhje të kujdesshme të instrumenteve të vlerësimit, të përshtatshme për një format mësimi që vendos nxënësve në qendër dhe që garanton ndërveprim të vazhdueshëm mes nxënësve dhe mësuesit, nxënësve me njëri-tjetrin, si dhe nxënësve me platformën (sidomos kur përdoret në mënyrë të pavarur). Ky format i nxënësve jep mundësi të shumta edhe përpunë në grup, vlerësim mes shokëve dhe vetëvlerësim, si mënyra që nxitin kreativitetin dhe të menduarit kritik.

Disa nga avantazhet e procesit të vlerësimit digjital janë:

- Identifikim i lehtë i fushave/aspekteve/aftësive ku nxënësve shfaqin më shumë vështirësi.
- Fleksibilitet kohor dhe hapësinor, që i lejon nxënësve të testojnë njohuritë e tyre ku dhe kur ata mundin ose dëshirojnë.
- Marrje e feedback-ut në mënyrë të menjëhershme.
- Mundësi për nxënësve për të ritestuar/rivlerësuar veten, duke përsëritur detyrën, kuicin etj.

Pyetjet “E vërtetë/e gabuar”

Pyetjet e tipit “E vërtetë/e gabuar” përfaqësojnë një fjali në formë pohuese ose mohuese, për të cilën nxënësve duhet të përcaktojnë nëse është e vërtetë ose e gabuar. Këto pyetje kanë natyrë objektive, ndaj fjalitë duhet të ndërtohen në mënyrë të tillë që të jenë padyshim të vërteta ose të gabuara.

Në tabelën e mëposhtme trajtohen avantazhet, disavantazhet dhe jepen këshilla për formulimin dhe përdorimin efikas të tyre.

Argumente pro	Argumente kundër	Këshilla
<ul style="list-style-type: none"> - Janë të lehta për t'u krijuar. - Marrin pak kohë për dhënien e përgjigjes, mund të zhvillohen lehtësisht kudo, kurdo dhe nga cilado pajisje. - Kanë feedback të menjehershëm. - Janë argëtuese dhe motivuese. 	<ul style="list-style-type: none"> - Rrezikojnë të jenë tepër të thjeshta dhe të mos nxjerrin në pah nivelin e njohurive në rast se përdoren për konstatime të përgjithshme. - Probabiliteti që nxënësi thjesht të hamendësojë përgjigjen e saktë është i lartë (50%). 	<ul style="list-style-type: none"> - Përdoreni këtë tip ushtrimi veçanërisht për informacion të mbështetur në fakte, si dhe për situata që kanë dy opsione të mundshme (p.sh. rritet / ulet, ndryshon / nuk ndryshon, veri/jug, majtas/djathtas etj.). - Përgatitni një shpjegim të shkurtër për t'u shfaqur pas klikimit, në versionin digjital, sipër përgjigjen e saktë (ndonjë detaj shtesë), edhe për të pasaktën (arsyen përse nuk është e duhura).

Pyetjet me alternativa

Ushtrimet me alternativa janë një opsion i vlefshëm dhe gjerësisht i përdorur në materialet mësimore digjitale. Ky tip ushtrimi paraqet disa alternativa (zakonisht 3 ose 4), njëra prej të cilave është e saktë. Në disa raste, mund të vendoset edhe më shumë se një alternativë e duhur. Këto pyetje janë më të përshtatshme për të vlerësuar njohuritë mbi koncepte kyçe, fakte, procese etj. Mund të shfaqen në disa forma, për shembull:

- duke kërkuar identifikimin/përcaktimin e një elementi (tipar, shkak, ngjarje etj.),
- duke kërkuar plotësimin e fjalisë,
- duke kërkuar të zgjidhet pohimi i saktë etj.

Argumente pro	Argumente kundër	Këshilla
<ul style="list-style-type: none"> - Përshtaten si për pyetje të thjeshta (p.sh. <i>Përcakton hapin e parë në...</i>, edhe për më të komplikuar (p.sh. <i>Cili nga këta skenarë mund të aplikohet në rast se ...?</i>) - Marrin pak kohë për dhënien e përgjigjes pra mund të zhvillohen lehtësisht kudo, kurdo dhe nga cilado pajisje. - Kanë feedback të menjehershëm dhe janë argëtuese - Probabiliteti që nxënësi thjesht të hamendësojë përgjigjen e saktë është relativisht i ulët. 	<ul style="list-style-type: none"> - Janë deri diku të vështira për t'u hartuar. - Bazohen më shumë te dallimi/identifikimi i alternativës së saktë sesa te mbajtja mend/njohja e saj, duke qenë se alternativa e saktë është e dhënë. 	<ul style="list-style-type: none"> - Përpiquni që alternativat e gabuara (të quajtuara "hutueset" të jenë të lidhura me alternativën e saktë, pra mundshme, në mënyrë që përgjigja e saktë të mos jepet vetëm duke eliminuar përgjigjet që janë dukshëm të gabuara. - Përpiquni të evitoni si alternativë të saktë: "të gjitha më sipër" ose "asnjëra më sipër". - Përgatitni një shpjegim të shkurtër për t'u shfaqur pas klikimit, në versionin digjital, sipër përgjigjen e saktë (ndonjë detaj shtesë), edhe për të pasaktën (arsyen përse nuk është e duhura).

Pyetjet me plotësim të vendit/vendeve bosh

Pyetjet e tipit “Plotëso vendet bosh” janë praktikisht përgjigje të sakta, të cilave u mungon një ose disa fjalë.

Argumente pro	Argumente kundër	Këshilla
<ul style="list-style-type: none">- Janë të thjeshta për t’u krijuar.- Favorizojnë njohjen, jo thjesht dallimin mes alternativave të gabuarve.	<ul style="list-style-type: none">- Janë të përshtatshme vetëm për përgjigje të shkurtra, kryesisht me një fjalë në vendin bosh.- Në rast se fjala nuk shkruhet saktë (psh. një shkronjë shkruhet gabim ose harrohet), përgjigjia nuk është e vlefshme.	<ul style="list-style-type: none">- Përdoreni këtë tip ushtrimi veçanërisht për koncepte apo terma kyçë, të rëndësishëm për t’u mbajtur mend.- Në vendet e lëna bosh, shmangni fjalë të përgjithshme dhe që kanë sinonime.- Në platformë, shtoni opsione duke hamendësuar gabimet e mundshme në përgjigjen e saktë (psh. Tirana, tirana; klientelë, klientele etj)

Ushtrimet me kombinime

Këto ushtrime kanë të bëjnë me kombinimin e saktë të dy listave të elementeve, sipas përkatësisë apo raportit mes tyre. Lista e elementeve duhet t’i përmbahet së njëjtës fushë. Gjithashtu, rekomandohet që të përfshihen elemente shtesë, për të ulur mundësinë e hamendësimit.

Argumente pro	Argumente kundër	Këshilla
<ul style="list-style-type: none">- Përfshijnë informacion të gjerë.	<ul style="list-style-type: none">- Probabiliteti që përgjigjia e saktë të gjendet nëpërmjet hamendësimit është i ulët.-Favorizojnë dallimin/identifikimin, por jo njohjen, duke qenë se përgjigjet janë të dhëna.	<ul style="list-style-type: none">- Përdoreni këtë tip ushtrimi për elemente ku lidhja është e qartë dhe nuk lë vend për interpretime (psh. në njërin krah kategoritë dhe në krahun tjetër elementet përkatëse; në njërin krah konceptet, në krahun tjetër përkufizimi; në njërin krahmjeti, në krahun tjetër funksioni etj.)- Mos listoni elemente që mund të kombinohen me më shumë se një tjetër në listën përkrash.

Ushtrimet “Zhvendos dhe lësho” (Drag and drop)

Ushtrimet “Zhvendos dhe lësho” (“Drag and drop”) mund të paraqiten në disa forma, psh.:

- në vendin bosh në një fjali, përzgjidhet mes disa alternativave ajo e sakta, e cila vendoset në vendin përkatës (mund të realizohet edhe me dy ose më shumë vende bosh);

- në vendet bosh në fjali shpërndahen aty ku duhet të gjitha alternativat e dhëna;
- në ikonën/ikonat e paraqitura vendoset alternativa/alternativat e sakta;
- në ikonat e paraqitura shpërndahen aty ku duhet të gjitha alternativat e dhëna;
- në një figurë të vetme vendosen emërtime të ndryshme sipas vendit përkatës etj.

Argumente pro	Argumente kundër	Këshilla
<ul style="list-style-type: none"> - Mund të përdoren jo vetëm në fjali, por edhe në ikona/imazhe të caktuara, duke u bërë edhe më tërheqëse për nxënësit. - Janë të përshtatshme për futur në vlerësim situata reale, praktike. 	<ul style="list-style-type: none"> -Favorizojnë dallimin/identifikimin, jo njohjen, pasi përgjigjia e saktë është e dhënë. 	<ul style="list-style-type: none"> - Përdoreni këtë tip ushtrimi veçanërisht kur synohet ndarja ose kategorizimi i elementeve (ndarja e objekteve sipas materialeve; ndarja e gjallesave sipas specieve; ndarja e shteteve sipas kontinenteve etj.) apo kur bëhet dallimi mes dy a më shumë elementeve të ndryshme (... është, ndërsa... është...)
		<ul style="list-style-type: none"> - Përgatitni një shpjegim të shkurtër për t'u shfaqur pas klikimit, në versionin digjital, sipër përgjigjen e saktë (ndonjë detaj shtesë), edhe për të pasaktën (arsyen përse nuk është e duhura).

Pyetjet e hapura

Një tjetër tip ushtrimi i përshtatshëm për materialet mësimore digjitale janë edhe pyetjet e hapura, me përgjigje të lirë. Rekomandohet që pyetjet që shtrohen të kenë përgjithësisht një përgjigje të shkurtër, ndonjëherë edhe duke përcaktuar numrin e karaktereve.

Argumente pro	Argumente kundër	Këshilla
<ul style="list-style-type: none"> - Nxitin mendimin e strukturuar dhe frymën analitike. - Nxitin mendimin kritik dhe krijimtarinë. - Janë të përshtatshme për të realizuar vlerësim mes të ngjashmëve. 	<ul style="list-style-type: none"> - Marrin më shumë kohë për t'u përgjigjur se ushtrimet e lartpërmendura, si dhe për t'u shqyrtuar nga mësimdhënësi. - Rrezikojnë dalje nga tematika/problemi qëndror, tejzgjatje. - Janë më të vështira për t'u vlerësuar, veçanërisht nëse kërkohet pikëzim. 	<ul style="list-style-type: none"> - Përdoreni për analiza, interpretime, shprehje mendimi, zgjidhje problemesh praktike etj. - Për ta bërë pyetjen interaktive, përdorni burimet e sugjeruara më sipër, si Padlet, Mentimeter apo platforma të ngjashme.

Detyrat/punët në grup

Detyrat apo punët në grup janë një tjetër instrument i transferimit dhe i vlerësimit të njohurive dhe aftësive të fituara, të përshtatshme për t'u përdorur edhe në materialet mësimore digjitale.

Argumente pro	Argumente kundër	Këshilla
<ul style="list-style-type: none">- Nxitin kreativitetin dhe të menduarit kritik otivimin dhe të nxënësve aktiv.-Nxitin motivimin dhe të nxënësve aktiv.- Ushqejnë te nxënësve të punuarit në skuadër, komunikimin, ndarjen e detyrave, disiplinën, marrjen e vendimeve, marrjen përsipër të riskut etj. si aftësi	<ul style="list-style-type: none">- Janë më të vështira për t'u formuluar krahasuar me pyetje/detyra të tjera.- Mund të lënë nxënësve pasivë më në hije, duke vështirësuar edhe procesin e vlerësimit.- Janë më të vështira për t'u vlerësuar, veçanërisht nëse kërkohet pikëzim.	<ul style="list-style-type: none">- Përdorini për të matur aftësitë e nxënësve në çështje si: zgjidhja e problemeve, ndërthurja e pjesëve për të marrë të plotën (psh. për një proces pune), etj.- Planifikoni me kujdes punëndhe rolet në secilin grup, për të shmangur konfuzionin dhe humbjen e kohës.
të buta të shumë të vlefshme për tregun e ardhshëm tëpunës.		<ul style="list-style-type: none">- Për t'i bërë interaktive, përdorni media si Padlet apo të tjera të ngjashme.- Përdorini për të nxitur vlerësimin mes shokëve.

7. PËRSHTATJA E NJË MATERIALI MËSIMOR NË VERSION DIGJITAL SIPAS SKEMËS MAIPA

Ky kapitull trajton hartimin e një materiali mësimor digjital duke ndjekur një strukturë të caktuar, frymëzuar nga modeli zviceran. Këtu do të fokusohemi në rëndësinë e organizimit të materialit mësimor sipas një skeme të caktuar, e cila garanton efektivitet në mënyrën e transferimit dhe të përvetësimit të materialit mësimor digjital.

7.1. Rëndësia e mbështetjes së materialit mësimor në një strukturë të caktuar

Puna për përgatitjen e një materiali mësimor për version digjital nuk është e lehtë. Konceptimi i materialit, përshtatja e tekstit, gjetja apo krijimi i elementeve ilustrues dhe veprimtarive ndërvepruese, përzgjedhja e instrumenteve të vlerësimit etj. përfaqësojnë hallka të një procesi kompleks, që kërkon kohë dhe kujdes të veçantë.

Për të përfutur një material mësimor koherent, që i përmbahet të gjitha parimeve didaktike, si dhetë përshtatshëm për mësimdhënie dhe të nxënësve digjital, rekomandohet që të ndiqet një strukturë e caktuar. Por pse nevojitet një e tillë? Përfitimet janë të shumta. Ndjekja në një strukturë të caktuarndihmon:

- *zhvilluesin e materialit mësimor:*

- për të garantuar efektivitetin e materialit në lidhje me:
 - përmbushjen e parimeve bazë didaktike;
 - konkretizimin e të gjitha rezultateve të të nxënit;
 - ofrimin e një qasjeje ndërvepruese etj.
- për të thjeshtuar organizimin e duhur të elementeve të ndryshme të materialit, si: video, diskutime, teste, detyra etj., në funksion të qëllimit për të cilin përfshihen.
- *mësimdhënësin* (jo detyrimisht hartues):
 - për një proces mësimdhënieje më të rrjedhshëm;
 - për në shfrytëzim më optimal të kohës në dispozicion
- *nxënësin*:
 - për të qenë më i orientuar gjatë punës me materialin mësimor, veçanërisht kur eshfrutëzon në mënyrë të pavarur;
 - për të kuptuar se si ndërtohet në vazhdimësi procesi i të nxënit, duke u bërë më indërgjegjshëm ndaj tij.

7.2. Struktura MAIPA: rubrikat dhe elementet e tyre

Struktura që ne ju propozojmë për të aplikuar gjatë punës me materialet tuaja mësimore është MAIPA (përshtatur si WAIPA në anglisht, nga versioni origjinal AVIVA në gjermanisht). MAIPA është një shkurtim, ku:

- ✓ **M** nënkupton **Mirëseardhjen**
- ✓ **A** nënkupton **Aktivizimin** e njohurive ekzistuese
- ✓ **I** nënkupton **Informimin**
- ✓ **P** nënkupton **Përpunimin** dhe transferimin
- ✓ **A** nënkupton **Analizën**

Mirëseardhja

Kjo pjesë e materialit mësimor duhet të konsiderohet si një hyrje “e butë”, para se të kalohet më në thellësi të përmbajtjes. Mirëseardhja shërben si akullthyes, si një mënyrë për të tërhequr vëmendjen e nxënësit, duke e motivuar atë para dhënies së informacionit të ri dhe zhvillimit të veprimtarive të tjera mësimore.

Në këtë pjesë të materialit mësimor, mund të përdorim:

- ***një foto apo video***: Mund të ketë natyrë motivuese ose të synojë dhënien e një impulsi të parë mbi idenë apo konceptin që do të trajtohet në vijim. Sipas kontekstit, mund të shoqërohet me një pyetje, si p.sh: *Si do ta përshkruanit këtë foto/video? Çfarë ndjesish ju shkaktoi? A mund ta lidhni me një situatë të njohur prej jush?* Shtroni pyetje që kanë përgjigje subjektive, në mënyrë që nxënësi të mos vendoset nën presion që në fillim të procesit të të nxënit!
- ***një citat apo mesazh frymëzues***, p.sh. nëse tematika ka të bëjë me marketingun, mund të zgjidhni një mesazh që lidhet me motivimin; nëse tematika vendos në qendër zhvillimin eqëndrueshëm, mund të vendosni një mesazh mbi vlerat e natyrës etj.
- ***një diskutim mbi situata të njohura apo të përditshmërisë së nxënësve***, p.sh. nëse do të flitet për emigracionin, mund të shtroni një pyetje të tillë, si: *“A keni ndonjë pjesëtar të*

familjes suaj që aktualisht punon jashtë vendit?”

- një sondazh të shpejtë etj.

Aktivizimi i njohurive ekzistuese

Duke patur në thelb evokimin, aktivizimi i njohurive ekzistuese përfaqëson fazën e dytë në skemën MAIPA. Kjo rubrikë na ndihmon të kuptojmë nëse njohuritë e mëparshme janë përvetësuar siç duhet, duke mundësuar edhe një kalim gradual nga informacioni tashmë i dhënë në atë të ri. Formate realizimit të saj janë të larmishme:

- **shtrim i pyetjeve** mbi njohuri/aftësi tashmë të fituara (mund të përdoret Padlet, Mentimeterapo programe të ngjashme për t'i bërë ndërvepruese);
- **stuhi mendimesh** (edhe këtu, mund t'i drejtoheni programeve të sugjeruara);
- **diskutim**;
- **plotësim i një organizuesi grafik** nga nxënësit,;
- **foto apo video** për t'u interpretuar;
- **test** i shkurtër etj.

Informimi & Përpunimi dhe transferimi

Këto dy rubrika shërbejnë për paraqitjen e informacionit të ri për nxënësit, i cili do të përpunohet dhe ofrohet në mënyrë të tillë që të jetë sa më i përshtatshëm për një version digjital të materialit mësimor, duke treguar kujdes për:

- gjatësinë dhe paraqitjen e blloqeve të teksteve dhe paraqitjen e tyre në formë sintetike;
- ilustrimit me elemente të ndryshme;
- interaktivitetin nëpërmjet pyetjeve, diskutimeve, problemeve të shtruara etj.

si dhe për transferimin e njohurive nëpërmjet caktimit të një detyre në lidhje me njohuritë e reja. Këtu, informacioni jepet kryesisht në formë teksti, ndërthurur me imazhe, video, shembuj, tabela, grafikë etj., në varësi të tematikës.

Më tej, informacioni i ri transferohet te nxënësi në formën e një detyre, e cila mund të jetë:

- një detyrë individuale,
- një detyrë në grup,
- një projekt etj.

Analiza

Analiza përfaqëson fazën e fundit të skemës MAIPA, e cila shërben për të kuptuar sa janë përmbushur rezultatet e të nxënësit. Analiza mund të realizohet në formën e:

- një testi të shkurtër, duke përdorur pyetje të tipeve të ndryshme,
- një problemi që kërkon zgjidhje,
- një pyetjeje përgjithësuese
- një rasti studimi të lidhur me njohuritë e marra etj.


7.3. Avantazhet e përdorimit të strukturës MAIPA

Ekzistojnë një sërë avantazhesh të aplikimit të strukturës MAIPA gjatë përpilimit të materialeve mësimore për version digjital, të cilat mund të përmbliken si vijon:

- *Fleksibiliteti*: Struktura MAIPA u përshtatet të gjitha llojeve të materialeve mësimore, lëndëve, tematikave, rezultateve të të nxënës, pikëpamjeve të ndryshme të hartuesve të materialeve mësimore, si dhe të gjitha vendeve dhe modaliteteve të të nxënës, në klasë aponë shtëpi, ballë për ballë apo online, sinkron apo asinkron.
- *Rrjedhshmëria dhe koherenca*: Falë zbatimit të MAIPA-s, është e mundur t’i formësohet një material i mirëstrukturuar, me rend logjik, që nis butë, me një element me efekt tërheqës dhe përqendruar dhe që vazhdon gradualisht me dhënien dhe përpunimin e njohurive të reja e me krijimin e aftësive përkatëse, deri në analizën në fund të materialit, që tregon shkallën e përmbushjes së rezultateve të të nxënës.
- *Ndërveprimi dhe atraktiviteti*: Specifikat e secilës rubrikë të MAIPA-s mudësojnë përdorimin e një larmie aktivitetsesh, mjetesh ilustruese, mediash ndërvepruese etj., të cilat nxitin ndërveprimin dhe e bëjnë materialin mësimor digjital më tërheqës, duke garantuar kështu një proces të nxënës më efikas.

7.4. MAIPA në praktikë

Shembull i organizimit të një materiali mësimor sipas strukturës MAIPA

Lloji i rubrikës	Opsioni i përzgjedhur/ mënyra e paraqitjes	Përshkrimi	Elementet ilustruese/mediat interaktive të përdorura
Rezultatet e tënxënës	Tekst	<ul style="list-style-type: none"> - Përcakton funksionet bazë të veprimtarisë bujqëore - Shpjegon qartë thelbin e secilit funksion të veprimtarisë bujqësore - Argumenton rëndësinë e multifunksionalitetit të bujqësisë 	-
	Ikonë		The Noun Project www.thenounproject.com
Mirëseardhja	Thënie	<i>“Bujqësia është profesioni më i shëndetshëm, më i dobishëm dhe më fisnik i njeriut” – George</i>	

		Washington	
	Diskuti m interaktiv	Çfarë kuptimi ka për ju kjo thënie?	Padlet www.padlet.com
Aktivizimi i njohurive ekzistuese	Foto		Pexels www.pexels.com
	Pyetje krahasuese	Cilat janë dallimet mes bujqësisë tradicionale dhe asaj moderne?	Padlet www.padlet.com
Informimi & Përpunimi dhe transferimi	Tekst	Funksionet e veprimtarisë bujqësore Funksionet bazë të veprimtarisë bujqësore në ditët e sotme janë të shumta, ndër të cilat veçohen... (vendoset teksti i plotë)	-
	Foto		Clipchamp www.clipchamp.com
	Video (e përshtatur)		Edpuzzle www.edpuzzle.com (from YouTube)
	Detyrë	Cili është sipas jush funksioni më ishprehur i bujqësisë në Shqipëri dhe cili më pak? Argumentoni.	Padlet www.padlet.com
Analiza	Test	1. Menaxhimi i peizazheve lidhet me funksionin: a. ekonomik b. mjedisor c. politik 2. Funksioni social i veprimtarisë bujqësore lidhet ngushtë me funksionin ekonomik të saj. V G	

8. QASJA E S4J: ZHVILLIMI I MATERIALEVE MËSIMORE DIGJITALE

Arsimit profesional ka vazhdimisht nevojë për përmbajtje të re didaktike. Nisma e hartimit dhe digjitalizimit të materialeve mësimore nga Projekti S4J është një zgjidhje dhe një vlerë e shtuar sepse:

- i përgjigjet nevojës të AFP-së për materiale mësimore, nëpërmjet krijimit të një fondi të pasur që mund të përdoret nga mësues të ndryshëm të të njëjtit drejtim;
- ofron përmbajtje mësimore interaktive që promovon motivimin dhe angazhimin e nxënësve;
- u mundëson mësuesve të rindërtojnë procesin e tyre të mësimdhënies bazuar në përfitimet e mësimin dhe të vlerësimit online, gjatë orëve mësimore në klasë dhe më gjerë.

Qëllimi kryesor i nismës së S4J për zhvillimin e materialeve mësimore digjitale është *ngritja e kapaciteteve të mësuesve dhe nxënësve në aplikimin e mënyrave të reja të të mësuarit inovativ bazuar në një fond të pasur dhe të përditësuar materialesh mësimore interaktive dhe tërheqëse, që përputhen me skeletkurikulën dhe objektivat mësimore*. Nxitja të nxënësit e kompetencave të shekullit të 21-të si: aftësitë e komunikimit dhe bashkëpunimit, të menduarit kritik, kreativiteti, aftësitë digjitale etj., së bashku me fleksibilitetin dhe personalizimin janë në thelb të këtij synimi. Vizioni është të mundësohet një përvojë më e dobishme e mësimdhënies dhe e të nxënësit dhe një përmirësim i vazhdueshëm i ofertës së AFP-së.

Kjo nisëm mbështetet në një cikël të zhvillimit të materialeve mësimore, duke marrë parasysh të gjitha kriteret dhe parimet e trajtuara në kapitullin e parë për një përmbajtje të përshtatshme didaktike. Materialet e reja mësimore digjitale të realizuar nga S4J, janë ngarkuar në platformën Mësoret, platforma me bazë moodle e adaptuar në shqip për arsimin profesional, gjithashtu e mbështetur nga S4J. Në nëntor 2024, Mësoret përmban 160 lëndë dhe module profesionale për 7 drejtime mësimore që ofrohen aktualisht nga 27 shkolla profesionale të vendit. Ndërkohë, janë në proces zhvillimi materialet mësimore digjitale edhe për 70 lëndë të reja duke plotësuar kështu kurrikulin shkollor të teorisë profesionale për degët Ekonomi-Biznes, Hoteleri-Turizëm, TIK, SHMT, Elektroteknikë, Shërbime Sociale Shëndetësorë, Tekstil-Konfeksion, Teknologji Ushqimore, Mekanikë, Termo-Hidraulikë, dhe Ndërtim.

Qasja metodologjike e zbatuar nga S4J në krijimin e materialeve mësimore digjitale mbështetet në këto shtylla kryesore:

- Ngritja e kapaciteteve të mësuesve nëpërmjet trajnimit dhe mentorimit
- Dizenjimit të elementeve dhe veprimtarive mësimore dhe të vlerësimit në materialin mësimor digjital
- Strukturimi i materialit mësimor bazuar në skemën MAIPA
- Garantimi i cilësisë nëpërmjet rishikimit të materialeve nga ekspertët, shkëmbimeve mes mësuesve, dhënies së sugjerimeve dhe përmirësimit të vazhdueshëm
- Komunikimit të vazhdueshëm për ndarjen e përvojës
- Mbështetjes së vazhdueshme të mësuesve dhe nxënësve përgjatë përdorimit të materialeve digjitale gjatë procesit mësimor.

8.1 Aktorët e përfshirë dhe rolet përkatëse

Puna e mësuesve për konceptimin dhe hartimin e materialeve mësimore digjitale mbështetet nga disa aktorë, secili me rolet dhe përgjegjësitë e tyre në këtë proces:

- **Eksperti pedagogjik:**
 - Trajnojné mësuesit mbi hartimin e materialeve mësimore me në qendër nxënësin dhe me interaktivitet të lartë.
 - Transferojné metodologjinë MAIPA te mësuesit për përshtatjen dhe organizimin e materialit mësimor digjital
 - Udhëheqin mësuesit gjatë gjithë procesit të zhvillimit të materialeve mësimore
 - Udhëzojnë mësuesit në respektimin e parimeve didaktike gjatë konceptimit dhe përpilimit të materialit
 - Japin sugjerime për përshtatjen e materialit mësimor në funksion të përdorimit të tij për mësimin e kombinuar
 - Validojné materialet mësimorë pas reflektimit të sugjerimeve nga ana e mësuesve.

- **Eksperti i digjitizimit:**
 - Kontribuon në trajnimin dhe mentorimin e mësuesve mbi aspektet e digjitizimit të materialit mësimor
 - Digjitizon materialin mësimor sipas planit të dakordësuar
 - Jep sugjerime për mësuesit për rritjen e interaktivitetit të veprimtarive të propozuara
 - Ofron mbështetje teknike të vazhdueshme për përdoruesit e materialeve mësimore digjitale (mësues dhe nxënës)
 - Dokumenton dhe raporton mbi procesin e digjitizimit.

- **Koordinatori i procesit të digjitizimit:**
 - Koordinon procesin e trajnimit dhe mentorimit të mësuesve mbi digjitizimin e materialeve mësimore
 - Kontribuon në trajnimin e mësuesve mbi përdorimin e platformës dhe të përmbajtjes digjitale
 - Jep sugjerime për ekspertët e digjitizimit për të rritur cilësinë dhe efektivitetin e materialeve mësimore të digjituara
 - Validon versionin final të materialeve mësimore digjitale
 - Ofron mbështetje teknike të vazhdueshme për përdoruesit e materialeve mësimore digjitale (mësues dhe nxënës)
 - Kontribuon në menaxhimin dhe pasurimin e kurseve (lëndëve) në platformë
 - Dokumenton dhe raporton mbi procesin e digjitizimit

- **Eksperti i garantimit të cilësisë:**
 - Trajnon ekspertët pedagogjikë mbi protokollin e dakordësuar për zhvillimin e materialeve mësimore digjitale
 - Monitoron procesin e bashkëpunimit të aktorëve të përfshirë, gjatë punës për zhvillimin e materialeve mësimore digjitale
 - Siguron cilësinë e produktit të përgjithshëm nëpërmjet monitorimit të procesit të zbatimit në lidhje me protokollin, validimin përgjatë fazave, hapat e punës, kalendarin e punës, sipas rolit të aktorëve

8.2 Hapat e punës për zhvillimin e materialeve mësimore digjitale

Pas kapacitimit gjatë trajnimit për krijimin e përmbajtjes digjitale, mësuesit angazhohen në hartimin e materialeve mësimore digjitale sipas lëndëve përkatëse, bazuar në një bashkëpunim të vazhdueshëm me ekspertët pedagogjikë dhe ekspertët e digitalizimit.

Faza I – Vlerësimi dhe prioritizimi i nevojave

Ekipi punon ngushtë dhe intensivisht me aktorët e lidërshipt të shkollave për të vlerësuar nevojat për materiale mësimore digjitale dhe për të përcaktuar prioritetet në drejtim të drejtimeve dhe lëndëve, duke iu dhënë përparësi lëndëve me ndikim më të lartë në formimin profesional të nxënësve dhe atyre që janë më pak të mbuluara me materiale mësimore.

Faza II – Përzgjedhja e mësuesve që do të angazhohen

Përzgjedhja e mësuesve realizohet mbi bazën e lëndëve të zhvilluara, përvojës dhe mundësive për të kontribuar në proces.

Faza III : Prezantimi i nismës te mësuesit

Prezantues të ekipit takojnë mësuesit dhe drejtuesin e shkollës për një prezantim të përgjithshëm të qëllimit dhe qasjes së zhvillimit të materialeve mësimore digjitale, protokollit të dakordësuar, instrumenteve, aktorëve të përfshirë dhe roleve/përgjegjësive të tyre, kanaleve të komunikimit dhe shkëmbimit, planit të punës, volumit, hapave të punës, etj. Në këtë mënyrë, krijohet një atmosferë më e ngrohtë mes palëve dhe nxitet fryma e bashkëpunimit.

Faza IV : Ngritja e kapaciteteve të mësuesve për hartimin e materialeve mësimore digjitale

Mësuesit pjesëmarrës marrin pjesë në disa procese aftësimi:

- *Trajnimi pedagogjik*: Trajnimi realizohet nga koordinatori i garantimit të cilësisë së procesit së bashku me ekspertët pedagogjikë. Synimi i trajnimit është prezantimi dhe aftësimi i mësuesve në draftimin e një materiali mësimor interaktiv dhe angazhues, gjithnjë të mbështetur në kurrikul, që vendos nxënësin në qendër në të gjitha veprimtaritë e përfshira. Trajnuesi aftëson ekspertët pedagogjikë në implementimin e skemës MAIPA, sipas të cilës do të rishikojnë dhe validojnë punën e mësuesve me materialet mësimore. Mbi qasjen e krijimit të materialeve mësimore digjital dhe mbi strukturën MAIPA trajnohen gjithashtu edhe mësuesit hartues, të cilët njihen më konkretisht edhe me hapat e punës dhe rolet përkatëse të secilit aktor.
- *Trajnimi mbi digjitizimin dhe funksionalitetet e platformës*: Të gjithë mësuesit marrin pjesë edhe në një trajnim me natyrë më teknike, nën drejtimin e ekspertëve të digjitizimit. Synimi i këtij trajnimi është prezantimi i mësuesve me funksionalitetet e ndryshme të platformës, të cilat duhet të njihen paraprakisht prej tyre në mënyrë që të merren në konsideratë gjatë përshtatjes së materialit mësimor sipas veprimtarive interaktive mësimore dhe të vlerësimit.
- *Coaching pedagogjik*: Pas trajnimit, me fillimin e punës për hartimin e materialeve mësimore digjitale, mësuesit punojnë ngushtë me ekspertët pedagogjikë, të cilët i udhëzojnë në proceset e punës dhe në qasjet e përdorura gjatë hartimit të materialit, sidomos në fazat e para të tij. Coaching bazohet në orientime dhe sugjerime të vazhdueshme, në grupe të mëdha, të vogla ose individualisht, në varësi të nevojave të konstatuara.
- *Coaching mbi digjitizimin*: Ekspertët e digjitizimit mbështetin mësuesit dhe u japin sugjerime për përmirësimin apo përshtatjen e komponentëve ose aktiviteteve të materialit mësimor

digjital. Qasja e coaching nga ekspertët e digjitizimit realizohet në grupe të mëdha, të vogla ose edhe 1:1.

Faza V: Empatizimi me nxënësit

Mësuesit duhet të mbajnë në konsideratë nxënësit për të cilët materialet mësimore digjitale hartohen. Çdo mësues sugjerohet të ndërtojë një Persona (një personazh fiktiv, në rolin e nxënësit tipik), si një mjet për të përshtatur përmbajtjen digjitale me karakteristikat e nxënësve nevojat, synimet, interesat, preferencat dhe mënyrat e preferuara për të nxënë.

Faza VI : Strukturimi i materialit mësimor dhe përcaktimi i objektivave mësimorë

Në këtë fazë, çdo mësues ndjek këta hapa për zhvillimin e materialit mësimor digjital, në përputhje me lëndën dhe temën mësimore:

Hapi I – Strukturimi i materialit mësimor nëpërmjet përcaktimit të veprimtarive mësimore dhe atyre të vlerësimit: Ndonëse mësuesit mund të disponojnë material mësimore të gatshme, mënyra e konceptimit të tyre për version digjital ndryshon rrënjësisht nga ajo e një materiali mësimor tradicional, të zakonshëm. Për këtë arsye, mund të lindë nevoja e përpilimit të një strukture të re, ku veprimtaritë organizohen ndryshe, për të nxitur ndërveprim më të lartë nëpërmjet platformës.

Hapi II – Formulimi i objektivave mësimorë domethënës, të bazuar në kompetenca, në përputhje me skelet-kurrikulën.

Faza VII: Skematizimi i materialit mësimor digjital sipas veprimtarive dhe mënyrës së paraqitjes (mapping)

Pas përpilimit të strukturës së materialit mësimor digjital, ekipi i instructional desing (eksperti pedagogjik dhe ai i digjitizimit) zhvillojnë një ëorkshop me mësuesin për të diskutuar mbi materialin që do të hartohet. Këta aktorë punojnë së bashku për të vendosur se në ç'mënyrë apo veprimtari do të paraqitet dhe vizualizohet secili komponent i materialit mësimor, p.sh.:

- një tekst që shpjegon një dukuri të caktuar mund të shndërrohet në një video të animuar ose në një prezantim PPT me audio;
- një pyetje e hapur mund të zhvillohet si forum diskutimi;
- shkrimi i një eksperti të fushës që ndan përvojën e tij profesionale mund të vijë në trajtë podcast-i;
- një set rregullash apo instruksionesh të përdorimit të një pajisjeje mund të vendosen në trajtë prezantimi në Canvas së bashku me ilustrime;
- konceptet kryesore mund të sintetizohen si hartë mendore, etj.

Mësuesi ndjek format e paraqitjes dhe aktivitetet e dakordësuara me ekspertët dhe vijon me përshtatjen e materialit në përputhje me to.

Faza VIII : Hartimi i materialit mësimor për version digjital

Mësuesit, nën udhëheqjen e ekspertëve pedagogjikë, ndjekin këta hapa gjatë punës për zhvillimin e materialeve mësimore:

Hapi I – Mbledhja dhe përzgjedhja e informacionit relevant dhe të përditësuar (tekste mësimore, burime online, etj.) bazuar në zhvillimet e fundit të fushës/industrisë.

Hapi II – Krjimi i përmbajtjes mësimore, mbështetur në objektivat e vendosur, duke identifikuar komponentët kyçë për t'u trajtuar (koncepte, fakte, ligjësi, parime, procese, etj.)

Hapi III – Integrimi i elementeve të ndryshme në materialin mësimor digjital për të rritur angazhimin, ndërveprimin dhe fleksibilitetin në raport me vendin dhe modalitetin e të nxënësve: tekst, video, foto, animime, detyra individuale dhe në grup, diskutime, sondazhe, kuice, lojëra, etj.

Faza IX: Rishikimi dhe pasqyrimi i sugjerimeve

Trajnimi pasohet nga coaching dhe shkëmbim i vazhdueshëm mes ekspertit pedagogjik, koordinatorit dhe mësuesit deri në finalizimin e materialit mësimor para se të kalojë në digjitizim. Bëhet fjalë për një fazë komplekse të zhvillimit të materialit mësimor, bazuar në vektorë të ndryshëm:

- a. *Rishikimi nga ana e ekspertit pedagogjik*: Materialet digjitale kalojnë në filtra ekspertize pedagogjike në lidhje me përputhjen me kurrikulën, aplikimin e parimeve dhe kriterëve didaktike, nivelin e angazhimit dhe të interaktivitetit të mundësuar, efektivitetin e mjeteve të vlerësimit, etj. Ekspertët pedagogjikë ofrojnë sugjerime domethënëse për të përmirësuar dhe pasuruar materialin.
- b. *Rishikimi nga ana e koordinatorit, për garantimin e cilësisë*: Koordinator i procesit të zhvillimit të materialeve digjitale konsulton materialin pas dhënies së sugjerimeve të nga ekspertët pedagogjikë dhe, në rast nevojë, kontribuon me sugjerime shpesh.
- c. *Reflektimi i sugjerimeve nga mësuesit*: Mësuesi reflekton sugjerimet e ekspertit pedagogjik dhe e ridërgon materialin për validim.
- d. *Validimi i materialit mësimor të hartuar*: Pas rishikimit të reflektimit të sugjerimeve dhe koherencës së materialit në tërësi, eksperti pedagogjik, në bashkëpunim me koordinatorin, validon materialin mësimor, i cili tashmë është gati për t'u përshtatur në version digjital. Nëse konstatohet se materiali ende nuk është në standardet e kërkuara, i rikthehet mësuesit për plotësime dhe përmirësime dhe validohet sërish para digjitizimit.

Faza X: Digjitizimi i materialit mësimor

Pas ekspertizës pedagogjike dhe reflektimit të sugjerimeve nga mësuesit, materiali mësimor digjitizohet nga ekspertët përkatës. Gjatë punës digjituuese, materiali përshtatet më tej për të garnatuar një përvojë mësimore më interaktive dhe angazhuuese. Më pas, materiali digjital i krijuar bëhet i disponueshëm për mësuesit dhe nxënësit nëpërmjet platformës.

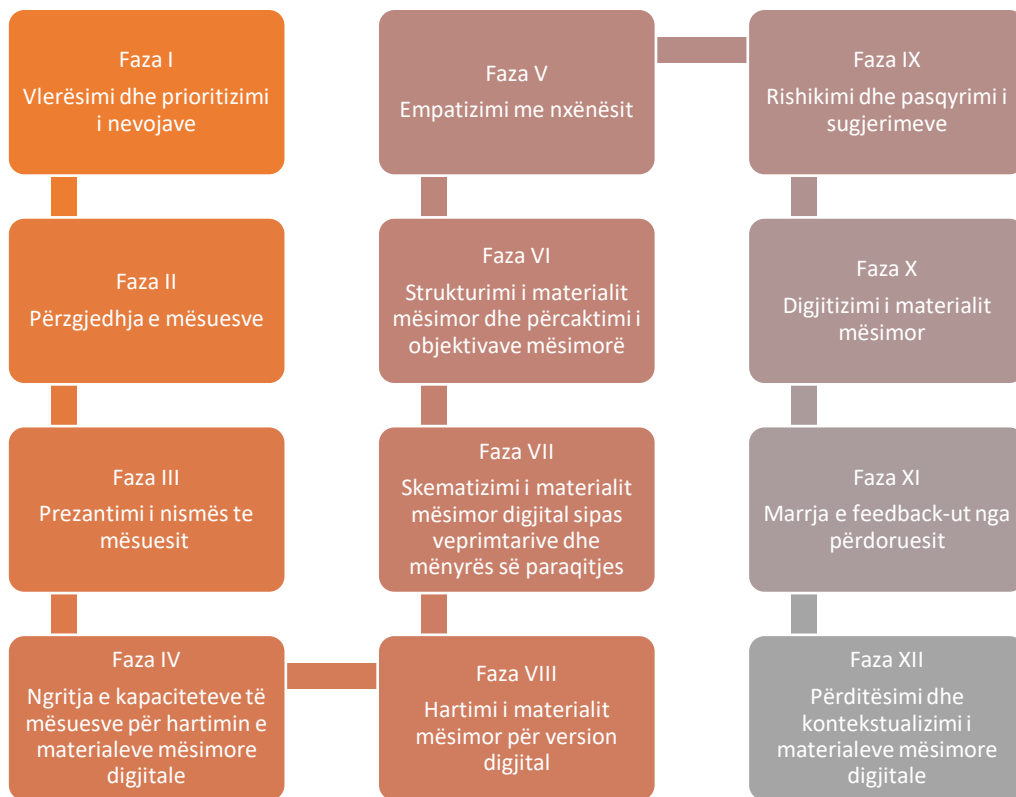
Faza XI: Marrja e feedback-ut nga përdoruesit

Pas digjitizimit të materialit të hartuar dhe pasi mësuesi nis ta përdorë materialin me nxënësit e tij, mësuesi dhe eksperti pedagogjik diskutojnë sërish mbi efektivitetin e materialit digjital dhe, nëse lind nevoja, realizojnë përshtatje ose plotësime të tij. Feedback jepet gjithashtu edhe nga mësues të tjerë të së njëjtës lëndë, të cilët përdorin materialin gjatë orëve të tyre mësimore, si dhe nga nxënës të tjerë. Pas vitit të parë të përdorimit të materialit gjatë procesit mësimor, sugjerohet rishikimi dhe përditësimi i tij mbështetur në dhënien e këtij feedback-u.

Faza XII: Përditësimi dhe kontekstualizimi i materialeve mësimore digjitale

Bazuar në feedback-un e marrë dhe në zhvillimet e fundit të fushës së cilës lënda i përket, materiali digjital përditësohet dhe kontekstualizohet vazhdimisht, për një përvojë të nxënësve më të përshtatur me profilin dhe dinamikën e fushës.

Më poshtë paraqitet në formë skeme cikli i zhvillimit të materialeve mësimore të trajtuar më lart, sipas qasjes së S4J:



Zhvillimi i materialeve mësimore digjitale sipas një procesi të strukturuar në faza synon jo vetëm krijimin e përmbajtjeve cilësore dhe interaktive, por edhe ndërtimin e kapaciteteve të qëndrueshme të mësuesve në këtë fushë. Ky proces jo vetëm që garanton përmbushjen e standardeve pedagogjike dhe teknike, por gjithashtu forcon frymën e bashkëpunimit mes mësuesve, ekspertëve dhe aktorëve të tjerë të përfshirë. Përditësimi i vazhdueshëm dhe reflektimi mbi feedback-un nga përdoruesit finalë siguron që materialet të mbeten të përshtatura dhe të efektshme për nevojat e nxënësve dhe dinamikat e fushës, duke kontribuar kështu në një eksperiencë mësimore moderne dhe inovative.

9. SI DIGJITALIZOHEN MATERIALET MËSIMORE NË MËSOVET

Digjitalizimi i materialeve mësimore në platformën MësoVET ofron mundësi të shumta për ta bërë procesin e të nxënësve më dinamik dhe ndërveprues. Më poshtë janë disa hapa dhe mjete që mund të përdoren për të digjitalizuar përmbajtjen mësimore:

9.1. Çfarë ofron MësoVET?

MësoVET është një platformë gjithëpërfshirëse për mësimdhënie dhe të nxënit, e cila mbështet mësuesit në krijimin, organizimin dhe menaxhimin e materialeve digjitale. Platforma përfshin një sërë burimesh dhe aktiviteteve që lehtësojnë procesin e të mësuarit.

- **Burimet (Resources):**
 - **File (Skedarë):** Për të ngarkuar dokumente si PDF, Word, prezantime PowerPoint dhe të tjera.
 - **Page (Faqe):** Për të krijuar faqe me përmbajtje të pasur multimediale.
 - **Book (Libër):** Për të organizuar përmbajtjen në kapituj dhe nënkaptuj.
 - **URL:** Për të ndarë lidhje me burime të jashtme.
- **Aktivitetet (Activities):**
 - **Kuize dhe Pyetësorë:** Për vlerësim automatik dhe të personalizuar.
 - **Detyra (Assignments):** Për dorëzimin dhe vlerësimin e punimeve të nxënësve.
 - **Forumet:** Për diskutime të hapura që rrisin angazhimin.

The screenshot displays the MësoVET platform interface. At the top, there is a navigation bar with the MësoVET logo and menu items: Dashboard, My courses, Site administration, Reports & Analytics Free, Completion Reports, and Home. The main content area is titled 'Teknologji automatizimi 12' and includes a sidebar with 'General' and 'Tema 1: Njohuri për sistemet...'. The main content shows 'Tema 1: Njohuri për sistemet e automatizuara. Burimet, sensorët, pajisjet hyrëse dhe dalëse.' and '1.1. Hyrje në automatizim'. Below this, there are two activity cards: 'BOOK Hyrje në automatizim' and 'QUIZ Detyra'. Red arrows point from the text 'Burim "Libër"' and 'Aktivitetet "Kuic"' to these cards. On the right, a 'Level up!' panel shows a progress bar with 'TOTAL 0^{XP}' and 'next level in 120^{XP}', along with a ranking section.

Figura 9.1 Pamje nga burimet dhe aktivitetet në MësoVET

- **H5P:** Një paketë për krijimin e aktiviteteve interaktive, H5P është një nga funksionalitetet më interesante që ofron MësoVET. H5P mundëson krijimin e përmbajtjeve interaktive dhe ndërvepruese, të cilat rrisin angazhimin dhe përqendrimin e nxënësve. Më poshtë janë disa nga elementet më të spikatura të H5P:
 - **Videot Interaktive:** Mësuesit mund të shtojnë pyetje, komente dhe links brenda një videoje, duke e kthyer atë në një përvojë ndërvepruese.

- **Kuicet Interaktive:** Përfshijnë pyetje si Multiple Choice, True/False, ose Drag and Drop, të cilat mund të integrohen në përmbajtjen mësimore.
- **Timeline:** Një mënyrë vizuale për të treguar ngjarje historike ose procese në një linjë kohore të organizuar.
- **Flashcards:** Ideale për përforcimin e koncepteve mësimore përmes metodave vizuale.
- **Branching Scenarios:** Krijimi i skenarëve interaktivë ku nxënësit mund të marrin vendime bazuar në situata të simuluar.
- **Hotspots:** Përdoret për të shtuar “pika” në imazhe, klikimi i të cilave zbulon informacione ose pyetje të reja.


▼ TEMA 1: RËNDËSIA E KUPTIMIT TË SJELLJES KONSUMATORE

Synimet e temës

Në përfundim të temës, nxënësit duhet të:

- shpjegojë kuptimin e sjelljes konsumatore.
- shpjegojë se si ka evoluar sjellja konsumatore.
- tregojë se si sjellja konsumatore lidhet me vendim-marrjen marketing.

	FORUM Forum	Mark as done
	HSP Çështja 1: Kuptimi i sjelljes konsumatore	Mark as done
	ASSIGNMENT Detyre klase: Kuptimi i sjelljes konsumatore	Mark as done
	HSP Çështja 2: Evoluimi i sjelljes konsumatore	Mark as done
	HSP Çështja 3: Sjellja konsumatore kuptimi i saj	Mark as done
	HSP Çështja 4: Sjellja konsumatore kuptimi i saj (vazhdim)	Mark as done



H5P

Figura 9.2 Pamje si duket aktiviteti H5P në kurs

MësoVET

[Dashboard](#) [My courses](#) [Site administration](#) [Reports & Analytics Free](#) [Completion Reports](#) [Home](#)

🔍 🗖 👤 Edit mode

×

▼ General

Njoftimet

▼ TEMA 1: RËNDËSIA E KU...

Forum

Çështja 1: Kuptimi i sjelljes...

Detyre klase: Kuptimi i sjel...

Çështja 2: Evoluimi i sjellje...

Çështja 3: Sjellja konsumat...

Çështja 4: Sjellja konsumat...

▼ TEMA 2: NDIKIMI I ELE...

Çështja 1: Personaliteti

Kuiz

Çështja 2: Koncepti i vetve...

Kuiz

Çështja 3: Motivimi

Kuiz

Çështja 1: Kuptimi i sjelljes konsumatore

Objektivat e çështjes:

Në fund të çështjes, nxënësi duhet:

- Të shpjegojë konceptin e sjelljes konsumatore.
- Të listojë dhe argumentojë elementet përbërës të konceptit të sjelljes konsumatore.

1 / 5

'Eshhtë koha që bizneset të fillojnë të bashkëpunojnë me konsumatorët.'

Philip Kottler

Si e kuptoni ju thënien e mëposhtme të Philip Kottler-it: 'Eshhtë koha që bizneset të fillojnë të bashkëpunojnë me konsumatorët.'

Check

Figura 9.3 Pamje nga brendia e H5P

MësoVET e ka integruar më së miri H5P, duke u lejuar mësuesve të krijojnë dhe menaxhojnë përmbajtje interaktive pa qenë nevoja për mjete të tjera shtesë jashtë platformës.

9.2. Articulate Rise

Articulate Rise është një mjet jashtëzakonisht i dobishëm për krijimin e kurseve digjitale që funksionon në bazë të cloud-it. Ky mjet është ideal për krijimin e përmbajtjeve vizualisht tërheqëse dhe ndërvepruese. Materialet e krijuara me Rise janë të përshtatshme për çdo pajisje, duke garantuar akses të plotë nga kompjuteri, tableti ose celulari. Platforma ofron një sërë blloqesh interaktive, si tekst, video, quiz-e dhe grafika, të cilat ndihmojnë në strukturimin e përmbajtjes në mënyrë efektive dhe vizualisht tërheqëse. Për më tepër, funksioni i bashkëpunimit u mundëson mësuesve të punojnë së bashku në kohë reale, duke krijuar kurse që përputhen plotësisht me nevojat e nxënësve në tërësi.

Një nga avantazhet kryesore të Articulate Rise është aftësia për të eksportuar përmbajtjen e krijuar në format SCORM, i cili integrohet lehtësisht në platformën MësoVET. Në këtë mënyrë, mësuesit mund të ndjekin progresin e nxënësve dhe të kombinojnë materialet e Rise me aktivitetet e tjera ndërvepruese brenda platformës. Me këtë fleksibilitet, Rise ndihmon në krijimin e moduleve gjithëpërfshirëse që përfshijnë pjesë teorike, ushtrime praktike dhe vlerësim, duke rritur cilësinë dhe efikasitetin e mësimdhënies digjitale.



Figura 9.4 Pamje nga brendia e paketës së krijuar me Rise

9.3. Mentimeter

Mentimeter është një platformë interaktive e krijuar për të lehtësuar diskutimet dhe angazhimin e nxënësve përmes votimeve, sondazheve dhe aktiviteteve bashkëpunuese. Ajo i mundëson mësuesve të krijojnë pyetje interaktive ku nxënësit mund të japin përgjigje në kohë reale duke përdorur

telefonat, tabletët ose kompjuterët e tyre. Rezultatet shfaqen menjëherë në ekran në forma vizuale, të tilla si grafikë, fjalë-kryqe, ose tabela, duke bërë të mundur që gjithë grupi të ndjekë dhe analizojë rezultatet në mënyrë dinamike. Kjo e bën Mentimeter një mjet ideal për të nxitur diskutime, reflektime dhe bashkëpunim në klasë.

Në MësoVET, Mentimeter mund të përdoret si një burim për të krijuar një ambient të gjallë diskutimi dhe për të vlerësuar në mënyrë anonime mendimet ose njohuritë e nxënësve. Mësuesit mund të shtojnë një sondazh ose aktivitet të Mentimeter në kursin e tyre duke përdorur burimin "URL". Për ta bërë këtë, ata krijojnë një prezantim në Mentimeter dhe gjenerojnë një lidhje të veçantë ose një kod aksesit për nxënësit. Kjo lidhje URL pastaj vendoset në platformën MësoVET, duke e bërë të lehtë për nxënësit të hyjnë dhe të kontribuojnë drejtpërdrejt në aktivitet. Për më tepër, mësuesit mund të ndajnë rezultatet e sondazheve në kohë reale për të nxitur debatet dhe për të përfshirë të gjithë grupin.

Një metodë Akoma më interaktive dhe më tërheqëse është gjenerimi i një QR code nga Mentimeter dhe vendosja si imazh te aktiviteti përkatës në MësoVET, siç paraqitet te figura më poshtë (Fig. 3.1). Ky opsion jo vetëm që nxit më tepër ndërveprimin e nxënësve dhe gjithëpërfshirjen e tyre, por i jep edhe një paraqitje vizuale Akoma më të bukur materialit mësimor.

▼ **TEMA 24: MARKETINGU NË NDËRMARRJET HOTELIERE**

Objektivat

- Të argumentojë rolin e marketingut në sektorin e mikpritjes
- Të listojmë disa nga dobitë e marketingut në biznes dhe në ndërmarrjet hoteliere.
- Të shpjegojnë funksionet e elementëve të marketingut mix në ndërmarrjet hoteliere.

HSP
Çështje 24.1 Marketingu në ndërmarrjet hoteliere



QR Code që të drejton te Mentimeter

Figura 9.5 Paraqitja me QR code e Mentimeter

9.4. Padlet

Padlet është një mjet shumëfunksional që ofron një hapësirë virtuale për bashkëpunim dhe krijimin e përmbajtjeve interaktive. Ai vepron si një “mur dixhital” ku mësuesit dhe nxënësit mund të ndajnë ide, përmbajtje, dokumente, lidhje, video, dhe shumë më tepër. Çdo përdorues mund të kontribuojë në kohë reale, duke ndihmuar në krijimin e një hapësire të gjallë dhe të ndërlidhur për mësimin. Përmes funksioneve të ndryshme si hartat mendore, prezantimet vizuale dhe diskutimet kolektive, Padlet mund të përdoret për një gamë të gjerë aktiviteteve, duke përfshirë krijimin e projekteve të përbashkëta, përmbledhjen e njohurive, ose zhvillimin e ideve krijuese.

Në MësoVET, Padlet mund të integrohet lehtësisht si një burim për të mbështetur aktivitetet bashkëpunuese në dy mënyra. Mësuesit mund të ndajnë një lidhje Padlet duke përdorur burimin "URL" për t'i mundësuar nxënësve të kenë qasje në një mur të personalizuar për bashkëpunim. Gjithashtu, ndryshe nga Mentimeter, Padlet mund të integrohet në Moodle duke përdorur opsionin "Embed", i cili lejon që muri i Padlet të shfaqet direkt brenda platformës MësoVET. Kjo do të thotë që nxënësit mund të kontribuojnë dhe të shohin rezultatet të paraqitura në platformë, duke krijuar një përvojë më të këndshme për ta si përdorues të MësoVET.

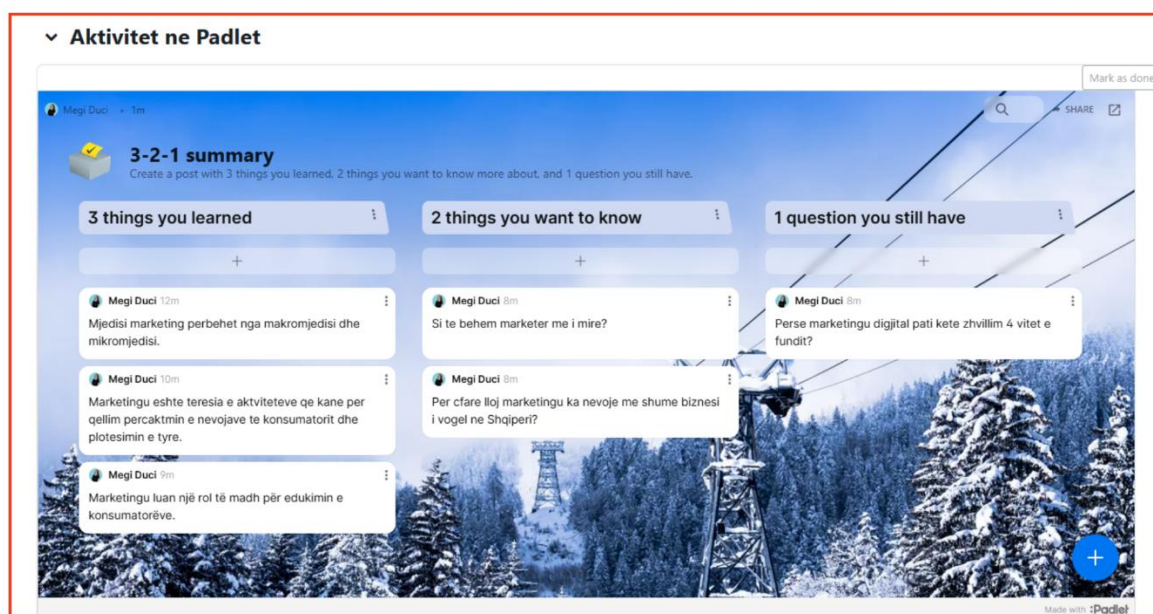


Figura 9.6 Padlet i integruar "embedded" në MësoVET

9.5. Kahoot

Kahoot është një platformë e njohur për krijimin e kuizeve interaktive dhe lojërave edukative, e cila ndihmon në rritjen e angazhimit të nxënësve gjatë procesit të mësimdhënies. Me ndërfaqen e saj të thjeshtë dhe tërheqëse, mësuesit mund të krijojnë shpejt dhe lehtë pyetësorë, kuize, sondazhe apo diskutime që përfshijnë pyetje me opsione, përgjigje të sakta dhe kohëmatës. Duke përdorur Kahoot, nxënësit mund të përfshihen në mënyrë aktive gjatë mësimit, duke u argëtuar ndërkohë që përforcojnë njohuritë e tyre përmes aktiviteteve ndërvepruese. Platforma mund të përdoret drejtpërdrejt në klasë përmes një ekrani të përbashkët, ku nxënësit përgjigjen nga pajisjet e tyre mobile ose kompjuterët. Kahoot mund të përdoret gjithashtu për mësimin në distancë, ku nxënësit marrin pjesë në aktivitete përmes opsionit "Challenge" dhe mund të përfundojnë kuizet sipas ritmit të tyre, duke ndjekur një qasje më fleksibël ndaj të nxënësve.

Në MësoVET, Kahoot mund të integrohet lehtësisht përmes burimit "URL", duke e bërë të thjeshtë shpërndarjen e kuizeve dhe lojërave me nxënësit. Për ta shtuar një aktivitet të tillë në kurs, mësuesit mund të krijojnë një kuiz në platformën Kahoot dhe duke përdorur URL-në e tij, ata mund ta shtojnë në MësoVET, duke i dhënë një emërtim të qartë dhe një përshkrim opsional. Mësuesit gjithashtu

mund të vendosin se si do të shfaqet kjo lidhje në platformë, si për shembull në një dritare të re ose të integruar në atë ekzistuese. Pasi nxënësit të klikojnë mbi këtë lidhje, ata mund të marrin pjesë në kuizin e krijuar menjëherë ose pasi të kenë përdorur një kod unik të gjeneruar nga Kahoot, që i është bërë me dijeni paraprakisht nga mësuesi.

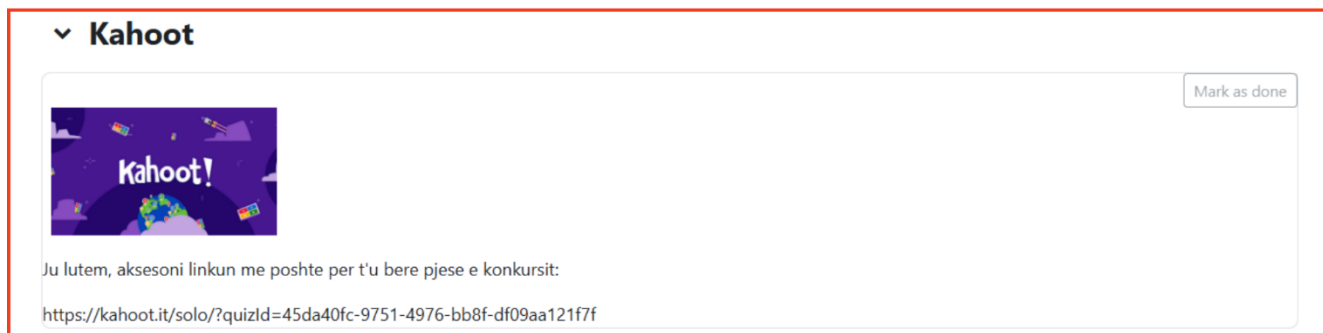


Figura 9.7 Vendorsja me link e aktivitetit Kahoot

“Hartimi i Materialeve Mësimore Digjitale” është një dokument orientues për krijimin e përmbajtjeve didaktike interaktive dhe cilësore, në përputhje me kërkesat kurrikulare, parimet pedagogjike dhe zhvillimet teknologjike të kohës. Duke mbështetur krijimin e një mjedisi mësimor ku nxënësi është në qendër dhe ndërveprimi është thelbësor, ky material kontribuon në modernizimin e procesit mësimor dhe përgatitjen e brezave të rinj për sfidat e tregut të punës. Në të njëjtën kohë, dokumenti paraqet një shtysë për reflektim dhe përmirësim të vazhdueshëm të metodave të mësimdhënies dhe mjeteve të përdorura. Duke iu dhënë përparësi përfshirjes, cilësisë dhe përditësimit të materialeve, ai synon të pajisë mësuesit e arsimit profesional me instrumente praktike për ta bërë procesin mësimor më efektiv dhe tërheqës.