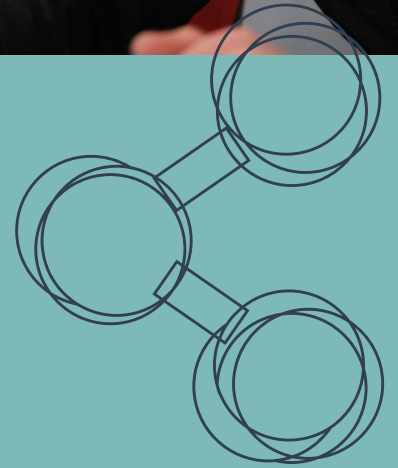





Pedagogjia digjitale në arsimin profesional

Dokument orientues



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:



Zbatuar nga:


swisscontact

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

Prof. Asoc. Dr. Sonila Papathimiu

Kontributore

Ermira Mani

Irena Majko

Megi Duçi

Rafaela Kolaj

Rudina Gjoka

Me mbështetje të Pamela Meta

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 përftuara 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).

Përmbajtja:

Hyrja	3
I.1. Çfarë është pedagogjia digjitale.....	4
I.2. Pse është e nevojshme pedagogjia digjitale?	6
I.3. Parimet kryesore të përdorimit të pedagogjisë digjitale	7
I.3.a. Disa këshilla të vlefshme për aplikimin e pedagogjisë digjitale	13
I.4. Aftësitë digjitale të mësuesve dhe nxënësve.....	14
I.4.a. Vetëvlerësimi i aftësive digjitale	15
I.4.b. Nivelet e kompetencave digjitale për mësuesit	16
I.5. Roli i mësuesit dhe nxënësve në aplikimin e pedagogjisë digjitale	18
I.5.a. Përfitimet e nxënësve nga përdorimi i pedagogjisë digjitale.....	18
I.6. Përdorimi i platformës Mësovet dhe materialeve mësimore digjitale në pedagogjinë digjitale	19
II. Krijimi i materialeve mësimore digjitale të lidhura me metodat bashkëkohore të mësimdhënies ..	20
II.1. Hapat e krijimit të një projekti cilësor dhe përshtatja e tij për Mësovet.....	20
II.2. Si të krijohet përmbajtje për mësimin e bazuar në probleme dhe si t'i përfshijmë ato në Mësovet	22
II.3. Mësimdhënia me anë të Workshop-it dhe përdorimi i tij në Mësovet	25
II.3.a. Krijimi i Workshop-it në Mësovet	26
II.4. Krijimi dhe përdorimi i dosjeve personale të nxënësve.....	28
II.5. Përdorimi i platformave për krijimin e materialeve digjitale.....	29
II.5.a. Platformat për krijimin e diagramave dhe hartave mendore	29
II.5.b. Aplikacionet për krijimin e animacioneve.....	30
II.5.c. Platforma për krijimin e prezantimeve interaktive dhe gamification	31
Burimet e përdorura	33

FIGURAT

Figura 1. Kuadri Evropian i Kompetencave Digjitale të Arsimtarëve	5
Figura 2. Modeli i Njohurive Digjitale në Kontekstin Mësimor	8
Figura 3. Fushat e Kompetencave Digjitale.....	16
Figura 4. Veçoritë e niveleve të aftësive digjitale në kontekstin mësimor.....	17
Figura 5. Hapat e Metodës së Mësimi bazuar në Probleme	23
Figura 6. Pamje të krijimit të Workshop-it nga Mësovet.....	27
Figura 7. Modeli i Organizimit të Dosjeve Personale të Nxënësve	29

LISTA E TABELAVE

Tabela 1 Hapat, mjetet dhe lloji i vlerësimi në Mësovet për MBP.....	20
--	----

Hyrja

Pedagogjia digjitale përfshin përdorimin dhe studimin e teknologjive digjitale bashkëkohore në mjediset arsimore. Kjo është një fushë e re në edukim, që zhvillohet paralelisht me teknologjinë, duke krijuar mjedise mësimore hibride ose plotësisht online. Njëkohësisht, ajo përmirëson mësimdhënien tradicionale në klasë duke rritur përqendrimin dhe përfshirjen e nxënësve, si dhe duke nxitur mendimin kritik dhe analitik.

Përdorimi i pedagogjisë digjitale lidhet ngushtë me përparimet teknologjike dhe me kompetencat digjitale të mësuesve dhe nxënësve. Megjithatë, pavarësisht përhapjes së teknologjisë në çdo aspekt të jetës, përdorimi i pedagogjisë digjitale në mësimdhënie mbetet i kufizuar. Në shkollat shqiptare ende mbizotëron mësimi tradicional, i cili fokusohet kryesisht te shpjegimi nga mësuesi, me përfshirje të pakët të elementëve digjitalë.

Në arsimin profesional, megjithatë, po zhvillohet një qasje më moderne dhe interaktive. Falë investimeve publike dhe ndërkombëtare në infrastrukturë, trajnimin e mësuesve dhe pasurimin e kurrikulës me përmbajtje didaktike digjitale, shkollat profesionale po integrojnë gjithnjë e më shumë teknologjitë arsimore në programet e tyre.

Në kuadër të këtyre përpjekjeve, Projekti “Aftësi për Punë” (S4J) ka ofruar një paketë prej 14 trajnimesh të titulluar “Pedagogjia Digjitale”. Kjo paketë u zhvillua online përmes platformës Mësovet.al, një mjedis virtual mësimor bazuar në Moodle, përshtatur në shqip për arsimin profesional në vend, që në Tetor 2024 numëron rreth 8670 përdorues (mësues dhe nxënës).

Paketa e trajnimeve mbulon një gamë të gjerë tematikash si aftësitë pedagogjike për mësim online, mësimin e kombinuar dhe vlerësimin e nxënësve përmes teknikave digjitale, si dhe hartimin e materialeve mësimore interaktive. Materialet trajnuese janë ndërtuar për të promovuar aplikimin e metodave bashkëkohore si mësimi i bazuar në projekte, zgjidhja e problemeve dhe përdorimi i platformave digjitale si Mësovet.al. Ky dokument orientues është hartuar për të ndihmuar në zbatimin praktik të pedagogjisë digjitale, duke u bazuar në vlerësimet shumë pozitive të mësuesve që kanë ndjekur paketën e kurseve që prej vitit 2022.

Duke pasur parasysh sugjerimet e marra, dokumenti i kushton vëmendje të veçantë integritet të elementëve të pedagogjisë digjitale me metodat bashkëkohore të mësimdhënies, si mësimi i bazuar në projekte dhe përshtatja e tij në platformën Mësovet, mësimi i bazuar në probleme, organizimi i punës së nxënësve përmes dosjeve personale për ndjekjen e progresit vjetor, etj. Ndër risitë e përmendura është edhe metoda e mësimimit përmes Workshop-it dhe mënyra e integritet të saj në platformën Mësovet.

Mësuesit që përdorin këtë Manual inkurajohen të provojnë vetë çdo video tutorial dhe të eksplorojnë mundësi të tjera të platformave apo aplikacioneve të përshkruara, me synimin për të zgjeruar aftësitë e tyre digjitale në shërbim të mësimdhënies moderne.

Theksojmë se ekspertët e S4J janë konsultuar gjerësisht mbi këtë manual me mësues dhe drejtues të shkollave profesionale që janë specialistë të qasjes së pedagogjisë digjitale. Si rezultat i këtyre konsultimeve, është hartuar fillimisht struktura dhe më pas përmbajtja e dokumentit. Me shumë vlerë kanë qenë rekomandimet e grupeve të konsultimit për sfidat kryesore që hasin mësuesit në zbatimin praktik të pedagogjisë digjitale. Për këtë, në manual janë përfshirë edhe video tutorials që synojnë orientimin praktik të mësuesve.

I.1. Çfarë është pedagogjia digjitale

Përpara se të eksplorojmë përmbajtjen e paketës së trajnimeve “Pedagogjia Digjitale” të S4J dhe të japim udhëzime praktike për zbatimin e saj, është e rëndësishme të kuptojmë konceptin e pedagogjisë digjitale dhe ndikimin e saj në zhvillimin e mësimdhënies bashkëkohore.

Teknologjia digjitale është kthyer në një pjesë të pandashme të jetës sonë të përditshme, duke ndikuar mënyrën se si komunikojmë, organizohemi dhe punojmë. Ajo përdoret nga të gjitha grupmoshat dhe është bërë një domosdoshmëri për shumë shërbime dhe zgjidhje të problemeve.

Edhe arsimit po ndjen ndikimin e teknologjisë digjitale. Sot, mësuesit përballen me një brez nxënësish që nuk e konsiderojnë më mësuesin si burimin e vetëm të informacionit. Pedagogjia digjitale bashkon aftësitë pedagogjike dhe teknologjike të mësuesve për të krijuar një proces mësimor më dinamik, gjithëpërfshirës, ndërveprues dhe të personalizuar.

Zhvillimi i pedagogjisë digjitale filloi me integrimin e mjeteve digjitale në arsimin tradicional. Me shfaqjen e internetit dhe burimeve digjitale, klasa tradicionale u transformua, duke sjellë metoda të reja për shpërndarjen e përmbajtjes dhe nxënien ndërvepruese. Me kalimin e kohës, teknologjia arsimore ka evoluar, duke kaluar nga një rol mbështetës në një element thelbësor të procesit mësimor, çka ka nxitur nevojën për të kuptuar ndikimin e saj pedagogjik.

Pedagogjia digjitale synon të shfrytëzojë teknologjitë më të fundit për të krijuar mjedisë mësimore hibride ose plotësisht online, duke përmirësuar njëkohësisht mësimdhënien në klasë. Ajo mbështetet në teoritë konstruktive, të cilat theksojnë rëndësinë e përvojës dhe reflektimit për ndërtimin e njohurive. Kështu, pedagogjia digjitale promovon metoda që lehtësojnë dhe pasurojnë procesin e të nxënit përmes përdorimit të mjeteve digjitale.

Megjithatë, zbatimi i pedagogjisë digjitale nuk është pa sfida. Ai kërkon angazhimin e vazhdueshëm të mësuesve për të zhvilluar aftësitë e tyre profesionale, për të krijuar dhe integruar materiale digjitale cilësore, si dhe për të përmirësuar vazhdimisht praktikat tradicionale të mësimdhënies. Në shumë aspekte, ajo shërben si një përgjigje ndaj ndryshimeve të thella në mënyrën e të nxënësve dhe pritshmëritë e nxënësve të shekullit të 21-të.

Pedagogjia digjitale nuk kufizohet vetëm në përdorimin e mjeteve si projektorët apo laptopët. Ajo kërkon ndërveprim të vazhdueshëm, përgatitje të materialeve në formate të ndryshme dhe planifikim të detajuar. Për më tepër, ajo përfshin aftësinë për të përdorur një gamë të gjerë aplikacionesh dhe platformash digjitale, duke i bërë mësimet më tërheqëse dhe efektive.



[Figura 1. Kuadri Evropian i Kompetencave Digjitale të Arsimtarëve](#)

Figura e mësipërme ilustron një model të mirënjohur evropian të kompetencave në pedagogjinë digjitale për arsimtarët dhe nxënësit. Për mësuesit, del në pah nevoja për zhvillimin e tyre profesional dhe për të qëndruar të përditësuar me praktikat inovative në arsim. Burimet digjitale janë përmbajta didaktike e nevojshme dhe lidhet me aftësinë e mësuesve për të gjetur, krijuar, rishikuar dhe ndarë materiale digjitale të përshtatshme me objektivat përkatës mësimore. Tek ky model, theksohet përdorimi i metodologjive të ndryshme pedagogjike që integrojnë teknologjinë arsimore për të krijuar një mjedis mësimor ndërveprues dhe tërheqës për nxënësit.

Për nxënësit, modeli veçon rëndësinë e zhvillimit jo vetëm të kompetencave të lëndës, por edhe kompetenca specifike që janë të nevojshme për të pasur sukses në një botë gjithnjë e më shumë të ndikuar nga teknologjia digjitale. Po kështu, theksohet lehtësimi i kompetencave digjitale të nxënësve, që lidhet me asistencën që u duhet ofruar nxënësve që ata të fitojnë aftësitë e nevojshme për të përdorur teknologjinë në mënyrë të përgjegjshme dhe efektive.

I.2. Pse është e nevojshme pedagogjia digjitale?

“Teknologjia nuk do të zëvendësojë kurrë mësuesit e shkëlqyer, por në duart e mësuesve të shkëlqyer, merr një rol transformues” George Couros, (Autor i “Mendësia e Inovatorit”)

Transformimet rrënjësore që teknologjia po sjell në metodologjinë arsimore kanë rritur domosdoshmërinë e përdorimit të pedagogjisë digjitale për të garantuar një arsim cilësor. Sot, mësuesit kanë akses në elementë të ndryshëm të infrastrukturës digjitale, si fizike ashtu edhe jo fizike, të cilat mund të integrohen në mësimdhënie në funksion të objektivave mësimore.

Përdorimi i pedagogjisë digjitale duhet të nxitet dhe të shtrihet gjerësisht, pasi ajo ofron përfitime të shumta për procesin e mësimdhënies dhe të nxënit. Përvoja ka treguar se objektivat mësimore dhe rezultatet e të nxënit arrihen më lehtë dhe më shpejt përmes integritit të elementëve të pedagogjisë digjitale në procesin arsimor. Për këtë arsye, është e rëndësishme që mësimi tradicional të pasurohet gradualisht me metoda bashkëkohore, duke iu përshtatur nevojave të brezave të rinj dhe ritmit të zhvillimeve teknologjike.

Përveç përfitimeve të drejtpërdrejta në mësimdhënie, pedagogjia digjitale ofron përparësi të tjera që mund të mos jenë menjëherë të dukshme, si për shembull:

- Përmirësimi i aftësive digjitale të mësuesve dhe nxënësve për përdorimin e aplikacioneve dhe platformave të ndryshme;
- Akses në materiale mësimore digjitale dinamike;
- Përshtatja dhe përdorimi më i lehtë i materialeve digjitale ekzistuese.

Po kështu, kombinimi i teknologjisë me pedagogjinë krijon mundësi për të orientuar mësimin drejt:

- *Personalizimit dhe përshtatjes së tij sipas nevojave individuale të nxënësve;*
- *Mësimin praktik, duke e afruar procesin arsimor me situata reale;*
- *Vlerësimin të vazhdueshëm dhe të personalizuar, i cili forcon rezultatet e të nxënit;*
- *Bashkëpunimin efektiv mes nxënësve, pavarësisht kufizimeve të kohës dhe hapësirës.*

I.3. Parimet kryesore të përdorimit të pedagogjisë digjitale

Parimet thelbësore të pedagogjisë digjitale lidhen me gjetjen e teknikave dhe mjeteve për të arritur optimizimin e përdorimit të teknologjisë në funksion të rezultateve të të nxënësve. Ky optimizim mbështetet nga disa teori të njohura pedagogjike si:

1. **Konstruktivizmi:** Sipas kësaj teorie, nxënësiti i ndërtojnë njohuritë nëpërmjet përvojës personale dhe reflektimit. Në këtë rast teknologjia ndikon në rritjen e mundësive që çdo nxënës të provojë vetë dhe të reflektojë mbi punën e tij. *Për shembull*, një klasë e TIK punon për të krijuar një rrjet kompjuterik. Mësuesi paraqet një skenar ku një kompani kërkon të ndërtojë një rrjet të brendshëm për ndarjen e skedarëve. Në këtë rast, nxënësiti mund të përdorin programe simuluese si Cisco Packet Tracer për të dizajnuar dhe testuar rrjetin e tyre. Duke eksperimentuar, ata mësojnë si të vendosin router-at, të konfigurjnë adresat IP dhe të testojnë lidhjet. Në fund, nxënësiti reflektojnë mbi arritjet dhe gabimet e tyre dhe paraqesin një raport që dokumenton procesin.
2. **Konktivizmi (Krijimi i lidhjeve):** Pedagogjia digjitale mbështet të nxënësiti përmes ndarjes së eksperiencave dhe burimeve në rrjete digjitale. Platforma si Google Classroom, rrjetet sociale apo grupet e komunikimit ofrojnë hapësira për të nxënësiti në bashkëpunim. Për shembull, në një orë mësimi në profilin Kuzhinë-Pastičeri, nxënësiti mund të ndajnë receta dhe video të gatimit në një grup virtual. Kjo ndihmon jo vetëm ndarjen e përvojave, por edhe ndihmën reciproke në përmirësimin e aftësive. Mësuesiti luajnë një rol të rëndësishëm në drejtimin e këtij procesi, duke ndihmuar nxënësiti të vlerësojnë burimet e informacionit dhe të shmangin përmbajtjen e pasaktë.
3. **Njohuria pedagogjike e teknologjike:** Mësimdhënia efektive kërkon që mësuesiti të kuptojnë ndërveprimin midis teknologjisë, pedagogjisë dhe përmbajtjes së lëndës. Për shembull, në një orë matematike, përdorimi i aplikacioneve si GeoGebra ndihmon nxënësiti të vizualizojnë konceptet abstrakte. Përmes këtij programi, ata mund të shohin në kohë reale se si ndryshojnë grafiket kur manipulojnë parametrat matematikorë. Ky kombinim i teorisë me mjetet teknologjike ndihmon nxënësiti të kuptojnë më qenësisht

Integrimi i këtyre parimeve në procesin mësimor jo vetëm që rrit angazhimin e nxënësve, por gjithashtu e bën të nxënësiti më praktik, më të lidhur me realitetin dhe më atraktiv. Pedagogjia digjitale mund të kthehet në një urë lidhëse midis teorisë dhe praktikës, duke luajtur një rol kyç në zhvillimin e aftësive të nevojshme për shekullin e 21-të. Skema e mëposhtme ilustron ndërlidhjen e kompetencave të nevojshme pedagogjiko-digjitale, në kuadër të përmbajtjes didaktike dhe kontekstit mësimor.

1.3.1 Paketa e Trajnimeve “Pedagogjia Digjitale” nga Projekti S4J

Në kuadër të kapacitimit të mësuesve të arsimit profesional me kompetencat e nevojshme pedagogjiko-digjitale për një mësimdhënie cilësore bashkëkohore, në vitin 2022, Projekti S4J zhvilloi një paketë prej 14 kursesh të titulluar “Pedagogjia Digjitale”, pas konsultimit me drejtuesit dhe koordinorët e Zhvillimit të Vazhduar Profesional të shkollave partnere dhe ekspertë të tjerë të fushës.

Kjo paketë synon të pajisë mësuesit me aftësitë dhe njohuritë e nevojshme për të transformuar procesin mësimor në një epokë digjitale. Përmes kombinimit të metodave bashkëkohore dhe teknologjive arsimore, këto trajnime adresojnë nevojat e mësuesve duke ofruar zgjidhje për të gjithë ciklin e procesit të mësimdhënies që nga planifikimi deri në vlerësim, duke u ndalur edhe tek krijimi e materialeve didaktike interaktive, pa lënë mënjanë edhe njohuritë për infrastrukturën e nevojshme fizike dhe ato të mjedisve virtuale mësimore si Mësovet. Çdo trajnim është i strukturuar në module praktike që mbulojnë tema si mësimi i kombinuar, përdorimi i platformave digjitale, hartimi i materialeve gjithëpërfshirëse dhe përmirësimi i aftësive pedagogjike në mësimdhënien online.

Vlen për tu theksuar se “Pedagogjia Digjitale” lëvrohet asinkron përmes platformës Mësovet pas një seance hapëse ku pjesëmarrësit njihen shkurtimisht me tematikën, aksesin, dhe detyrat e kursit përkatës. Këto trajnime ndiqen nga mësuesit online, në kohën e tyre të lirë sipas ritmit vetjak, të mbështetur nga koordinorët e caktuar. Pas përfundimit të detyrimeve të kursit, mësuesit pajisen me një certifikatë të lëshuar automatikisht nga Mësovet. Në vijim po japim një përshkrim të shkurtër të secilit kurs trajnimi të “Pedagogjia Digjitale”.

1. Hartimi i materialeve mësimore digjitale interaktive

Trajnimi synon të përgatitë mësuesit për hartimin e materialeve mësimore digjitale interaktive, duke mbështetur procesin e të nxënësve në format online dhe të kombinuar. Modulet mbulojnë përcaktimin e objektivave mësimore, burimet e informacionit, dhe përshtatjen e teksteve tradicionale në formate digjitale. Pjesëmarrësit do të mësojnë të krijojnë materiale interaktive dhe instrumente vlerësimi duke ndjekur metodologjinë MAIPA. Në fund, trajnerët do të ndihmojnë mësuesit të adresojnë sfidat e të nxënësve të pavarur dhe të rrisin ndërveprimin përmes teknologjisë.

2. Infrastruktura fizike dhe digjitale për mësim të kombinuar dhe në distancë/online

Ky trajnim trajton rëndësinë e infrastrukturës fizike dhe digjitale për mësimin e kombinuar dhe online. Ai analizon elementët bazë të infrastrukturës, si mjetet në shkollë dhe ato në shtëpi, dhe përqendrohet në sigurinë e të dhënave personale. Pjesëmarrësit mësojnë të përshtasin nevojat

në kushtet e mungesës së infrastrukturës dhe të identifikojnë zgjidhje për ruajtjen e cilësisë së mësimdhënies. Trajnimi ofron një udhëzues të detajuar për të integruar infrastrukturën teknologjike me atë fizike në mjedisin arsimor.

3. Mësimi i bazuar në raste studimi

Pjesëmarrësit në këtë trajnim mësojnë të zbatojnë metodologjinë e bazuar në raste studimi, një praktikë inovative dhe interaktive për të nxitur përfshirjen e nxënësve. Modulet përfshijnë projektimin dhe përshtatjen e rasteve studimore sipas kurrikulës dhe vlerësimin e rezultateve të nxënësve. Trajnimi nxit përdorimin e metodave bashkëkohore për përmirësimin e cilësisë së arsimit, duke përfshirë qasjet ndërdisiplinore dhe bashkëpunimin e nxënësve.

4. Mësimi i bazuar në probleme

Ky trajnim u ndihmon mësuesve të zbatojnë mësimin e bazuar në probleme, duke transformuar orën e mësimin në një eksperiencë dinamike dhe të orientuar drejt zgjidhjes së situatave reale. Modulet ofrojnë udhëzime për hartimin e skenarëve të problemeve, përshtatjen e kurrikulës dhe vlerësimin e nxënësve në këtë metodë. Përveç aftësive praktike, pjesëmarrësit do të marrin njohuri mbi aplikimet më të mira të kësaj metode në shkollat profesionale dhe në arsimin e përgjithshëm.

5. Mësimi i bazuar në projekte

Ky trajnim fokusohet në mësimin e bazuar në projekte, duke theksuar përfitimet e saj në përgatitjen profesionale dhe akademike të nxënësve. Modulet përfshijnë krijimin e projekteve cilësore, aplikimin e standardit “të artë” dhe përshtatjen e kurrikulës për këtë metodë. Pjesëmarrësit do të aftësohen të vlerësojnë dhe zbatojnë projektet, duke nxitur bashkëpunimin dhe aftësitë praktike të nxënësve për sfidat e tregut të punës.

6. Gjithëpërfshirja dhe aksesueshmëria si parime bazë të mësimin të kombinuar

Ky trajnim synon krijimin e mjediseve të mësimin gjithëpërfshirës dhe të aksesueshëm, duke u përqendruar në diversitetin e nxënësve dhe përdorimin e teknologjisë ndihmëse. Modulet adresojnë bashkëpunimin me familjen dhe komunitetin, mjediset e nxitjes dhe qasjet për nxënësit me aftësi ndryshe. Pjesëmarrësit do të fitojnë aftësi për të ndërtuar klasa virtuale gjithëpërfshirëse, duke kapërcyer barrierat dhe sfidat teknologjike.

7. Menaxhimi efektiv i klasës në mësimin e kombinuar dhe online

Trajnimi ofron strategji praktike për menaxhimin efektiv të klasës në mësimin e kombinuar dhe online. Pjesëmarrësit do të mësojnë të planifikojnë dhe organizojnë mësimet, të trajtojnë sjelljet problematike dhe të zhvillojnë aktivitete interaktive. Duke përfshirë shembuj konkretë dhe modele të suksesshme, trajnerët ndihmojnë mësuesit të sigurojnë një mjedis të organizuar dhe produktiv për nxënësit.

8. Teknikat e mëimit të kombinuar dhe aplikimi në praktikë

Trajnimi përqendrohet në aplikimin praktik të teknikave të mëimit të kombinuar, duke integruar aktivitetet tradicionale me ato virtuale. Modulet mbulojnë planifikimin, vlerësimin dhe aftësimin digjital të nxënësve. Pjesëmarrësit do të kenë mundësi të njohin modelet kryesore të mëimit të kombinuar dhe të rrisin ndërveprimin dhe fleksibilitetin në procesin mësimor.

9. Planifikimi i zbatimit të kurrikulës për mësim në distancë/online dhe të kombinuar

Trajnimi fokusohet në planifikimin efektiv të kurrikulës për mësim online dhe të kombinuar, duke ofruar mjete dhe teknika për përshtatjen e planifikimeve sipas kërkesave të arsimit parauniversitar dhe AFP-së. Modulet eksplorojnë strukturat formale të planifikimit, si dhe formatet inovative që mund të përdoren në një mjedis digjital. Pjesëmarrësit analizojnë shembuj praktikë dhe përvoja të ndryshme, duke zhvilluar aftësitë për të hartuar dhe zbatuar planifikime që reflektojnë kërkesat e kurrikulës dhe nevojat e nxënësve. Në përfundim, mësuesit do të jenë në gjendje të adresojnë sfidat e implementimit të planifikimit online dhe të integrojnë elemente interaktive për një mësimdhënie më të suksesshme.

10. Planifikimi për një orë mësimore të suksesshme në mësimin e kombinuar dhe në distancë/online

Ky trajnim ndihmon pjesëmarrësit të zhvillojnë një plan mësimor efektiv për mësimin online dhe të kombinuar, duke mbuluar teknikat e planifikimit, përdorimin e videos dhe përshtatjen e materialeve. Modulet përfshijnë përgatitjen e planeve të strukturuar, të cilat ndihmojnë mësuesit të ofrojnë orë të angazhuara dhe interaktive. Pjesëmarrësit do të mësojnë të ndërthurin elemente tradicionale me ato digjitale, duke siguruar një përvojë të pasur mësimore për nxënësit. Trajnimi përqendrohet te roli i planifikimit në përmirësimin e cilësisë së mësimdhënies dhe përvetësimit të njohurive.

11. Platformat Digjitale për mësim të kombinuar dhe në distancë/online

Trajnimi prezanton platformat digjitale kryesore, si Moodle, Mësovet.al, Google Classroom, dhe mjete si Zoom, Mentimeter dhe Kahoot, duke eksploruar përdorimet dhe avantazhet e tyre. Pjesëmarrësit do të mësojnë të integrojnë platformat në mësimdhënie për të rritur ndërveprimin dhe përfshirjen e nxënësve. Modulet ofrojnë udhëzime praktike për krijimin e llogarive dhe menaxhimin e materialeve digjitale. Trajnimi synon të rrisë aftësitë teknologjike të mësuesve dhe të ndihmojë në zhvillimin e një kulture të re mësimore të përshtatur me brezat e rinj.

12. Zgjedhja e formës më të përshtatshme të mëimit dhe fazat e procesit mësimor gjatë mëimit të kombinuar dhe në distancë/online

Ky trajnim ndihmon pjesëmarrësit të përshtatin procesin mësimor me formatin digjital dhe të kombinuar, duke analizuar metodologjitë më të përshtatshme për mësimdhënie. Modulet trajtojnë dallimet midis mësimdhënies sinkrone dhe asinkrone, përdorimin e lojërave dhe zgjidhjen e problemeve për të nxitur të nxënëit aktiv. Pjesëmarrësit do të aftësohen të planifikojnë dhe realizojnë orë mësimore që integrojnë teknologjinë në mënyrë efektive. Trajnimi ofron një qasje praktike për rritjen e angazhimit të nxënësve dhe përmirësimin e rezultateve të të nxënëit.

13. Vlerësimi i nxënësit sipas kërkesave të kurrikulës dhe nëpërmjet teknikave online

Trajnimi eksploron rëndësinë e vlerësimit të nxënësve në procesin e të nxënëit dhe si matje. Modulet mbulojnë vlerësimin formues, diagnostikues dhe teknikat digjitale për të vlerësuar rezultatet e nxënësve. Pjesëmarrësit do të marrin njohuri mbi zhvillimin e instrumenteve të vlerësimit dhe do të shqyrtojnë shembuj praktikë për përdorimin e teknikave bashkëkohore. Trajnimi thekson rolin e vlerësimit si një mjet për përmirësimin e të nxënëit dhe përshtatjen me kërkesat e kurrikulës.

14. Aftësitë pedagogjike në eLearning

Ky trajnim përqendrohet te aftësitë pedagogjike për mësimin elektronik, duke adresuar transformimin digjital në arsimin bashkëkohor. Modulet mbulojnë krijimin e përmbajtjeve digjitale, mikromësimin dhe aksesueshmërinë. Pjesëmarrësit do të mësojnë të strukturojnë materialet mësimore, të përcaktojnë instrumentet e vlerësimit dhe të aplikojnë metoda inovative për të nxitur të nxënëit. Trajnimi promovon një qasje gjithëpërfshirëse, duke transformuar rolin e mësuesve dhe duke përshtatur mësimdhënien me teknologjinë moderne.

I.3.1.a. Këshilla të Përgjithshme për aplikimin e pedagogjisë digjitale

Efikasiteti i pedagogjisë digjitale varet shumë nga mënyra dhe qëllimi për të cilën përdoret. Sfida e përditshme sistemit të edukimit në përgjithësi është që të trajnohen fillimisht mësuesit për potencialin e tyre digjitalo-pedagogjik dhe më pas të binden dhe të fillojnë ta përdorin atë në mësimdhënie. Përpara sesa një mësues të fillojë të përdori pedagogjinë digjitale duhet të ndalet në 4 fusha të rëndësishme:

- 1. Objektivat;**
- 2. Kapaciteti dhe nevojat;**
- 3. Plani i mësimdhënies dhe mësimnxënies;**
- 4. Reflektimi.**

1. Identifiko Objektivat

Mësuesi/ja që vendos të përdorë teknologjinë në mësimdhënie është e rëndësishme të artikulojë qartë motivet e tij/saj duke iu dhënë përgjigje pyetjeve të tilla si: Pse dëshiroj të angazhohem në përdorimin e pedagogjisë digjitale? Pse dua që nxënësit e mi të mësojnë nëpërmjet materialeve dhe pajisjeve digjitale? Cilat janë pritshmëritë dhe rezultatet mësimore?

2. Përcakto Kapacitetin dhe Nevojat digjitale

Mësuesi/ja duhet të përcaktojë qartë se çfarë kapaciteti digjital ka dhe çfarë i nevojitet për ta zhvilluar atë më tej. Përgatituni që në fazat e para të përdorimit të pedagogjisë digjitale të shpenzoni më shumë kohë sesa ju mendoni, sepse shpeshherë edhe vetë pajisjet teknologjike, lidhja e internetit, funksionimi i platformës apo aplikacioneve krijojnë vonesa të pamenduara. Gjithsesi, mos u dekurajoni, sepse ajo që krijoni në formë digjitale mbetet më gjatë, modifikohet dhe shpërndahet shumë më lehtë sesa ato të krijuara fizikisht.

3. Zhvillo planin e mësimdhënies dhe mësimnxënies

Pasi ke përcaktuar qartë qëllimet dhe kapacitetet e tua, është momenti për të identifikuar dhe vendosur se çfarë metodash, qasje dhe mjetesh do të përdorësh për të aplikuar pedagogjinë digjitale në mësim. Duhet pasur parasysh që të gjitha këto duhet të jenë në përputhje dhe të përshtaten për të arritur sa më mirë rezultatet mësimore që janë vendosur që në fillim.

Kini parasysh që të kujdeseni për parimet etike dhe rreziqe të mundshme të fshehura për nxënësit tuaj. Domethënë, kur të vendosni se çfarë qasje dhe mjetesh do të përdorni për të arritur rezultatet mësimore, kujdesuni të mos përfshini aplikacione ose programe për të cilat nxënësit duhet të paguajnë që ta përdorin, mos të jenë të detyruar të përdorin të dhëna që kompromentojnë privatësinë e tyre ose të tjerëve etj. *Për shembull*, në lëndën e letërsisë, në një detyrë që u kërkon nxënësve të shkruajnë një ese ku të reflektojnë dhe përshkruajnë jetën e tyre, i udhëzoni ata që ta mbajnë përshkrimin në linjë të përgjithshme, pa hyrë në detaje të panevojshme dhe që mund të përdoren kundra tyre në të ardhmen.

Po kështu, planifikimi duhet të përfshijë edhe mënyrën se si do të strukturohet mësimi për të arritur rezultate e duhura. Sa elementë do kenë dhe si do kombinohen ato për qëllimin e përbashkët. Së fundi, planifikoni edhe se si do ta vlerësoni punën e nxënësve, sa peshë do ketë çdo element i mësimi, reflektimi mbi materialet digjitale, përgjigjet e pyetjeve etj.

4. Jepi kohë reflektimit

Parashikoni kohë të mjaftueshme që nxënësit të shprehin përshtypjet dhe përvojat e krijuara gjatë mësimi me elementë digjital në mënyrë që t'ju shërbejë për të përmirësuar punën në të ardhmen, për të ditur nëse ka pasur vërtet ndikimin e duhur përfshirja e elementëve digjitale dhe çfarë duhet ndryshuar. Në varësi të përshtypjeve të nxënësve mund të përcaktoni edhe fushat ku keni nevojë që të përmirësoheni dhe trajnoheni për të përdorur me efikasitet pedagogjinë digjitale.

I.4. Aftësitë digjitale të mësuesve dhe nxënësve

Aftësitë digjitale shtrihen në një spektër që fillon nga aftësitë bazë në ato më të avancuara dhe përfshijnë një "kombinim të sjelljeve, ekspertizës, njohurive, zakoneve të punës, tipareve të karakterit, prirjeve dhe kuptimeve kritike¹".

Po kështu, nëse kombinojmë disa përkufizime, aftësitë digjitale u referohen grupit të njohurive, shprehive, qëndrimeve dhe aftësive të nevojshme për të përdorur teknologjitë digjitale dhe për të përfituar prej tyre në mënyrë efektive në kontekste të ndryshme. Ato janë jetike për zhvillimin në shoqërinë digjitale të shekullit të 21-të, në të cilën teknologjitë e informacionit dhe komunikimit janë kudo. Ato mbulojnë një gamë të gjerë aftësish që variojnë nga njohuritë bazë digjitale (të dish se si funksionojnë pajisjet elektronike, apo se si të hysh dhe lundrosh në ueb) deri te aftësi të avancuara që i lejojnë njerëzit të ndërveprojnë, komunikojnë, krijojnë, bashkëpunojnë dhe zgjidhin probleme duke përdorur mjete digjitale.

I përshtatur në kontekstin e arsimit, mund të themi se kompetencat digjitale të mësimdhënies i referohen grupit të njohurive, aftësive dhe qëndrimeve që mësuesit duhet të zhvillojnë për të përdorur në mënyrë efektive teknologjitë dixhitale në praktikën e tyre arsimore. Kjo është arsyeja që përpara sesa të përdorim pedagogjinë digjitale është e nevojshme që të realizojmë vlerësimin e gjendjes aktuale të aftësive digjitale të mësuesve dhe nxënësve dhe më pas ngritjen e kapaciteteve të tyre dhe investimi në ato drejtime ku ata shfaqin mangësi.

¹ *Broadband Commission for Sustainable Development (2017). Working Group on Education: Digital skills for life and work. p4.*

Pavarësisht se, si mësuesit, ashtu edhe nxënësit, janë të rrethuar nga pajisjet elektronike dhe përdorimi i teknologjisë, sidomos i telefonisë lëvizëse, aftësitë e tyre mund të mos jenë në nivelin e duhur kur flasim për përgatitje të materialeve digjitale për tu përdorur në mësim. *Për shembull*, nxënësit mund të jenë njohës shumë të mirë të aplikacioneve të rrjeteve sociale dhe mund të shpenzojnë shumë kohë me to gjatë ditës, por kur u kërkohet të orientohen në një platformë të menaxhimit të mësimin, ose të përgatisin materiale digjitale, nuk janë të aftë ta realizojnë këtë. E njëjta problematikë mund të shfaqet edhe për shumë mësues.

Për të pasur sukses në përfshirjen më të lartë të pedagogjisë digjitale në mësimdhënie dhe mësimnxënie, si mësuesit, ashtu edhe nxënësit mjafton të kenë aftësi digjitale në nivel pak mbi fillestar deri në mesatar. Po si mund të përcaktohet se në cilin nivel të aftësive digjitale jemi dhe cilat janë fushat ku duhet të punojmë për tu përmirësuar dhe për të rritur këtë nivel?

1.4.a. Vetëvlerësimi i aftësive digjitale

Sipas kuadrit evropian të kompencave digjitale të arsimtarëve të trajtuar më lart, vetëvlerësimi i aftësive digjitale mbështetet në 5 fusha të kompetencës digjitale dhe tre nivele të aftësive: A (niveli fillestar ose bazik); B (niveli mesatar); dhe C (niveli i avancuar). Pesë fushat që përcaktojnë kompetencat digjitale janë:

- 1. Njohja e informacionit dhe e të dhënave:** Të formulosh nevojat për informacion, të lokalizosh dhe shkarkosh të dhëna, informacione dhe përmbajtje digjitale. Të gjykosh rëndësinë e burimit të informacionit dhe përmbajtjes së tij. Të arrish të ruash menaxhosh dhe organizosh të dhëna, informacione dhe përmbajtje digjitale.
- 2. Komunikimi dhe bashkëpunimi:** Të ndërveprosh, komunikosh dhe bashkëpunosh përmes teknologjive digjitale duke qenë të vetëdijshëm për diversitetin kulturor dhe midis brezave. Të përfshihesh në shoqëri përmes shërbimeve digjitale publike e private si dhe pjesëmarrjes qytetare. Të menaxhojë praninë, identitetin dhe reputacionin digjital të një personi.
- 3. Krijimi i përmbajtjes digjitale:** Të krijosh dhe modifikosh përmbajtje digjitale për të përmirësuar dhe integruar informacionin dhe materiale shtesë në një përmbajtje që ekziston tashmë ndërkohë që kupton edhe se si duhen zbatuar të drejtat e autorit. Të dish të japësh udhëzime të kuptueshme për një sistem kompjuterik.
- 4. Siguria:** Të mbrosh pajisjet, përmbajtjen, të dhënat dhe privatësinë në mjediset digjitale. Të mbrosh shëndetin fizik dhe mendor dhe të jesh i vetëdijshëm për teknologjitë digjitale që përdoren për mirëqënien dhe përfshirjen sociale.
- 5. Zgjidhja e problemeve:** Të identifikosh nevojat e problemet dhe të zgjidhësh probleme konceptuale dhe situata problemore në një mjedis digjital; Të përdorësh mjetet digjitale për

të sjellë risi në procese dhe produkte; Të jesh i përditësuar me evolucionin digjital. (Më poshtë jepet skema e 5 fushave të kompetencës digjitale)



Figura 3: Fushat e Kompetencës Digjitale të Mësuesve

I.4.b. Nivelet e kompetencave digjitale për mësuesit

Në bazë të fushave sipas kompetencës digjitale, mësuesit mund të bëjnë një vetëvlerësim dhe të përcaktojnë se në cilin nivel janë. Si shembull, në linkun e mëposhtëm gjendet një pyetësor në për të identifikuar nivelin e aftësive digjitale që keni². Siç përmendëm më lart, aftësitë digjitale mund të ndahen në tre nivele, të cilat kanë këto veçori:

Niveli bazë: Një mësues me aftësi digjitale bazë arrin të përdorë kompjuterin/laptopin ose ndonjë pajisje tjetër në nivelin minimal. Kështu, një mësues/e mund të dijë disa funksione të hardware-it, (p.sh, përdorimin e tastierës, ekranit me prekje etj.), mund të përdorë elementë të software-it (p.sh, përpunojë tekstin në një dokument word ose power point, menaxhojë dosjet në kompjuter/laptop, modifikojë elementët e sigurisë në një celular etj.) si dhe kryejë disa veprimtari bazë në internet (p.sh. të përdorë email-in, kërkojë një informacion dhe mund të plotësojë edhe një formular në internet). Një mësues/e me aftësi digjitale bazë arrin të pasurojë deri diku veprimtarinë mësimore, duke mundur shtimin e disa materialeve digjitale dhe përdorimin e disa elementëve të tjerë nga interneti, por pa mundur të realizojë ndonjë përpunim më të komplikuar dhe krijimin e materialeve nga fillimi.

² <https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home?referrer=epass&route=%2Fen>

Niveli mesatar: Një mësues me aftësi digjitale mesatare arrin ta përdorë teknologjinë në mësim në mënyrë më kuptimplotë. Ai/ajo ka aftësinë të gjykojë mbi teknologjinë e ofruar dhe të krijojë vetë përmbajtje nga fillimi. Mësuesi/ja me këtë nivel aftësish arrin të përpunojë materiale dhe dokumente në formate të ndryshme, arrin të përdorë platforma dhe aplikacione të ndryshme, orientohet lehtësisht në internet, krijon dhe plotëson formularë ose pyetësorë të ndryshëm, arrin të dizenjojë dokumente të vlefshme për mësimdhënien dhe tua dërgojë ato nxënësve nëpërmjet platformave ose aplikacioneve në formatin e duhur. Avantazhi në këtë nivel digjital është përshtatja ndaj ndryshimeve teknologjike dhe përfshirja e tyre në mësimdhënie, si dhe dëshira për tu përmirësuar.

Niveli i avancuar: Një mësues/e përcaktohet se ka aftësi të avancuara digjitale në rastin kur nuk është vetëm një përdorues i thjeshtë i teknologjisë, por arrin të krijojë vetë materiale digjitale, ndërhyr për të modifikuar elementë apo kodin e programimit të një aplikacioni apo platforme, mund të kryejë lehtësisht rolin e administratorit të një Platforme Digjitale Mësimore, arrin të përdorë teknologjinë në mësim shumë më tepër dhe me cilësi më të lartë, duke sjellë më shumë përfitime për nxënësit. Mësuesi/ja me aftësi digjitale të avancuara ka nivelet e njohurive që u kërkojnë profesionistëve dhe specialistëve të TIK-ut si p.sh. programimi dhe menaxhimi rrjeteve kompjuterike. Me këtë nivel njohurish, një mësues/e arrin të përfshijë në mësim elementë të Inteligjencës Artificiale, krijimin e aplikacioneve në dobi të mësimin etj. Përsa i përket materialeve digjitale, në këtë nivel mësuesit kanë mundësinë të krijojë materiale shumë cilësore, të orientuara ndaj rezultateve mësimore, ndaj nivelit të nxënësve, të integruara natyrshëm në programin lëndor etj. (Më poshtë skema ilustruese mbi nivelet e aftësive digjitale).



Figura 4. Veçoritë e niveleve të aftësive digjitale në kontekstin mësimor

I.5. Roli i mësuesit dhe nxënësve në aplikimin e pedagogjisë digjitale

Për çdo element të pedagogjisë digjitale që përdoret në mësimdhënie është e nevojshme që mësuesit të parapërgatisin materialin didaktik digjital, të parashikojnë formën e shpërndarjes së tij dhe mënyrën e përfshirjes dhe vlerësimit të nxënësve. Mësuesi përzgjedh materialet ose aktivitetet digjitale si: video, imazhe, forume, kuice, lojëra etj. në varësi të objektivave mësimore dhe në linjë me nevojat, preferencat dhe qëllimet e nxënësve të tyre.

Pavarësisht avantazheve të shumta që sjell përdorimi i pedagogjisë digjitale në mësimdhënie, ajo akoma nuk ka një përhapje të kënaqshme në Europë dhe sidomos në Shqipëri. Kjo ndodh edhe për shkak se jo të gjitha shkollat janë të pajisura njësoj për të aplikuar pedagogjinë digjitale dhe gjithashtu edhe mësuesit kanë aftësi të ndryshme digjitale dhe nuk ka shumë të trajnuar për këtë.

Pedagogjia digjitale dhe aplikimi i saj në mësimdhënie nuk duhet të trajtohet si një zgjidhje magjike me anë të së cilës të gjithë mësuesit dhe nxënësit do të arrinin objektivat mësimore sistematikisht dhe të gjithë do të kishin sukses. Përdorimi i teknologjisë, në varësi të mënyrës se si mësuesi e integron në mësim mund të krijojë eksperiencë pozitive ose negative për nxënësit. Rekomandohet që përpara sesa mësuesi të fillojë aplikimin e pedagogjisë digjitale në mësim me anë të përdorimit të teknologjisë në mënyrë efikase duhet të pyesin veten për këto çështje:

- *Çfarë mjetesh janë në dispozicion për tu përdorur nga unë dhe nxënësit?*
- *Cilat janë aftësitë digjitale të miat dhe të nxënësve të mi?*
- *Si mund të përdor aplikacionet për nxitjen e ndërveprimit të nxënësve?*
- *Cilat janë metodat bashkëkohore që mund të kombinoj për realizimin e pedagogjisë digjitale?*

I.5.a. Përfitimet e nxënësve nga përdorimi i pedagogjisë digjitale

Pedagogjia digjitale po praktikohet në shumë shkolla dhe universitete të botës, sepse ajo sjell përfitime të shumta për nxënësit dhe i përgatit ata më mirë për punësimin e ardhshëm dhe përballjen me sfidat në punë. Disa nga këto përfitime renditen më poshtë:

1. *Mësim i personalizuar:* Duke qenë se pedagogjia digjitale ndërthuret me metodat bashkëkohore të mësimdhënies, ajo përdor edhe mësimin e përzjerë, klasën e përmbysur, mësimin e bazuar në probleme etj. dhe në këtë mënyrë ndihmon nxënësit që të mësojnë sipas ritmit të tyre dhe kur ata e kanë më të përshtatshme.
2. *Rritje e inteligjencës:* Për të aplikuar pedagogjinë digjitale, nxënësit ashtu si dhe mësuesit duhet të kenë aftësitë e duhura digjitale. Me anë të pedagogjisë digjitale nxënësit zhvillojnë aftësitë për të përdorur teknologjitë më të fundit, përdorin më mirë burimet e internetit, kërkimin dhe mbledhjen e informacionit duke rritur produktivitetin dhe efikasitetin e tyre.

3. *Motivim për mësimin:* Gjatë përdorimit të materialeve digjitale në platforma dhe aplikacione, nxënësit janë më të angazhuar për të eksploruar më shumë dhe për të zhvilluar e zgjeruar bazën e tyre të informacionit. Mësimi nëpërmjet teknologjisë digjitale është më ndërveprues dhe kjo i motivon më shumë nxënësit që të përfshihen dhe të lidhen më shumë me materialin mësimor.
4. *Ndërgjegjësim më i lartë për mësimin:* Pedagogjia digjitale përfshin edhe vlerësimin digjital, i cili është më transparent dhe merret në kohë reale. Kjo i ndërgjegjëson nxënësit për të vetëvlerësuar rezultatin e tyre dhe të identifikojnë shpejt pikat që duhen përmirësuar.
5. *Rritje e bashkëpunimit:* Teknologjitë dhe mjetet digjitale të të mësuarit lehtësojnë krijimin dhe menaxhimin e grupeve të veçanta për nxënësit dhe prindërit. Më tej, mundësia për të personalizuar sekuencat e mësimit e bën mësimdhënien më produktive dhe përshpejton përparimin e nxënësve.
6. *Zhvillim i aftësitësive digjitale:* Ekspozimi ndaj teknologjive dhe mjeteve të ndryshme digjitale gjatë klasave fillore dhe të mesme i përgatit nxënësin për arsimin e lartë dhe për profesione të kohës.

I.6. Përdorimi i platformës Mësovet dhe materialeve mësimore digjitale në pedagogjinë digjitale

Platforma Mësovet është një platformë mësimore me bazë moodle, që ofrohet në shqip dhe që aktualisht përmban 161 lëndë dhe module të digjitalizuara të arsimit profesional, si dhe burime të tjera didaktike. Mësuesit që përdorin Mësovet mund të aksesojnë këto materiale mësimore digjitale të gatshme ashtu siç janë, ose mund t'i modifikojnë apo zhvillojnë përmbajtje të re didaktike.

Mësovet është një platformë që lehtëson aplikimin e pedagogjisë digjitale dhe nëse kombinohet edhe me vlerësimin digjital dhe integrimin e aktiviteteve të larmishme mësimore, ajo ndikon në lehtësimin e punës, rritjen e bashkëpunimit midis mësuesve të shkollave të ndryshme, nxitjen dhe përfshirjen më të madhe të nxënësve, përmirësimin e vazhdueshëm të përmbajtjes digjitale, përshtatjen më të shpejtë me informacione të reja etj.

Në këtë platformë mësuesit mund të përfshijnë shumë lehtë tipe të ndryshme materialesh didaktike digjitale, të përdorshme nga çdo pajisje elektronike dhe në çdo kohë. Ata mund të përfshijnë prezantime interaktive të përgatitura në programe ose aplikacione të tjera, të praktikojnë metoda bashkëkohore të mësimdhënies si: klasat e përmbysura; mësimin e bazuar në probleme, projekte apo raste studimi; të krijojnë përmbajtje të shpërndarë në formën e MOOC vetëm për nxënësit e lëndës së tyre ose më gjerë.

Në çështjet e mëposhtme janë dhënë disa udhëzime se si mund të përdoret Mësovet në aplikimin e pedagogjisë digjitale nëpërmjet aplikimit të metodave bashkëkohore të mësimdhënies si p.sh. mësimi i bazuar në projekte, në probleme, mësimi i kombinuar, mësimi me anë të workshop-it etj.

II. Krijimi i materialeve mësimore digjitale të lidhura me metodat bashkëkohore të mësimdhënies

II.1. Hapat e krijimit të një projekti cilësor dhe përshtatja e tij për Mësovet

Mësimi i bazuar në projekte (MBnP) është një nga metodat bashkëkohore të mësimdhënies që po gjen përdorim të gjerë në shkollat profesionale në Shqipëri. Kjo metodë zhvillohet nëpërmjet bashkëpunimit në grupe gjatë një periudhe të caktuar kohe, që mund të zgjasë nga disa javë deri në disa muaj, dhe shpesh mund të organizohet si aktivitet ndërlëndor.

Vlen të përmendet se platforma **Mësovet** ofron një mjedis të përshtatshëm për të strukturuar dhe menaxhuar projektet. Ajo lehtëson:

- Organizimin e fazave të projektit dhe përcaktimin e planit të zhvillimit.
- Grumbullimin e materialeve dhe punës së nxënësve në një vend të centralizuar.
- Monitorimin dhe vlerësimin më të shpejtë e transparent të projekteve.

Më poshtë paraqitet një shembull ilustrues për MBnP.

PROJEKT MODEL

Tema e projektit: *Sfidat e zhvillimit të turizmit në Shqipëri nga viti 1945 deri 2024 dhe e ardhmja e tij.*

Niveli i nxënësve: *Arsimi i mesëm i lartë;*

Kohëzgjatja: *5 javë mësimore*

Rezultatet mësimore:

Nxënësit do të aftësohen:

- të identifikojnë sfidat kryesore të zhvillimit të turizmit në Shqipëri në periudhën 1945-2024 si dhe ndryshimet që kanë ndodhur në organizimin e tij, reformat, investimet etj.
- të krahasojnë tiparet e zhvillimit të turizmit në Shqipëri në periudha të ndryshme prej 1945-2024.
- të analizojnë faktorët që ndikuan në ndryshimet e shfaqura dhe ndikimi i tyre në turizmin aktual në Shqipëri dhe çfarë duhet bërë për të ardhmen.

Për arritjen e këtyre rezultateve mësimore duhet që:

1. Nxënësit të përzgjedhin një periudhë kohore dhe rajon për studim, duke shmangur përsëritjet midis grupeve.
2. Kërkimi të përqendrohet në pyetje thelbësore mbi tiparet dhe ndryshimet kryesore në turizmin e rajonit të përzgjedhur.
3. Puna të realizohet duke përdorur burime të ndryshme informacioni (literaturë, intervista, pyetësorë).

Prezantimet e rezultateve të punës nga nxënësit mund të bëhen në këto forma:

- Prezantime vizuale (PowerPoint, Prezi, Canva).
- Video me komentim të regjistruar.
- Dokumentar me pamje dhe intervista në terren.
- Dramatizim i shkurtër mbi ndryshimet e identifikuara.

Këtu mësuesit mund të inkurajojnë kreativitetin e nxënësve duke ofruar më shumë pikë për format inovative të prezantimit (p.sh., aplikacione të tjera përveç PowerPoint).

Disa këshilla për të zhvilluar si duhet projektin:

“Zhvillimi i Turizmit në Shqipëri është me rëndësi dhe duhet të studiohet në të gjithë elementët ku ka pësuar ndryshime dhe se si ato kanë ndikuar në ecurinë e vendit në përgjithësi etj. Është e rëndësishme që të përzgjidhni një qytet ose rajon për të cilin keni informacione dhe një njohje paraprake të zhvillimit të turizmit në të, format kryesore të turizmit, ndikimit në ekonominë lokale dhe kombëtare etj. Përpara sesa të vendosni se për cilin qytet ose rajon do të zhvilloni projektin, është mirë të konsultoheni me literaturën dhe burimet e tjera të disponueshme për të dhe të përzgjidhni atë që ju siguron më shumë burime informacioni.

Prezantimi juaj duhet të përqendrohet në disa tregues të sfidave dhe ndryshimeve, të cilët është mirë që t’i përcaktoni që në fillim të punës tuaj si për shembull: tipet e turizmit që zhvillohen të grupuara sipas parimeve të zhvillimit të qëndrueshëm, niveli i ndryshimeve infrastrukturore në shërbim të turizmit; potenciali human dhe natyror i zonës për ta zhvilluar turizmin; niveli i punësimit në turizëm dhe si e parashikoni të ardhmen e turizmit në zonë.

Përdorni grafikë, harta, tabela dhe fakte të tjera për të argumentuar ndryshimet e evidentuara si dhe qëndrimin tuaj.

Në fund të prezantimit vendosni dy -tre Përfundime të rëndësishme dhe sugjerime për ndryshimin e situatës për problematikat e zbuluara”.

Zhvillimi i Projektit dhe përshtatja në Mësovet:

Më poshtë jepen disa sugjerime për mësuesit lidhur me zhvillimin e projektit dhe përshtatjen e tij në Mësoret:

Faza e parë:

- Projekti prezantohet para nxënësve dhe vendoset në platformë Tema e projektit dhe faza:
- Mësuesi përcakton në platformë kohëzgjatjen;
- Mësuesi shpjegon Projektin, Rezultatet Mësimore dhe mënyrën se si do të realizohet dhe si do prezantohen punimet e grupeve;
- Mësuesi përcakton dhe u shpjegon nxënësve vlerësimin që do kenë për Projektin, si do realizohet vlerësimi, sa peshë do ketë në vlerësimin përfundimtar të lëndës. Gjithashtu mësuesi shpjegon se në metodën e mësimit të bazuar në projekte vlerësimi kryhet nga mësuesi, nga nxënësit/grupet për njëri-tjetrin dhe vetëvlerësimi. Rekomandohet që mësuesi të ketë rreth 50-60% të vlerësimin të projektit dhe pjesa tjetër të ndahet midis dy kategorive të tjera;
- Mësuesi organizon nxënësit në grupe (është mirë të ketë parasysh rekomandimet për ndarjen sa më të mirë të grupeve për mësimin e bazuar në projekte) dhe ua komunikon grupet nxënësve;

Faza e dytë:

- Grupet punojnë çdo javë dhe paraqesin para grupeve të tjera ecurinë e projektit, vështirësitë e hasura dhe planin për vazhdimin;

Faza e tretë:

- Pas javës së pestë grupet me rradhë prezantojnë Projektin e tyre të realizuar për qytetin/rajonin dhe sipas formatit të përzgjedhur prej tyre;
- Vlerësimi i Projektit u komunikohet nxënësve ose u dërgohet linku ku të bëjnë vlerësimet dhe pasi shtohet edhe vlerësimi i mësuesit shfaqet në rubrikën e Notave (Gradebook) të Mësoret, nën kategorinë Projekte ose siç e ka vendosur mësuesi/ja.

Video tutorial:

- [Krijimi i aktiviteteve për të zbatuar mësimin e bazuar në projekte nëpërmjet Mësoret.](#)

II.2. Si të krijojmë përmbajtje për mësimin e bazuar në probleme dhe si t'i përfshijmë ato në Mësoret

Mësimi i bazuar në probleme (MBP) është një nga metodat moderne të mësimdhënies që po gjen gjithnjë e më shumë përdorim në arsimin shqiptar. Kjo metodë është veçanërisht e përshtatshme për shkollat profesionale, pasi ndihmon në përfshirjen aktive të nxënësve, zhvillon mendimin kritik dhe i përgatit ata për përballje me situata reale, duke i përgatitur për tregun e punës.

Para integrit të MBP-së në platformën Mësovet, është e rëndësishme të kuptohen parimet kryesore të saj. Për shembull, problemi që prezantohet duhet të jetë i formuluar mirë dhe të përmbushë disa kriteret specifike për të qenë efektiv në mësimdhënie. Po ashtu, grupimi i nxënësve duhet të bëhet me kujdes, duke u bazuar në nivelin e tyre. Për këtë qëllim, mësuesi duhet të shfrytëzojë Gradebook për të krijuar grupe me 4-5 nxënës, të cilëve u prezantohet problemi për zgjidhje.

Një parim tjetër thelbësor për zbatimin efektiv të kësaj metode është që mësimi të zhvillohet sipas një procesi me shtatë hapa të qartë, që pasqyrohen në Mësovet me aktivitete të caktuara dhe me vlerësime për secilin hap, si në skemën e mëposhtme.

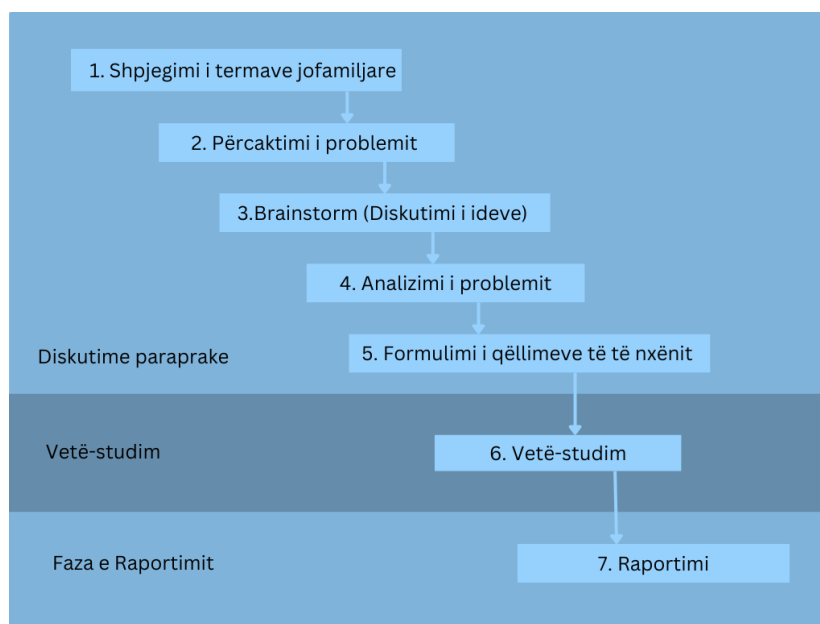


Figura 5. Hapat e Metodës së Mësimit bazuar në Probleme

Në vijim shpjegohen më tej hapat e mësimit të bazuar në probleme dhe mënyrën si mund të paraqiten në Mësovet:

Hapi 1. Identifikimi i problemit: Nxënësit njihen me problemin/skenarin.

Për hapin e parë mësuesi krijon në MësoVET një *assignment* ku prezanton problemin. Për të punuar për problemin mësuesi mund të organizojë forume të mbyllura për secilin grup pune dhe rubrikën chat (bisedë), ku diskutojnë për problemin dhe mënyrën si do e zgjidhin.

Hapi II. Zbulimi i njohurive ekzistuese në lidhje me problemin: Nxënësit identifikojnë njohuritë që kanë tashmë në lidhje me problemin dhe që do t'u shërbejnë për punën në vazhdim. Për funksionimin e këtij hapi, në platformë mund të krijohet për çdo grup një aktivitet Glossary ose Wiki, ku çdo anëtar kontribuon me informacione. Grupet mund të mbajnë të aktivizuar edhe Forumet ose Chat-et personale.

Hapi III. Ndërtimi i hipotezave (stuhi mendimesh) dhe zbulimi i mekanizmave të mundshëm për zgjidhjen e problemit. Ky hap është mirë të fillohet me sqarimin dhe kuptimin e termave dhe koncepteve kryesore të problemit. Gjithashtu për këtë hap do të vazhdohet me aktivitetin Wiki, ku anëtarët vazhdojnë të shtojnë materiale për zgjidhjen e problemit. Forumi dhe Chat-i është mirë të mbeten të aktivizuar deri në hapin e fundit.

Hapi IV. Identifikimi i çështjeve (mangësive) të të nxënës. Si mangësi të të nxënës mund të klasifikohen pyetjet të cilave nxënësit nuk mund t'u përgjigjen me njohuritë ekzistuese. Këtu mund të krijohet një forum i hapur, ku të gjithë nxënësit mund të kontribuojnë. Mësuesi gjithashtu mund të japi udhëzime dhe të orientojë grupet për gjetjen e materialeve.

Hapi V. Studimi individual. Ky është hapi ku nxënësit përzgjedhin vetë se çfarë do të studiojnë, në varësi të njohurive që kanë dhe atyre që u duhen për zgjidhjen e problemit.

Hapi VI. Rivlerësimi dhe aplikimi i njohurive të reja në trajtimin e problemit. Në këtë hap aplikohen njohuritë e reja në trajtimin e problemit dhe mësuesi u jep sfida të ndryshme që nxënësit të angazhohen të gjithë dhe të përdorin njohuritë e reja që morën rreth tij.

Hapi VII. Vlerësimi dhe paraqitja e rezultateve. Këtu nxënësit japin vlerësim për njohuritë e përfituara nga zgjidhja e problemit. Kështu, do ketë një detyrë (assignment) ku çdo grup do të dorëzojë zgjidhjen e problemit sipas mendimit të tyre. Mund të jenë në formën e një prezantimi, një ese, një video e shkurtër etj.

PBL mund të integrohet në platformën MësoVET duke përdorur një qasje të ngjashme me *Mësimin e Bazuar në Projekte*. Secili hap i procesit të MBP-së mund të përfaqësohet si një detyrë e veçantë, dhe kërkesat për secilën detyrë duhet të përputhen me hapin përkatës të procesit. Në tabelën e mëposhtme paraqiten hapat e MBP-së, mjetet që mund të përdoren në MësoVET dhe llojet e vlerësimit të rekomanduara për secilin hap, të paraqitura në tabelën e mëposhtme.

Hapat	Mjetet në Mësovet	Lloji i vlerësimit
1. Identifikimi i problemit	Forum me grupe të mbyllura dhe Chat-i i mbyllur	Me pikë ose me shkallëzim
2. Zbulimi i njohurive ekzistuese	Database, Glossary, Wiki, forume dhe chat	Me pikë
3. Ndërtimi i hipotezave dhe zgjidhjeve	Wiki, Glossary, forume dhe chat në grup	Me shkallëzim
4. Identifikimi i mangësive të të nxënësve	Forume të hapura me pyetje dhe përgjigje	Me shkallëzim
5. Studimi individual	Forume dhe chat në grupe	Me pikë
6. Rivlerësimi dhe aplikimi i njohurive të reja	Forume dhe chat në grupe	Me shkallëzim
7. Vlerësimi dhe paraqitja e rezultateve	Dosje/dokumente të dorëzuara	Me pikë (nga mësuesi; grupet e tjera; dhe vetëvlerësim)

Tabela 1. Hapat, Mjetet dhe Lloji i Vlerësimit në Mësovet për MBP

II.3. Mësimdhënia me anë të Workshop-it dhe përdorimi i tij në Mësovet

Një nga aktivitetet që mund të shtohen në lëndët e krijuara në Mësovet, është edhe workshop-i. Përdorimi i tyre në mësimdhënie konsiderohet si një mënyrë efektive për të tërhequr vëmendjen e nxënësve dhe nxitjen e mendimi kritik të tyre. Si përkufizim mund të themi se *“Workshopi është një model/metodë mësimdhënieje që i nxit nxënësit që të jenë krijues dhe të përgjegjshëm për atë çfarë po mësojnë”*.

Tre elementët që krijojnë strukturën e modelit të të mësuarit me anë të workshopit janë: mini mësimi, workshopi, konkluzionet. Këto tre elementë të strukturës përfaqësohen më vete në Mësovet dhe për secilin prej tyre shpjegohet synimi, kohëzgjatja dhe rezultati.

Mini-mësimi synon të arrijë katër gjëra: tu prezantojë nxënësve pikat kryesore të mësimit, t'i lidhë ata me njëri-tjetrin dhe përmbajtjen; t'i bëjë nxënësit që të përfshihen aktivisht në praktikimin e drejtuar të konceptit të ri dhe të lidhin praktikën e drejtuar me punën dhe angazhimin e tyre individual. Në këtë fazë kryhet edhe formimi i grupeve të punës (nëse do punohet me grupe) me jo më shumë se 4 nxënës secili. Grupi do të funksionojë gjatë gjithë workshopit.

Puna e pavarur: Pas mini-mësimit, nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur ose në grupe të vogla (ose një kombinim i të dyjave) për të praktikuar aftësitë që sapa janë diskutuar.

Këshillimi: Ndërkohë që nxënësit punojnë individualisht ose në grupe, mësuesi lëviz nëpër klasë dhe ndalon në secilin nxënës/grup për të vëzhguar punën e tyre dhe për tu dhënë këshilla se si të përfshijnë pikat kryesore të mini mësimit dhe të përgatisin punime cilësore.

Mësimi në mes të workshopit: Pasi mësuesi kalon pak kohë duke kaluar nëpër grupe dhe duke këshilluar është mirë që të ndalojë punën e tyre dhe të japi disa udhëzime të shpejta, në varësi të asaj çfarë ka vëzhguar deri në atë moment. Kjo kohë mund të përdoret për të dhënë më shumë informacion mbi temën që u trajtua gjatë mini mësimit ose të diskutoni disa nga pyetjet që ju kanë bërë gjatë kohës së këshillimit.

Shfaqja e punëve: Pasi mbarojnë fazat e mësipërme të workshopit, klasa mblidhet dhe nxënësit shfaqin punimet e tyre duke shpjeguar se çfarë kanë mësuar. Kjo fazë jo vetëm ndikon në përforsimin e njohurive, por duke ndjekur punimet e të tjerëve, nxënësit mund të nxiten për të treguar edhe në të ardhmen rezultatet e punës së tyre.

Më poshtë gjeni disa këshilla për një përdorim efektiv të metodës së mësimdhënies me anë të Workshopit:

1. *Vendosni jo më shumë se 3 objektiva për workshop-in tuaj;*
2. *Përgatisni një plan mësimi që i mbështet dhe i përforcon këto synime;*
3. *Përpiquni ta përmbliidhni mini mësimin në një faqe ose më pak*
4. *Parashikoni të sillni me vete çdo burim shtesë që ju nevojitet.*

II.3.a. Krijimi i Workshop-it në Mësovet

Workshop-i është një nga aktivitetet më të dobishme që mund të shtohet në platformën Mësovet për të përfshirë nxënësit në dorëzimin dhe vlerësimin e punimeve të tyre në mënyrë të strukturuar. Për ta krijuar, ndiqni hapat e mëposhtme dhe përshtateni sipas nevojave të klasës suaj:

1. Hapat për Krijimin e Workshop-it:

- Në platformën Mësovet, në grupin e aktiviteteve të kursit tuaj, klikoni mbi butonin “Shto një aktivitet”.
- Nga lista e aktiviteteve që shfaqen, zgjidhni opsionin “Workshop”.

2. Përshtatja e Workshop-it

Pasi të krijoni Workshop-in, është e rëndësishme që të personalizoni elementet e tij për t’iu përshtatur qëllimit dhe kohëzgjatjes së aktivitetit. Ja disa pika që duhet të keni parasysh:

- **Dorëzimi i punimeve (Submission settings):** Përcaktoni kohën kur nxënësit mund të dorëzojnë punimet e tyre. Mund të caktoni një periudhë specifike dhe të përcaktoni nëse pranohen dorëzime jashtë afatit.
- **Kalimi automatik në fazën e vlerësimeve:** Vendosni nëse platforma duhet të kalojë automatikisht në fazën e vlerësimit pas mbylljes së afatit të dorëzimit ose nëse këtë do ta bëni manualisht.
- **Mënyra e vlerësimit:** Zgjidhni formatin e vlerësimit p.sh., vlerësim me rubrika, shënime ose përlogaritje automatike të notës bazuar në peshën e kriterëve.
- **Paraqitja e feedback-ut:** Vendosni nëse nxënësit do të marrin feedback menjëherë pas vlerësimit apo pas mbylljes së gjithë procesit.

3. Monitorimi dhe Rregullimet

Pasi të përfundoni konfigurimin e Workshop-it, aktiviteti do të shfaqet në kursin tuaj dhe do të jetë gati për përdorim. Për të monitoruar ecurinë:

- Kontrolloni nëse të gjithë nxënësit kanë dorëzuar punimet e tyre në fazën e dorëzimit.
- Sigurohuni që vlerësimi të kryhet sipas parametrave që keni vendosur.

Në pamjen e workshop-it, mësuesi/ja do të shohë të gjithë fazat e tij të strukturuar. Për shembull, pamja e detajuar e Workshop-it është ilustruar më poshtë (Figura 6). Nëse keni paqartësi, mund të ndiqni tri videot tutoriale që ofrojnë udhëzime të detajura mbi përdorimin e këtij aktiviteti mësimor.

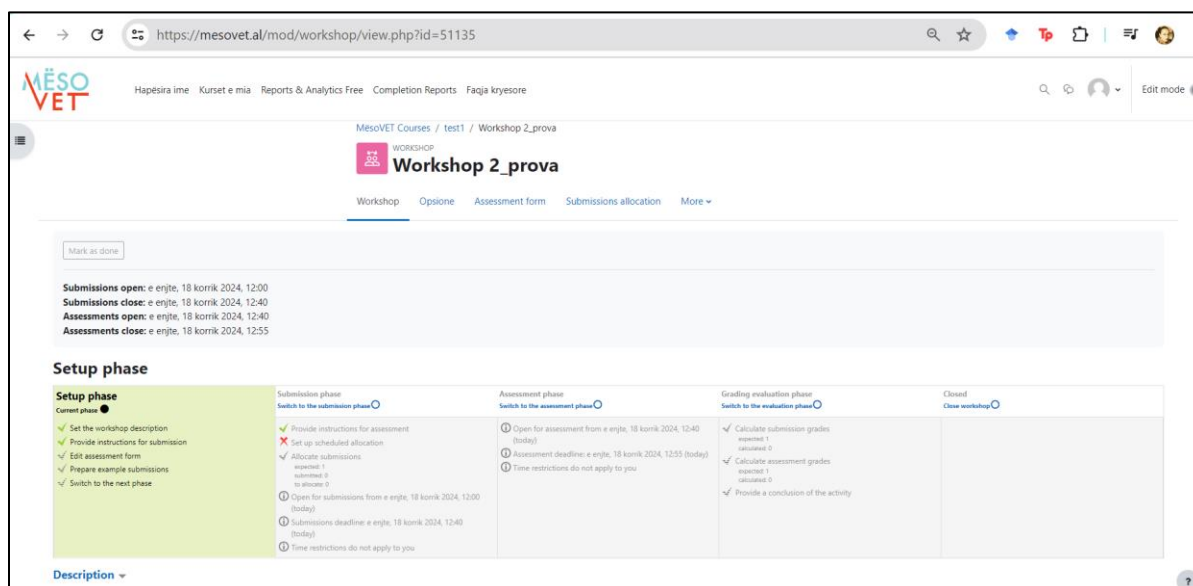


Figura 6. Pamje të krijimit të Workshop-it nga Mësoret

Video tutoriale:

- [Shtimi i një Workshopi në Mësoret;](#)

- [Pamja e Workshopit si i shfaqet nxënësve;](#)
- [Modifikimi i Workshop-it nga mësuesi.](#)

Në fund, disa këshilla:

1. Planifikoni paraprakisht qëllimet e workshop-it për t'iu përshtatur temës dhe aftësive që doni të zhvilloni te nxënësit.
2. Eksperimentoni me mënyrat e vlerësimit për të gjetur atë që funksionon më mirë për klasën tuaj.
3. Inkurajoni nxënësit të japin feedback konstruktiv për njëri-tjetrin, nëse keni zgjedhur një mënyrë vlerësimi bashkëmoshatar.

II.4. Krijimi dhe përdorimi i dosjeve personale të nxënësve

Një metodë e mirë për të ndjekur ecurinë e nxënësve në mësim është krijimi i dosjeve digjitale personale të tyre ku mund të grumbullohen të gjitha detyrat dhe prezantimet e dorëzuara nëpërmjet email-it apo platformave të tjera. Kjo metodë jo vetëm që lehtëson vlerësimin periodik apo përfundimtar të nxënësve, por i nxit mësuesit që të kërkojnë më shumë detyra në formë digjitale; i lehtëson nxënësit nga shpenzimet për fotokopjimet apo printimet e shumta, harrimi i detyrave në shtëpi, komunikimi (dorëzimi) dhe marrja e vlerësimeve në çdo kohë dhe vend etj.

Për të realizuar këtë, mësuesi ka disa mundësi se si të organizojë dosjet e nxënësve në kompjuter/laptop apo çdo pajisje tjetër që do përdorë për këtë qëllim. Për një organizim më të mirë, rekomandohet që mësuesi të mbledhë dosjet brenda një kryesore sipas vitit shkollor, më pas ndarja sipas lëndëve (nëse mësuesi jep mësim më shumë sesa një lëndë) dhe në fund sipas klasave. Për shembull, një organizim i tillë do të kishte këtë hierarki:

Niveli 1. Dosja_2023-2024; Niveli 2. Dosjet_Lënda: Kimi 10; Lënda: Kimi 11, Lënda: Biologji 11, Niveli 3. Klasa 10A, Klasa 10B, Klasa 10C; Niveli 4. Emri Mbiemri i secilit nxënës.

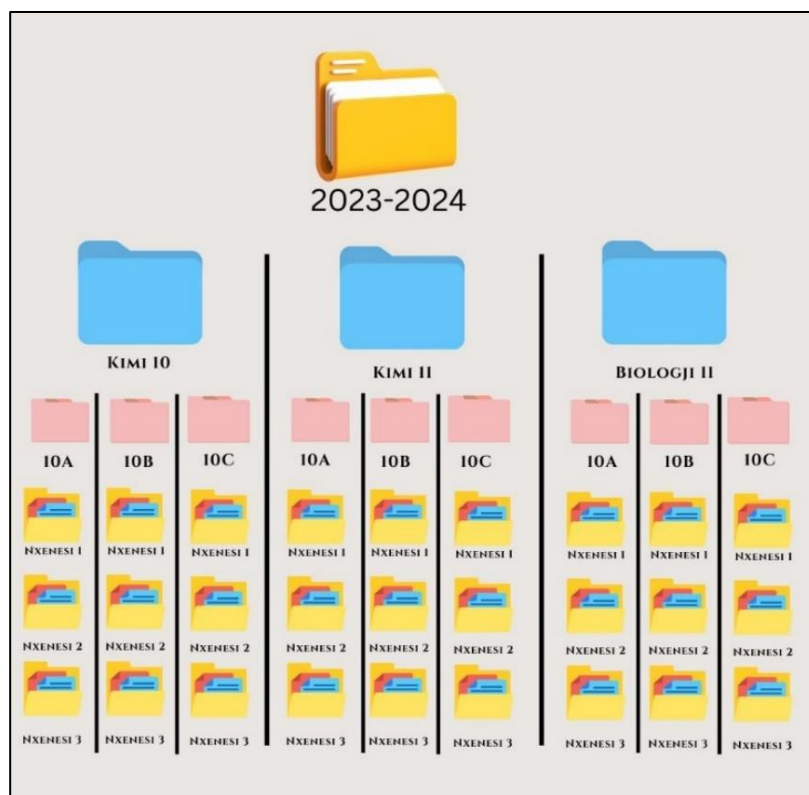


Figura 7. Modeli i Organizimit të Dosjeve Personale të Nxënësve

Në Mësoret, mësuesit dhe nxënësit kanë mundësinë të kenë dosje të tyre personale (private) dhe mësuesit mund të nxisin nxënësit që çdo detyrë të tyre ta organizojnë në atë dosje, ndërkohë që mësuesi nuk ka mundësi t'i kontrollojë ato. Është mirë që nxënësit të nxiten për krijimin e një dosjeje të tillë, sepse i ndihmon jo vetëm që t'i kenë materialet dhe detyrat e tyre në një vend, por kështu mësojnë edhe si të jenë më të organizuar.

II.5. Përdorimi i platformave për krijimin e materialeve digjitale

II.5.a. Platformat për krijimin e diagramave dhe hartave mendore

Për të bërë mësimin më tërheqës dhe për të ndihmuar nxënësit të krijojnë koncepte të qëndrueshme, rekomandohet përdorimi i skicave, hartave mendore, ilustrimeve dhe mjeteve të tjera vizuale. Vizualizimi i koncepteve dhe ideve kryesore u ndihmon nxënësve jo vetëm të mësojnë më shpejt dhe më lehtë, por edhe të kujtojnë informacionin për një kohë të gjatë. Ky proces përmirëson përqendrimin, nxit përfshirjen dhe stimulon mendimin kritik, duke i ndihmuar ata të analizojnë ndërlidhjet mes koncepteve kryesore dhe temave të tjera.

Për më tepër, nxënësit zhvillojnë aftësinë për të krijuar vetë skema, skica ose ilustrime për lëndë të ndryshme, një aftësi e dobishme kjo si në shkollë ashtu edhe në tregun e punës.

Zhvillimi teknologjik ka sjellë një ofertë të pasur dhe të shumëllojshme aplikacionesh për krijimin e ilustrimeve, skemave dhe hartave mendore. Megjithatë, kjo shumëllojshmëri mund të jetë një sfidë, pasi zgjedhja e aplikacionit më të përshtatshëm ndonjëherë mund të komplikohet. Çfarë duhet të kemi parasysh kur zgjedhim një aplikacion?

- **Kostoja:** A është aplikacioni falas apo ofron version të përdorshëm pa pagesë?
- **Thjeshtësia:** A është i lehtë për t'u përdorur?
- **Përshtatshmëria:** A i përshtatet qëllimeve të mia ose të shkollës?
Për t'ju ndihmuar në zgjedhjen e aplikacionit të duhur për **harta mendore, skica dhe ilustrime**, kemi përgatitur një video që shpjegon përdorimin e tre aplikacioneve kryesore. Shpresojmë që kjo të jetë një ndihmë praktike për të përmirësuar procesin tuaj të mësimdhënies dhe të të nxënit.

Krijimi i hartës mendore në Broadmix dhe Canva

Për të krijuar një hartë mendore të mësimt që kemi shpjeguar ose të kapitullit në Broadmix dhe Canva, mund të përdorim modelet e gatshme (template) ose të krijojmë vetë nga fillimi. Në fazat e para të përdorimit të çdo platforme apo aplikacioni, sugjerohet të përdoren këto modele të gatshme, sepse lehtësojnë dhe përshtojnë punën. Më vonë mund të eksperimentohet për të krijuar vetë modelet. Krijimi i hartave mendore do të lehtësohet më shumë, nëse paraprakisht kemi nxjerrë disa shënime për elementët që do të përfshijmë në të dhe mënyrën e organizimit.

Video tutorial:

- [Krijimi i një harte mendore në Broadmix;](#)
- [Krijimi i një harte mendore në Canva.](#)

II.5.b. Aplikacionet për krijimin e animacioneve

Në internet mund të gjejmë shumë aplikacione për të krijuar animacione të personalizuara sipas mësimëve përkatëse. Një pjesë e madhe e tyre janë me pagesë dhe të lejojnë ta përdorësh aplikacionin vetëm në versionin provë (trial) dhe nuk të lejon të shkarkosh krijimet, ndërsa të tjerë, përveç versionit me pagesë ofrojnë edhe një version pa pagesë me më pak mjete ose modele të gatshme për tu përdorur. Duke ditur këtë, është mirë që kur përzgjidhni një aplikacion, platformë apo program për ta përdorur në mësimdhënie, të keni parasysh edhe këtë element.

Ndër aplikacionet për krijimin e animacioneve për mësimdhënie, po gjen një përhapje të gjerë Animaker dhe Powtoon. Sipas përshtypjeve nga përdorues të ndryshëm të Animaker, ata cilësojnë se ky aplikacion është një mjet shumë i mirë për krijimin e animacioneve dhe

prezantimeve në 2D. Aplikacioni vetë të ofron një galeri personazhesh, që mund të përdoren direkt në prezantime apo animacione, por të lejon edhe që të krijosh vetë personazhe të rinj, duke përdorur elementët e gatshëm gjithashtu. Përveç personazheve, aplikacioni ofron të gatshme për tu përdorur edhe skena, peizazhe, objekte etj. të cilat tërhiqen lehtësisht dhe vendosen në prezantimin përkatës.

Animaker është përdorur gjerësisht edhe nga biznese të ndryshme për reklamimet dhe shpjegimet e produkteve të tyre. Mësuesit mund të integrojnë përdorimin e Animaker në lëndë të ndryshme dhe të shohin përfitimet që sjell ai te nxënësit. Gjithashtu, mësuesit mund të nxisin nxënësit e tyre të krijojnë prezantimet e punëve në këtë aplikacion. Për shembull, receta të ndryshme apo situata në hotele me klientë të ndryshëm mund të shpjegohen shumë mirë me anë të animacioneve ose videove të shkurtra të krijuara në Animaker. Më poshtë është një video tutorial se si të përdorim elementët kryesor të Animaker për një prezantim të shkurtër, por secili mund të eksplorojë më shumë në aplikacion, i cili gjithashtu ka shumë video tutorial.

Video tutorial:

- [Krijimi i llogarisë \(account\) në Animaker;](#)
- [Krijimi i një prezantimi të shkurtër në Animaker;](#)
- [Krijimi i një llogarie dhe prezantimi të shkurtër në Powtoon.](#)

II.5.c. Platforma për krijimin e prezantimeve interaktive dhe gamification

Aplikacionet e ndryshme për krijimin e animacioneve na ndihmojnë për ta bërë mësimin më tërheqës. Vizualizimi i fenomeneve, koncepteve apo ideve rrit përqendrimin në klasë, përfshirjen si dhe i nxit nxënësit të jenë edhe vetë krijues. Është provuar gjerësisht se nxënësit përfitojnë më shumë, mësojnë me lehtë dhe i mbajnë mend më gjatë ato mësimet e koncepte që i kanë.

Çfarë është Gamification dhe si përdoret në mësimdhënie

Mësimdhënia me anë të lojës (e njohur si *gamification*) është procesi i përdorimit të elementeve të lojërave interaktive është shtuar shumë në arsim, për të rritur interesin dhe përfshirjen e nxënësve. Duke qenë në rolin e lojtarit, nxënësit zhvillojnë disa aftësi të nevojshme për të fituar siç janë, këmbëngulja, përqendrimi, mendimi kritik, analizimi dhe zgjidhja e shpejtë e situatave të papritura etj.

Mësimdhënia me anë të lojës, është një term që nënkupton ‘krijimin e eksperiencave me anë të një procesi të ngjashëm me lojën duke përdorur edhe elementë të dizajnit të tyre’. Në kontekstin e mësimdhënies, ky term i referohet planifikimit të mësimet në formën e lojës për të inkurajuar më tej përfshirjen dhe motivimin e nxënësve.

Elementët kryesorë për të aplikuar me sukses “Mësimin përmes Lojës”:

Gamification po gjen mjaft përdorim në mësimdhënie dhe për të pasur sukses duhet të kemi parasysh disa elementë që ndikojnë në arritjen e rezultateve të të nxënësve si p.sh:

- *Lojërat janë interesante dhe nxënësit këmbënguljen, sepse ato të shpërblejnë gjatë gjithë kohës dhe jo vetëm në përfundim të saj. Në të njëjtën mënyrë, nëse hartojmë apo përzgjedhim një lojë për mësimin, duhet patjetër që ajo të ketë shpërblime të vazhdueshme në formën e pikëve, medaljeve, simboleve fituese, yje ose letra të veçanta.*
- *Hartimi i lojës në mënyrë të tillë, që nxënësit duhet të plotësojnë sfidat paraardhëse për të vazhduar më tej, siç ndodh më një videogame.*
- *Krijimi ose përdorimi i lojërave për mësimdhënie që kërkojnë punë në grup, ku nxënësit u përcaktohen rolet përkatëse. Duke plotësuar kërkesat e rolit të tyre nxënësit mësojnë më shumë, por gjithashtu ndjekin edhe linjën e grupit dhe mësojnë nga të tjerët.*

Këto elementë përdoren gjatë *gamification* për tu krijuar nxënësit përvoja që i sfidojnë të këmbëngulin dhe të bashkëpunojnë për arritjen e rezultateve më të mira të mundshme. Një lloj loje, që po gjen përhapje të gjerë në mësimdhënie është edhe Dhoma e Arratisjes për Mësim (anglisht: Educational Escape Room). Ky model i mësimdhënies me anë të lojës mund të përdoret për përsëritjet e kapitujve ose përsëritjet përpara provimeve të tremujorit. Ato janë një lloj aktiviteti mësimor, ku nxënësit vendosen në një mjedis të stimuluar dhe duhet të zgjidhin disa enigma dhe sfida, në mënyrë që të shpëtojnë brenda një afati kohor të dhënë (në rastet kur i vendosim edhe elementin kohë). Gjatë zgjidhjes së tyre, nxënësit mësojnë disa çështje dhe zhvillojnë mendimin kritik, aftësohen në zgjidhjen e problemeve, mësojnë dhe përforcojnë konceptet dhe njohuritë specifike të lëndës etj. Gjithashtu, ky lloj angazhimi promovon bashkëpunimin, krijimtarinë dhe aftësitë komunikuese të nxënësit. Përfitimet më të shumta nga përdorimi i Dhomës së Arratisjes në mësim janë kur ato integrohen në platformat e menaxhimit të mësimin siç është Mësovet, Moodle etj.

Avantazhi në këtë rast, si dhe në të gjitha rastet kur bëhet fjalë për materiale digjitale, është se nëse e krijon njëherë mund ta ripërdorësh në klasa dhe vitet e tjera të mësimdhënies pa limit. Gjithashtu edhe përshtatja e pyetjeve ose materialeve është shumë herë më e lehtë.

Përveç Google forms, për lojëzimin mund të përdoren edhe aplikacione të tjera kur krijohen kuice që shpërndahen në formën e lojës. Një mundësi të tillë e krijon Kahoot dhe Mentimetër, por përvoja i përket përdorimit të shpërblimeve gjatë lojës, më i përshtatshëm është Kahoot.

Video tutorial:

- [Krijimi i Escape Room duke përdorur Google forms.](#)

Në vend të mbylljes

Ky dokument mbështetës mbi pedagogjinë digjitale synon të shërbejë si një burim veçanërisht për mësuesit e arsimit profesional në Shqipëri. Ndërthurja e teknologjisë moderne me praktikën bashkëkohore të mësimdhënies jo vetëm që krijon një mjedis mësimor më ndërveprues dhe gjithëpërfshirës, por gjithashtu rrit aftësitë digjitale të nxënësve dhe mësuesve, duke përgatitur më mirë të rinjtë për sfidat e shekullit të 21-të.

Zbatimi i pedagogjisë digjitale është një proces që kërkon përkushtim, krijimtari dhe angazhim të vazhdueshëm. Urojmë që ky dokument orientues të jetë një hap i rëndësishëm drejt integritit të suksesshëm të teknologjisë në mësimdhënie, duke krijuar klase më të hapura, më gjithëpërfshirëse dhe më efektive.

Burimet e përdorura

1. <https://guides.library.utoronto.ca/digitalpedagogy#:~:text=She%20states%20that%3A%20%E2%80%9Ccollaboration%2C,key%20components%20of%20Digital%20Pedagogy;>
2. [https://www.niallmcnulty.com/2017/05/5-elements-of-a-gamified-approach-to-use-in-education/;](https://www.niallmcnulty.com/2017/05/5-elements-of-a-gamified-approach-to-use-in-education/)
3. [https://miro.com/mind-map/;](https://miro.com/mind-map/)
4. [https://boardmix.com/;](https://boardmix.com/)
5. <https://www.wondershare.net/>
6. [https://minds-in-bloom.com/the-workshop-model-tips-and-strategies/;](https://minds-in-bloom.com/the-workshop-model-tips-and-strategies/)
7. [https://www.unicef.org/digitaleducation/media/726/file/Unicef_Superstar-Teacher-Toolbox_Digital-Pedagogy.pdf.pdf;](https://www.unicef.org/digitaleducation/media/726/file/Unicef_Superstar-Teacher-Toolbox_Digital-Pedagogy.pdf.pdf)
8. [https://profuturo.education/observatorio/enfoques/competencias-digitales-docentes-guia-basica/;](https://profuturo.education/observatorio/enfoques/competencias-digitales-docentes-guia-basica/)
9. [https://www.youtube.com/watch?v=RT7sSLKvtxs&t=1450s;](https://www.youtube.com/watch?v=RT7sSLKvtxs&t=1450s)
10. <https://www.teachingchannel.com/k12-hub/blog/workshop-model-best-practices/>