



Project: CANDI - CAPACITY IN DIGITAL VET TEACHING
(101092011)

EU-Programme: ERASMUS-EDU-2022-CB-VET

Start of the project: 01 January 2023

Duration: 24 months

Deliverable 2.1

CANDI Curriculum (ALBANIAN)

Submission Date: 30.09.2024

Work Package WP No.2



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Table of Contents

1	PËRKUFIZIMET DHE AKRONIMET.....	4
2	HYRJE.....	5
3	SESIONI.....	6
4	PASQYRË TEMAVE.....	10
5	SESIONET E KURRIKULËS.....	18
5.1	Sesioni 1: Ballë për ballë.....	18
5.1.1	SESIONI 1 Përmbajtja, Pjesa A: Sistemet e Menaxhimit të Mësimi.....	18
5.1.2	SESIONI 1 Përmbajtja, Pjesa B: Video Sharing Services.....	20
5.1.3	SESIONI 1 Përmbajtja, Pjesa C: Image Databases.....	23
5.1.4	Vlerësimi.....	25
5.2	SESIONI 2: ONLINE.....	26
5.2.1	SESIONI 2 Përmbajtja, Pjesa A: online Conferencing.....	26
5.2.2	SESIONI 2 Përmbajtja, Pjesa B: Presentation Software.....	28
5.2.3	VLERËSIMI.....	29
5.3	SESIONI 3: VETË-STUDIM.....	30
5.3.1	Sesioni 3 Përmbajtja, Opsioni A: Teaching Material Generator.....	30
5.3.2	SESIONI 3 Përmbajtja, Opsioni B: Feedback Collection.....	33
5.3.3	Vlerësimi.....	36
5.4	SESIONI 4: Ballë për ballë.....	37
5.4.1	SESIONI 4 Përmbajtja: Creation of Video Resources.....	37
5.4.2	Vlerësimi.....	39
5.5	SESIONI 5: Online.....	40
5.5.1	SESIONI 5 Përmbajtja, Pjesa A: Collaborative Web Platforms.....	40
5.5.2	SESIONI 5 Përmbajtja, Pjesa B: Shared Drives and Collaborative Editing Tools.....	42
5.5.3	Vlerësimi.....	44
5.6	SESIONI 6: Vetë-studim.....	45
5.6.1	SESIONI 6 Përmbajtja, Opsioni A: Creation of Audio Resources.....	45
5.6.2	SESIONI 6 Përmbajtja, Opsioni B: Screencast Tools.....	48
5.6.3	Vlerësimi.....	50
5.7	SESIONI 7: Online.....	51
5.7.1	SESIONI 7 Përmbajtja.....	51

5.7.2	Vlerësimi	55
5.8	SESIONI 8: Vetë-studim.....	56
5.8.1	SESIONI 8 Përmbajtja: Teknika edukative	56
5.8.2	Vlerësimi	58
5.9	SESIONI 9: Ballë për ballë	59
5.9.1	SESIONI 9 Përmbajtja: Mësimdhënie e bazuar në lojë.....	59
5.9.2	Vlerësimi	61
6	FINALIZIMI I KURRIKULËS.....	62

1 PËRKUFIZIMET DHE AKRONIMET

LMS	Learning Management System
WS	Workshop
F2	Sesion ballë për ballë
TL	Mësuesit e AAP-së
TT	Trajnues të Mësuesve të AAP-së
VET	Arsimi dhe Formimi Profesional
WP	Paketa e Punës

2 HYRJE

Dokumenti i mëposhtëm paraqet kurrikulën e plotë të zhvilluar për projektin CANDI, në versionin e tij në anglisht.

Kurrikula CANDI është një burim praktik, i përqendruar te nxënësi, i cili u mundëson mësuesve të AFP-së të përdorin në mënyrë efektive mjetet dixhitale dhe të zhvillojnë oferta tërheqëse cilësore të mësimdhënies dixhitale. Kurrikula është e ndarë në nëntë sesione, të cilat kombinojnë klasa ballë për ballë, online dhe mësimet vetë. Ai mbulon gjashtë fusha të ndryshme tematike, duke i kombinuar ato përgjatë sesioneve dhe duke lehtësuar të kuptuarit e Mësuesve Nxënës (TL).

Më konkretisht, në këtë dorëzues mund të gjeni:

- Sesionet përmbledhëse të kurrikulës, të cilat hartojnë secilën nga mënyrat e zhvillimit të sesionit, përmbledhjen e përmbajtjes dhe kohëzgjatjen e përafërt.
- Temat e Përmbledhjes, të cilat përshkruajnë çdo fushë teme duke ofruar një shpjegim të fushës së temës, Rezultatet kryesore të të nxënës që priten të arrihen nga secili prej tre niveleve të vështirësisë të prezantuara në projektin CANDI, dhe sesionet në lidhje me secilën temë.
- Sesionet e Kurrikulës, të cilat përfshijnë të gjithë përmbajtjen e përdorur nga Trajnerët e Mësuesve (TT) dhe Mësuesit Mësimdhënës (TL) në zhvillimin e kursit CANDI. Ndër të tjera mund të gjenden: informacion kyç (drejtuar TT dhe TL); lidhje me burimet; lexim të mëtejshëm dhe lidhje me shembuj; udhëzime mësimore (drejtuar TT); dhe udhëzime mësimore (drejtuar TL).
- Manuali CANDI Manuali i Trajnuesit të Workshopit (Shtojca) i cili u ofron lehtësuesve të WS udhëzime dhe sugjerime se si të zbatojnë sesionet e ndryshme.

3 SESIONI

SESIONI 1		
1	modaliteti	<i>Ballë për Ballë</i>
2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<i>Ky është sesioni i parë i Workshop-it CANDI. Ai do të zhvillohet ballë për ballë (f2f) dhe trajneri juaj do t'ju tregojë gjithçka për përmbajtjen e seminarit, orarin dhe platformën mësimore Ilias. Do të keni gjithashtu një shans për të mësuar më shumë rreth Sistemeve të Menaxhimit të Mësimit (Tema 2.3). Pasi të jeni njohur me Sistemet e Menaxhimit të Mësimit (LMS) në përgjithësi dhe atë që do të përdorim për këtë seminar (Ilias), do të vazhdoni me Temën 1.1 (Video Sharing Services) dhe Temën 1.2 (Image Databases). Do të mësoni se si mund të përdorni në mënyrë efektive platformat video dhe Image Databases për të gjetur materiale të përshtatshme mësimore.</i>
3	Kohëzgjatja	<i>3h</i>

SESIONI 2		
1	Modaliteti	<i>Online</i>
2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<i>Sesioni i dytë i Workshop-it CANDI do të drejtohet gjithashtu nga trajneri juaj, por në një mjedis online. Do të fillojmë duke mbuluar temën 5.1 (Online Conferencing), e cila do të eksplorojë disa nga mundësitë që ofrojnë skenarët e mësimdhënies në internet. Pas kësaj do të shqyrtojmë Softuerin e Prezantimit (Tema 5.2), i cili është thelbësor për mjediset e mësimdhënies në internet, por gjithashtu mund ta bëjë mësimin konvencional në klasë më inovative.</i>
3	Kohëzgjatja	<i>2h</i>

SESIONI 3		
1	Modaliteti	<i>Studim Individual</i>

2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<p><i>Ky do të jetë sesioni juaj i parë i vetë-studimit - kjo do të thotë se mund të vendosni në mënyrë fleksibël se kur dëshironi të përmbushni detyrat për këtë sesion në kohën tuaj, por në mënyrë ideale përpara sesionit 4. Në këtë sesion ju keni zgjedhjen e dy temave - keni vetëm për të bërë një nga një nga temat, por sigurisht që mund t'i bëni edhe të dyja nëse dëshironi.</i></p> <p><i>Opsioni 1: Tema 1.3 (Gjeneruesit e materialeve mësimore), në të cilën ju eksploroni mjete të ndryshme të disponueshme në internet (p.sh. gjeneratorë domino, fjalëkryqe ose bingo) që mund t'i përdorni për të zhvilluar materiale mësimore analoge për mësimet tuaja f2f.</i></p> <p>OSE</p> <p><i>Opsioni 2: Tema 3.3 (Feedback Collection), në të cilën ju eksploroni mjete të ndryshme dixhitale (p.sh. Kahoot, Nearpod, Slido ose Mentimeter) që mund t'i përdorni për të krijuar vlerësime të vogla në klasën tuaj ose për të mbledhur reagime të menjëhershme nga studentët tuaj.</i></p>
3	Kohëzgjatja	2h

SESIONI 4		
1	Modaliteti	<i>Ballë për Ballë</i>
2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<i>Ky është një sesion tjetër f2f. Në Sesionin 1 ju keni mësuar tashmë se si të përdorni shërbimet e ndarjes së videove për të gjetur materiale të përshtatshme mësimore. Në këtë sesion trajneri juaj do t'ju udhëzojë për të krijuar burimin tuaj të videos (Tema 6.1).</i>
3	Kohëzgjatja	3h

SESIONI 5		
1	Modaliteti	<i>Online</i>
2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<i>Sesioni 5 do të jetë gjithashtu një seancë online, duke u fokusuar në mënyrat se si mund të organizohen aktivitetet e bashkëpunimit në një klasë online. Do të mësoni rreth përdorimit të platformave</i>

		<i>bashkëpunuese të uebit (Tema 2.1) si dhe Shared Drives dhe mjetet e redaktimit bashkëpunues (Tema 2.2) për t'ju ndihmuar të krijoni dhe lehtësoni mjediset e të mësuarit bashkëpunues.</i>
3	Kohëzgjatja	2h

SESIONI 6		
1	Modaliteti	<i>Studim Individual</i>
2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<p><i>Ky do të jetë sesioni juaj i dytë i vetë-studimit - kjo do të thotë se ju mund të vendosni në mënyrë fleksibël se kur dëshironi të përmbushni detyrat për këtë sesion në kohën tuaj, por në mënyrë ideale përpara sesionit 7. Në këtë sesion ju keni zgjedhjen e dy temave - keni vetëm për të bërë një nga një nga temat, por sigurisht që mund t'i bëni edhe të dyja nëse dëshironi.</i></p> <p><i>Opsioni 1: Tema 6.2 (Krijimi i burimeve audio), në të cilën mësoni se si mund të krijoni burimet tuaja audio (p.sh. podcastet) që mund t'i përdorni për të ndihmuar në orët tuaja online dhe jashtë linje ose për të zbatuar qasje novatore të mësimit si klasa e kthyer.</i></p> <p>OSE</p> <p><i>Opsioni 2: Tema 3.3 (Mjetet e transmetimit të ekranit), në të cilën mësoni se si mund t'i regjistroni mësimit tuaja përmes transmetimit të ekranit, veçanërisht për të mbështetur klasat tuaja në internet dhe për të zbatuar qasje novatore të mësimit si klasa e kthyer.</i></p>
3	Kohëzgjatja	2h

SESIONI 7		
1	Modaliteti	<i>Online</i>
2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<i>Ky do të jetë sesioni i fundit online i Workshop-it CANDI. Në këtë sesion, ju do të eksploroni ndryshimet, ngjashmëritë dhe qëllimet e Krijuesve të Kuizit (Tema 3.1) dhe Pyetësorëve (Tema 3.2) së bashku me trajnerin tuaj. Do të mësoni mënyrat në të cilat ato mund të</i>

		<i>përdoren më së miri në klasë dhe do të keni mundësinë të krijoni kuizin ose pyetësin tuaj.</i>
3	Kohëzgjatja	2h

SESIONI 8		
1	Modaliteti	<i>Studim Individual</i>
2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<i>Ky do të jetë sesioni i fundit i vetë-studimit të Workshop-it CANDI dhe është një sesion shumë i rëndësishëm pasi funksionon si një përgatitje e drejtpërdrejtë për Sesionin 9 dhe në të njëjtën kohë ilustron parimin e një Flipped Classroom (Tema 4.2 Teknikat edukative) në praktikë. Ky sesion do të jetë gjysma e parë e qasjes "flipping" ndërsa pjesa e dytë do të përmbillet në Sesionin 9. Tema e trajtuar do të prezantojë gjithashtu teorinë e Temës 4.1 (Mësimdhënia e bazuar në lojë).</i>
3	Kohëzgjatja	2h

SESIONI 9		
1	Modaliteti	<i>Ballë për Ballë</i>
2	Përmbledhje e Përmbajtjes	<i>Sesioni i fundit i Workshop-it CANDI do të jetë f2f dhe përfundon me Flipped Classroom që keni filluar në sesionin 8. Në këtë sesion, ju do të jeni në gjendje të praktikoni teorinë mbi Mësimdhënien e Bazuar në Lojë (Tema 4.1), të cilën e keni studiuar në sesion 8. Pra, do të keni mundësi të krijoni lojën tuaj të Scavenger Hunt ose Escape Room, të cilën ne të gjithë mund ta luajmë së bashku për të përfunduar një Workshop frymëzues.</i>
3	Kohëzgjatja	3h

ORË TOTALE: 21h

4 PASQYRË TEMAVE

FUSHA TEMA 1: INTEGRIMI I MJETEVE DIGJITALE			
Përmbledhje	<p>Kjo fusha tema prezanton integrimin e mjeteve dixhitale në klasë, si në mësimet ballë për ballë ashtu edhe në ato virtuale. Mësuesit Mësues (TL) do të mësojnë rreth burimeve të ndryshme dixhitale që mund të mbështesin praktikën e tyre mësimore përmes përfshirjes së përmbajtjes dixhitale. Kjo FUSHA TEMA do të mbulojë tema që ndihmojnë TL të organizojë përmbajtjen dixhitale dhe ta bëjë atë të disponueshme për studentët e tyre, si dhe të planifikojë dhe zbatojë pajisjet dhe burimet dixhitale në procesin e mësimdhënies.</p>		
Rezultatet e të nxënit	<p>Explorer</p> <ul style="list-style-type: none"> - të përzgjedhë teknologjitë dhe burimet dixhitale sipas objektivit dhe kontekstit mësimor - të identifikojë përmbajtjen dixhitale të rëndësishme për mësimdhënien dhe të nxënit duke aplikuar strategji të thjeshta kërkimi në internet - listoni platformat arsimore që ofrojnë burime arsimore - Ndani përmbajtjen edukative përmes bashkëngjitjeve të postës elektronike ose përmes lidhjeve - të bëjë dallimin midis llojeve të të ejtave të autorit që i atribuohen burimeve të internetit - referojini saktë burimet e prekura nga e drejta e autorit 	<p>Integrator</p> <ul style="list-style-type: none"> - zgjidhni teknologjitë dhe burimet dixhitale të adaptueshme sipas objektivit dhe kontekstit mësimor - të identifikojë përmbajtjen dixhitale të rëndësishme për mësimdhënien dhe të nxënit, duke përshtatur strategjitë e kërkimit bazuar në rezultatet e marra - filtroni rezultatet për të gjetur burime të përshtatshme, duke përdorur kriteret e duhura - listoni platformat arsimore që ofrojnë burime arsimore - të vlerësojë cilësinë e burimeve dixhitale bazuar në kriteret bazë - ndajnë përmbajtjen edukative në mjediset e të mësuarit virtual ose duke e ngarkuar, lidhur dhe përfshirë atë - shpjegoni se si zbatohen rregullat e të drejtës së autorit për burimet dixhitale të përdorura për qëllime shkollore 	<p>Expert</p> <ul style="list-style-type: none"> - zgjidhni teknologjitë dhe burimet dixhitale të adaptueshme sipas objektivit dhe kontekstit mësimor - të identifikojë përmbajtjen dixhitale të rëndësishme për mësimdhënien dhe të nxënit, duke përshtatur strategjitë e kërkimit bazuar në rezultatet e marra - filtroni rezultatet për të gjetur burime të përshtatshme, duke përdorur kriteret e duhura - listoni platformat arsimore që ofrojnë burime arsimore - vlerësojnë besueshmërinë e burimeve dixhitale dhe përshtatshmërinë e tyre për grupin e nxënësve dhe objektivin specifik të të mësuarit - konfiguroni përmbajtjen edukative në mjedise mësimore virtuale ose duke e ngarkuar, lidhur dhe përfshirë atë - të bëjë dallimin midis licencave të ndryshme që i atribuohen burimeve

FUSHA TEMA 1: INTEGRIMI I MJETEVE DIGJITALE			
		- referojini saktë burimet e prekura nga e drejta e autorit	dixhitale dhe të modifikojë burimet sipas lejeve të dhëna - referojini saktë burimet e prekura nga e drejta e autorit
Tema	1.1 Video Sharing Services	1.2 Image Databases	1.3 Teaching Material Generators

FUSHA TEMA 2: MJETE KOLABORATIVE			
Përmbledhje	Kjo temë e fushës fokusohet në krijimin e mjediseve të nxënimit bashkëpunues. TL do të mësojë rreth ndarjes dhe redaktimit të mjeteve bashkëpunuese, gjë që rrit bashkëpunimin midis studentëve gjatë kryerjes së aktiviteteve në grup, por edhe ndërmjet trajnerëve përmes shkëmbimit të ekspertizës dhe njohurive. Mjetet bashkëpunuese janë një metodë e dobishme për të integruar teknologjitë dixhitale në punën ekipore, ndërkohë që përmirësojnë komunikimin dhe të mësuarit mbështetës.		
Rezultatet e të nxënimit	Explorer	Integrator	Expert
	<ul style="list-style-type: none"> - listoni llojet kryesore të mjeteve bashkëpunuese të disponueshme në ueb - inkurajoni studentët të përdorin teknologjitë dixhitale për aktivitete bashkëpunuese - listoni kanale dhe mjete të ndryshme komunikimi dixhital - drejtojnë ndërveprimin bashkëpunues të nxënësve në mjediset dixhitale - përdorin teknologjinë dixhitale për të dhënë komente për studentët 	<ul style="list-style-type: none"> - vlerësoni llojet kryesore të mjeteve bashkëpunuese të disponueshme në ueb për një strategji specifike arsimore në një kontekst të përcaktuar - të hartojë dhe zbatojë aktivitete bashkëpunuese, në të cilat teknologjitë dixhitale përdoren nga studentët për gjenerimin e njohurive të tyre bashkëpunuese - shfrytëzojnë kanale dhe mjete të ndryshme komunikimi dixhital, në varësi të qëllimit dhe kontekstit të komunikimit 	<ul style="list-style-type: none"> - vlerësoni llojet kryesore të mjeteve bashkëpunuese të disponueshme në ueb për një strategji specifike arsimore në një kontekst të përcaktuar - zbatojnë një sërë strategjish të ndryshme pedagogjike në të cilat studentët përdorin teknologjitë dixhitale për komunikim dhe bashkëpunim - bashkojnë në mënyrë koherente dhe efektive mjete të ndryshme bashkëpunimi që mbështesin një aktivitet bashkëpunues

FUSHA TEMA 2: MJETE KOLABORATIVE			
	<ul style="list-style-type: none"> - mbrojnë në mënyrë efektive përmbajtjen e ndjeshme, p.sh. provimet, raportet e studentëve - komunikoni me përgjegjësi dhe etikë me teknologjitë dixhitale, p.sh. duke respektuar etiketën 	<ul style="list-style-type: none"> - monitorojnë dhe drejtojnë ndërveprimin bashkëpunues të studentëve në mjediset dixhitale - përdorin teknologjinë dixhitale për të dhënë komente për studentët - mbrojnë në mënyrë efektive përmbajtjen e ndjeshme, p.sh. provimet, raportet e studentëve - komunikoni me përgjegjësi dhe etikë me teknologjitë dixhitale, p.sh. duke respektuar etiketën 	<ul style="list-style-type: none"> - monitorojnë dhe drejtojnë ndërveprimin bashkëpunues të studentëve në mjediset dixhitale - të përdorin teknologji dixhitale për t'u mundësuar studentëve të ndajnë njohuritë me të tjerët dhe të marrin reagime nga kolegët - mbrojnë në mënyrë efektive përmbajtjen e ndjeshme, p.sh. provimet, raportet e studentëve - respektoni mjediset e dhura sociale dhe mënyrat e ndërveprimit kur integroni teknologjitë dixhitale, p.sh. duke respektuar etiketën
Tema	2.1 Collaborative Web Platforms	2.2 Shared Drives and Collaborative Editing Tools	2.3 Learning Management Systems

FUSHA TEMA 3: MJETET E VLERËSIMIT			
Përmbledhje	Kjo fushë tematike fokusohet në mënyrat në të cilat mjetet dixhitale mund të përdoren për të vlerësuar dhe gjurmuar arritjet e nxënësve. TL do të mësojë se si të zgjedhë mjetin më të përshtatshëm të vlerësimit dhe të krijojë vlerësime përmes mjeteve të ndryshme dixhitale, sipas nevojave specifike të klasës së tyre. Ata do të mësojnë se si të analizojnë dhe interpretojnë në mënyrë kritike provat dixhitale mbi aktivitetin, performancën dhe përparimin e nxënësve.		
Rezultatet e të nxënësve	<p>Explorer</p> <ul style="list-style-type: none"> - listoni llojet kryesore të mjeteve që mbështesin vlerësimin e studentëve të disponueshme në ueb - përdorin teknologji dixhitale për të krijuar detyra vlerësimi - plan për përdorimin e teknologjive dixhitale nga nxënësit në detyrat e vlerësimit - listoni mjetet e vlerësimit dixhital që mund të përdoren për të dhënë dhe marrë komente mbi përparimin e nxënësve - analizojnë të dhënat që rezultojnë nga vlerësimet dixhitale 	<p>Integrator</p> <ul style="list-style-type: none"> - vlerësoni mjetet dixhitale më të përshtatshme që mbështesin vlerësimin e studentëve në një situatë specifike - përdorin teknologji dixhitale për vlerësimin formues ose përmbledhës - shfrytëzojnë teknologjitë dixhitale për vetëvlerësimin e nxënësve - përdorni mjete vlerësimi dixhitale për të dhënë dhe marrë komente mbi përparimin e nxënësve - vlerësojnë të dhënat që rrjedhin nga vlerësimet dixhitale për të informuar praktikën mësimore 	<p>Expert</p> <ul style="list-style-type: none"> - vlerësoni mjetet dixhitale më të përshtatshme që mbështesin vlerësimin e studentëve në një situatë specifike - të përdorë një sërë softuerësh, mjeteve dhe qasjesh të vlerësimit elektronik, për vlerësimin formues ose përmbledhës, si në klasë ashtu edhe për t'i përdorur studentët pas shkollës - hartoni vlerësime dixhitale të cilat janë të vlefshme dhe të besueshme - shfrytëzojnë teknologjitë ose mjediset dixhitale për t'i lejuar studentët të menaxhojnë dhe dokumentojnë të gjitha fazat e të mësuarit të tyre - përdorni mjete vlerësimi dixhitale për të dhënë dhe marrë komente mbi përparimin e nxënësve - vlerësojnë të dhënat që rezultojnë nga vlerësimet dixhitale për të informuar praktikën mësimore - vizualizoni rezultatet për t'ua paraqitur nxënësve

Tema	3.1 Quiz Makers	3.2 Questionnaires	3.3 Feedback Collection
-------------	------------------------	---------------------------	--------------------------------

FUSHA TEMA 4: METODAT INOVATIVE TË MËSIMDHËNIES			
Përmbledhje	Kjo fusha tema fokusohet në zbatimin e metodave inovative të mësimdhënies në klasë në skenarë ballë për ballë dhe virtualë. TL do të mësojë se si të përdorë teknologjitë dixhitale për të nxitur angazhimin aktiv dhe krijues të studentëve me një temë. Ata do të përfshihen në mjetet që promovojnë aktivitete praktike dhe hetim, duke nxitur rritjen e angazhimit në klasë dhe përfshirjen aktive.		
Rezultatet e të nxënit	Explorer	Integrator	Expert
	<ul style="list-style-type: none"> - zgjidhni teknologjitë dixhitale sipas objektivit dhe kontekstit mësimor - gjeni burime dixhitale (përfshirë aplikacionet dhe/ose lojërat) për studentët - përdorni aktivitete të të mësuarit dixhital të cilat janë tërheqëse, p.sh. lojëra - të shfrytëzojë teknologjitë dixhitale për të vizualizuar dhe shpjeguar koncepte të reja në një mënyrë motivuese - shpjegoni se si teknologjitë dixhitale mund të mbështesin diferencimin dhe personalizimin - inkurajoni nxënësit të përdorin teknologjitë dixhitale për të mbështetur aktivitetet dhe detyrat e tyre individuale të të mësuarit 	<ul style="list-style-type: none"> - aplikoni modifikime bazë në burimet e të mësuarit dixhital të përdorura për t'iu përshtatur nevojave të studentëve - gjeni burime dixhitale (përfshirë aplikacionet dhe/ose lojërat) për studentët - të përdorin një sërë teknologjish dixhitale për të krijuar një mjedis mësimor dixhital përkatës, tërheqës dhe efektiv - të shfrytëzojë teknologjitë dixhitale për të vizualizuar dhe shpjeguar koncepte të reja në një mënyrë motivuese - zgjidhni mjetin më të përshtatshëm për nxitjen e angazhimit aktiv të studentëve në një kontekst të caktuar mësimor ose për një objektiv të veçantë mësimor që mbështet diferencimin dhe personalizimin 	<ul style="list-style-type: none"> - aplikoni modifikime në një sërë teknologjish të ndryshme dixhitale për të llogaritur nevojat, nivelet, shpejtësitë dhe preferencat e ndryshme të studentëve - gjeni aplikacione dhe/ose lojëra për studentët, të cilat lehtësojnë integrimin e një sërë elementesh dhe lojërash ndërvepruese në burime mësimore të krijuara vetë - menaxhoni integrimin e përmbajtjes dixhitale për të krijuar mjedise mësimore dixhitale përkatëse, tërheqëse dhe efektive - lejojnë shtigje, nivele dhe shpejtësi të ndryshme të të mësuarit dhe përshtatin në mënyrë fleksibël strategjitë ndaj ndryshimit të rrethanave ose nevojave gjatë zbatimit të aktiviteteve mësimore



		- vendosin përdorimin aktiv të teknologjive dixhitale nga nxënësit në qendër të procesit mësimor	- vendosin përdorimin aktiv të teknologjive dixhitale nga nxënësit në qendër të procesit mësimor
Tema	4.1 Game-Based Teaching	4.2 Flipped Classroom	

FUSHA TEMA 5: BAZAT E MËSIMDHËNIES DIGJITALE			
Përmbledhje	Kjo fushë tematike fokuson përdorimin e mjeteve të prezantimit dhe të konferencave në internet për zhvillimin e aktiviteteve të mësimdhënies dixhitale. TL do të mësojë se si të përdorë në mënyrë efektive teknologjitë dixhitale për të menaxhuar dhe orkestruar ndërhyrjet mësimore dixhitale. Ata përdorin teknologji dhe shërbime dixhitale për të përmirësuar ndërveprimin me studentët, individualisht dhe kolektivisht, brenda dhe jashtë sesionit mësimor.		
Rezultatet e të nxënët	Explorer	Integrator	Expert
	<ul style="list-style-type: none"> - të shfrytëzojë teknologjitë e disponueshme në klasë, p.sh. tabela dixhitale, projektorë, PC - listoni mjetet kryesore për autorizimin e prezantimeve dixhitale - listoni mjetet kryesore për vendosjen e konferencave në internet - përzgjedhin teknologjitë dixhitale sipas objektivit dhe kontekstit mësimor - organizoni sesione mësimore ose ndërveprime të tjera në një mjedis dixhital - shfrytëzojnë teknologjitë dixhitale, p.sh. email ose chat, për t'iu përgjigjur pyetjeve ose dyshimeve të studentëve 	<ul style="list-style-type: none"> - të shfrytëzojë teknologjitë e disponueshme në klasë, p.sh. tabela dixhitale, projektorë, PC - shfrytëzojnë teknologji të ndryshme dixhitale për autorizimin e prezantimeve dhe vendosjen e konferencave në internet për të rritur variacionin metodologjik - të shfrytëzojë kanale dhe mjete të ndryshme komunikimi dixhital, në varësi të qëllimit të komunikimit, objektivit mësimor dhe kontekstit - organizoni sesione mësimore ose ndërveprime të tjera në një mjedis dixhital 	<ul style="list-style-type: none"> - të shfrytëzojë teknologjitë e disponueshme në klasë, p.sh. tabela dixhitale, projektorë, PC - shfrytëzojnë teknologji të ndryshme dixhitale për autorizimin e prezantimeve dhe vendosjen e konferencave në internet për të rritur variacionin metodologjik - zgjidhni kanalin, formatin dhe stilin më të përshtatshëm për një qëllim të caktuar komunikimi, objektiv dhe kontekst mësimor - përshtatni strategjitë e komunikimit me audiencën specifike

		<ul style="list-style-type: none"> - shfrytëzojnë teknologjitë dixhitale, p.sh. email ose chat, për t'iu përgjigjur pyetjeve ose dyshimeve të studentëve 	<ul style="list-style-type: none"> - organizoni sesione mësimore ose ndërveprime të tjera në një mjedis dixhital - shfrytëzojnë teknologjitë dixhitale për të monitoruar sjelljen e studentëve dhe për të ofruar udhëzime dhe mbështetje individuale sipas nevojës
Tema	5.1 Online Conferencing	5.2 Presentation Software	

FUSHA TEMA 6: PRODHIMI I PËRMBAJTJES DIGJITALE			
Përmbledhje	<p>Kjo fushë tematike fokusohet në krijimin e materialeve mësimore dixhitale që mësuesit mund t'i përdorin në klasën e tyre. TL do të mësojë se si të krijojë dhe modifikojë burime të ndryshme (veçanërisht audio dhe video). Ata mund të krijojnë ose bashkë-krijojnë burime të reja arsimore dixhitale. Ata mbrojnë në mënyrë efektive përmbajtjen e ndjeshme dixhitale, dinë të respektojnë dhe zbatojnë saktë rregullat e privatësisë dhe të së drejtës së autorit.</p>		
Rezultatet e të nxënit	Explorer	Integrator	Expert
	<ul style="list-style-type: none"> - të shfrytëzojnë softuerin për të hartuar dhe krijuar materiale mësimore dixhitale - listoni llojet kryesore të mjeteve për autorizimin e audios dhe videos - përshkruani se si teknologjitë dixhitale mund të mbështesin diferencimin dhe personalizimin - mbrojnë të dhënat personale dhe sensitive dhe kufizojnë aksesin në burime sipas rastit 	<ul style="list-style-type: none"> - të shfrytëzojnë softuerin për të dizajnuar, krijuar dhe modifikuar materiale mësimore dixhitale - modifikoni dhe përdorni një shumëllojshmëri burimesh (përfshirë animacionet, mjetet ndërvepruese, audio) për të përshtatur aktivitetet e të mësuarit në një kontekst dhe objektiv konkret të të mësuarit - mbrojnë të dhënat personale dhe sensitive dhe kufizojnë aksesin në burime sipas rastit 	<ul style="list-style-type: none"> - të shfrytëzojnë softuerin për të dizajnuar, krijuar dhe modifikuar materiale mësimore dixhitale - modifikoni, kombinoni dhe përdorni një shumëllojshmëri të gjerë burimesh (përfshirë animacionet, mjetet ndërvepruese, audio) për të përshtatur aktivitetet e të mësuarit në një kontekst dhe objektiv konkret të të mësuarit, dhe me karakteristikat e grupit të nxënësve



	<ul style="list-style-type: none"> - referojini saktë burimet e prekura nga e drejta e autorit - listoni çështjet e aksesueshmërisë që mund t'i pengojnë nxënësit të aksesojnë materialet mësimore dixhitale 	<ul style="list-style-type: none"> - zgjidhni të drejtën e duhur të autorit për burimet e krijuara nga e para dhe bëjeni të dukshme saktë - sigurohuni që të gjithë nxënësit të kenë akses në përmbajtjet dixhitale të përdorura në klasë - reflektoni mbi çështjet e mundshme të aksesueshmërisë kur modifikoni ose krijoni burime dixhitale 	<ul style="list-style-type: none"> - mbrojnë të dhënat personale dhe sensitive dhe kufizojnë aksesin në burime sipas rastit - modifikoni burimet sipas lejeve të dhëna për të drejtën e autorit - sigurohuni që të gjithë nxënësit të kenë akses në përmbajtjet dixhitale të përdorura në klasë - reflektoni mbi çështjet e mundshme të aksesueshmërisë kur modifikoni ose krijoni burime dixhitale
Tema	6.1 Creation of Video Resources	6.2 Creation of Audio Resources	6.3 Screencast Tools



5 SESIONET E KURRIKULËS

5.1 SESIONI 1: BALLË PËR BALLË

<p>5.1.1 SESIONI 1 PËRMBAJTJA, PJESA A: SISTEMET E MENAXHIMIT TË MËSIMIT</p> <p><i>Ilias / SMIP/ VETË-STUDIM/ OPIS/EMIS/E-DNEVNIK/Moodle/Office 365 /Teams/Google Classroom</i></p> <p>Informacioni kryesor (drejtuar TT and TL):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë hap kursin dhe zhvillohet në seancën e parë, e cila do të jetë një sesion ballë për ballë (f2f). Ajo do të mësohet së bashku me Video Sharing Services dhe Image Databases. - Meqenëse kjo temë do të prezantohet në sesionin e parë, ajo gjithashtu mbulon hyrjen e përgjithshme të kursit. - Ky sesion është kryesisht një ushtrim i përbashkët për tu eksploruar. TL duhet të inkurajohet të përdorë hapësirën dhe kohën e dhënë për shkëmbimin e përvojave dhe mësimin nga njëri-tjetri. - TL do të mësojë rreth LMS-së, duke u fokusuar në LMS-në e përdorur në organizatën e tyre (nëse është e aplikueshme). - TL kanë nevojë për akses në një kompjuter ose të sjellin kompjuterin e tyre dhe të kenë akses në internet. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Përmbajtja e PREZI WS (përmbledhje e temave dhe përmbajtjes së tyre, duke përfshirë rezultatet e të nxënit) - përmbledhje e orarit të kursit - Hyrje WS për TL (video OSE prezantim) - Prezantimi i WS për TT (lista e kontrollit, e disponueshme vetëm për trajnerët e WS) <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Shembull LMS Mesovet - Shembull LMS Platforma zyrtare mësimore e aprovuar nga Ministria e Arsimit, Sportit dhe Rinisë - Përmbledhje e funksionaliteteve kryesore të shumicës së SMM 	
<p>Udhëzime mësimore (drejtuar TL):</p> <p>Ky do të jetë sesioni i parë i CANDI; do të jetë ballë për ballë (f2f), dhe do të keni mundësinë të mësoni për programin dhe të njiheni me TL e tjere. Duke qenë se do të jetë sesioni i parë, do të prezantohet orari si dhe temat LMS, Video Sharing Services dhe Image Databases.</p> <p>Përpara se të filloni seancën, merrni parasysh pyetjet e mëposhtme: A e dini se çfarë është një LMS? A e dini nëse organizata juaj përdor LMS? A do të ishit në gjendje t'u shpjegoni funksionalitetet e LMS-së së institucionit tuaj kolegëve ose studentëve tuaj? A jeni në dijeni të mjeteve që ofron LMS? A do të dini se si t'i zbatoni këto në klasat tuaja?</p>		
<p>Detyrat për Explorer</p>	<p>Detyrat për Integratorin</p>	<p>Detyrat për Ekspert</p>



<p>Përmbledhje: Detyrat përfshijnë eksplorimin e mjeteve LMS, mbledhjen e të dhënave të frekuentimit dhe notave, krijimin e përmbledhjeve për t'u ndarë me studentët dhe TL, lidhjen me një tjetër TL, sigurimin e aksesit LMS dhe angazhimin e studentëve përmes ndarjes së përmbajtjes dhe komenteve.</p>	<p>Përmbledhje: Detyrat përfshijnë eksplorimin e mjeteve LMS, zgjedhjen e mjeteve të përshtatshme për mësimdhënie në bashkëpunim, hartimin e një aktiviteti të vogël bashkëpunues, planifikimin e integritetit të tij me studentët, marrjen në konsideratë të strategjive arsimore, ftesen e TL-ve të tjerë për t'u bashkuar dhe angazhimin me ta nëpërmjet reagimeve dhe bashkëpunimit.</p>	<p>Përmbledhje: Detyrat përfshijnë eksplorimin e mjeteve LMS, identifikimin e atyre që janë të përshtatshëm për mësimdhënie bashkëpunuese, integritetin e mjeteve të tjera dixhitale, hartimin e një aktiviteti bashkëpunues që lidhet me një mjet të jashtëm, planifikimin se si ta ndajnë atë me studentët, marrjen në konsideratë të strategjive arsimore, ftesen e TL të tjere dhe angazhimin në reagime dhe aktivitete bashkëpunuese.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - merrni parasysh funksionalitetet/mjetet e ndryshme të LMS me të cilat arrihen të dalin të gjithë TL (A i njihni disa prej tyre? A i keni përdorur disa prej tyre?) - gjeni të dhëna për frekuentimin e studentëve dhe për notat e studentëve - krijoni një përmbledhje/përmbledhje të shkurtër (p.sh. në Word ose Excel) të frekuentimit OSE të notave të nxënësve tuaj (Çfarë ju thonë këto të dhëna? Si mund t'i ndani këto gjetje me studentët tuaj? Shkëmbeni idetë tuaja me TL të tjere.) - në LMS-në tuaj, dërgoni një mesazh të shkurtër tek një TL tjetër; lidhni dhe eksploronini mënyrat me anën e të cilave mund të shkëmbeni informacione në platformë (p.sh. nëpërmjet chat-it, emailit ose në një dosje dedikuar klasës) - kaloni pak kohë duke u angazhuar me kolegët tuaj TL (p.sh. jepni komente për dokumentet elektronike, përgjigjuni mesazheve të tyre dhe merrni pjesë në aktivitetet e tyre bashkëpunuese, nëse është e aplikueshme 	<ul style="list-style-type: none"> - merrni parasysh funksionalitetet/mjetet e ndryshme LMS me të cilat dolen të gjithë TL (A i njihni disa prej tyre? A i keni përdorur disa prej tyre?) - identifikoni cilat nga mjetet e disponueshme në LMS janë më të përshtatshmet për skenarët e mësimdhënies bashkëpunuese - zgjidhni një mjet të veçantë dhe hartoni një aktivitet të vogël bashkëpunues - merrni parasysh mënyrat se si do ta ndani dhe do ta integroni këtë aktivitet në mësimdhënien tuaj (p.sh. përmes bisedës, emailit ose një dokumenti të përbashkët në një dosje dedikuar klases) - merrni parasysh strategjinë ose strategjitë edukative që mund të mbulonin me këtë aktivitet - ftoni TL të tjerë në aktivitetin tuaj bashkëpunues - kaloni pak kohë duke u angazhuar me kolegët tuaj TL (p.sh. jepni komente për dokumentet elektronike, përgjigjuni mesazheve të tyre dhe merrni pjesë në 	<ul style="list-style-type: none"> - merrni parasysh funksionalitetet/mjetet e ndryshme LMS me të cilat dolen të gjithë TL (A i njihni disa prej tyre? A i keni përdorur disa prej tyre?) - identifikoni cilat nga mjetet e disponueshme në LMS janë më të përshtatshmet për skenarët e mësimdhënies bashkëpunuese - merrni parasysh mënyrat në të cilat mund të integroni mjete të tjera dixhitale bashkëpunuese për të cilat mund të jeni në dijeni (p.sh. blogje, wiki, mjedise të të mësuarit virtual) - hartoni një aktivitet bashkëpunues në LMS-në e organizatës suaj, i cili gjithashtu integron ose lidhet me një mjet dixhital shtesë (të jashtëm) bashkëpunues - merrni parasysh mënyrat e ndryshme që mund ta ndani dhe ta integroni këtë aktivitet në mësimdhënien tuaj (në cilin kontekst do të përdornit chat, email ose një dokument të përbashkët në një dosje të dedikuar klases)



	<p>aktivitetet e tyre bashkëpunuese, nëse është e aplikueshme)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - merrni parasysh strategjinë ose strategjitë edukative që mund të mbuloni me këtë aktivitet - ftoni TL të tjerë në aktivitetin tuaj bashkëpunues - kaloni pak kohë duke u angazhuar me kolegët tuaj TL (p.sh. jepni komente për dokumentet elektronike, përgjigjuni mesazheve të tyre dhe merrni pjesë në aktivitetet e tyre bashkëpunuese, nëse është e aplikueshme)
<p>5.1.2 SESIONI 1 PËRMBAJTJA, PJESA B: VIDEO SHARING SERVICES</p> <p><i>YouTube / Vimeo</i></p> <p>Informacioni kryesor i këtij MODULI (drejtuar TT dhe TL):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të jetë pjesa e dytë e sesionit 1 dhe do të mësohet së bashku me LMS dhe Image Databases. - TL do të mësojë rreth Video Sharing Services te cilat mund t'i përdorin në aktivitetet e tyre të trajnimit. - TL do të ketë mundësinë të ndajë përdorimin e tyre të mëparshëm me Video Sharing Services, duke shkëmbyer përvojën e tyre dhe duke mësuar nga njëri-tjetri. - TL kanë nevojë për një kompjuter ose të sjellin kompjuterin e tyre si dhe akses në internet. 	<p>Lidhje për burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - YouTube - Video Gjirafa <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - udhëzime mbi Using Video Content to Amplify Learning - udhëzime mbi ways videos can be used in teaching - A Teacher's Guide to Copyright and Fair Use - udhëzime mbi citing sources in presentations 	
<p>Udhëzime mësimore:</p> <p>Imagjinoni se duhet të përgatisni një temë krejtësisht të re për klasën tuaj. Ju tashmë keni shumë materiale leximi për studentët tuaj, por mendoni se do të ishte e dobishme të përfshini edhe disa materiale vizuale dhe e dini se ka shumë në dispozicion. Si mund të gjeni diçka vërtet të dobishme dhe ta ndani atë me studentët tuaj? Çfarë duhet të keni kujdes?</p> <p>Përpara se të filloni seancën, merrni parasysh pyetjet e mëposhtme: A jeni në dijeni se çfarë është Video Sharing Services? Nëse po, a i keni përdorur</p>		

ndonjëherë në klasë?		
Detyrat për Explorer	Detyrat për Integratorin	Detyrat për Ekspert
<p>Përmbledhje: Detyrat përfshijnë zgjedhjen e një teme nga praktika juaj e mësimdhënies, gjetjen e videove të lidhura me to dhe integrimin e njëres prej tyre në klasën tuaj për të arritur objektiva të veçanta të të mësuarit. Ju do ta bëni videon të aksesueshme për të gjithë nxënësit dhe do të krijoni detyra në përputhje me objektivat. Për më tepër, ju do të merrni parasysh rregulloret e të drejtave të autorit kur prezantoni përmbajtjen.</p>	<p>Përmbledhje: Këto detyra përfshijnë zgjedhjen e një teme, përcaktimin e objektivave të të mësuarit dhe kërkimin e videove përkatëse në platformën e zgjedhur. Ju do të krahasoni rezultatet e kërkimit bazuar në cilësinë arsimore dhe do të planifikoni se si të integroni një video të përshtatshme në klasën tuaj. Metodot e komunikimit për cilësimet online dhe ballë për ballë do të merren parasysh dhe do të sigurohet pajtueshmëria me të drejtën e autorit.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të përcaktoni objektiva të veçanta mësimore dhe do të kërkoni për video përkatëse në platforma të shumta. Pasi të zgjidhni një video, do ta integroni atë në klasën tuaj online dhe do të krijoni detyra ndërvepruese në përputhje me objektivat. Metodot e komunikimit për nxënësit do të vendosen dhe ju do të ndiqni rregullat e të drejtave të autorit kur referoni burimet.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - zgjidhni një temë nga praktika juaj e mësimdhënies dhe gjeni 3 video që kanë të bëjnë me këtë temë në platformën tuaj të zgjedhur (sigurohuni që të ndryshoni termat dhe strategjitë e kërkimit tuaj) - merrni parasysh se si mund ta integroni njëren prej tyre në klasë - identifikoni të paktën 2 synime specifike mësimore që mund t'i adresoni me videon tuaj të zgjedhur për ta implementuar në klasë: <ul style="list-style-type: none"> o Beni te mundur qe videoja te jete në dispozicion të nxënësve tuaj (sigurohuni që të gjithë ata të kenë akses dhe ta shohin videon për të arritur objektivat të synuara) 	<ul style="list-style-type: none"> - zgjidhni një temë nga praktika juaj e mësimdhënies dhe përcaktoni të paktën 2 objektiva të veçanta mësimore që dëshironi të trajtoni - vendosni kriteret e kërkimit që ju ndihmojnë të gjeni video përkatëse për qëllimet e zgjedhura të mësimit - në platformën tuaj të zgjedhur, kërkoni për një video të përshtatshme që adreson objektivat e mësimit; krahasoni rezultatet e kërkimit bazuar në cilësinë e tyre arsimore - zgjidhni një nga videot dhe mendoni se si do ta integronit atë në klasë dhe pse - përgatitni zbatimin në klasë: <ul style="list-style-type: none"> o bëjeni videon të disponueshme për nxënësit tuaj (sigurohuni që të gjithë ata 	<ul style="list-style-type: none"> - zgjidhni një temë nga praktika juaj e mësimdhënies dhe përcaktoni të paktën 3 objektiva të veçanta mësimore që dëshironi të trajtoni - vendosni kriteret e kërkimit që ju ndihmojnë të gjeni video përkatëse për qëllimet e zgjedhura të mësimit - në të paktën dy platforma të ndryshme, kërkoni për video të përshtatshme që adresojnë objektivat e të mësuarit; krahasoni rezultatet e kërkimit bazuar në cilësinë e tyre arsimore - zgjidhni të paktën një nga videot dhe mendoni se si do ta integronit në klasë dhe pse - përgatitni zbatimin në një klasë online:



<ul style="list-style-type: none"> ○ formuloni detyra specifike (p.sh. nxitje, pyetje) për nxënësit tuaj për të arritur objektivat e identifikuara të të mësuarit - merrni parasysh se si duhet të paraqisni përmbajtjen për të mos thyer asnjë të drejtë autori 	<ul style="list-style-type: none"> të kenë akses dhe ta shohin atë për te arritur objektivat e synuara) ○ formuloni detyra për nxënësit tuaj për të arritur objektivat e identifikuara të mësimit ○ merrni parasysh se si mund t'ua komunikoni detyrat nxënësve tuaj (në një mjedis online dhe f2f) - sigurohuni që të paraqisni përmbajtjen duke mos shkelur asnjë ligj për të drejtën e autorit 	<ul style="list-style-type: none"> ○ vëreni videon në dispozicion të nxënësve tuaj (sigurohuni që të gjithë ata të kenë akses dhe ta shohin atë) ○ formuloni detyra ndërvepruese për nxënësit tuaj për të arritur objektivat e identifikuara të të mësuarit ○ formuloni detyra ndërvepruese për nxënësit tuaj për të arritur objektivat e identifikuara të të mësuarit - referojini saktë burimet e prekura nga e drejta e autorit
--	---	--

<p>5.1.3 SESIONI 1 PËRMBAJTJA, PJESA C: IMAGE DATABASES</p> <p><i>Pixabay / Pexels</i></p> <p>Informacioni kryesor i këtij MODULI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të jetë pjesa e tretë e sesionit 1 dhe do të mësohet së bashku me shërbimet LMS dhe Video Sharing Services. - TL do të mësojë rreth Image Databases të disponueshme të cilat mund t'i përdorin në aktivitetet e tyre të trajnimit. - TL do të ketë mundësinë të ndajë përdorimin e tyre të mëparshëm me Image Databases, duke shkëmbyer përvojën e tyre dhe duke mësuar nga njëri-tjetri. - TL kanë nevojë të kenë një kompjuter ose të sjellin kompjuterin e tyre si dhe akses në internet. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Shembulli 1 i Image Databases : pixabay - Shembulli 2 i Image Databases: pexels - Shembulli 3 i Image Databases : freepik <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dallimet ndërmjet formateve të skedarëve të imazhit explained - A Teacher's Guide to Copyright and Fair Use - udhëzime mbi citing sources in presentations 	
<p>Udhëzime mësimore:</p> <p>Imagjinoni që duhet të përgatisni një temë krejtësisht të re për klasën tuaj. Ju tashmë keni shumë materiale vizuale për studentët tuaj, por mendoni se do të ishte e dobishme të përfshini edhe disa imazhe shtesë dhe e dini se ka shumë në dispozicion. Si mund të gjeni diçka vërtet të dobishme dhe ta ndani atë me studentët tuaj? Çfarë duhet të keni kujdes?</p> <p>Përpara se të filloni seancën, merrni parasysh pyetjet e mëposhtme: A prezantoni zakonisht imazhe në materialet tuaja? Nëse po, si i aksesoni ato imazhe? A jeni në dijeni se çfarë është Image Databases? Nëse po, a i keni përdorur ndonjëherë në klasë? A jeni në dijeni të ligjeve të së drejtës së autorit për përdorimin e imazheve?</p>		
<p>Detyrat për Explorer</p>	<p>Detyrat për Integrator</p>	<p>Detyrat për Expert</p>
<p>Përmbledhje: Detyrat përfshijnë eksplorimin e Image Databases të ndryshme, duke përdorur të paktën një për një kërkim me terma dhe filtra të ndryshëm kërkimi. Pas shkarkimit të imazheve, ju do të integroni tre në një burim mësimor dixhital dhe do të përcaktoni tre objektiva mësimore. Ju do të përgatisni detyra për nxënësit dhe do të</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni shumë faqe të Image Databases, duke përdorur dy për kërkime dhe duke shkarkuar pesë imazhe përkatëse në formate të ndryshme. Ju do t'i integroni këto imazhe në një burim mësimor dixhital, do të modifikoni disa, do të përcaktoni objektivat e të mësuarit dhe do të përgatitni detyra</p>	<p>Përmbledhje: Detyrat përfshijnë eksplorimin e Image Databases të ndryshme, përdorimin e dy prej tyre për kërkime dhe shkarkimin e të paktën pesë imazheve përkatëse. Ju do të krijoni një burim mësimor dixhital, duke modifikuar dhe animuar disa imazhe dhe duke e integruar njërin prej tyre në një vizualizim. Do të përcaktohen tre objektiva</p>

siguroni pajtueshmërinë me të drejtën e autorit.	për nxënësit. Do të sigurohet pajtueshmëria me të drejtën e autorit.	të veçanta mësimore dhe do të përgatiten detyra për nxënësit. Referimi i të drejtës së autorit do të sigurohet.
<ul style="list-style-type: none"> - shikoni Image Databases të ndryshme dhe përdorni të paktën një për kërkimin tuaj të imazhit - provoni terma të ndryshëm kërkimi për rezultate të ndryshme dhe përdorni filtra të ndryshëm për të gjetur rezultatet më të përshtatshme - zgjidhni një temë nga praktika juaj e mësimdhënies dhe gjeni të paktën 3 imazhe të rëndësishme për këtë temë - shkarkoni imazhet (shikoni formate të ndryshme të skedarëve) - merrni parasysh se si do t'i integroni ato në një burim mësimor dixhital (p.sh. prezantim, fletëpalosje informacioni, tabelë me tregime, aktivitet mësimor interaktiv) - përcaktoni të paktën 1 qëllim specifik mësimor që dëshironi të adresoni - përgatitni burimin mësimor dixhital duke integruar imazhet që keni shkarkuar dhe vini në dispozicion të nxënësve tuaj - merrni parasysh se si duhet të paraqisni përmbajtjen për të mos thyer asnjë të drejtë autori 	<ul style="list-style-type: none"> - kontrolloni Image Databases të ndryshme dhe përdorni të paktën dy të ndryshme për kërkimin tuaj të imazhit - zgjidhni një temë nga praktika juaj e mësimdhënies dhe gjeni të paktën 5 imazhe të rëndësishme për këtë temë - shkarkoni imazhet (konsideroni formatet e ndryshme të skedarëve) - merrni parasysh se si do t'i integroni ato në një burim mësimor dixhital (p.sh. prezantim, fletëpalosje informacioni, tabelë me tregime, aktivitet mësimor interaktiv) - përcaktoni të paktën 2 qëllime specifike mësimore që dëshironi të adresoni - përgatitni burimin mësimor dixhital duke integruar imazhet që keni shkarkuar, sigurohuni që të paktën dy imazhe të jenë modifikuar (p.sh. të prera, tekst të shtuar) për t'iu përshtatur qëllimeve tuaja - vëreni burimin në dispozicion të nxënësve tuaj dhe komunikoni detyra specifike për ta për të arritur qëllimet e identifikuar të të mësuarit - sigurohuni që të paraqisni përmbajtjen duke mos shkelur asnjë ligj për të drejtën e autorit 	<ul style="list-style-type: none"> - shikoni Image Database të ndryshme dhe përdorni të paktën dy të ndryshme për kërkimin tuaj të imazhit - zgjidhni një temë nga praktika juaj e mësimdhënies dhe gjeni të paktën 5 imazhe të rëndësishme për këtë temë - shkarkoni imazhet (në formate të ndryshme skedari) - merrni parasysh se si do t'i integroni ato në një burim mësimor dixhital (p.sh. prezantim, fletëpalosje informacioni, tabelë me tregime, aktivitet mësimor interaktiv) - përcaktoni të paktën 3 qëllime specifike mësimore që dëshironi të adresoni - përgatitni burimin mësimor dixhital duke integruar imazhet që keni shkarkuar, sigurohuni që: <ul style="list-style-type: none"> o të paktën dy imazhe janë modifikuar (p.sh. të prera, teksti i shtuar) për t'iu përshtatur qëllimeve tuaja o të paktën një imazh është i animuar (p.sh. gif, muzikë e shtuar) o të paktën një imazh është i integruar ose një pjesë e një vizualizimi (p.sh. pjesë e një animacioni ose e një arti inteligjent) - vëreni burimin në dispozicion të nxënësve tuaj dhe komunikoni detyra specifike për ta



		<p>për të arritur qëllimet e identifikuara të të mësuarit</p> <ul style="list-style-type: none">- referojini saktë burimet e prekura nga e drejta e autorit
--	--	---

5.1.4 VLERËSIMI

<p>Vlerësimi për Pjesën A të Sesionit 1: <.h5p></p> <p>Vlerësimi për Pjesën B të Sesionit 1: <.h5p></p> <p>Vlerësimi për Pjesën C të Sesionit 1: <.h5p></p>

5.2 SESIONI 2: ONLINE

<p>5.2.1 SESIONI 2 PËRMBAJTJA, PJESA A: ONLINE CONFERENCING</p> <p><i>Zoom / Teams / Google Meet</i></p> <p>Informacioni kryesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të mësohet së bashku me temën Presentation Software, në një sesion online. - Në këtë sesion, TL kanë një shans për të testuar aftësitë e tyre për sa i përket Online Conferencing (d.m.th. për takime). - TL kanë nevojë të kenë një kompjuter / të marrin pjesë duke përdorur një kompjuter dhe akses në internet. - Rekomandohet të përdorni Online Meeting Software të institucionit tuaj. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - shembuj të mjeteve të Online Conferencing: Zoom, Teams <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disa rregulla baze për takimet online - Problemet teknike më të zakonshme të mësuesve - dhe si t'i rregullojmë ato 	
<p>Udhëzime mësimore:</p> <p>Imagjinoni se duhet të jepni mesim në një klasë online; institucioni juaj ndoshta ju ofron mjete specifike për ta bërë këtë, dhe nëse jo, ka shumë mundësi në internet. Këto mjete që përdoren për Online Conferencing ofrojnë shumë mundësi për të përfituar sa më shumë nga klasat online dhe për të ofruar një përvojë më interesante për studentët tuaj.</p> <p>Përpara se të filloni seancën, merrni parasysh pyetjet e mëposhtme: A jeni në dijeni të domethënies të mjeteve të Online Conferencing? A jeni në dijeni të mjetit më të përdorur në organizatën tuaj?</p>		
<p>Detyrat për Eksplorues</p>	<p>Detyrat për Integruer</p>	<p>Detyrat për Expert</p>
<p>Përmbledhje: Do të merrni pjesë në një takim, menaxhoni cilësimet e kamerës dhe mikrofonit dhe angazhohuni me të tjerët përmes bisedës dhe ngritjes së dorës. Këto detyra do të plotësohen automatikisht duke marrë pjesë në këtë sesion.</p>	<p>Përmbledhje: Do të planifikoni një takim, do të hartoni një ekran të shkurtër mirëseardhjeje, si p.sh. një faqe në PowerPoint, e cila mund të ripërdoret për mësimet e ardhshme me studentët tuaj. Do t'i bashkoheni "zinxhirit të takimeve" dhe do të ndani ekranin tuaj të mirëseardhjes gjatë takimit.</p>	<p>Përmbledhje: Këto detyra përfshijnë planifikimin e një sesioni të shkurtër mësimor në internet me mjete dixhitale, ripërdorimin ose zbatimin e një prezantimi dhe bashkëpunimin me TL e tjere për të përmirësuar aftësitë e mësimdhënies.</p>



<ul style="list-style-type: none"> - bashkohuni në takim përmes lidhjes së dhënë - aktivizoni/fikni kamerën dhe mikrofonin tuaj - ndryshoni sfondin tuaj - shkruani një mesazh në chat - ngre dorën - përgjigjuni mesazheve të tjera 	<ul style="list-style-type: none"> - jeni të interesuar të planifikoni një takim - krijoni një takim sipas zgjedhjes suaj të softuerit të takimit (ose atë që përdor institucioni juaj) - krijoni një ekran të shkurtër mirëseardhjeje sipas mjetit që keni zgjedhur (p.sh. nëpermjet nje faqe te PowerPoint, e ripërdorshme për mësimet tuaja me studentët) - bashkohuni me "zinxhirin e takimeve" siç udhëzohet nga TT juaj - mos harroni të ndani ekranin tuaj të mirëseardhjes në takimin tuaj - ndani ekranin dhe prezantimin tuaj 	<ul style="list-style-type: none"> - jeni të interesuar të planifikoni një sesion të shkurtër mësimor në internet - krijoni një takim sipas zgjedhjes suaj të softuerit të takimit - planifikoni një sesion të shkurtër mësimor (aktivitet 5-minutësh në internet, bazuar në lëndën tuaj të mësimdhënies) duke përdorur mjete shtesë dixhitale (p.sh. funksioni i Whiteboard, breakout rooms, mjeti ndërveprues, mjeti bashkëpunues si Padlet) - ju gjithashtu mund të ripërdorni dhe/ose implementoni prezantimin në sesionin vijues - ndërmerrni aktivitet me TL e tjere kur të kërkohet nga TT juaj
--	---	---



<p>5.2.2 SESIONI 2 PËRMBAJTJA, PJESA B: PRESENTATION SOFTWARE</p> <p><i>PowerPoint / Prezi / Canva</i></p> <p>Informacioni kryesor i këtij MODULI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të mësohet së bashku me temën Online Conferencing, në një sesion online. - Ky sesion synon t'i japë TL mundësinë për të përmirësuar aftësitë e tyre duke përdorur lloje të ndryshme të programeve të prezantimit. - TL kanë nevojë të kenë një kompjuter / të kenë mundësi të marrin pjesë nga një kompjuter dhe akses në internet. - TL duhet të sjellë një temë sipas zgjedhjes së tyre ose temën që ata kanë nevojë ose duan të prezantojnë në klasë. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - shembuj të mjeteve të softuerit për prezantim me video: PowerPoint, Prezi, Canva, Padlet <p>Leximi / lidhjet e mëtejshme me shembujt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video prezantuese për Canva - Video prezantuese për Prezi - Video prezantuese për PowerPoint - udhëzime për aksesimin e prezantimeve (PowerPoint) - Një udhëzues mësuesi për të drejtat e autorit dhe përdorimin e drejtë 	
<p>Udhëzime mësimore:</p> <p>Imagjinoni se duhet të përgatisni një prezantim për një klasë; ju duhet të përdorni mjete që do ta bëjnë prezantimin interesant për nxënësit tuaj, duke ju dhënë njëkohësisht mjete për t'ju ndihmuar në punën tuaj. Ka shumë mjete prezantimi në dispozicion, dhe secila prej tyre ofron dhe kërkon gjëra të ndryshme: të kesh një lidhje interneti, të kesh veçori specifike në kompjuterin tënd...</p> <p>Përpara se të filloni seancën, merrni parasysh pyetjet e mëposhtme: A keni përdorur ndonjëherë mjete softuerike prezantimi? Bëni një listë të mjeteve që keni përdorur dhe cilat prej tyre preferoni.</p>		
<p>Detyra për Eksplorues</p>	<p>Detyra për Integruues</p>	<p>Detyra për Expert</p>
<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të krijoni një prezantim për një situatë mësimore f2f me një objektivi specifik mësimor dhe do të përfshini vizualizime ose animacione. Ju gjithashtu do të konsideroni rregullimet e nevojshme për një skenar në internet.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të hartoni një prezantim për një situatë mësimore f2f me një objektivi të caktuar mësimor, duke përfshirë elementë ndërveprues dhe do të siguronit akses për nxënësit me nevoja të veçanta. Do të planifikoni rregullime për një skenar në internet dhe do të eksploroni mjete të përputhshme.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të zhvilloni një prezantim për një situatë mësimdhënieje f2f, e cila gjithashtu u shërben nxënësve me nevoja të veçanta, duke integruar elementë ndërveprues. Ju do të konsideroni se si ta përshtatni prezantimin për cilësimet në internet dhe të siguronit akses për nxënësit me kërkesa specifike.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - hapni mjetin e softuerit të prezantimit që keni zgjedhur 	<ul style="list-style-type: none"> - hapni mjetin e softuerit të prezantimit që keni zgjedhur 	<ul style="list-style-type: none"> - hapni mjetin e softuerit të prezantimit që keni zgjedhur



<ul style="list-style-type: none"> - bazuar në temën tuaj të zgjedhur, përcaktoni si qëllim specifik mësuesor - filloni të krijoni një prezantim për një mjedis ballë për ballë, i cili: - identifikon qartë qëllimin mësuesor - ka të paktën 5 slides/seksione - përdor të paktën 1 vizualizim (grafik, imazh, tabelë, figurë) dhe/ose animacion - merrni parasysh se si do të duhej të rregullohej ky prezantim për të funksionuar në një skenar në internet (Cilat funksione mund të mos funksionojnë?) 	<ul style="list-style-type: none"> - bazuar në temën tuaj të zgjedhur, përcaktoni si qëllim specifik mësuesor - filloni të krijoni një prezantim për një mjedis ballë për ballë, i cili identifikon qartë qëllimin mësuesor - ka të paktën 5 slides/seksione - integron të paktën 1 element ndërveprues - merrni parasysh se si mund të siguroheni se aksesimi nuk do të jetë një problem për nxënësit që kanë nevojë për mbështetje të veçantë - merrni parasysh se si ky prezantim duhet të përshtatet për të funksionuar në një skenar online - merrni parasysh se si mund të siguroheni se komponenti interaktiv mund të zbatohet ballë për ballë dhe në klasën tuaj online 	<ul style="list-style-type: none"> - bazuar në temën tuaj të zgjedhur, përcaktoni si qëllim specifik mësuesor - filloni të krijoni një prezantim për një mjedis ballë për ballë, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o identifikon qartë qëllimin mësuesor o mund të përdoret për nxënësit që kanë nevojë për mbështetje të veçantë (p.sh. me shikim të dëmtuar) o ka të paktën 5 slides/seksione o integron të paktën 1 element ndërveprues - merrni parasysh se si ky prezantim duhet të përshtatet për të funksionuar në një skenar online - merrni parasysh se si mund të siguroheni se komponenti interaktiv mund të zbatohet ballë për ballë dhe në klasën tuaj online - merrni parasysh se si mund të siguroheni që aksesueshmëria nuk do të jetë një problem për nxënësit që kanë nevojë për mbështetje të veçantë në versionin online
--	--	---

5.2.3 VLERËSIMI

Vlerësimi për Pjesën A të Sesionit 2: <.h5p>

Vlerësimi për Pjesën B të Sesionit 2: PowerPoint i prishur (shtoni fjali shpjeguese përpara PP: "**Ju lutemi rregulloni këtë prezantim të prishur në PowerPoint**" // zgjidhje plus (shtoni fjali shpjeguese përpara zgjidhjes PP: "**Pasi të keni rregulluar prezantimin në PowerPoint, mund të kontrolloni këtu për një zgjidhje të mundshme.**"

5.3 SESIONI 3: VETË-STUDIM

<p>5.3.1 SESIONI 3 PËRMBAJTJA, OPSIONI A: TEACHING MATERIAL GENERATOR</p> <p><i>Domino Generator / Crossword Generator</i></p> <p>Informacion kyç:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të jetë pjesë e një sesioni vetë-studimi - ju mund ta zgjidhni këtë temë nga një përzgjedhje prej 2 temash: Teaching Material Generators OSE Feedback Collection. - Në këtë sesion, TL do të mësojë rreth mjeteve të ndryshme në internet që do t'i ndihmojnë ata të krijojnë përmbajtje për t'u përdorur në seancat offline. - Në këtë sesion, TL do të krijojë mjete që do të përdoren jashtë linje; do të ishte e rekomandueshme të kesh akses në një printer. - Ky do të jetë një sesion vetë-mësimi; sigurohuni që të keni një lidhje të mirë interneti për të hyrë në të gjitha faqet e internetit dhe mjetet. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Shembull i website duke ofruar mjete për edukatorët. <p>Further Reading / Links to Examples:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Shembull i një gjeneratori i fjalekryqeve online - Si te kuptohet qe faqja eshte e sigurt
<p>Udhëzime mësimore (drejtuar TL):</p> <p>Kjo temë është pjesë e një sesioni vetë-studimi. Rekomandohet që të kaloni të paktën 2 orë për të punuar në këtë temë. Një nga avantazhet e mjeteve online është se si ato mund të plotësojnë dhe përmirësojnë punën e bërë në një klasë offline. Ka shumë faqe në internet që do t'ju ndihmojnë të zhvilloni aktivitete argëtuese, inovative dhe të personalizuar për t'u përdorur në klasë. Nga fjalëkryqet te certifikatat, mund të përdorni mjete online për të krijuar një dizajn që më vonë do të keni mundësinë ta printoni dhe përdorni në një klasë ballë për ballë. Ekzistojnë madje disa opsione përmbajtjeje të disponueshme në dosjet e përbashkëta, të krijuara nga mësues dhe trajnerë të tjerë për klasat e tyre!</p> <p>Merrni 10-15 minuta për të informuar veten rreth mjeteve mësimore që mund të përgatitni në internet dhe t'i përdorni jashtë linje. Cilat mjete do të ishin të përshtatshme për klasat tuaja? Mendoni se do ta bënin mësimin më argëtues për nxënësit tuaj?</p> <p>Në këtë sesion, ju do të krijoni materiale për klasa offline përmes mjeteve online. Para se të filloni detyrat tuaja, duhet të mendoni për pyetjet e mëposhtme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dëshironi të krijoni mjete që do t'ju ndihmojnë të jepni mësimin tuaj? <p>OSE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dëshironi t'i përdorni mjetet si një rishikim i përmbajtjes qe eshte mesuar me pare? 	

<p>Gjithashtu kini parasysht:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dëshironi që të gjithë studentët të marrin të njëjtat mjete me të njëjtat përgjigje? <p>OSE</p> <ul style="list-style-type: none"> Dëshironi të krijoni të njëjtin lloj mjeteve me përgjigje të ndryshme, për të shmangur çdo mashtrim të mundshëm? <p>Pasi t'i shqyrtoni këto pyetje dhe të ndërmerrni hapat e nevojshëm (d.m.th. të hulumtoni mjetet e mundshme, të zgjidhni mjetet më të përshtatshme për përmbajtjen mësimore...), mund të filloni të punoni me detyrat.</p>		
Detyra për Eksploruesin	Detyra për Integratorin	Detyra për Ekspert
<p>Përmbledhje: Në këto detyra, do të lexoni për gjeneruesit e materialeve mësimore në internet, do të eksploroni shabllone dhe do të krijoni materiale mësimore me një temë të zgjedhur, duke marrë parasysht përmbajtjen, vështirësinë, gjatësinë, pajisjet dhe qëllimet e të mësuarit. Pas gjenerimit të burimit, ju do të siguronit respektimin e të drejtave të autorit dhe do ta ndani atë me TL e tjere.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, do të lexoni për gjeneruesit e materialeve mësimore në internet, do të eksploroni shabllone dhe do të krijoni materiale mësimore, duke marrë parasysht aspekte të ndryshme si zona e temës, emri i burimit, vështirësia, gjatësia, grupi i synuar dhe opsionet e dizajnit. Ju do të modifikoni burimet për grupe të ndryshme nxënësish dhe do t'i ndani me TL e tjere.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të lexoni për gjeneruesit e materialeve mësimore në internet, do të eksploroni shabllone dhe do të krijoni materiale mësimore me objektiva të veçanta mësimore dhe te projektioni konsiderata. Ju do të siguronit pajtueshmërinë me të drejtën e autorit, do të kontrolloni cilësinë dhe do të përshtatni burimet për kontekste të ndryshme përpara se t'i ndani me TL e tjere.</p>
<ul style="list-style-type: none"> lexoni informacionin mbi gjeneruesit e materialeve mësimore në internet eksploroni gjeneratorët/shabllonet e disponueshëm në faqet e internetit të ndryshme dhe vendosni se cilat prej tyre ndiheni të aftë të krijoni Merrni kohën tuaj për të gjetur faqen që funksionon më mirë për ju (mund t'ju duhet të provoni të kaloni disa hapa përpara se ta dini vërtet), merrni parasysht pyetjet e mëposhtme: <ul style="list-style-type: none"> Si mund të krijoni përmbajtjen? Si mund ta ruani dhe shkarkoni 	<ul style="list-style-type: none"> lexoni informacionin mbi gjeneruesit e materialeve mësimore në internet eksploroni gjeneratorët/shabllonet e disponueshëm në faqet e internetit të ndryshme dhe vendosni se cilat prej tyre ndiheni të aftë të krijoni Merrni kohën tuaj për të gjetur faqen që funksionon më mirë për ju (mund t'ju duhet gjithashtu të provoni të kaloni disa hapa përpara se ta dini vërtet) filloni të krijoni zgjedhjen tuaj të materialit mësimor, merrni parasysht aspektet e mëposhtme: 	<ul style="list-style-type: none"> lexoni informacionin mbi gjeneruesit e materialeve mësimore në internet eksploroni gjeneratorët/shabllonet e disponueshëm në faqet e internetit të ndryshme dhe vendosni se cilët dëshironi të krijoni Merrni kohën tuaj për të gjetur faqen që funksionon më mirë për ju (mund t'ju duhet gjithashtu të provoni të kaloni disa hapa përpara se ta dini vërtet) filloni të krijoni zgjedhjen tuaj të materialit mësimor, merrni parasysht aspektet e mëposhtme:



<p>përmbajtjen?</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ A mund të shtypet përmbajtja? ○ Si mund ta përdorni atë në klasën tuaj? <p>- filloni të krijoni zgjedhjen tuaj të materialit mësimor, merrni parasysh aspektet e mëposhtme:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ temë/përmbajtje ○ vështirësia dhe gjatësia ○ pajisjet e disponueshme (mund të printoni me ngjyra? Bardh e zi?) <p>- gjeneroni dhe shkarkoni burimin (konsideroni formatin e skedarit)</p> <p>- sigurohuni që të ndiqni rregullat e duhura të së drejtës së autorit kur krijoni mjetet tuaja</p> <p>- kontrolloni cilësinë e burimit dhe ndërmerrni çdo ndryshim/rregullim (nëse është e nevojshme)</p> <p>- vëreni burimin e zhvilluar në dispozicion për TL e tjere</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ fushën e temës ○ emri ose titulli i burimit (A mund ta ndryshoni atë?) ○ vështirësia dhe gjatësia ○ grupi i synuar ○ dizajni i burimit (A ka opsione të ndryshme?) ○ fleksibiliteti i burimit (A mund ta ruani, ripërdorni dhe/ose modifikoni materialin që po krijoni?) ○ qëllimi/arsyetimi për përdorimin e këtij burimi për këtë mësim specifik <p>- gjeneroni dhe shkarkoni burimin (konsideroni formatin e skedarit)</p> <p>- sigurohuni që të ndiqni rregullat e duhura të së drejtës së autorit kur krijoni mjetet tuaja</p> <p>- kontrolloni cilësinë e burimit dhe ndërmerrni çdo ndryshim/rregullim (nëse është e nevojshme)</p> <p>- merrni parasysh gjithashtu mënyrat në të cilat mund ta modifikoni burimin për një grup ose kontekst tjetër nxënësish</p> <p>- vendosni burimin(et) e zhvilluara në dispozicion për TL e tjere</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ fusha e temës dhe objektivat mësimore ○ emri ose titulli i burimit (A mund ta ndryshoni atë?) ○ vështirësia dhe gjatësia ○ grupi i synuar / interesi i studentëve (p.sh. a u pëlqejnë ushtrimet me numra, ushtrimet logjike...?) ○ dizajni i burimit (A ka opsione të ndryshme?) ○ fleksibiliteti i burimit (A mund ta ruani, ripërdorni dhe/ose modifikoni materialin që po krijoni?) ○ qëllimi/arsyetimi për përdorimin e këtij burimi për këtë mësim specifik <p>- Gjeneroni dhe shkarkoni versione të ndryshme të burimit (konsideroni formatet e disponueshme të skedarëve)</p> <p>- sigurohuni që të ndiqni rregullat e duhura të së drejtës së autorit kur krijoni mjetet tuaja</p> <ul style="list-style-type: none"> - kontrolloni cilësinë e burimeve dhe ndërmerrni çdo ndryshim/rregullim (nëse është e nevojshme) - pasi të keni ruajtur burimin, modifikojeni atë për një grup ose kontekst tjetër nxënësish (p.sh. për një nivel tjetër kompetence, grup objektiv) - kontrolloni cilësinë e burimeve dhe ndërmerrni çdo ndryshim/rregullim (nëse është e nevojshme) - vëni në dispozicion burimet e zhvilluara për TL e tjere
---	---	--

OSE

5.3.2 SESIONI 3 PËRMBAJTJA, OPSIONI B: FEEDBACK COLLECTION

Kahoot / Nearpod / Slido / Mentimeter

Informacioni kryesor:

- Kjo temë është një nga dy opsionet në seancën e parë të vetë-studimit të CANDI. Ju mund ta zgjidhni këtë temë nga një përzgjedhje prej 2 temash: Teaching Material Generators OSE Feedback Collection. Natyrisht, TL janë të mirëpritur të bëjnë të dyja temat e ofruara në këtë sesion.
- Ky sesion do të ndihmojë TL të kuptojë përfitimet e Feedback Collection dhe vlerësimeve joformale për studentët e tyre.
- TL ka nevojë për një kompjuter dhe akses në internet.
- TL duhet të sjellë një temë sipas zgjedhjes së tyre ose temën që ata kanë nevojë ose duan të prezantojnë në klasë.

Lidhje me burimet:

- shembuj të mjeteve dixhitale që mund të përdoren për të krijuar mësim ndëreveprues: [Kahoot!](#), [Nearpod](#), [Slido](#), [Mentimeter](#)

Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:

- [Best feedback tools for teachers](#)
- [How to use Kahoot for assessment](#)
- [Examples of assessment tools for educators](#)

Udhëzime mësimore(drejtuar TL):

Kjo temë është pjesë e një sesioni vetë-studimi. Rekomandohet që të kaloni të paktën 2 orë për të punuar në këtë temë.

Përpara se të filloni këtë mësim, bëni vetes pyetjet e mëposhtme: A keni përdorur ndonjëherë ndonjë nga mjetet e përfshira në vlerësim? Mund të përshkruani përvojën? A mendoni se ato janë të dobishme? A besoni se kursantët kënaqen duke përdorur këto mjete për të testuar njohuritë e tyre? Para se të filloni detyrat tuaja, duhet të vendosni për çështjet e mëposhtme:

Cili është qëllimi i Feedback Collection që dëshironi të ndërmerrni:

- vendosja e njohurive ekzistuese
- kontrolluar njohuritë e marra rishtazi



<ul style="list-style-type: none"> • ndërmarrë një përmbledhje • vlerësuar njohuritë aktuale përkatëse të provimit <p>Çfarë lloj vlerësimi dëshironi të krijoni?</p> <ul style="list-style-type: none"> • një vlerësim i gjatë ose i shkurtër • një vetëvlerësim ose do të jepni përgjigjet e sakta 		
Detyra për Explorer	Detyra për Integrator	Detyra për Expert
<p>Përmbledhje: Detyrat përfshijnë eksplorimin e mjeteve dixhitale si Kahoot!, Nearpod, Slido dhe Mentimeter. Do të njiheni me një mjet, do të krijoni një aktivitet dhe do të merrni parasysh objektivat e të mësuarit, si dhe përdorimin e tij në mësimdhënien ballë për ballë dhe në internet, dhe integrimin me teknologjitë. Më pas ndani aktivitetin tuaj dhe jepni komente për burimet e krijuara nga TL e tjere.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, do të zbuloni mjete dixhitale (Kahoot!, Nearpod, Slido, Mentimeter), do të zgjidhni një të re për ju dhe do të krijoni një aktivitet për një temë specifike. Ju do të siguroheni që adreson objektivat e të mësuarit dhe funksionon për mësimdhënien ballë për ballë ose në internet. Më pas integroni teknologjitë e klasës, ndani aktivitetin tuaj dhe ofroni komente për burimet e krijuara nga të tjerët</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni mjete dixhitale (Kahoot!, Nearpod, Slido, Mentimeter) dhe zgjidhni një të re. Ju do të krijoni një mini sondazh, kuiz ose aktivitet që adreson objektivat e të mësuarit për mësimdhënien ballë për ballë dhe në internet. Ju do të integroni teknologji dhe do të akomodoni nevoja të ndryshme të nxënësve. Ju do të ndani aktivitetin tuaj dhe do të jepni komente mbi burimet e krijuara nga TL e tjere.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ju lutemi merrni 15-20 minuta për të kontrolluar mjetet dixhitale të mëposhtme: Kahoot!, Nearpod, Slido, Mentimeter, më pas zgjidhni një prej tyre - njihuni më nga afër me mjetin e zgjedhur (mund të jetë ai që keni përdorur më parë) - vendosni për fushën e temës dhe filloni të krijoni aktivitetin tuaj - nëse është e mundur, regjistrohuni dhe/ose identifikohuni dhe filloni të krijoni një aktivitet provë 	<ul style="list-style-type: none"> - ju lutemi merrni 15-20 minuta për të kontrolluar mjetet dixhitale të mëposhtme: Kahoot!, Nearpod, Slido, Mentimeter, më pas zgjidhni një prej tyre - njihuni më nga afër me mjetin e zgjedhur (nuk duhet të jetë ai që keni përdorur më parë) - vendosni për fushën e temës dhe filloni të krijoni mini sondazhin, kuizin ose aktivitetin tuaj tjetër 	<ul style="list-style-type: none"> - ju lutemi merrni 15-20 minuta për të kontrolluar mjetet dixhitale të mëposhtme: Kahoot!, Nearpod, Slido, Mentimeter, më pas zgjidhni një prej tyre - njihuni më nga afër me mjetin e zgjedhur (nuk duhet të jetë ai që keni përdorur më parë) - vendosni për fushën e temës dhe filloni të krijoni mini sondazhin, kuizin ose aktivitetin tuaj tjetër

<ul style="list-style-type: none"> - eksploroni sa më shumë opsione, funksionalitete dhe mundësi që ofron mjete dixhital (gjithashtu kërkoni dhe shikoni mësimet e YouTube për të mësuar më shumë rreth mjetit) - këtu janë disa pyetje për t'u marrë parasysh: <ul style="list-style-type: none"> o Cilin synim mësimor do të dëshironit të adresoni me aktivitetin? o A do ta përdornit aktivitetin që keni krijuar në një skenar të mësimdhënies ballë për ballë? Pse? o Si mund ta përdorni aktivitetin ndryshe në një skenar të mësimdhënies në internet? o Si mund ta ndani më mirë burimin me studentët tuaj dhe të mblidhni përgjigjet e tyre? - nëse është e mundur, provoni aktivitetet e vlerësimit të krijuara nga TL të tjera; A ka ndonjë koment që mund të jepni? 	<ul style="list-style-type: none"> - regjistrohuni / identifikohuni dhe hapni mjetin tuaj dixhital të zgjedhur dhe filloni të krijoni një aktivitet, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o trajton të paktën një objektiv të qartë mësimor o i drejtohet një grupi të caktuar nxënësish o mund të përdoret në një skenar të mësimdhënies ballë për ballë OSE në internet - këtu janë disa pyetje për t'u marrë parasysh (në varësi të zgjedhjes suaj të cilësimeve): <ul style="list-style-type: none"> o Cilat teknologji të klasës (p.sh. digital whiteboard ose projektorë) mund të përdorni për të integruar detyrën në mënyrë më efektive në një seancë ballë për ballë?, OSE: o Cilat teknologji të tjera dixhitale (p.sh. email ose chat) mund të përdorni për të integruar detyrën në mënyrë më efektive në një seancë në internet?, DHE: o Si do të duhej të rregullohej aktiviteti juaj nëse do të zbatohet në skenarin alternativ të mësimdhënies (online OSE ballë për ballë, në varësi të asaj që keni zgjedhur fillimisht)? - ndani aktivitetin që keni krijuar në bisedën e seminarit, nëse dëshironi - nëse është e mundur, provoni aktivitetet e vlerësimit të krijuara nga TL e tjere; A ka ndonjë koment që mund të jepni? 	<ul style="list-style-type: none"> - regjistrohuni / identifikohuni dhe hapni mjetin dixhital të zgjedhur dhe filloni të krijoni një aktivitet, i cili <ul style="list-style-type: none"> o trajton një objektiv të qartë mësimor o mund të përdoret në një skenar mësimor ballë për ballë dhe në internet o ofron lloje të ndryshme të udhëzimeve dhe mbështetjes për studentët tuaj në një skenar të mësimdhënies ballë për ballë dhe në një skenar të mësimdhënies në internet o integron teknologjitë e klasës (p.sh. digital whiteboard ose projektorët) në një seancë ballë për ballë dhe email ose bisedë në një seancë në internet <ul style="list-style-type: none"> o ka elementë për të krijuar lojera Kini parasysh që aktiviteti juaj mund të llogarisë nevoja, nivele, shpejtësi dhe preferenca të ndryshme të nxënësve (p.sh. adresoni kanale të ndryshme shqisore, ndryshoni metodologjitë, llojet e aktiviteteve dhe përbërjet e grupeve) - ndani aktivitetin që keni krijuar në bisedën e seminarit, nëse dëshironi - nëse është e mundur, provoni aktivitetet e vlerësimit të krijuara nga TL të tjera; A ka ndonjë koment që mund të jepni?
--	--	--

5.3.3 VLERËSIMI

Vlerësimi për Opsionin A të Sesionit 3: <.h5p>

Vlerësimi për Opsionin B të Sesionit 3: <.h5p>

5.4 SESIONI 4: BALLË PËR BALLË

<p>5.4.1 SESIONI 4 PËRMBAJTJA: CREATION OF VIDEO RESOURCES</p> <p><i>Moovly /PowToon</i></p> <p>Informacioni kryesor(drejtuar TT dhe TL):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë është sesioni i dytë ballë për ballë i Workshop-it. - Disa platforma të krijimit/redaktimit të videove mund të kërkojnë krijimin e një profili; këto mund të krijohen përpara seancës ballë për ballë. - TL ka nevojë për një kompjuter (në mënyrë ideale me altoparlantë dhe mikrofon) dhe një aparat fotografik dixhital (p.sh. kamera për smartphone). 		<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - shembuj video krijuar me software : Moovly, PowToon <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 5-Step Guide për të bërë videot tuaja mësimore - Si te editosh nje video?! - Cfare janë animacionet?
<p>Udhëzime mësimore:</p> <p>Imagjinoni se jeni duke punuar në disa materiale për klasën tuaj. Ju keni kërkuar për mjete të ndryshme, të tilla si prezantime, imazhe, madje edhe video të disponueshme në internet. Ju besoni se shfaqja e një videoje për studentët tuaj do të ishte mënyra më e përshtatshme për t'i ndihmuar ata të kuptojnë temën. Megjithatë, ju mendoni se asnjëri prej tyre nuk e kap me të vërtetë atë që ju synoni t'i mësoni. Pra, pse të mos progresoni dhe të krijoni videon tuaj?</p> <p>Përpara se të filloni seancën, kini parasysh pyetjet e mëposhtme: A keni përdorur ndonjëherë video në klasë? A do ta konsideroni interesante përfshirjen e tyre në klasë? A keni krijuar ndonjëherë një video? A mund të ndani përvojën tuaj me pjesëmarrësit e tjerë?</p>		
Detyrat për Explorer	Detyrat për Integratorin	Detyrat për Ekspert
<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të hulumtoni dhe krijoni një video mësimore duke përdorur burimet e ofruara ose duke gjetur tuajat.</p> <p>Bashkëpunoni me TL të tjerë për të planifikuar videon, zgjidhni një temë dhe lloj video dhe krijoni një histori 2-minutëshe. Filmoni një klip të shkurtër vetëm ose me grupin, eksploroni platformat e krijimit të videos dhe modifikoni</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të hulumtoni dhe krijoni një video mësimore duke përdorur burimet e ofruara ose duke gjetur tuajat.</p> <p>Bashkëpunoni me TL të tjerë për të planifikuar videon, zgjidhni një temë dhe lloj video me objektiva të veçanta mësimore dhe krijoni një histori për një video 2-minutëshe. Filmoni një klip të shkurtër për qëllime mësimore dhe eksploroni</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të hulumtoni dhe krijoni një video mësimore duke përdorur burimet e ofruara ose duke gjetur tuajat.</p> <p>Bashkëpunoni me TL e tjerë për të planifikuar videon, zgjidhni një temë dhe lloj video me të paktën tre objektiva të veçanta mësimore dhe krijoni një histori për një video 3-minutëshe. Filmoni një klip të shkurtër për qëllime mësimore,</p>

<p>videon, duke shtuar një burim të jashtëm. Ndani videon në një platformë, diskutoni çështje me TL e tjerë dhe rishikoni videot e krijuara nga WSP nga këndvështrimi i një studenti.</p>	<p>platforma të ndryshme të krijimit të videove, duke provuar lloje të ndryshme audio. Ndryshoni videon dhe përfshini të paktën 2 burime të jashtme me referencë të duhur. Ndani dhe shkarkoni videon dhe diskutoni çështjet me TL e tjerë.</p>	<p>eksploroni platforma të ndryshme të krijimit të videos dhe modifikoni videon, duke shtuar të paktën tre burime të jashtme me referencën e duhur. Ndani dhe shkarkoni videon dhe diskutoni çështjet me TL e tjerë ndërsa rishikoni videot nga këndvështrimi i një studenti.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - hulumtoni informacione se si të krijoni një video mësimore duke përdorur burimet e ofruara ose gjeni tuajin - së bashku me TL-në tjetër, krijoni një plan se si të krijoni një video mësimore - keni vendosur të punoni vetëm ose në grup dhe keni dalë me një temë dhe lloj videoje që dëshironi të krijoni - krijoni një histori për një video 2-minutëshe vetëm ose me grupin tuaj, filmi një klip të shkurtër që mund ta përdorni për qëllime mësimore - shikoni shembujt e ndryshëm të platformave të krijimit të videove dhe provoni veçoritë e ndryshme të platformave (p.sh. krijimi i videove me muzikë, me zëra) - zgjidhni atë që ndiheni rehat duke përdorur modifikoni videon tuaj dhe përfshini një burim të jashtëm (muzikë, lidhje, imazh, animacion) - Ndani videon në një platformë të zgjedhjes suaj - së bashku me TL tjetër, diskutoni çështjet që keni hasur 	<ul style="list-style-type: none"> - hulumtoni informacione se si të krijoni një video mësimore duke përdorur burimet e ofruara ose gjeni tuajin - së bashku me TL tjetër, krijoni një plan se si të krijoni një video mësimore - keni vendosur të punoni vetëm ose në grup dhe keni dalë me një temë dhe lloj videoje që dëshironi të krijoni - krijoni një histori për një video 2-minutëshe, duke marrë parasysh diferencimin dhe personalizimin dhe të paktën një objektivi specifik mësimor - vetëm ose me grupin tuaj, filmi një klip të shkurtër që mund ta përdorni për qëllime mësimore - shikoni shembujt e ndryshëm të platformave të krijimit të videove dhe provoni veçoritë e ndryshme të platformave (p.sh. krijimi i videove të llojeve të ndryshme të audios - muzikës ose rrëfimit) - zgjidhni atë që ndiheni rehat për ta përdorur - modifikoni videon tuaj dhe përfshini të paktën 2 burime të jashtme (muzikë, imazh, animacion, lidhje) 	<ul style="list-style-type: none"> - hulumtoni informacione se si të krijoni një video mësimore duke përdorur burimet e ofruara ose gjeni tuajin - së bashku me TL tjetër, krijoni një plan se si të krijoni një video mësimore - keni vendosur të punoni vetëm ose në grup dhe keni dalë me një temë dhe lloj videoje që dëshironi të krijoni - krijoni një histori për një video 3-minutëshe, duke marrë parasysh diferencimin dhe personalizimin dhe të paktën 3 objektiva specifike mësimore - vetëm ose me grupin tuaj, filmi një klip të shkurtër që mund ta përdorni për qëllime mësimore - shikoni shembujt e ndryshëm të platformave të krijimit të videove dhe provoni veçoritë e ndryshme të platformave (p.sh. krijimi i videove të llojeve të ndryshme të audios - muzikës ose narracionit, duke shtuar animacione dhe/ose efekte vizuale) - zgjidhni atë që ndiheni rehat për ta përdorur - modifikoni videon tuaj dhe përfshini të paktën 3 burime të jashtme (muzikë, imazh, animacion, lidhje)



<ul style="list-style-type: none"> - shikoni videot e krijuara nga TL e tjere nga këndvështrimi i një studenti; vini re se cilat veçori tërheqin vëmendjen dhe cilat jo 	<ul style="list-style-type: none"> - sigurohuni që përmbajtja që përfshini në videon tuaj të jetë referuar siç duhet - Ndani videon në një platformë të zgjedhjes suaj - shkarkoni videon e krijuar në mënyrë që të mund të përdoret online dhe offline - së bashku me TL tjetër, diskutoni çështjet që keni hasur - shikoni videot e krijuara nga TL e tjere nga këndvështrimi i një studenti, vini re se cilat veçori tërheqin vëmendjen dhe cilat jo 	<ul style="list-style-type: none"> - sigurohuni që përmbajtja që përfshini në videon tuaj të jetë referuar siç duhet - Ndani videon në një platformë të zgjedhjes suaj - shkarkoni videon e krijuar në mënyrë që të mund të përdoret online dhe offline; krijoni një lidhje për futjen e skedarit në prezantime - së bashku me TL tjetër, diskutoni çështjet që keni hasur - shikoni videot e krijuara nga TL e tjere nga këndvështrimi i një studenti, vini re se cilat veçori tërheqin vëmendjen dhe cilat jo
--	--	--

5.4.2 VLERËSIMI

Deklaratë shpjeguese: **Ky sesion nuk ka aktivitete specifike të vetëvlerësimit. Por ju duhet të ndani videon që keni krijuar me pjesëmarrësit e tjerë dhe të shikoni krijimet e tyre.**

5.5 SESIONI 5: ONLINE

<p>5.5.1 SESIONI 5 PËRMBAJTJA, PJESA A: COLLABORATIVE WEB PLATFORMS</p> <p><i>Padlet / Miro</i></p> <p>Informacion kyç:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të mësohet së bashku me temat Shared Drives dhe Collaborative Editing Tools, në një sesion online. - Në këtë sesion, TL ka një shans për të punuar në bashkëpunim në platformat e internetit, p.sh. provoni funksionin e Whiteboard për të krijuar Mind Map ose Sticky Notes virtuale për një Brainstorming aktivitet. - Ky do të jetë një sesion online; sigurohuni që të keni një lidhje të mirë interneti dhe akses tek seanca që do të zhvillohet përpara se të filloni. - Për këtë sesion, do t'ju duhet të hyni në platformat bashkëpunuese në internet; duhet të siguroheni që kompjuteri juaj mund t'i aksesojë ato. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - shembuj të platformave të përbashkëta të internetit: Padlet <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - udhëzime dhe ide for Padlet - Mësime online, Ja disa nga platformat që po u vijnë në ndihmë nxënësve 	
<p>Udhëzime mësimore(drejtuar TL):</p> <p>Imagjinoni sikur dëshironi që studentët tuaj të ndërmarrin punë bashkëpunuese në grup në një mjedis online. Whiteboards dhe hapësirat e tjera dixhitale të bashkëpunimit ofrojnë mundësi të shkëlqyera për stuhi idesh, mbledhjen e ideve ose organizimin e një projekti. Shumë mjete janë të disponueshme dhe shpesh kanë funksione dhe formate të ndryshme, të cilat mund t'i përdorni ndryshe në klasën tuaj.</p> <p>Ky do të jetë një sesion online. Sigurohuni që të keni një lidhje të përshtatshme interneti për t'u bashkuar me sesionin. Përpara se të filloni mësimin, merrni parasysh pyetjet e mëposhtme: A keni përdorur ndonjëherë këto ose lloje të ngjashme mjetesh bashkëpunuese? Si ka qenë përvoja juaj me ta? Si mund të siguroheni që të krijoni hapësirën e të mësuarit bashkëpunues në një mënyrë efektive? Çfarë duhet të keni kujdes?</p>		
<p>Detyrat për Explorer</p>	<p>Detyrat për Integratorin</p>	<p>Detyrat për Ekspert</p>



<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të regjistrohemi për një platformë të përbashkët në internet, do të përcaktoni një objektiv mësimor, do të krijoni një aktivitet, do të bashkëpunoni me TL e tjere, do të reflektoni mbi gjetjet dhe do të eksploroni më tej platformën.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të regjistrohemi për një platformë të bashkëpunuese në internet, do të përcaktoni një objektiv mësimor, do të krijoni një aktivitet me përmbajtje të integruar/lidhur, do të bashkëpunoni me TL e tjere, do të përshtatni aktivitetin, do të reflektoni mbi gjetjet dhe do të merrni parasysh dallimet me studentët.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të regjistrohemi për një platformë të bashkëpunuese në internet, do të përcaktoni një objektiv mësimor, do të krijoni një aktivitet me përmbajtje të integruar/të lidhur dhe dy lloje bashkëpunimi, do të bashkëpunoni me TL e tjerë, do të përgatitni një prezantim reagimi bazuar në përgjigjet për të komunikuar gjetjet me nxënësit.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - regjistrohuni në platformën bashkëpunuese të internetit sipas zgjedhjes suaj (kontrolloni plane të ndryshme të mundshme; merrni parasysh cilën adresë emaili të përdorni etj.) - eksploroni opsionet dhe funksionalitetet e platformave, për shembull: <ul style="list-style-type: none"> o Cilat lloje të ndryshme të formateve të aktivitetit (whiteboard, afati kohor, rrjet etj.) ofrohen? o Si mund ta ruani, shkarkoni dhe/ose ndani përmbajtjen që krijoni? - bazuar në temën tuaj të zgjedhur, përcaktoni një qëllim specifik mësimor - krijoni një whiteboard (ose hapësirë tjetër bashkëpunuese) në mjetin e zgjedhjes suaj dhe krijoni aktivitetin tuaj (konfiguroni kërkesat / paraqitjen e nevojshme) - faza e bashkëpunimit: së bashku me TL tjetër (nëse është e aplikueshme, në grupin tuaj), testoni aktivitetin që keni planifikuar; marrin pjesë në aktivitete të tjera të TL 	<ul style="list-style-type: none"> - regjistrohuni në platformën bashkëpunuese të internetit sipas zgjedhjes suaj (konsideroni të përdorni një që nuk e keni provuar më parë) - bazuar në temën tuaj të zgjedhur, përcaktoni një qëllim specifik mësimor - krijoni një hapësirë bashkëpunimi me mjetin e zgjedhjes suaj dhe krijoni aktivitetin tuaj (vendosni udhëzimet / paraqitjen e nevojshme), i cili: <ul style="list-style-type: none"> o e bashkëngjitet ose lidh me përmbajtje të tjera dixhitale - faza e bashkëpunimit: së bashku me TL- tjetër (nëse është e aplikueshme, në grupin tuaj), testoni aktivitetin që keni planifikuar; marrin pjesë në aktivitete të tjera të TL <ul style="list-style-type: none"> - më pas, ndoshta i frymëzuar nga aktivitetet e tjera të TL, përshtatni aktivitetin tuaj për të përmbushur një objektiv tjetër mësimor - atëherë merrni parasysh pyetjet e mëposhtme: 	<ul style="list-style-type: none"> - regjistrohuni në platformën bashkëpunuese të internetit sipas zgjedhjes suaj (konsideroni të përdorni një që nuk e keni provuar më parë) - bazuar në temën tuaj të zgjedhur, përcaktoni një qëllim specifik mësimor - krijoni një hapësirë bashkëpunimi me mjetin e zgjedhjes suaj dhe krijoni aktivitetin tuaj (vendosni udhëzimet / paraqitjen e nevojshme), i cili: <ul style="list-style-type: none"> o e bashkëngjitet ose e lidh me përmbajtje të tjera dixhitale o përfshin dy lloje të ndryshme bashkëpunimi nga pjesëmarrësit - faza e bashkëpunimit: së bashku me TL tjetër (nëse është e aplikueshme, në grupin tuaj), testoni aktivitetin që keni planifikuar; marrin pjesë në aktivitete të tjera të TL - më pas merrni parasysh se si mund t'i përdorni përgjigjet që keni marrë dhe përgatitni një prezantim të shkurtër reagimi,



<p>- përdorni kohën e mbetur për të eksploruar më tej mjetin dhe përshtatni aktivitetin tuaj me një qëllim tjetër mësimor</p> <p>Çfarë zbuluat dhe si mund t'i përdornit këto gjetje?</p> <p>Si mund t'i komunikoni gjetjet me studentët tuaj?</p> <p>Si mund të jetë ndryshe kjo detyrë nëse ndërmerret me studentët tuaj?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Çfarë zbuluat dhe si mund t'i përdornit këto gjetje? ○ Çfarë zbuluat dhe si mund t'i përdornit këto gjetje? ○ Si mund të jetë ndryshe kjo detyrë nëse ndërmerret nga studentët tuaj? 	<p>të cilin do ta përdorni për të komunikuar gjetjet (me studentët tuaj)</p>
---	--	--

<p>5.5.2 SESIONI 5 PËRMBAJTJA, PJESA B: SHARED DRIVES AND COLLABORATIVE EDITING TOOLS</p> <p><i>Google Drive / Google Doc / Teams</i></p> <p>Informacioni kryesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të jetë pjesë e një sesioni online. - Në këtë sesion, TL ka një shans për të punuar në bashkëpunim në një dokument të përbashkët. - TL kanë nevojë për një kompjuter / te marrin pjese nga nje kompjuter dhe akses në internet. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - disa mendime mbi etiketen e dokumentit te perbashket <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - te mesuarit asinkron shpjegohet - Google Drive Support - Google Docs Support - Microsoft Teams Support
<p>Udhëzime mësimore:</p> <p>Imagjinoni sikur studentët tuaj të ndërmarrin punë bashkëpunuese në grup në një mjedis online. Nderkohe qe një Whiteboard ofron mundësi të shkëlqyera për stuhi mendimesh dhe mbledhjen e ideve, ju dëshironi të krijoni aktivitete të të mesuarit nga bashkëmoshatarët, në të cilat nxënësit japin komente për punën e njëri-tjetrit. Përdorimi i dokumenteve të përbashkëta do të mundësojë gjithashtu më shumë opsione bashkëpunimi asinkron - d.m.th. t'i detyrojë ata të punojnë së bashku për një periudhë më të gjatë kohore (p.sh. për një projekt).</p>	

Përpara se të filloni mësimin, kini parasysh pyetjet e mëposhtme: A keni përdorur ndonjëherë mjete bashkëpunuese? Si ka qenë përvoja juaj me ta? Si mund të siguroheni që nxënësit të angazhohen në mënyrë efektive dhe me respekt? Çfarë duhet të keni kujdes?

Detyrat për Explorer	Detyrat për Integratorin	Detyrat për Ekspert
<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të punoni së bashku në një dokument të përbashkët të ofruar nga TT, duke eksploruar opsionet e redaktimit dhe do ta modifikoni, përmirësoni dhe finalizoni në bashkëpunim. Diskutoni zbatimin e dokumenteve të përbashkëta në klasë dhe krijoni një dokument të përbashkët që kërkon ndërveprim me nxënësit, duke e ndarë atë me TL ose studentë të tjerë.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të krijoni një dokument të përbashkët për një aktivitet bashkëpunues, duke adresuar një objektiv të veçantë mësimor me detyra të qarta për nxënësit që të bashkëpunojnë. Bëjeni dokumentin të disponueshëm për TL e tjere, punoni së bashku gjatë eksplorimit të opsioneve të redaktimit dhe modifikoni, përmirësoni dhe finalizoni në bashkëpunim.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të krijoni një dokument të përbashkët për një aktivitet asinkron bashkëpunues, duke adresuar të paktën 2 objektiva të veçanta mësimore me detyra të qarta për nxënësit që të bashkëpunojnë për një periudhë më të gjatë kohore. Bëjeni dokumentin të disponueshëm për TL e tjere, punoni së bashku gjatë eksplorimit të opsioneve të redaktimit dhe modifikoni, përmirësoni dhe finalizoni në bashkëpunim.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - punoni së bashku në dokumentin e përbashkët që TT-ja juaj ju ka vënë në dispozicion (në grupin tuaj) - eksploroni të gjitha opsionet që keni për të redaktuar dhe punuar në përmbajtjen e dokumentit (lënia e komenteve, nënvizimi, gjurmimi); nëse është e nevojshme, shtoni përmbajtje - merrni parasysh se si mund të punoni në dokument në mënyrë të sigurt dhe me respekt (p.sh. të mos fshini kontributet e të tjerëve, duke ofruar kritika konstruktive) - së bashku modifikojnë, përmirësojnë dhe finalizojnë dokumentin 	<ul style="list-style-type: none"> - krijoni një dokument të përbashkët, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o vepron si mjet për një aktivitet bashkëpunues o trajton të paktën 1 objektiv të veçantë mësimor o përmban detyra të qarta për nxënësit që të bashkëpunojnë me njëri-tjetrin (p.sh. duke lënë pyetje ose udhëzime për njëri-tjetrin) - vendosni dokumentin në dispozicion të TL të tjere - punoni së bashku në dokumentin e përbashkët (në grupin tuaj) 	<ul style="list-style-type: none"> - krijoni një dokument të përbashkët, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o vepron si mjet për një aktivitet asinkron bashkëpunues o trajton të paktën 2 objektiva të veçanta mësimore o përmban detyra të qarta që nxënësit tuaj të bashkëpunojnë me njëri-tjetrin për një periudhë më të gjatë kohore - vendosni dokumentin në dispozicion të TL të tjere - punoni së bashku në dokumentin e përbashkët (në grupin tuaj)



<ul style="list-style-type: none"> - merrni parasysh se si mund të zbatoni një dokument të përbashkët në klasën tuaj (p.sh. cilat synime mësimore mund të adresohen?) - create a shared document which requires learner interaction (e.g. leaving comments, adding content) - kini parasysh se si do ta vini dokumentin në dispozicion për TL të tjerë (ose studentët tuaj) 	<ul style="list-style-type: none"> - eksploroni të gjitha opsionet që keni për të redaktuar dhe punuar në përmbajtjen e dokumentit (lënia e komenteve, nënvizimi, gjurmimi); nëse është e nevojshme, shtoni përmbajtje - kini parasysh se si mund të punoni në dokument në mënyrë të sigurt dhe me respekt (p.sh. të mos fshini kontributet e të tjerëve, duke ofruar kritika konstruktive) - së bashku modifikojnë, përmirësojnë dhe finalizojnë dokumentin 	<ul style="list-style-type: none"> - eksploroni të gjitha opsionet që keni për të redaktuar dhe punuar në përmbajtjen e dokumentit (lënia e komenteve, nënvizimi, gjurmimi); nëse është e nevojshme, shtoni përmbajtje - kini parasysh se si mund të punoni në dokument në mënyrë të sigurt dhe me respekt (p.sh. të mos fshini kontributet e të tjerëve, duke ofruar kritika konstruktive) - së bashku modifikojnë, përmirësojnë dhe finalizojnë dokumentin
--	---	---

5.5.3 VLERËSIMI

Deklarata shpjeguese nën Pjesën A: **Ju lutemi plotësoni fillimisht pjesën B të këtij sesioni, më pas ndërmerrni aktivitetin e kombinuar të vetëvlerësimit.**

Vlerësimi për Pjesën A dhe B të Sesionit 5: <.h5p>

5.6 SESIONI 6: VETË-STUDIM

<p>5.6.1 SESIONI 6 PËRMBAJTJA, OPSIONI A: CREATION OF AUDIO RESOURCES</p> <p><i>Podcast</i></p> <p>Informacioni kryesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të jetë pjesë e një sesioni vetë-studimi - ju mund ta zgjidhni këtë temë prej 2 temave: Creation of Audio Resources ose Screencast Tools. - Në këtë sesion, ju keni mundësinë të mësoni se si të krijoni burime audio, veçanërisht podkaste. - Ky do të jetë një sesion vetë-mësimi; sigurohuni që të keni një lidhje të mirë interneti për të hyrë në të gjitha faqet dhe mjetet e internetit. - Ju duhet të keni një mikrofon dhe të sillni materiale mësimore ekzistuese ose të keni në dispozicion një temë specifike. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - shembuj të redaktuesve audio: Audacity, Anchor <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Taresye per te perdorur Podcats ne Arsim - video duke shpjeguar Si të krijoni një podcast Anchor - burimet audio pa pagesë Free Music Archive or Free audio (audionautix) - Si të shmangni shkeljen e të drejtave të autorit në një podcast
<p>Udhëzime mësimore(drejtuar TL):</p> <p>Kjo temë është pjesë e një sesioni vetë-studimi. Rekomandohet që të kaloni të paktën 2 orë për të punuar në këtë temë.</p> <p>Mundësitë e përdorimit të podkasteve për mësimdhënie janë pothuajse të pafundme: prezantimi i një teme përmes një podkasti si pjesë e një Flipped Classroom, krijimi i një podcast së bashku me studentët tuaj për një projekt, duke i lënë studentët tuaj të krijojnë një podcast si vlerësim (në vend të një prezantimi) . Merrni 15-20 minuta për të informuar veten për podkastet në mësimdhënie, për shembull here. Cilat janë temat e përshtatshme dhe skenarët e mësimdhënies për të cilat do të përdornit podkastet?</p> <p>Në këtë sesion, ju do të regjistroni një episod podcast për një klasë. Por përpara se të filloni me detyrat tuaja, duhet të vendosni disa gjëra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dëshironi të krijoni një episod podcast si një menyre perseritjeje? <p>OSE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dëshironi të prezantoni një temë krejtësisht të re? 	



<p>Gjithashtu merrni parasysht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dëshiron ta bësh vetë episodin e podcast-it? <p>OSE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dëshironi të regjistroni një diskutim ose intervistë me një nga WSP-të e tjera ose një koleg tjetër? <p>Pasi t'i shqyrtoni këto pyetje dhe të ndërmerri hapat e nevojshëm (p.sh. të mblidhni materialin tuaj mësimor, të ftoni një koleg për të bërë podcast-in së bashku), mund të filloni të punoni me detyrat.</p>		
Detyrat për Explorer	Detyrat për Integratorin	Detyrat për Ekspert
<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni mjetet Audacity dhe Anchor për të zgjedhur një mjet për krijimin e podcastit. Hetoni funksionalitetet e tyre dhe hartoni një koncept për podcast-in tuaj, duke përfshirë temën, stilin e prezantimit, gjatësinë dhe pajisjet. Krijoni një seksion të shkurtër podcast dhe merrni parasysht skenarët për përdorimin e podkasteve në mësimdhënien e ardhshme, si dhe ndarjen e tij me studentët.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni mjetet Audacity dhe Anchor për të zgjedhur një mjet për krijimin e podcastit. Zhvilloni një draft koncept për podcast-in tuaj, duke përfshirë temën, stilin e prezantimit, grupin e synuar, gjatësinë, pajisjet dhe qëllimin. Krijoni një episod podcast dhe ndaje atë me TL tjetër, duke marrë parasysht të drejtat e autorit dhe objektivat specifike të të mësuarit.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni Audacity dhe Anchor për të zgjedhur një mjet për krijimin e podcastit. Zhvilloni një koncept, duke përfshirë temën, stilin e prezantimit, grupin e synuar, objektivin e mëimit, gjatësinë, pajisjet dhe qëllimin. Krijoni një episod podcast me hyrje dhe dalje muzikore. Ndani atë me TL e tjere, integroni krijimin e podcast-it si një aktivitet studentor dhe diskutoni metodat e ndarjes dhe tejkalimin e barrierave me TL-të e tjera.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - eksploroni mjetet Audacity dhe Anchor dhe vendosni se cilin prej tyre dëshironi të përdorni - pasi të keni vendosur për një mjet, eksploroni opsionet dhe funksionalitetet e tij, për shembull: <ul style="list-style-type: none"> o Cilat lloje të ndryshme të përmbajtjes mund të përdorni për podcast-in tuaj? 	<ul style="list-style-type: none"> - eksploroni mjetet Audacity dhe Anchor dhe vendosni se cilin prej tyre dëshironi të përdorni - bëni një draft koncept të podcast-it tuaj duke marrë parasysht: <ul style="list-style-type: none"> o temë/përmbajtje o stili i prezantimit o grupi i synuar 	<ul style="list-style-type: none"> - eksploroni mjetet Audacity dhe Anchor dhe vendosni se cilin prej tyre dëshironi të përdorni - bëni një draft koncept të podcast-it tuaj duke marrë parasysht: <ul style="list-style-type: none"> o temë/përmbajtje o stili interesant/motivues i prezantimit (p.sh. duke përdorur tregimin)



<ul style="list-style-type: none"> ○ Cilat opsione / veçori modifikimi janë të disponueshme? ○ Si mund ta ruani, shkarkoni dhe/ose ndani përmbajtjen që krijoni? - bëni një draft koncept të podcast-it tuaj duke marrë parasysh: <ul style="list-style-type: none"> ○ temë/përmbajtje ○ gjatësia ○ pajisjet në dispozicion ○ qëllimi - krijoni një seksion të shkurtër podcast - listoni 3 skenarë për të cilët do të përdorni podkaste në mësimdhënien tuaj të ardhshme - merrni parasysh se si do ta ndani podcast-in me studentët tuaj - mos harroni të bëni mini testin e vogël në fund të këtij sesiioni të vetë-studimit 	<ul style="list-style-type: none"> ○ gjatësia ○ pajisjet në dispozicion ○ qëllimi/arsyetimi për ta bërë këtë në një podcast - krijoni një episod podcast që përmban një hyrje për temën, pjesën kryesore dhe pjesën e jashtme - vëreni podcast-in të disponueshëm për TL tjetër - zgjidhni të drejtën e duhur të autorit për podcast-in tuaj dhe përmbajtjen që përmban (përfshirë burimet e përdorura) - listoni 3 objektiva të veçanta mësimore dhe si mund të përdorni podkastet për t'i adresuar këto - merrni parasysh se si do ta ndani podcast-in me studentët tuaj - mos harroni të bëni mini testin e vogël në fund të këtij sesiioni të vetë-studimit 	<ul style="list-style-type: none"> ○ grupi i synuar dhe objektivi mësimor ○ gjatësia ○ pajisjet në dispozicion ○ qëllimi/arsyetimi për ta bërë këtë në një podcast - krijoni një episod podcast që përmban një hyrje muzikore, një hyrje në temë, pjesën kryesore, një outro dhe një outro muzikore - vëreni podcast-in të disponueshëm për TL tjetër - zgjidhni të drejtën e duhur të autorit për podcast-in tuaj dhe përmbajtjen që përmban (përfshirë burimet e përdorura) - kini parasysh se si mund ta integroni krijimin e podcast-it si një aktivitet që studentët tuaj duhet të ndërmarrin (d.m.th. studentët përgatisin episodet e podcast-it) - merrni parasysh se si do ta ndani podcast-in me studentët tuaj; merrni parasysh pengesat e mundshme që studentët të shikojnë videon dhe si do t'i kapërceni ato (diskutoni në bisedën në klasë me TL të tjerë) - mos harroni të bëni mini testin e vogël në fund të këtij sesiioni të vetë-studimit
---	--	---

OSE

<p>5.6.2 SESIONI 6 PËRMBAJTJA, OPSIONI B: SCREENCAST TOOLS</p> <p><i>Vimeo / ScreenCapture / Movavi</i></p> <p>Informacioni kryesor(drejtuar TL):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të jetë pjesë e një sesioni vetë-studimi - ju mund ta zgjidhni këtë temë nga një përzgjedhje prej 2 temash: Creation of Audio Resources OSE Screencast tools. - Në këtë sesion, ju keni një shans për të mësuar se si të krijoni një screencast. - Ky do të jetë një sesion vetë-mësimi; sigurohuni që të keni një lidhje të mirë interneti për të hyrë në të gjitha faqet dhe mjetet e internetit . - Ju duhet të keni një mikrofon dhe të sillni materiale mësimore ekzistuese ose të keni në dispozicion një temë specifike. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - informacion rreth Vimeo Screen Recorder - informacion rreth ScreenCapture - informacion rreth Movavi Screen Recorder for Chrome <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Çfarë është transmetimi i ekranit? - duke marrë parasysh aksesin dhe përfshirjen gjatë krijimit të materialeve video - Një udhëzues mësuesi për të drejtat e autorit dhe përdorimin e drejtë 	
<p>Udhëzime mësimore(drejtuarTL):</p> <p>Kjo temë është pjesë e një sesioni vetë-studimi. Rekomandohet që të kaloni të paktën 2 orë për të punuar në këtë temë. Siç e dini, mësimdhënia dixhitale po bëhet gjithnjë e më e rëndësishme. Ju mund të keni tashmë një përvojë në dhënien e mesimit online dhe I dini disa nga sfidat. Ofrimi i udhëzimeve sit e mesojne për studentët që nuk janë fizikisht në klasën tuaj mund të jetë gjithashtu i ndërlikuar. Tekstet dhe udhëzimet e gjata nuk do të ngjallin domosdoshmërisht interesin e tyre dhe/ose motivimin e të mësuarit të tyre. Pra, a keni menduar ndonjëherë të regjistroni udhëzime ose hyrje në përmbajtje të reja për të krijuar një video të vogël? Ka shumë mjete screencast falas në internet, të cilat do t'ju mundësojnë ta bëni këtë. Ju mund të regjistroni një video të vogël mësimore, të cilën studentët tuaj mund ta shikojnë kur u përshtatet.</p>		
<p>Detyrat për Explorer</p>	<p>Detyrat për Integratorin</p>	<p>Detyrat për Ekspert</p>
<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni mjetet e screencast dhe do të zgjidhni një për regjistrimin e prezantimit tuaj. Hetoni funksionalitetet dhe krijoni një ekran 5-minutësh me një plan të shkurtër dhe veçori modifikimi. Merrni parasysh se si video mund të ndahet me</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni mjete të ndryshme të screencast, duke marrë parasysh opsionet e shkarkimit dhe shënimet. Zhvilloni një plan për transmetimin tuaj të ekranit 5-7 minuta me objektiva të veçanta mësimore. Krijoni një video gjithëpërfshirëse dhe eksploroni</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni mjetet escreecast me opsionet e shkarkimit dhe modifikimit të skedarëve. Krijoni një ekran 8-minutësh me objektiva të veçanta mësimore dhe komponentë të ndryshëm. Mblidhni burimet ekzistuese dhe mendoni se si ta ndani videon me</p>



studentët.	metodat e ndarjes.	studentët.
<ul style="list-style-type: none"> - shikoni/lexoni materialin informativ në mjete të ndryshme të screencast dhe zgjidhni një - Pasi të keni vendosur për një mjet, eksploroni opsionet dhe funksionalitetet e tij, zbuloni: <ul style="list-style-type: none"> o Cilat lloje të ndryshme të përmbajtjes mund të përdorni për screencast ? o Cilat opsione / veçori modifikimi janë të disponueshme? o Si mund ta ruani, shkarkoni dhe/ose ndani përmbajtjen që krijoni? - konfiguroni materialin tuaj (p.sh. prezantimin në PowerPoint, whiteboard ose dokumentin) dhe zhvilloni një plan të shkurtër për prezantimin tuaj të shkurtër të screencast (jo më shumë se 5 minuta) - praktikoni dorëzimin e prezantimit tuaj, mund t'ju duhet të provoni regjistrimin disa herë për të optimizuar cilësinë e dorëzimit tuaj - krijoni prezantimin e videos - merrni parasysh se si do ta ndani videon me studentët tuaj - mos harroni të bëni mini testin e vogël në fund të këtij sesi të vetë-studimit 	<ul style="list-style-type: none"> - shikoni/lexoni materialin informativ në mjete të ndryshme të screencast dhe zgjidhni një (mos ngurroni të përdorni një mjet krejtësisht të ndryshëm nëse keni akses) - eksploroni opsionet e programit - zbuloni nëse programi: <ul style="list-style-type: none"> o duhet të shkarkohet ose nëse ka një version të bazuar në shfletues (ose edhe shtesë të shfletuesit) o ofron mjete bazë të redaktimit të videos o ju lejon të shtoni shënime, vizatime, vizatime ose titra o siguron shkarkim të lehtë të skedarit (d.m.th. Si mund ta bëni skedarin të disponueshëm për studentët tuaj?) - zgjidhni një objektiv të caktuar mësimor, të cilin planifikoni ta adresoni në videon tuaj - konfiguroni materialet tuaja dhe zhvilloni një plan për videon tuaj mësimore (rreth 5-7 minuta); duhet të ketë të paktën 3 komponentë të ndryshëm (p.sh. përmbledhje e shkurtër ose hyrje e temës, pyetje për studentët dhe/ose udhëzime për studentët, një animacion dhe/ose komponent ndërveprues) - praktikoni shpërndarjen e prezantimit tuaj / përmbajtjes video 	<ul style="list-style-type: none"> - shikoni/lexoni materialin informativ në mjete të ndryshme të transmetimit të ekranit dhe zgjidhni një (mos ngurroni të përdorni një mjet krejtësisht të ndryshëm nëse keni akses) - eksploroni opsionet e programit, sigurohuni që ai ofron mjete për shkarkimin e skedarëve dhe redaktimin e videos, si dhe ju lejon të shtoni shënime, vizatime, shkarravina ose titra - zgjidhni një objektiv të caktuar mësimor, të cilin planifikoni ta adresoni në videon tuaj - konfiguroni materialet tuaja dhe zgjidhni burimet ekzistuese që dëshironi të përfshini në videon tuaj - zhvilloni një plan për videon tuaj mësimore (të paktën 8 minuta); duhet të ketë të paktën 4 komponentë të ndryshëm (p.sh. përmbledhje e shkurtër ose hyrje e temës, pyetje për studentët dhe/ose udhëzime për studentët, një animacion dhe/ose komponent ndërveprues) - praktikoni shpërndarjen e prezantimit tuaj / përmbajtjes video; merrni parasysh specifikat e grupit mësimor - krijoni videon udhëzuese, duke marrë parasysh aksesin dhe përmbajtjen gjithëpërfshirëse (përfshirë të gjithë komponentët e nevojshëm, p.sh. elementët ndërveprues që përfshijnë informacionin për të drejtën e autorit)



	<ul style="list-style-type: none">- krijoni videon, duke marrë parasysh aksesin dhe përmbajtjen gjithëpërfshirëse (përfshirë të gjithë komponentët e nevojshëm, p.sh. elementët ndërveprues dhe përfshi informacionin e të drejtës së autorit)- merrni parasysh se si do ta ndani videon me studentët tuaj- mos harroni të bëni mini testin e vogël në fund të këtij sesioni të vetë-studimit	<ul style="list-style-type: none">- modifikojeni videon sipas nevojës dhe sigurohuni që të shtoni shënime, vizatime, vizatime dhe/ose titra- merrni parasysh se si do ta ndani videon me studentët tuaj- mos harroni të bëni mini testin e vogël në fund të këtij sesioni të vetë-studimit
--	---	--

5.6.3 VLERËSIMI

<p>Vlerësimi për Opsionin A të Sesionit 6: <.h5p></p> <p>Vlerësimi për Opsionin B të Sesionit 6: <.h5p></p>

5.7 SESIONI 7: ONLINE

<p>5.7.1 SESIONI 7 PËRMBAJTJA</p> <p>Opsioni A: Krijuesit e kuizit Quizlet / MS Forms / Google Forms</p> <p>Opsioni B: Pyetësorë SurveyMonkey / MS Forms / Google Forms</p> <p>Informacioni kryesor(drejtuar TT dhe TL):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë do të mësohet së bashku me temën Pyetësorët në një sesion online. - Në këtë sesion, TL ka një shans për të mësuar më shumë rreth kuizeve dhe pyetësorëve - si janë të ndryshëm dhe si mund të përdoren në përmbajtje të ndryshme mësimore? - Ky do të jetë një sesion online; sigurohuni që të keni një lidhje të mirë interneti dhe akses për të hyre në sesion përpara se të filloni. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Burimi B - shembuj të gjeneratorëve të kuizit në internet: Ahaslides, MS Forms, Mentimeter - shembuj të gjeneruesve të pyetësorëve në internet: SurveyMonkey, MS Forms, Google Forms <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - video se si të krijoni një kuiz me Format MS - instruksione se si të krijoni një pyetësor me SurveyMonkey - instruksione se si të krijoni një pyetësor me Formularët MS - video se si të krijoni një pyetësor me Google Forms - gabimet që duhen shmangur gjatë krijimit të një pyetësori - arsyet për mësuesit për të anketuar nxënësit e tyre - shembuj të pyetjeve të këqija 	
<p>Udhëzime mësimore:</p> <p>Kuizet dhe pyetësorët ofrojnë shumë mundësi interesante për klasën tuaj. Është e rëndësishme të dihet se si mund të zhvillohen dhe zbatohen kuize dhe pyetësorë të detajuar. Nuk ka të bëjë vetëm me bërjen e pyetjeve të duhura, duhet gjithashtu të merrni parasysh renditjen e pyetjeve dhe mënyrën e formulimit të pyetjeve për të arritur rezultate të besueshme dhe të dobishme. Në fund, është gjithashtu mirë të dini se si mund t'i përdorni rezultatet për praktikën tuaj të ardhshme të mësimdhënies.</p> <p>Ky do të jetë një sesion online. Sigurohuni që të keni një lidhje të përshtatshme interneti për t'u lidhur me sesionin. Para se të filloni mësimin, kini parasysh pyetjet e mëposhtme: A e dini ndryshimin midis pyetësorëve dhe kuizeve? A keni përdorur ndonjëherë një mjet dixhital për pyetësorin e krijimit të kuizit? Çfarë do të dëshironit të mësoni me një pyetësor ose të vlerësoni me një kuiz?</p>		
<p>DETYRAT PËR OPSIONIN A: Krijuesit e kuizit Quizlet / MS Forms / Google Forms</p>		
<p>Detyrat për Explorer</p>	<p>Detyrat për Integratorin</p>	<p>Detyrat për Expert</p>

<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të eksploroni krijuesit e kuizit në internet, do të zgjidhni një dhe do të krijoni një kuiz për rishikimin ose vlerësimin e një teme specifike. Ndani kuizin me TL e tjerë ose me një grup dhe merrni parasysht zbatimin në klasë. Plotësoni kuizet e TL-ve të tjere dhe eksploroni të dhënat e mbledhura.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të zgjidhni një krijues të kuizit në internet dhe do të vendosni për një temë dhe qëllim për vlerësim. Krijoni një kuiz me një titull, hyrje, 8 pyetje dhe tre lloje pyetjesh. Ndani kuizin me TL e tjerë ose me një grup dhe merrni parasysht mënyrën më të mirë për ta ndarë atë me studentët. Plotësoni kuizet e TL të tjere dhe eksploroni të dhënat e mbledhura, duke ua komunikuar rezultatet përsëri studentëve.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të zgjidhni një krijues të kuizit në internet që nuk e keni përdorur më parë, do të vendosni për temën, qëllimin dhe objektivat specifike të mësimit për vlerësim. Krijoni një kuiz me një titull, hyrje, dy seksione, 10 pyetje dhe tre lloje pyetjesh për objektivat e zgjedhur. Ndani kuizin me TL e tjerë ose me një grup dhe zhvilloni një qasje për ta ndarë atë me studentët. Plotësoni kuizet ose pyetësorët e TL e tjere.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - shikoni dy shembuj të ndryshëm të krijuesve të kuizit në internet të diskutuara me TL e tjerë dhe zgjidhni atë që dëshironi të përdorni - vendosni për llojin e kuizit që dëshironi të krijoni dhe temën që dëshironi të rishikoni ose vlerësoni - mos ngurroni të formoni një grup të vogël për të punuar në një kuiz së bashku në një breakout room - duke përdorur materialet tuaja mësimore, krijoni kuizin, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o ka një titull o ka të paktën 5 pyetje o përdor të paktën dy lloje të ndryshme pyetjesh - Ndani kuizin me shokun tuaj TL (ose grupin) dhe jepni një kontekst - merrni parasysht se si mund ta ndani më mirë kuizin me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës (p.sh. a mund të përdorni pajisje celulare ose email?) 	<ul style="list-style-type: none"> - shikoni shembujt e ndryshëm të krijuesve të kuizeve në internet të diskutuara me TL e tjerë dhe zgjidhni atë që dëshironi të përdorni dhe qëllimin e vlerësimit - duke përdorur materialet tuaja mësimore, krijoni kuizin për qëllimin specifik që keni zgjedhur, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o ka një titull dhe hyrje (kornizimi i kontekstit të kuizit për studentët) o ka të paktën 8 pyetje o përdor të paktën tre lloje të ndryshme pyetjesh - Ndani kuizin tuaj me shokun tuaj TL (ose grupin) dhe shpjegoni kontekstin/qëllimin e kuizit - merrni parasysht se si mund ta ndani më mirë kuizin me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës - plotësoni kuizet (ose pyetësorët) e TL tjetër 	<ul style="list-style-type: none"> - shikoni shembujt e ndryshëm të krijuesve të kuizit në internet të diskutuar me TL e tjerë dhe zgjidhni një që nuk e keni përdorur më parë - vendosni për temën që dëshironi të vlerësoni, qëllimin e vlerësimit dhe objektivat specifike të mësimit që dëshironi të vlerësoni duke përdorur materialet tuaja mësimore, krijoni një kuiz, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o ka një titull dhe hyrje (kornizimi i kontekstit të kuizit për studentët) o ka të paktën dy seksione o ka të paktën 10 pyetje o përdor të paktën tre lloje të ndryshme pyetjesh o trajton objektivat specifike të të nxënimit që keni zgjedhur - Ndani kuizin me shokun tuaj TL (ose grupin) dhe shpjegoni se cilat objektiva mësimore synon kuizi juaj

<ul style="list-style-type: none"> - merrni parasysh kontekstin/qëllimin në të cilin kuizi mund të funksionojë më mirë - plotësoni kuizet (ose pyetësorët) e TL tjetër - gjeni përgjigjet e dhëna në kuizin tuaj 	<ul style="list-style-type: none"> - gjeni përgjigjet e dhëna në kuizin tuaj; eksplori opsionet se çfarë mund të bëni me të dhënat e mbledhura - shkarkoni dhe/ose ruani një version të të dhënave të mbledhura - merrni parasysh mënyrat në të cilat mund t'ua komunikoni rezultatet studentëve tuaj 	<ul style="list-style-type: none"> - zhvilloni një qasje se si mund ta ndani më mirë kuizin me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës; shqyrtoni çështjet e aksesit - plotësoni kuizet (ose pyetësorët) e TL tjetër - shkarkoni përgjigjet e dhëna në kuizin tuaj - përgatit një vizualizim të të dhënave të mbledhura - krijoni një prezantim të shkurtër reagimi/vlerësimi për studentët tuaj
<p>DETYRAT PËR OPSIONIN B: Pyetësorët SurveyMonkey / MS Forms / Google Forms</p>		
<p>Detyrat për Explorer</p>	<p>Detyrat për Integratorin</p>	<p>Detyrat për Ekspert</p>
<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të zgjidhni një krijues të pyetësorit në internet dhe do të krijoni një pyetësor me një titull, të paktën 5 pyetje dhe dy lloje pyetjesh. Ndani atë me TL e tjerë ose një grup dhe merrni parasysh mënyrën më të mirë për ta ndarë atë me studentët. Plotësoni pyetësorët e tjerë të TL dhe eksplori përgjigjet e mbledhura. Shkarkoni ose ruani të dhënat.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të zgjidhni një krijues të pyetësorit në internet dhe do të vendosni për temën dhe qëllimin. Krijoni një pyetësor me një titull, hyrje, 8 pyetje dhe tre lloje pyetjesh. Ndani atë me TL-të e tjerë ose një grup dhe merrni parasysh mënyrën më të mirë për ta ndarë atë me studentët. Plotësoni pyetësorët e tjerë të TL dhe eksplori të dhënat e mbledhura. Shkarkoni ose ruani të dhënat dhe merrni parasysh se si t'ua komunikoni rezultatet studentëve.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të zgjidhni një krijues të pyetësorit në internet që nuk e keni përdorur më parë dhe do të vendosni për temën dhe objektivat specifike të mësimi. Krijoni një pyetësor me një titull, hyrje, dy seksione, të paktën 10 pyetje dhe tre lloje pyetjesh që adresojnë objektivat e mësimi. Ndani atë me TL e tjerë ose një grup dhe zhvilloni një qasje për ta ndarë atë me studentët. Plotësoni pyetësorët e tjerë të TL, shkarkoni përgjigjet, përgatitni një vizualizim të të dhënave dhe krijoni një prezantim reagimi për studentët.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - shikoni shembujt e ndryshëm të krijuesve të pyetësorëve në internet të diskutuara me TL e tjerë dhe zgjidhni atë që dëshironi të përdorni - vendosni për temën që dëshironi të hetoni 	<ul style="list-style-type: none"> - shikoni shembujt e ndryshëm të krijuesve të pyetësorëve në internet të diskutuar me TL të tjerë dhe zgjidhni atë që dëshironi të përdorni - vendosni për temën që dëshironi të hulumtoni dhe qëllimin e pyetësorit 	<ul style="list-style-type: none"> - shikoni shembuj të ndryshëm të krijuesve të pyetësorëve në internet të diskutuar me TL të tjerë dhe zgjidhni një që nuk e keni përdorur më parë



<ul style="list-style-type: none"> - mos ngurroni të formoni një grup të vogël për të punuar në një pyetësor së bashku në një dhomë të veçantë - duke përdorur materialet tuaja mësimore, krijoni pyetësin: <ul style="list-style-type: none"> o ka një titull o ka të paktën 5 pyetje o përdor të paktën dy lloje të ndryshme pyetjesh - Ndani pyetësin me shokun tuaj TL (ose grup) dhe jepni një kontekst - merrni parasysh se si mund ta ndani më mirë pyetësin me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës (p.sh. a mund të përdorni pajisje celulare ose email?) - merrni parasysh kontekstin/qëllimin në të cilin pyetësi mund të funksionojë më mirë - plotësoni pyetësorët (ose kuizet) e TL-së tjetër - gjeni përgjigjet e dhëna në pyetësin tuaj 	<ul style="list-style-type: none"> - duke përdorur materialet tuaja mësimore, krijoni pyetësin për qëllimin specifik që keni zgjedhur, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o ka një titull dhe hyrje (kornizimi i kontekstit të pyetësit për studentët) o të paktën 8 pyetje o përdor të paktën tre lloje të ndryshme pyetjesh - ndajeni pyetësin me shokun tuaj TL (ose grupin) dhe shpjegoni kontekstin/qëllimin e pyetësit - merrni parasysh se si mund ta ndani më mirë pyetësin me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës - plotësoni pyetësorët (ose kuizet) e TL tjetër - gjeni përgjigjet e dhëna në pyetësin tuaj; eksploron opsionet se çfarë mund të bëni me të dhënat e mbledhura - shkarkoni dhe/ose ruani një version të të dhënave të mbledhura - merrni parasysh mënyrat në të cilat mund t'ua komunikoni rezultatet studentëve tuaj 	<ul style="list-style-type: none"> - vendosni për temën që dëshironi të hulumtoni dhe objektivat specifike të mësimit që dëshironi të trajtoni - duke përdorur materialet tuaja mësimore, krijoni pyetësin, i cili: <ul style="list-style-type: none"> o ka një titull dhe hyrje (kornizimi i kontekstit të pyetësit për studentët) o ka të paktën dy seksione o ka të paktën 10 pyetje o përdor të paktën tre lloje të ndryshme pyetjesh o trajton objektivat specifike të të nxënës që keni zgjedhur - ndani pyetësin me shokun tuaj TL (ose grupin) dhe shpjegoni se cilat objektiva mësimore synon pyetësi juaj - zhvilloni një qasje se si mund ta ndani më mirë pyetësin me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës - plotësoni pyetësorët (ose kuizet) e TL tjetër - shkarkoni përgjigjet e dhëna në pyetësin tuaj - përgatit një vizualizim të të dhënave të mbledhura - krijoni një prezantim të shkurtër reagimi/vlerësimi për studentët tuaj
--	--	--

- Kjo temë do të mësohet së bashku me temën Kuize në një sesion online.
- Në këtë sesion, TL ka një shans për të mësuar më shumë rreth kuizeve dhe pyetësorëve - si janë të ndryshëm dhe si mund të përdoren në përmbajtje të ndryshme mësimore?
- Ky do të jetë një sesion online; sigurohuni që të keni një lidhje të mirë interneti dhe akses në seancën përpara se të filloni..



Kuizet dhe pyetësorët ofrojnë shumë mundësi interesante për klasën tuaj. Është e rëndësishme të dihet se si mund të zhvillohen dhe zbatohen kuize dhe pyetësorë të detajuar. Nuk ka të bëjë vetëm me bërjen e pyetjeve të duhura, duhet gjithashtu të merrni parasysh renditjen e pyetjeve dhe mënyrën e formulimit të pyetjeve për të arritur rezultate të besueshme dhe të dobishme. Në fund, është gjithashtu mirë të dini se si mund t'i përdorni rezultatet për praktikën tuaj të ardhshme të mësimdhënies.

Kjo do të jetë një seancë online. Sigurohuni që të keni një lidhje të përshtatshme interneti për t'u bashkuar me seancën. Para se të filloni mësimin, merrni parasysh pyetjet e mëposhtme: A e dini ndryshimin midis pyetësorëve dhe kuizeve? A keni përdorur ndonjëherë një mjet dixhital për pyetësin e krijimit të kuizit? Çfarë do të dëshironit të mësoni me një pyetësor ose të vlerësoni me një kuiz?

5.7.2 VLERËSIMI

Vlerësimi për Opsionin A të Sesionit 7: <.h5p>

Vlerësimi për Opsionin B të Sesionit 7: <.h5p>



5.8 SESIONI 8: VETË-STUDIM

5.8.1 SESIONI 8 PËRMBAJTJA: TEKNIKA EDUKATIVE

Flipped Classroom

Informacioni kryesor:

- Kjo temë është pjesë e sesionit të vetë-studimit - ka vetëm një temë (Flipped Classroom) por do të jetë përgatitja thelbësore për sesionin 9.
- Në këtë sesion, ju keni një shans për të mësuar më shumë rreth "Flipped Classroom". Ju do të mësoni rreth teorisë me mbropa, pastaj ne do të "permbysim " këtë workshop.
- Kjo "permbysjë" do të veprojë si përgatitje e seancës përfundimtare.

Lidhje me burimet:

- [hyrje në konceptin e klasës së shfletuese](#)
- Flipped Classroom: [aresyet perse ju duhet ti perdorni ato](#)
- Neni 1 mbi mësimin e bazuar në lojë: [Mësimi i bazuar në lojë: çfarë është? GBL vs Gamification: Llojet dhe Përfitimet](#)
- Neni 2 mbi Gjuetinë e Pastruesit: [Si funksionon një pastrues në internet?](#)

Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:

- [klasa shfletuese shpjegohet](#) Lexim i mëtejshëm / Lidhje me këto:

Udhëzime mësimore:

Ky sesion i vetë-studimit synon të prezantojë teknikën inovative arsimore të quajtur Klasë e përmbytur. Ju duhet t'i kushtoni të paktën 2 orë për këtë seancë. Siç do ta shihni, ideja bazë pas saj është që mësimi të bëhet detyrë shtëpie ndërsa koha në klasë përdoret për aktivitete bashkëpunuese, përvoja, debate dhe seminare. Ju, si mësues, bëheni një lloj lehtësuesi ndërsa studentët mësojnë në shtëpi duke shfletuar një bibliotekë me përmbajtje të plotësuar me video në internet dhe koha e 'fituar' në klasë falë shfletimit përdoret për të thelluar më thellë temat dhe për të punuar në mënyra që përfshijnë pjesëmarrjen aktive të studentëve.

Në këtë sesion, së pari do të mësoni pak më shumë rreth teorisë mbi Flipped Classroom. Më pas do të përjetoni parimin e Klasës së Përmbytur: Duke ndjekur parimin e Klasës së Përmbytur, ky sesion i vetë-studimit do të përdoret si detyrë shtëpie, ndërsa seanca e fundit ballë për ballë (sesioni 9) do të jetë "ora e klasës".

Para së gjithash, duhet të shikoni videon në Klasat e kthyer dhe të lexoni materialin mbi arsyet që duhet të përdorni këtë . Pasi të keni një ide se çfarë do të thotë e gjithë kjo, ne do të fillojmë të "flip/ rrokullisim" seminarin tonë dhe ju mund të filloni detyrat e shtëpisë për sesionin 9:

<p>Përgatitja e klasës së permbysur (“Detyrë shtëpie”): Në sesionin 9 do të diskutojmë temën e mësimdhënies së bazuar në lojë. Përdorimi i lojërave në klasë nuk do të thotë gjithmonë të bësh diçka marrëzi. Lojëra të ndryshme dhe/ose mekanizma të gamifikimit mund të zbatohen në mënyra të ndryshme dhe jo gjithmonë duhet të përfshihen tepër në krijimin e tyre. CANDI WORKSHOP do të prezantojë disa veçori kryesore të mësimin të bazuar në lojë (GBL) dhe gamifikimit. Në sesionin e ardhshëm, do të keni një shans për të krijuar një BASIC SCAVENGER HUNT ose arratisje për të prezantuar një temë të re. Por së pari do t’ju duhet të studioni pak më shumë rreth teorisë së të mësuarit të bazuar në lojë. Ndiqni detyrat e mëposhtme për t’u përgatitur për seancën e ardhshme:</p>		
Detyrat për Explorer	Detyrat për Integratorin	Detyrat për Ekspert
<p>Përmbledhje: Në këto detyra, do të lexoni një artikull rreth mësimin të bazuar në lojë dhe do t’u përgjigjeni pyetjeve në lidhje me ndryshimin e tij nga gamifikimi, elementët e lojës dhe përfitimet. Eksploroni SCAVENGER HUNT në internet, ndryshimet midis SCAVENGER HUNT virtual dhe të internetit, dhe scavenger hunt horizontale dhe vertikale. Mendoni për temat e mundshme për scavenger hunt në internet.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të kryeni një kërkim bazë në internet mbi mësimin dhe gamifikimin e bazuar në lojë, do të eksploroni elementë të ndryshëm të lojës. Hulumtoni scavenger hunt në internet, ndryshimet midis scavenger hunt virtuale dhe të internetit, dhe gjuetisë së pastruesve horizontale dhe vertikale. Tema idesh për gjuetinë e pastruesve të internetit.</p>	<p>Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të kryeni një kërkim në internet për të eksploruar mësimin dhe gamifikimin e bazuar në lojë, së bashku me përfitimet e tyre. Hetoni elementë të ndryshëm të lojës. Hulumtoni scavenger hunt në internet dhe virtuale, dhe scavenger hunt horizontale dhe vertikale. Gjithashtu, shikoni breakout rooms dhe escaping games në arsim. Tregoni tema për scavenger hunt të internetit ose aktivitetet e dhomës së arratisjes.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - lexoni Nenin 1 mbi mësimin e bazuar në lojë (GBL) dhe përgjigjuni pyetjeve të mëposhtme: <ul style="list-style-type: none"> o Cili është ndryshimi midis GBL dhe gamification?? o Cilat janë elementet e lojës? o Cilat lojëra ose elemente loje keni përdorur tashmë në mësimdhënien tuaj? o Cilat janë 3 përfitimet e GBL dhe/gamification? - mësoni më shumë rreth scavenger hunt të internetit në Nenin 2 dhe përgjigjuni pyetjeve të mëposhtme: 	<ul style="list-style-type: none"> - duke bërë një kërkim bazë në internet, mësoni më shumë rreth: <ul style="list-style-type: none"> o ndryshimi midis GBL dhe gamification o të paktën 3 lloje të ndryshme të elementeve të lojës o përfitimet e GBL dhe gamification - sigurohuni që të keni parasysh dhe të ndryshoni termat e kërkimit tuaj - mësoni më shumë rreth scavenger hunt të internetit në Nenin 2 dhe përgjigjuni pyetjeve të mëposhtme: 	<ul style="list-style-type: none"> - duke bërë një kërkim në internet, mësoni më shumë rreth: <ul style="list-style-type: none"> o ndryshimi midis GBL dhe gamification o të paktën 3 lloje të ndryshme të elementeve të lojës o përfitimet e GBL dhe gamification o ndryshimi midis scavenger hunt online dhe virtual o ndryshimi midis një gjuetie pastrues horizontale dhe vertikale o dhomat e arratisjes dhe lojërat e arratisjes në arsim



<ul style="list-style-type: none">o Cili është ndryshimi midis një scavenger hunt virtual dhe një në internet?o Cili është ndryshimi midis një scavenger hunt horizontal dhe vertikal?- mendoni për tema të mundshme që mund t'i mbuloni lehtësisht me një gjueti pastrues në internet- mos harroni të bëni testin e vogël të vlerësimit në fund të seancës	<ul style="list-style-type: none">o Cili është ndryshimi midis scavenger hunt virtuale dhe një në internet?o Cilili është ndryshimi midis një scavenger hunt virtual dhe në internet?- mendoni për tema të mundshme që mund t'i mbuloni lehtësisht me një scavenger hunt në internet- mos harroni të bëni testin e vogël të vlerësimit në fund të seancës	<ul style="list-style-type: none">- sigurohuni që të merrni parasysh dhe të ndryshoni termat e kërkimit tuaj- mendoni për tema të mundshme që mund t'i mbuloni lehtësisht me scavenger hunt nje në internet ose dhomë arratisjeje- mos harroni të bëni testin e vogël të vlerësimit në fund të seancës
--	--	--

5.8.2 VLERËSIMI

Vlerësimi për Sesionin 8: <.h5p>

5.9 SESIONI 9: BALLË PËR BALLË

<p>5.9.1 SESIONI 9 PËRMBAJTJA: MËSIMDHËNIE E BAZUAR NË LOJË</p> <p><i>Scavenger Hunt/ Escape room/ GATE:VET Wiki</i></p> <p>Informacioni kryesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kjo temë përfundon CANDI Workshop dhe do të jetë një sesion f2f. - Tema do të përgatitet paraprakisht në sesionin 8, përmes teknikës Flipped Classroom. TL do tju duhet të sjellin materialet që kanë përgatitur në seancën e detyrave të shtëpisë. - TL kanë nevojë për një kompjuter ose te sjellin kompjuterin e tyre dhe te kenë akses në internet. 	<p>Lidhje me burimet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lidh me internet scavenger hunt - lidh me internet scavenger hunt generator - lind me virtual scavenger hunt generator ActionBound - lind me escape room generator <p>Lexim i mëtejshëm / Lidhje me shembuj:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ide për Zoom scavenger hunts - si të create your own escape room - udhëzime se si të krijohet virtual escape rooms 	
<p>Udhëzime mësimore(drejtuar TL):</p> <p>Për të marrë pjesë në mënyrë efektive në këtë sesion, fillimisht duhet të plotësoni detyrat e shtëpisë së flipped Classroom , siç u detajua në sesionin 8. Në këtë sesion do të keni mundësinë të përjetoni pjesën e dytë të se Flipped Classroom - zbatimin praktik të asaj që mësuat rreth te mesuarit nepermjet lojes lojës .</p> <p>Përdorimi i lojërave në klasë nuk do të thotë gjithmonë të bësh diçka marrëzi. Lojëra të ndryshme dhe/ose mekanizma të gamefication mund të zbatohen në mënyra të ndryshme dhe jo gjithmonë duhet të përfshihen me tepër se cduhet në krijimin e tyre. Në këtë sesion, ju do të jeni në gjendje të aplikoni njohuritë tuaja mbi mësimdhënien e bazuar në lojëra duke krijuar ne internet Scavenger Hunt ose Escape Room.</p> <p>Ky do të jetë sesioni i fundit ballë për ballë i programit. Mos harroni të sillni kompjuterin tuaj dhe nëse keni ndonjë pyetje përfundimtare, shfrytëzoni rastin për të pyetur TT.</p>		
Detyrat për Explorer	Detyrat për Integratorin	Detyrat për Ekspert
Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të përfundoni Scavenger Hunt te shkurtër rreth mësimdhënies së bazuar në lojë, duke vendosur për një temë dhe duke planifikuar nje Scavenger Hunt në internet ose ne menyre virtuale bazuar në lëndën tuaj mësimore. Zbatoni lojen, kërkoni për 3 faqe interneti, krijoni 4 pyetje dhe merrni parasysh se	Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të përfundoni një Scavenger Hunt te shkurtër rreth mësimdhënies së bazuar në lojë, më pas do të planifikoni kete loje në internet ose ne menyre virtuale bazuar në lëndën tuaj mësimore. Kërkoni për 5 faqe interneti, krijoni një burim dixhital me 5 pyetje për nivele të ndryshme nxënësish.	Përmbledhje: Në këto detyra, ju do të përfundoni Scavenger Hunt të shkurtër rreth mësimdhënies së bazuar në lojë, më pas do të planifikoni lojen tuaj në internet ose ne menyre virtuale ose ne Escape Room bazuar në lëndën tuaj të mësimdhënies. Kërkoni për 5 faqe interneti, krijoni një burim dixhital me 5 pyetje që ju

<p>si ta ndani atë me studentët.</p>	<p>Konsideroni të ndani gjuetinë (lojen) duke përdorur pajisje celulare ose email dhe ta përshtatni atë për një skenar ne Escape Room .</p>	<p>pershtaten niveleve të ndryshme nxënësish. Merrni parasysh ndarjen e lojes për një mjedis të nje Flipped Classroom, duke përdorur gjeneratorë të Scavenger Hunt ose te Escape Room.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - plotësoni kërkimin e shkurtër të Scavenger Hunt rreth mësimdhënies së bazuar në lojë - vendosni për temën që dëshironi të prezantoni në klasën tuaj - bazuar në materialet tuaja mësimore dhe temën e zgjedhur, planifikoni lojen tuaj Scavenger në internet ose ne menyre virtuale - vendosni se si dëshironi të zbatoni lojen Scavenger Hunt ne menyre virtuale (p.sh. përdorni një gjenerator të Scavenger Hunt ose nëpërmjet kërkesave të drejtpërdrejta në klasë) - kërkoni dhe identifikoni të paktën 3 faqe interneti që adresojnë përmbajtjen që dëshironi të mbuloni - zhvilloni të paktën 4 pyetje që dëshironi të bëni dhe krijoni burimin - merrni parasysh se si mund ta ndani më mirë gjuetinë tuaj me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës (p.sh. a mund të përdorni pajisje celulare ose email?) 	<ul style="list-style-type: none"> - plotësoni Scavenger Hunt e shkurtër rreth mësimdhënies së bazuar në lojë - vendosni për temën që dëshironi të prezantoni në klasën tuaj - bazuar në materialet tuaja mësimore dhe temën e zgjedhur, planifikoni lojen Scavenger Hunt në internet ose ne menyre virtuale - kërkoni dhe identifikoni të paktën 5 faqe interneti që adresojnë përmbajtjen që dëshironi të mbuloni - zhvilloni të paktën 5 pyetje që dëshironi të bëni dhe krijoni një burim dixhital (p.sh. nëpërmjet gjeneratorit virtual të Scavenger Hunt) - merrni parasysh se si mund të pershtatni nivele të ndryshme nxënësish me burimin tuaj - merrni parasysh se si mund ta ndani më së miri gjuetinë tuaj me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës (p.sh. a mund të përdorni pajisje celulare ose email? A do të conte burimi për një skenar te Flipped Classroom?) - merrni parasysh se si mund t'i përshtatni pyetjet e Scavenger Hunt per një skenar të Escape Room 	<ul style="list-style-type: none"> - plotësoni kërkimin e shkurtër të Scavenger Hunt rreth mësimdhënies së bazuar në lojë - vendosni për temën që dëshironi të prezantoni në klasën tuaj - bazuar në materialet tuaja mësimore dhe temën e zgjedhur, planifikoni lojen Scavenger Hunt ose Escape Room ne internet ose ne menyre virtuale - kërkoni dhe identifikoni të paktën 5 faqe interneti (përfshirë burimet video) të cilat adresojnë përmbajtjen që dëshironi të mbuloni - përcaktoni të paktën dy nivele të ndryshme të nxënësve për krijimin e burimit tuaj - krijoni një burim dixhital (p.sh. nëpërmjet gjeneratorit virtual të Scavenger Hunt ose Escape Room), i cili: <ol style="list-style-type: none"> a. ka të paktën 5 pyetje b. pershtat të paktën dy nivele të ndryshme të nxënësve (p.sh. pyetje më komplekse, pyetje ose detyra shtesë) - merrni parasysh se si mund ta ndani më së miri gjuetinë tuaj me studentët në mjedisin tuaj të përditshëm të klasës për të mundësuar një skenar të Flipped Classroom



5.9.2 VLERËSIMI

Deklaratë shpjeguese: **Ky sesion nuk ka aktivitete specifike të vetëvlerësimit. Por ju duhet të ndani dhomën e Scavenger Hunt ose te Escape Room që keni krijuar me pjesëmarrësit e tjerë dhe të shikoni krijimet e tyre.**

6 FINALIZIMI I KURRIKULËS

Kurrikula CANDI është rishikuar tërësisht përmes fazave të ndryshme:

- Një fazë e parë e brendshme e organizuar nga koordinatori i WP2 dhe koordinatori i projektit, në të cilin partnerët rishikuan përmbajtjen e sesioneve dhe dhanë komente.
- Një fazë e dytë e jashtme e organizuar nëpërmjet WP4 dhe WP5, në të cilën partnerët e BiH dhe shqiptarë organizuan aktivitete pilotuese me mësuesit, për të provuar rezultatet e Projektit CANDI.

Këto dy aktivitete na lejuan:

- Rishikimi i brendshëm siguroi që përmbajtja e ofruar për aktivitetet e ardhshme të CANDI të kishte cilësinë e duhur për të arritur qëllimet e projektit.
- Pilotimi i jashtëm na lejoji të kuptonim nëse ndonjë aspekt i kurrikulës nuk i përmbushte pritshmëritë e mësuesve.

Nga reagimet e mbledhura, është zhvilluar versioni përfundimtar i kurrikulës.