



## **Gamify youR yOuth Work**

Rritja e kurrikulës për gamifikimin në  
punën me të rinjtë

## Gamify youR yOuth Work



**Numri i projektit:** no. 101052049

**Call:** ERASMUS-YOUTH-2021-CB

**Data e fillimit të projektit:** 01.01.2022

**Data e përfundimit të projektit:** 31.12.2023



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Ministarstvo  
javne uprave

"Financuar nga Bashkimi Evropian dhe bashkëfinancuar nga Ministria e Administratës Publike të Malit të Zi. Pikëpamjet dhe opinionet Megjithatë, të shprehura janë vetëm ato të autorit(ve) dhe nuk pasqyrojnë domosdoshmërisht ato të Bashkimit Evropian ose të Ministrisë së Administratës Publike. As Bashkimi Evropian dhe as autoriteti dhënies nuk mund të mbahen përgjegjës për to."

## Tabela e Përmbajtjes

| PËRMBAJTJA                                                                                                             | FAQJA |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| MODULI 01: Hyrje në Gamifikim                                                                                          | 2     |
| MODULI 02: Gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimi joformal                                                        | 10    |
| MODULI 03: Gamifikimi në punën dhe arsimin joformal të të rinjve (shembuj konkretë dhe raste të suksesshme studimore)  | 22    |
| MODULI 04: Planifikimi i gamifikimit. Si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit (çfarë, pse, si?) | 35    |
| MODULI 05: Mjetet praktike për krijimin e aktiviteteve të gamifikimit                                                  | 45    |
| MODULI 06: Metodatat e vlerësimit dhe vlerësimit të gamifikimit (distinktivë, vetëvlerësim, kuize, etj.)               | 64    |



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Rritja e kurrikulës për gamifikimin në punën me të rinjtë

## MODULI 01: Hyrje në Gamifikim

### Hyrje

Ky modul është krijuar për të vepruar si një hyrje në termin gamifikim, elementët kryesorë të tij dhe përfitimet e përdorimit të gamifikimit në mjedise të ndryshme.

Moduli përmban një pjesë të shkurtër teorike të ndjekur nga ushtrime përkatëse që mund të përdoren në Trajnimet e Trajnerëve, ose trajnime për punonjësit e të rinjve dhe edukatorët dhe përfundon në një grup aktivitete të të mësuarit dhe vetëvlerësimit të vetëdrejtuar.

Objektivi i këtij moduli është të arrijë rezultatet e mëposhtme të të nxënit:

| TOPIC                                                                                                 | Knowledge                                                                                                                                                                                                                    | Skills                                                                                                                                                                                                                                       | Attitude                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hyrje në gamifikim (çfarë është? Cilët janë elementët kryesorë të tij? Cilat janë përfitimet?)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Njohja dhe kuptimi i termit Gamifikim</li> <li>Njohja me mënyrat dhe cilësimet ku mund të përdoret gamifikimi</li> <li>Njohuri për përdorimin dhe përfitimet e gamifikimit</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Aftësia për të shpjeguar se çfarë është gamifikimi për punonjësit/edukatorët e tjerë të të rinjve, etj</li> <li>Aftësia për të nxjerrë përfundime se çfarë përbën gamifikimin dhe çfarë jo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Bëhuni më të hapur ndaj përdorimit të metodave të gamifikimit në cilësime të ndryshme</li> <li>Bëhuni të vetëdijshëm për dobinë e gamifikimit në mjedise të ndryshme</li> </ul> |

## PJESA 01. TEORI E SHKURTËR

### 1.1 Çfarë është gamifikimi?

#### 1.1.1 Përkufizimi i Gamifikimit

Termi gamifikim është një fjalë relativisht e re që u shfaq në fjalorët anglezë në fillim të shekullit të 21-të. Ekzistojnë përkufizime të ndryshme të gamifikimit. Për shembull, fjalori i nxënësve të Oksfordit e përkufizon gamifikimin si: përdorimin e elementeve të lojës në një aktivitet tjetër, zakonisht për ta bërë atë aktivitet më interesant, ndërsa fjalori i Kembrixhit si praktikë për t'i bërë aktivitetet më shumë si lojëra për t'i bërë ato më shumë interesante ose të këndshme. Megjithatë, përkufizimi me të cilin duket se shumica e burimeve pajtohen, është se gamifikimi është thjesht aplikimi i elementeve të dizajnit të lojës dhe parimeve të lojës në kontekste jo-lojërash.

However, the definition that the majority of the sources seem to agree with, is that gamification is simply **the application of game design elements and game principles into non-gaming contexts.**

Pavarësisht se termi është relativisht i ri, ideja e shtimit të elementeve të lojës, të tilla si pikë, distinktivë, tabela drejtuese, kërkime, histori etj.

Për më tepër, kompanitë kanë përdorur strategji të gamifikimit për të promovuar produktet e tyre për vite me radhë, duke përdorur sisteme pikësh, çmime besnikërie ose nivele anëtarësimi, ku sa më shumë të përdorni një shërbim/produkt, aq më i lartë arrini dhe aq më shumë përfitime keni (shih kartat me fluturues të shpeshtë). Pavarësisht se termi është relativisht i ri, ideja e shtimit të elementeve të lojës, të tilla si pikë, distinktivë, tabela drejtuese, kërkime, histori etj.



Imazhi 1: Burimi: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg> dhe <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg>

Një shembull i shkëlqyer i gamifikimit është sistemi i shënave të skautëve, ku skautët duhet të kryejnë aktivitete/detyra të caktuara në për të fituar stemat e tyre (orientim, peshkim, kamping, etj). Për më tepër, kompanitë kanë përdorur strategji të gamifikimit për të promovuar produktet e tyre për vite me radhë, duke përdorur sisteme pikësh, çmime besnikërie ose nivele anëtarësimi, ku sa më shumë të përdorni një shërbim/produkt, aq më i lartë arrini dhe aq më shumë përfitime keni (shih kartat me fluturues të shpeshtë).



### 1.1.2. Game elements in gamification

Në një letër konference të paraqitur në vitin 2019 gjatë Konferencës së 19-të Ndërkombëtare mbi Teknologjitë e Avancuara të Mësimit, Toda et al. bëri një listë me 21 elementë të lojës që mund të përdoren për gamifikim për qëllime edukative.

Pas hulumtimeve të gjera dhe konsultimeve me ekspertë, Toda et al. (2019) propozoi një taksonomi që përfshin 21 elementë të lojës (siç shihet në imazhin 2 më lart) dhe përshkrimin e tyre (shih tabelën I).

Ajo që është shumë e rëndësishme të mbahet mend është se edhe pse gamifikimi përdor elementet e lojës në mjedise jo loje dhe nuk duhet ngatërruar me mësimin e bazuar në lojë, i cili përdor lojëra para-ekzistuese ose të zhvilluara posaçërisht për të arritur rezultatet e dëshiruara të të nxënit.

Gamifikimi përdoret kryesisht si një mjet për të rritur angazhimin dhe motivimin e përdoruesve/nxënësve. Duke vendosur synime specifike për t'u arritur, distinktivë për t'u fituar, nivele që duhen pushtuar, përdoruesit janë më të prirur të punojnë drejt arritjes së këtyre qëllimeve.

Merrni për shembull platformën mësimore Duolingo. Është kryesisht një platformë që ndihmon përdoruesit e saj të mësojnë një gjuhë të huaj. Ai inkurajon përdoruesit të përdorin më shumë platformën duke i bërë përdoruesit të kalojnë nivelet, të konkurrojnë në sfida, duke fituar distinktivë pas çdo arritjeje (d.m.th. pas përfundimit të grupeve të historive ose mësimit të numrit XX të fjalëve të reja, etj.) dhe duke pasur një veçori të transmetimit ditor që ka rëndësi ditët e lojës së vazhdueshme. Të gjitha këto janë elemente që e bëjnë përdorimin e platformës më argëtuese dhe motivojnë përdoruesit për të vazhduar përdorimin e aplikacionit.

Një tjetër gjë që duhet të keni parasysh kur dizajnoni ose përdorni gamification është se "mirënjohja" ose, me fjalë të tjera, reagimi është një element që nuk duhet nënvlerësuar, por duhet të jetë pjesë e çdo planifikimi të aktivitetit të gamifikimit. Reagimet e drejtpërdrejta, pozitive ose negative (mund të jenë një mesazh i shkurtër, një distinktiv, një njohje e thjeshtë e një pune të kryer mirë ose e nevojës për të provuar përsëri) është thelbësore pasi u lejon përdoruesve të monitorojnë përparimin e tyre dhe i motivon ata të përfundojnë detyrat e tyre dhe të arrijnë qëllimet e tyre.

### 1.1.3. Përfitimet e gamifikimit

Gamifikimi përdoret në shumë mjedise të ndryshme dhe jo pa arsye. Ne e shohim atë duke u përdorur në marketing, palestër, edukim dhe trajnim, shëndetësi, mjedise të korporatave, aplikacione dhe faqe interneti të ndryshme në internet, etj.

Gamification është një mjet që ndihmon në **rritjen e motivimit dhe angazhimit të përdoruesve**, pasi luan me natyrën konkurruese të njerëzve, si dhe me nevojën për arritje, njohje dhe vetë-shprehje. Në një farë mënyre, gamifikimi u jep përdoruesve kontroll mbi procesin, si dhe reagime të drejtpërdrejta mbi përparimin e tyre dhe përdor sfidat ose konkurrencën me përdoruesit e tjerë për të rritur motivimin e tyre për të përfunduar "detyrat".

Përveç kësaj, gamification e **bën procesin argëtues**. Nëse përdoret në mësim, ku nxënësit duhet të arrijnë qëllime specifike të të mësuarit, në marketing, ku konsumatorët kanë nevojë, për shembull, të mbledhin pikë, ose në biznes, ku punonjësit janë sfida për të arritur qëllime specifike të performancës, gamifikimi mund ta bëjë procesin më shumë. argëtim.

Një përfitim tjetër i madh në gamification është se ai ka **qëllime specifike**. Gamification ndihmon në udhëzimin e përdoruesve se ku duhet të shkojnë më pas.

**Rritja e vetëvlerësimit dhe kënaqësisë** nga procesi mund të jetë një tjetër përfitim i madh i gamifikimit. Përdoruesi mund të ketë një pamje të menjëhershme të përparimit të tyre (të ngrihet në nivel, të fitojë distinktivë, të arrijë qëllimet) dhe kjo ndjenjë e arritjes ndihmon në mbajtjen gjallë të motivimit. Edhe në rastet e dështimit, përdoruesit duket se janë më të motivuar për të provuar sërish për të arritur qëllimet/detyrat.

Së fundi, **reagimet dhe njohja** janë aspekte të rëndësishme të gamifikimit, siç përkrahur më sipër. Ai i lejon përdoruesit të gjurmojnë performancën e tyre, por gjithashtu të ndjejnë se arritjet e tyre njihen menjëherë.

### Pjesa 02: HYRJE NË GAMIFIKIM - AKTIVITET TRAJNUES

Kjo pjesë e modulit përmban një aktivitet mësimor gjithëpërfshirës mbi hyrjen në gamification, i projektuar për t'u përdorur në trajnime f2f të trajnerëve ose trajnime të punonjësve/edukatorëve rinorë. Qëllimi i këtij aktiviteti është të mbështesë nxënësit që të kuptojnë më mirë termin gamifikimi dhe elementet e tij.

| TITULLI I SESIONIT                            | PREZANTIMI I GAMIFIKIMIT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Koha e përafërt                               | 1 orë e 30 minuta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Madhësia e grupit                             | deri në 30 pjesëmarrës                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Pajisjet, materialet dhe hapësira e nevojshme | <p>Letër A4<br/> Letër flipchart<br/> Stilolapsa<br/> Shenja me ngjyra<br/> Revista<br/> Gërshërë<br/> Ngjitës<br/> Shirit ngjitës<br/> Hyrje në internet<br/> Laptopë/smartphone<br/> Projektor/ekran<br/> Hapësirë e madhe<br/> Tavolina (të paktën aq sa grupet e formuara) dhe karrige</p>                                                                                      |
| Objektivat                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Për të mbështetur pjesëmarrësit në kuptimin e gamifikimit dhe përdorimin e tij në mjedise të ndryshme</li> <li>• Për të mbështetur pjesëmarrësit në zbulimin e mënyrave krijuese se si mund të përdoret gamifikimi</li> <li>• Për t'i bërë pjesëmarrësit më të hapur në përdorimin e gamifikimit në aktivitetet që ata zbatojnë</li> </ul> |
| Pershkrim i detajuar                          | <p>Seanca është e ndarë në pjesë të ndryshme.</p> <p><b>Pjesa 01: Hyrje në gamifikim (20 minuta)</b></p> <p><b>Hapi 01:</b> Moderatorin prezanton seancën para pjesëmarrësve. Ai/ajo mund të fillojë duke thënë...</p> <p>Miremengjes. Në këtë sesion do të njihemi më shumë me termin gamification, elementet dhe përdorimet e tij.</p>                                            |

## Pershkrim i detajuar

### Hapi 02: Projektioni i videos: Çfarë është Gamification?

[https://www.youtube.com/watch?v=Gh5DIQu774&ab\\_channel=HCLGames](https://www.youtube.com/watch?v=Gh5DIQu774&ab_channel=HCLGames)

**Hapi 03:** Lehtësuesi drejton një diskutim rreth asaj se çfarë është gamifikimi dhe pyet pjesëmarrësit nëse dinë ndonjë shembull të gamifikimit.

**Pjesa 02:** Kuptimi i Gamifikimit: Gamifikimi në mjedise të ndryshme (80 minuta)

**Hapi 01:** Ndani pjesëmarrësit në grupe prej 4-6 personash (5 minuta)

**Hapi 02:** Jepini secilit grup një rast studimi (shih shtojcën 1) dhe kërkojuni të kuptojnë se si do ta zbatonin gamifikimin në këtë situatë specifike. (10 minuta)

**Hapi 03:** Në grupet e tyre, pjesëmarrësit duhet të krijojnë një strategji bazë të gamifikimit. Për ta bërë këtë, ata inkurajohen të kërkojnë shembuj të tjerë të gamifikimit në internet, duke përdorur telefonat ose laptopët e tyre.

**Hapi 04:** Pjesëmarrësit duhet të krijojnë një prezantim vizual të strategjisë së tyre, duke përdorur letra flipchart, markera me ngjyra, ekstrakte revistash, etj, etj... (45 minuta për hapat 3 dhe 4 së bashku)

**Hapi 05:** Secili grup ka 3-5 minuta për të paraqitur rezultatet e tij. Lini kohë në fund të të gjitha prezantimeve për komente dhe vëzhgime mbi strategjitë (20-30 minuta)

### Pjesa 03: Debriefing

Është shumë e rëndësishme të përfundoni seancën me një përmbledhje. Lehtësuesi mund të bëjë pyetje të tilla si:

- Si ishte procesi i përpjekjes për të krijuar një strategji gamifikimi?
- Pasi i keni parë të gjitha prezantimet dhe keni hulumtuar shembuj të gamifikimit në internet, a mendoni se tani e keni kuptuar më mirë gamifikimin?
- Si ndryshon gamifikimi nga mësimi i bazuar në lojë?
- Nëse do t'ju duhej ta bënit aktivitetin nga e para, çfarë do të bënit ndryshe?
- A ju pëlqeu ky aktivitet? A ka ndonjë gjë që do të ndryshonit apo shtonit?

### Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin

Te jesh present. Kontrolloni për të parë nëse pjesëmarrësit janë të kënaqur dhe e kanë kuptuar se çfarë duhet të bëjnë.

Nëse është e nevojshme, jepuni atyre më shumë materiale për të shqyrtuar, si për shembull artikujt e mëposhtëm:

#### **PËRKUFIZIMI I FUNDIT I GAMIFIKIMIT (ME 6 SHEMBUJ TË BOTËS REALE)**

<https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>

#### **5 Shembuj kryesorë të gamifikimit**

<https://www.gamify.com/gamification-blog/examples-of-gamification-with-dr-zachary-fitz-walter?hsLang=en-au>

### **Pjesa 03: HYRJE NË GAMIFIKIM - Veprimtari mësimore e vetëdrejtuar**

Kjo pjesë e modulit përmban një aktivitet për mësimin e vetëdrejtuar që do t'i ndihmojë përdoruesit të konsolidojnë të kuptuarit e tyre të gamifikimit dhe elementeve të tij.

#### **AKTIVITET 01**

Pasi të keni lexuar pjesën 01 të këtij moduli dhe të shikoni videot e mëposhtme:

**GROW video tutoriale:** <https://grow-project.eu/video-tutorials>

#### **Burime të tjera**

Video 01:

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_Gh5D1Qu774&ab\\_channel=HCIGames](https://www.youtube.com/watch?v=_Gh5D1Qu774&ab_channel=HCIGames)

Video 02:

[https://www.youtube.com/watch?v=5MxNc0fhk20&t=90s&ab\\_channel=Gamify](https://www.youtube.com/watch?v=5MxNc0fhk20&t=90s&ab_channel=Gamify)

**Testoni njohuritë tuaja duke iu përgjigjur pyetjeve të kuizit të mëposhtëm:**

<https://grow-project.eu/quiz>

### SHTOJCA 1: Fletëpalosje e AKTIVITETIT

Pritini udhëzimet dhe jepini një rast secilit grup. Këto janë thjesht shembuj. Ju mund t'i përshtatni ato ose t'i përdorni ato tuajat.

- **Grupi i parë:**

Ju jeni një kompani që shet çokollata dhe dëshironi të nisni një fushatë marketingu që përfshin gamifikimin. Hartoni strategjinë tuaj të gamifikimit.

- **Grupi dy:**

Ju jeni mësues të historisë. Këtë semestër ju jepni mësim Historia Evropiane e Mesjetës. Ju dëshironi të angazhoni dhe motivoni studentët tuaj duke përdorur gamification. Hartoni strategjinë tuaj të gamifikimit.

- **Grupi i tretë:**

Ju jeni punonjës të rinjsh dhe dëshironi të motivoni të rinjtë tuaj që të dalin vullnetarë në aktivitetet e komunitetit duke përdorur gamifikimin. Hartoni strategjinë tuaj të gamifikimit.

- **Grupi i katërt:**

Ju jeni trajnerë dhe jeni gati të jepni një trajnim për të mësuarit dhe komunikimin ndërkulturor. Ju keni projektuar seancat tuaja, por dëshironi të përdorni gamifikimin si një mënyrë për të angazhuar më mirë pjesëmarrësit në procesin e të mësuarit. Hartoni strategjinë tuaj të gamifikimit.

- **Grupi i pestë:**

Ju jeni departamenti i burimeve njerëzore në një kompani që shet rroba dhe dëshironi të rrisni motivimin dhe produktivitetin e punonjësve tuaj që punojnë në departamentin e shitjeve duke përdorur gamifikimin. Hartoni strategjinë tuaj të gamifikimit.

## MODULI 02: Gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimi joformal

### Hyrje

Ky modul është krijuar për të vepruar si një hyrje në termin gamification në punën me të rinjtë, si mund të përdoret dhe të rrisë ndërgjegjësimin për përfitimet dhe rreziqet e tij.

Moduli përmban një pjesë të shkurtër teorike të ndjekur nga ushtrime përkatëse që mund të përdoren në Trajnimet e Trajnerëve, ose trajnime për punonjësit e të rinjve dhe edukatorët dhe përfundon në një grup aktivitete të të mësuarit dhe vetëvlerësimit të vetëdrejtuar.

Objektivi i këtij moduli është të arrijë rezultatet e mëposhtme të të nxënit:

| Tema                                                                                                 | Njohuri                                                                                                                                                                                                                                  | Aftësi                                                                                                                                    | Qëndrimi                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Gamifikimi në punën e të rinjve dhe arsimi joformal (Si funksionon? Përfitimet dhe rreziqet).</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Njohuri për mënyrat se si mund të përdoret gamifikimi në Punën për Rininë dhe NFE</li> <li>Njohja me përfitimet dhe rreziqet e përdorimit të gamifikimit në punën me të rinjtë dhe NFE</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Aftësi për të shpjeguar se si mund të përdoret gamifikimi në punën me të rinjtë dhe NFE</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ndërgjegjësimi për rëndësinë e përdorimit të gamifikimit në punën me të rinjtë.</li> </ul> |

### PJESA 01. Gamifikimi në punën e të rinjve, përfitimet dhe rreziqet

#### 1.1 Çfarë është gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimin joformal?

##### 1.1.1 Koncepti i Gamifikimit në punën me të rinjtë

Edhe pse duke mos qenë të vetëdijshëm për “konceptin e lojërave”, organizatat, punonjësit e të rinjve dhe individët që punojnë me të rinjtë vazhdimisht kanë kërkuar dhe përdorur mënyra të reja për të angazhuar të rinjtë në mënyra më interaktive dhe argëtuese. Në shek. dhe aktivitete të kohës së lirë, punë ekipore, simulime dhe shumë të tjera. Në thelb, gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimi joformal ka të bëjë me nxitjen e aktiviteteve me elementë që mund të ndihmojnë në angazhimin e grupit të synuar dhe ruajtjen e interesit të tyre për një temë ose aktivitet.

Gamifikimi në punën me të rinjtë mund të vlerësohet si një mjet për një sërë aktivitete:

- socializimi;
- takim me bashkëmoshatarët;
- identifikimi me shoqërinë;
- identifikimin e pritshmërive;
- demonstrimi i qëllimeve që duhen arritur;
- lidhja e pritshmërive me qëllimet;
- Lidhja me përfitimet në fund;
- vlerësimi i arritjeve;
- identifikimin e nevojave të mëtejshme për zhvillim personal;
- trajnimi i aftësive soft;
- kontributet dhe vlerësimi i të tjerëve.



Për të arritur rezultatet që dëshirojmë, është e rëndësishme t'i kushtojmë vëmendje disa parimeve:

**1. Hands-on approach.** Instead of giving knowledge, learning by doing needs to be promoted.

**2. Simulimet.** "Njohuritë për të mësuar përmendësh" duhet të zëvendësohen me luajtjen e roleve, e cila krijon dhe përmirëson aftësitë, zakonet dhe sjelljet. Ai inicon procesin e të menduarit të pavarur, aftësinë për zgjidhjen e problemeve dhe kreativitetin, të cilat janë aftësi të nevojshme për tregun e ardhshëm.

**3. Kreativiteti.** Ka mënyra të ndryshme të zgjidhjes së problemeve dhe secila qasje duhet të analizohet individualisht, jo të gjykohet. Në rastin e të rinjve, ajo eliminon frikën e të shprehurit, rrit iniciativën dhe lejon kreativitetin.

**4. Feedback.** Metoda të ndryshme mund të huazohen nga lojërat dhe aplikacionet dixhitale për të dhënë komente domethënëse për punën e kryer dhe për t'i motivuar ata të bëjnë edhe më mirë. Kjo ju lejon të vizualizoni përparimin dhe të krahasoni me të tjerët.

**5. Komponenti social.** Sinergjia mund të arrihet brenda një bashkëpunimi me të tjerët, dhe gjëra të reja mësohen, thjesht duke diskutuar në një ekip. Vetë-zhvillimi nuk mund të arrihet pa trajnim praktik për aftësitë e jetës.

### 1.1.2 Elementet e lojës dhe funksionet e tyre

Ngjashëm me çdo lojë, gamifikimi përdor fuqinë e lojërave dhe përfshin komponentë të tillë si: një qëllim që duhet të arrihet, rregulla që specifikojnë se si duhet arritur qëllimi, një sistem reagimi që tregon përparimin e arritur dhe parimin e vullnetarizmit. pjesëmarrja (siç renditet nga Jane McGonigal); si dhe elemente si koha, konkurrenca, bashkëpunimi, struktura e shpërblimit, nivelet, tregimi, një kurbë interesi dhe estetika, të shtuara nga Karl Kapp. Elementet mund të klasifikohen në mënyrë më specifike ose të përgjithshme, në varësi të autorit të këtij klasifikimi.

Një përshkrim më specifik i secilit element mund të gjendet në tabelën e mëposhtme:

| Elementet e lojës    | Përshkrim                                                          | Funksionet motivuese                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kërkimet             | Detyra të vogla që duhet të realizoni brenda lojës                 | Kërkimet ofrojnë qëllime të qarta, theksojnë pasojat e një goli dhe theksojnë rëndësinë e veprimit të një lojtari brenda një situatë të caktuar                                                                                                                                                                                                                           |
| Pikat                | Shpërblime të grumbulluara për aktivitete të caktuara brenda lojës | Pikët funksionojnë si përforsim i menjëhershëm pozitiv që marrin formën e shpërblimeve kryesisht virtuale, të parashikuara për veprimet e ekzekutuara                                                                                                                                                                                                                     |
| Shenjat              | Paraqitje vizuale të arritjeve që mund të mbledhen brenda lojës    | Distinktivet shfaqin suksesin e lojtarit në formën e simboleve të statusit virtual dhe për këtë arsye e motivojnë lojtarin. Shenjat tregojnë identifikimin e grupit duke komunikuar përvoja dhe aktivitete të përbashkëta, duke rritur kështu ndjenjën e përkatësisë. Shenjat përfaqësojnë gjithashtu një funksion të orientuar drejt qëllimit dhe kompetencën e lojtarit |
| Shiritat e progresit | Reagime mbi përparimin aktual të lojtarit drejt qëllimit           | Të dy shiritat e progresit dhe grafikët e performancës ofrojnë reagime. Shiritat e progresit përshkruajnë distancën nga goli.                                                                                                                                                                                                                                             |

| Elementet e lojës       | Përshkrim                                                                           | Funksionet motivuese                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Grafikët e performancës | Reagime mbi performancën e lojtarit në krahasim me performancat e tyre të mëparshme | Grafikët e performancës krahasojnë performancën e lojtarëve me performancat e mëparshme, duke vënë në dukje përmirësime dhe duke nxitur motivimin për të arritur zotërimin.                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Tabelat e drejtuesve    | Një listë e të gjithë lojtarëve, zakonisht të renditur sipas suksesit të tyre       | Tabelat individuale të drejtuesve nxisin ndjenjën e një konkurrence dhe motivojnë arritjet. Lojtarët që kryesojnë tabelën e liderëve mund të ndihen veçanërisht kompetent, ndërsa ata në fund mund të ndihen të demotivuar. Tabelat e liderëve që ofrojnë një rezultat ekipor mund të nxisin një ndjenjë të lidhjes sociale midis anëtarëve të ekipit, pasi tabela të tilla e theksojnë bashkëpunimin e nevojshëm për qëllimet e përbashkëta. |
| Tregime kuptimplote     | Linja e historisë që lojtari e jeton brenda lojës                                   | Duke ofruar një shumëllojshmëri historish kuptimplote, mund të lindë ndjenja e autonomisë. Një personazh frymëzues mund të rrisë ndjenjat pozitive. Tregimet duhet të përputhen me interesat e lojtarit dhe të nxisin vëmendjen ndaj kontekstit.                                                                                                                                                                                              |
| Avatarët                | Paraqitjet vizuale me të cilat lojtari mund të zgjedhë të shoqërohet                | Opsioni për të zgjedhur nga avatarë të ndryshëm mund të nxisë një ndjenjë autonomie. Ndjenjat pozitive dhe lidhjet emocionale mund të lindin duke ofruar shumë avatarë.                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|                      |                                          |  |
|----------------------|------------------------------------------|--|
| Zhvillimi i profilit | Zhvillimi i avatarit dhe qëndrimet e tij |  |
|----------------------|------------------------------------------|--|

### 1.1.3. Përfitimet e gamifikimit në punën e të rinjve



Gamifikimi ka një ndikim të madh në arsimin joformal dhe punën me të rinjtë. Kjo na lejon të tërheqim vëmendjen ndaj temave të vështira për t'u shtjelluar dhe ndihmon në diskutimin dhe të mësuarit në një mënyrë relativisht të lehtë.

Gjithashtu, mundëson që të rinjtë me prejardhje të ndryshme të jenë më afër njëri-tjetrit dhe me temën e aktivitetit. Vërehet se angazhimi është më i madh kur mjetet e gamifikimit integrohen në procesin arsimor. Elementet e gamifikimit janë të dobishëm për të rinjtë që hasin vështirësi në të nxënit kognitiv, metodologjik ose social (të mësuarit e ngadaltë, mungesë organizimi në punë, rezistencë ndaj rregullave etj.).

Gamifikimi i lejon pjesëmarrësit të mësojnë më mirë përmes përsëritjes, të identifikojnë gabimet në mënyrë jo të dukshme dhe të ndihmojnë të rinjtë të kuptojnë mënyrën e tyre të të mësuarit.

#### Rritja e angazhimit të nxënësit

Lojërat apelojnë për instinktin tonë bazë për të luajtur. Lojërat mund të transformojnë përmbajtjen e mërzitshme në përvoja tërheqëse dhe interesante, mund të inkurajojnë konkurrencën miqësore midis kolegëve dhe mund t'i bëjnë nxënësit të ndihen krenarë në përfundimin e një kursi pas një sërë sfidash dhe detyrash të gamifikuara. Nxënësit që janë aktivë nga ana njohëse, po shijojnë procesin e të mësuarit dhe që ndiejnë emocione të vërteta në përgjigje të rezultatit të një loje edukative, do të gëzojnë mbajtje më të lartë të përmbajtjes. Aktiviteti fizik dhe mendor krijon përvoja më kuptimplote sesa lëvizja pasive, klikimi më pas dhe dëgjimi i leksioneve të gjata, dhe ky aktivitet lidhet me rritjen e matjeve të angazhimit të punonjësve dhe produktivitetit më të lartë në punë. Gamifikimi është një mënyrë për t'i shtyrë nxënësit të dëshirojnë të arrijnë objektivat mësimore të një kursi.

**Jep reagime të menjëhershme (feedback)**

One necessary feature of games is the delivery of feedback, whether positive or negative. Educational games allow learners to progress, not by chance, but by having the right knowledge or correct response to a question or scenario. Similarly, the lack of knowledge or an incorrect response does not allow learners to move forward. By incorporating instant feedback into gameplay and even tying this feedback to the game's outcome, learners can monitor their progress throughout the game and may even feel intrinsically motivated to complete the game successfully. Leaderboards and scoreboards offer an additional feedback mechanism, allowing learners to see how their results compare to their peers.

**Rritni motivimin me veçori të tilla si distinktivët**

Shenjat në përmbajtjen e të mësuarit të gamifikuar mund të jenë po aq të thjeshta sa shiritat virtualë, ngjitësit ose çmimet që nxënësit fitojnë për përfundimin e moduleve ose detyrave brenda lojës. Këto distinktivë mund të shfaqen në disa vende, nga brenda lojës, në intranetin e kompanisë, apo edhe jashtë në vende të tilla si LinkedIn. Sipas Medium, distinktivët janë thelbësorë "sepse e bëjnë përdoruesin të ndihet i rëndësishëm dhe i aftë". Distinktivët u japin nxënësve një ndjenjë të përfundimit, si dhe një ndjenjë autoriteti, pasi ato janë një simbol i prekshëm i arritjeve të nxënësit

**1.1.4 Rreziqet e Gamifikimit në punën me të rinjtë**

Si çdo mjet tjetër, gamifikimi ka rreziqet e veta dhe nuk zgjidh të gjitha joefikasitetet që lidhen me aktivitetin. Në fakt, mund të ketë

probleme të tjera përveç motivimit që duhet të merren parasysh.

Për shembull, një mjedis ose përmbajtje e dobët mësimore, ose mungesa e mbështetjes së lehtësuesit, mund të jetë shkak i programeve të trajnimit inferior. Gjithashtu mund ta zhvendosë lehtësisht fokusin në drejtime të tjera që nuk lidhen me temën.

Me fjalë të tjera, ndërsa loja mund të provojë të jetë transformuese, ndonjëherë mund të jetë kundërproduktive. Nëse nuk e merrni parasysh audiencën tuaj dhe nevojat e tyre, mund të keni vështirësi për të arritur objektivat tuaja origjinale të aktivitetit. Duke pasur parasysh këto pika, thjesht shtimi i mekanikës së lojës në stërvitje nuk garanton automatikisht angazhimin e nxënësve



### Rreziqet e gamifikimit në procesin e edukimit joformal:

- **Mbi-lojë**

Nëse luani gjithçka, rrezikoni të humbni rezultatet e të mësuarit. Edukatorët duhet të ofrojnë aspekte të ndryshme të të mësuarit nëpërmjet metodologjive të ndryshme. Së bashku me gamifikimin në arsim, ekzistojnë mësimet në klasë, uebinarë dhe kurse të mësimit elektronik.

- **Detyrimi i të gjithëve në lojëra**

Nëse luani gjithçka, rrezikoni të humbni rezultatet e të mësuarit. Edukatorët duhet të ofrojnë aspekte të ndryshme të të mësuarit nëpërmjet metodologjive të ndryshme. Së bashku me gamifikimin në arsim, ekzistojnë mësimet në klasë, uebinarë dhe kurse të mësimit elektronik.

- **Detyrimi i të gjithëve në lojëra**

Ju nuk mund të prisni që çdo student ose praktikant të shijojë gamifikimin. Ka njerëz që e trajtojnë seriozisht mësimin. Bërja e tyre të luajnë në vend të kësaj do të rezultojë në përvoja të pafavorshme të të mësuarit. Nxënësit mund të ndihen të pakënaqur, të hutuar ose skeptikë.

- **Përqendrimi i tepërt në argëtim**

Ju duhet të gjurmoni performancën dhe produktivitetin e studentëve tuaj. Mos harroni për vlerësimin e rregullt të rezultateve ndërsa ndiqni teknika të tjera të gamifikimit. Përndryshe, rrezikoni të dështoni qëllimin thelbësor të të mësuarit dhe trajnimit.



## Pjesa 02: Gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimi joformal - AKTIVITET TRAJNUES

|                                                |                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Titulli</b>                                 | <b>Gamification in youth work and non-formal education</b>                                                                                              |
| <b>Koha</b>                                    | 1 orë                                                                                                                                                   |
| <b>Numri i pjesëmarrësve</b>                   | deri në 30 pjesëmarrës                                                                                                                                  |
| <b>Equipment, materials &amp; space needed</b> | <p>Letër A4<br/> Letër flipchart<br/> Stilolapsa<br/> Shenja me ngjyra<br/> Shirit ngjitës<br/> Hapësirë e madhe<br/> 4 Tavolina dhe karrige</p>        |
| <b>Objektivat</b>                              | Sjellja e metodës së gamifikimit më afër pjesëmarrësve dhe kuptimi më i mirë i elementeve specifike të gamifikimit që mbështesin përvojën e të mësuarit |

## Pershkrim i detajuar

Seanca është e ndarë në tri pjesë.

### **Pjesa 01: Hyrje në gamifikimin në punën me të rinjtë (10 minuta)**

Lehtësuesi prezanton seancën para pjesëmarrësve. Lehtësuesi shpjegon se si përdoret gamifikimi në arsimin joformal dhe pse përdoret ai.

### **Pjesa 02: Stuhi mendimesh dhe eksplorim i elementeve, përfitimeve dhe rreziqeve të gamifikimit në punën me të rinjtë (36 minuta)**

**Hapi 02:** Secili grup ka një pyetje për të diskutuar e cila do të jepet si më poshtë.

1. Pse duhet përdorur gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimin joformal?
  2. Cilët elementë të lojërave mund të përdoren në gamification?
  3. Cilat janë përfitimet e gamifikimit në arsimin joformal?
  4. Cilat janë rreziqet e gamifikimit në punën e të rinjve?
- Grupi ka 3 minuta për t'iu përgjigjur pyetjes dhe për të mbajtur shënime.

**Hapi 03:** Pas 3 minutash, me përjashtim të udhëheqësit të grupit, pjesëmarrësit e tjerë ndryshojnë "tabelën e diskutimit". Grupi i parë shkon në grupin 2 dhe kështu me radhë, derisa ata kanë qenë në katër "tavolina diskutimi". Çdo herë, udhëheqësi i grupit të tabelës do të shpjegojë atë që u diskutua në mënyrë që pjesëmarrësit e tjerë të japin opinione të reja për pyetjen. (12 min)

|                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                               | <p><b>Hapi 04:</b> Pas përfundimit të dhënies së opinioneve, ata do të paraqesin idetë e reja në një fletë flipchart. Udhëheqësi do ta paraqesë atë. (10 min)</p> <p><b>Hapi 05:</b> Secili grup ka 3 për të paraqitur rezultatet e tyre. (12 min)</p> <p><b>Pjesa 03:</b> Debriefing (15 min)</p> <p>Është shumë e rëndësishme të përfundoni seancën me një përmbledhje. Lehtësuesi mund të bëjë pyetje të tilla si:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- E pate të vështirë të shpreheshe për pyetjet e lidhura?</li> <li>- Keni pasur mosmarrëveshje me grupet e diskutimit?</li> <li>- A mendoni se gamifikimi është vendimtar për arsimin joformal?</li> <li>- A mendoni se përfitimet i kapërcejnë rreziqet?</li> <li>- Nëse do të përdorni gamifikimin në punën tuaj, a do të jeni më të vetëdijshëm për rreziqet?</li> <li>- A ndiheni tani në gjendje të shpjegoni rëndësinë e gamifikimit?</li> <li>- Keni ndonjë gjë për të shtuar?</li> </ul> |
| <p><b>Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin</b></p> | <p>Sigurohuni që të gjithë pjesëmarrësit dhe udhëheqësit e grupeve të kenë kuptuar se çfarë duhet të bëjnë. Është e rëndësishme që ata të ndihen rehat të shprehen për temat.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

### **Pjesa 03: Gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimi joformal - Materiale për të kuptuar më mirë**

**GROW video tutorials:** <https://grow-project.eu/video-tutorials>

#### **Burime të tjera:**

Video 01: <https://www.youtube.com/watch?v=haei30lDwHw>

Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>

Video 3: <https://www.youtube.com/watch?v=iQ2we6JcFkl>

**Vëreni për të testuar njohuritë tuaja dhe reflektoni mbi informacionin e marrë përmes këtij moduli:**

<https://grow-project.eu/quiz>

## MODULI 03: Gamifikimi në punën dhe edukimin joformal të të rinjve (shembuj konkretë dhe raste të suksesshme studimore)

### HYRJJE

Ky modul është krijuar për të prezantuar më tej gamifikimin si koncept në fushën e punës dhe edukimit joformal të të rinjve, duke iu referuar shembujve konkretë dhe rasteve studimore se si koncepti mund të përdoret në këtë aspekt.

Ka burime të panumërta për ta përmirësuar praktikën e punës me të rinjtë dhe për ta bërë procesin më argëtues dhe efektiv. Ky modul do të prezantojë disa shembuj konkretë me aktivitete të gamifikimit që përfshijnë lojën me role, përmes të cilave të rinjve iu kërkohet të paraqesin argumente në role të ndryshme dhe duke krijuar konkurrencë të shëndetshme. Teknologjia mund të ndihmojë shumë në zbatimin e punës së të rinjve përmes lojërave.

Qëllimi i këtij moduli është të arrihen rezultatet e mëposhtme mësimore:

| TEMA                                                                                                               | Njohuritë                                                                                                                                         | Shkathtësitë                                                                                                           | Qëndrimet                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Gamifikimi në punën dhe edukimin joformal të të rinjve (shembuj konkretë dhe raste të suksesshme studimore)</b> | Njohuri për përdorimin e lojërave në punën dhe edukimin joformal të të rinjve duke praktikuar shembuj konkretë dhe raste të suksesshme studimore. | Aftësi për t'i përfshirë elementet e gamifikimit në aktivitete që përfshijnë punën dhe edukimin joformal të të rinjve. | Gatishmëri për të mbetur kureshtarë, për t'u përshtatur dhe dëshirë për të mësuar gjëra të reja duke e përdorur metodën e gamifikimit. |

**PJESA 01. GAMIFIKIMI NË PUNËN E TË RINJVE****3.1. Shembuj konkretë dhe raste të suksesshme studimore në punën e të rinjve****3.1.1. Rast studimor: Përdorimi i lojërave kompjuterike në punën e të rinjve**

Për shumë të rinj, mediat sociale dhe lojërat kompjuterike janë në masë të shtuar mediumi dhe hapësira sociale ku ata takohen dhe krijojnë shoqëri. Është një hapësirë që dallon shumë nga qendra rinore, klubet, rrugët apo parqet publike që parashihen si konteksti ku ndodh puna e të rinjve. Megjithatë, edhe kjo është një hapësirë sociale, ku të rinjtë çdo herë e më shumë po shprehen, po angazhohen me njëri-tjetrin, po e njohin botën dhe po i artikulojnë pikëpamjet e tyre. Në këtë kontekst, ka diskutime dhe interesim të konsiderueshëm rreth konceptit të punës virtuale apo digjitale të të rinjve. Termi 'puna digjitale e të rinjve' nënkupton përdorimin apo adresimin proaktiv të mediave digjitale dhe teknologjisë në punën e të rinjve si mjet ose aktivitet. Qëllimi brenda kësaj fushe të praktikës është të përdoret teknologjia dhe elemente si lojërat kompjuterike dhe realiteti virtual, si mjet i angazhimit me të rinjtë.

Ka shumë mënyra të ndryshme në të cilat punonjësit e të rinjve mund t'i integrojnë lojërat kompjuterike në praktikën e tyre. Pjesa më e madhe e kësaj varet nga ajo që synoni të arrini dhe nëse keni besim për t'i përdorur lojërat kompjuterike në këtë mënyrë. Në një nivel bazik, mund të përdorni lojëra kompjuterike për t'i nxitur të rinjtë që t'i bashkohen një mjedisi pune ose duke i vënë lojërat në dispozicion në një qendër, apo duke vendosur ngjarje të lojërave në internet. Nëse keni ndërmend t'i çoni lojërat kompjuterike një hap më tej, duke i përdorur ato për të bërë punë me të rinjtë, është mirë që ato të integrohen në një program të planifikuar dhe të strukturuar mirë.

Janë një sërë pikash që duhen pasur parasysh:

Më së miri është t'i kushtohet kohë luajtjes së lojërave vazhdimisht në vend se të përdoren lojëra kompjuterike në raste të rralla apo për një qëllim të vetëm. Në këtë mënyrë, lojërat bëhen pjesë e rutinës së grupit rinor dhe të marrëdhënies suaj me ta.

- Ashtu si me çdo ndërhyrje në punën e të rinjve, do të duhet ta përcaktoni qartë qëllimin e të nxëniet të bazuar në lojëra dhe me kujdes ta zgjidhni qasjen, lojën apo lojërat që planifikoni t'i përdorni.

- Fillimisht duhet ta luani lojën me kolegët me qëllim që të siguroheni se përputhet me vlerat tuaja, të nxëniet që dëshironi ta arrini dhe interesat e aftësitë e grupit tuaj rinor.
- Kur i përdorni lojërat në këtë mënyrë, është më së miri ta strukturoni procesin për ta përfshirë një fazë të të mësuarit, një fazë të lojës dhe një fazë përmbledhëse. Pra, fillimisht jepni informata rreth një teme (për shembull, ndryshimet klimatike), luani një lojë rreth ndryshimeve klimatike dhe pastaj e bëni një përmbledhje se si i është dukur grupit kjo përvojë, çfarë kanë mësuar dhe si duan të reagojnë ndaj saj. Ka mënyra të shumta në të cilat mund ta strukturoni këtë proces – p.sh. jepni informata, pastaj luani, bëni përmbledhje dhe reagoni. Ose ndoshta jepni informata, pastaj luani, bëni përmbledhjen, luani përsëri, bëni përmbledhjen pastaj reagoni. Ose mund ta luani lojën si pikë fillestare për ta motivuar grupin për të mësuar dhe pastaj e vazhdoni duke dhënë informata dhe duke i nxitur të reagojnë lidhur me këtë çështje.

Në kuadër të të nxëniet të bazuar në lojëra kompjuterike, ekzistojnë tri qasje të ndryshme që përdoren zakonisht në edukimin formal dhe atë joformal:

- E para, lojërat me qëllim të veçantë, është të qasen dhe të përdoren lojërat që janë krijuar posaçërisht për qëllimin arsimor që synoni ta arrini.
- E dyta, lojërat e gatshme komerciale, është përdorimi i lojërave të njohura për ta theksuar një çështje.
- E treta ka të bëjë me ndihmën ofruar të rinjve për t'i krijuar lojërat e tyre kompjuterike.

### **Lojërat kompjuterike me qëllim të veçantë**

Mënyra më e zakonshme e përdorimit të lojërave kompjuterike

është gjetja e lojërave të personalizuar ekzistuese që janë krijuar për të arritur rezultate të veçanta mësimor e. Ka shumë lojëra të bazuara në njohuri që kanë të bëjnë me lëndë të zakonshme si matematika, shkenca, gjeografia, gjuhët etj. Gjithnjë e më shumë lojërat kompjuterike po përdoren për të mësuar aftësitë e ndihmës së parë, shkencës, zgjidhjes së konflikteve, inxhinierisë dhe për të nxitur ndryshimin e sjelljes në lidhje me: për shembull, dietën, riciklimin dhe shëndetin mendor.

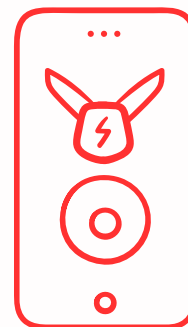


Lojërat stimuluese janë përdorur për të tërhequr vëmendjen ndaj konflikteve dhe për të nxitur veprime nga ana e lojtarëve. 'Darfur is Dying' (shqip: Darfuri po vdes) është zhvilluar për ta theksuar konfliktin në Darfur. 'PeaceMaker' (shqip: Paqebërësi), 9/12, This War of Mine (shqip: Lufta ime) dhe 'War on Terror' (shqip: Lufta në terror) të gjitha kanë një qasje kritikuese ndaj gjeopolitikës dhe konfliktit. World Climate, World Without Oil, AdaptNation, Never Alone dhe Bee Simulator (shqip: Klima globale, Bota pa naftë, Kombi i përshtatur dhe Simuluesi i bletëve) janë shembuj të lojërave që po krijohen për të rritur ndërgjegjësimin dhe angazhimin me ndryshimet klimatike. Lojërat kompjuterike si Papers Please, My Life as a Refugee, Against All Odds dhe Salaam (shqip: Letra ju lutem, Jeta ime si refugjat, Kundër çdo vështirësie dhe Përshëndetje) janë lojëra për migrimin dhe refugjatët.

Vitet e fundit, disa organizata të Edukimit për Zhvillim kanë eksperimentuar me përdorimin e realitetit virtual në praktikën e tyre (p.sh. Concern Worldwide). Departamenti i Mbretërisë së Bashkuar për Zhvillim Ndërkombëtar (DFID) ka bashkëpunuar me Google Expeditions në një seri turnesh virtuale të projekteve të UK Aid. Këto mund t'i ekspozojnë shikuesit ndaj një përvoje gjithëpërfshirëse në një kamp të refugjatëve sirianë, duke iu mundësuar atyre të mësojnë për historitë e fëmijëve individualë që janë detyruar të largohen nga shtëpitë e tyre. 'Clouds over Sidra' (shqip: Retë mbi Sidrën) e OKB-së tregon historinë e Sidrës, një refugjate siriane që jeton në kampin Zatari në Jordani. Në video, ajo praktikisht ia kap dorën shikuesit dhe e dërgon në një turne nëpër kampin ku jetojnë ajo dhe 90,000 refugjatë të tjerë.

### **Lojërat me realitet të përzier**

Dy koncepte të tjera që janë të rëndësishme në kontekstin bashkëkohor lojërave janë realiteti virtual dhe realiteti i ndryshuar, që bashkë njihen si realitet i përzier. Këto prodhojnë një shtresë të mëtejshme të potencialit për zhytje dhe bashkëpunim dhe janë bërë më të qasshme vitet e fundit me popullarizimin e vazhdueshëm të kufjeve të realitetit virtual dhe lojërave të bazuara në një lokacion të caktuar. Lojërat e realitetit të shtuar (AR) janë një zhanër që kombinon botën reale me fantazinë. Kohët e fundit, është shfrytëzuar teknologjia për t'i integruar pa probleme si mjediset fizike ashtu edhe ato të krijuara nga kompjuteri në lojëra të tilla si Pokémon Go. Kjo lojë AR krijoi një hartë të stilit vizatimor të lokacionit të përdoruesve në botën reale. Pastaj vendos krijesat Pokemon që lojtari duhet t'i ndjekë dhe t'i kapë. Edhe pse kjo lojë mund të duket mjaft joserioze, zhvilluesit e saj e parashikuan atë si një lojë që e promovon aktivitetin fizik dhe mirëqenien mendore. Popullariteti i saj, me 65 milionë lojtarë aktivë mujorë nëntë muaj pas fillimit të saj, tregoi aftësitë teknike dhe nivelin e angazhimit që mund të kenë aplikacionet e tilla.



*Realiteti Virtual (RV) është përkufizuar si 'mjedis tre-dimensional, i krijuar përmes kompjuterit të cilin një person mund ta eksplorojë dhe të ndërveprojë me të. Ai person bëhet pjesë e kësaj bote virtuale ose zhytet brenda këtij mjedisi dhe mund të manipulojë me objektet ose të bëjë një varg veprimesh'. Shoqëria e Realitetit Virtual (2017).*



### **Lojërat e gatshme komerciale**

Një qasje tjetër që mund të përdoret me të nxënit e bazuar në lojëra është të mësohet dizajni përmes një loje të njohur ekzistuese komerciale. 'Minecraft' mund të përdoret për projekte në ndërtimtari, projektim, elektronikë dhe kodim. 'Assassins Creed' mund të përdoret për ta eksploruar gjeografinë dhe historinë. 'Roblox' mund të paraqesë mundësi për zgjidhjen e problemeve në matematikë dhe biznes. 'Civilization' dhe edicionet e ndryshme të 'The Sims' mund të adresojnë çështjet e planifikimit dhe qëndrueshmërisë. Për t'i përdorur këto lojëra, duhet të njiheni vetë me to.

Mbani mend se lojërat e tilla janë krijuar si argëtim dhe do të duhet të formësohen e integrohen në një proces të të nxënit dhe të zhvillimit personal brenda kontekstit të punës me të rinjtë. Edhe pse shumë lojëra kanë elemente të konsiderueshme të të nxënit dhe zhvillimit të shkathtësive, mund të shtoni edhe ju drejtpërdrejt. Formoni një grup për të punuar së bashku për ta rikrijuar qendrën rinore ose ndërtesa të tjera publike në 'Minecraft'. Shtoni disa sfida teknike – hapja e dyerve, dritat e punës, përdorimi i ashensorëve etj. Udhëzoni grupet ta ndërtojnë një qytet në Minecraft dhe të vendosin se ku do të vendosen ndërtesat caktuara. Mund të përdoren edhe SimCity ose Roblox.



## **PJESA 02. GAMIFIKIMI NË ARSIMIN JOFORMAL**

### **3.2. Shembuj konkretë dhe raste të suksesshme studimore në arsimin joformal**

#### **3.2.1. Rast studimor: Gamifikimi në hapësirën joformale të të nxënit në arsimin e lartë (në kontekstin e transformimit digjital të arsimit)**

Arsimi joformal është një lloj arsimi që nuk ka strukturë të ngurtë dhe nuk zhvillohet gjithmonë në mjediset e shkollës ose universitetit. Ky term përfshin orë individuale nën drejtimin e trajnerëve ose kujdestarëve dhe kurse afatshkurtra që kanë qëllime praktike afatshkurtra. Trajnimet dhe mësimet e tilla shpesh ofrohen nga organizatat publike, vullnetarët dhe universitetet dhe janë falas për studentët.

Në hapësirat e të nxënit joformal, nxënësit nuk kategorizohen sipas moshës, aftësive profesionale apo intelektuale dhe nganjëherë nuk kanë kufizime kohore. Institucionet ose organizatat që ofrojnë arsim joformal zakonisht nuk japin certifikata të kualifikimeve dhe nuk bëjnë vlerësim formal të suksesit akademik të pjesëmarrësve (Tkachenko 2015, f. 304).

Sot, arsimi joformal është në rritje pasi që e tërë bota i ka parë dobitë e tij. Përderisa para 7-10 vitesh në këtë fushë ishin të përfshirë vetëm disa specialistë, sot, vërejmë një infrastrukturë të fuqishme, gjithëpërfshirëse. Vendosja e masave të karantinës për ta luftuar pandeminë e COVID-19 u bë katalizator i këtij ndryshimi të jashtëzakonshëm. Arsyeja e dytë më e rëndësishme është që zhvillimet teknologjike dhe konkurrenca i nxisin bizneset t'i rrisin kushtet profesionale për pranimin e punonjësve të mundshëm.

Gamifikimi në hapësirën joformale të të nxënit në arsimin e lartë përqendrohet në shfrytëzimin e dëshirave kryesore të studentëve, promovimin e përfshirjes së studentëve në procesin e të nxënit, inkurajimin e arritjeve dhe rezultate të larta. Ky efikasitet shpjegohet përmes dy faktorëve:

- Vlerësimi i menjëhershëm. Kalimi i niveleve dhe disa mekanika të “vlerësimit” iu mundësojnë studentëve të marrin analiza të menjëhershme të rezultateve të tyre. Në këtë rast, sistemi i gamifikuar reagon ndaj veprimeve të synuara të lojtarit, i jep hapësirë për manovrim dhe në këtë mënyrë studenti me vetëdije i qaset strategjisë së të nxënit (Werquin, 2012);
- Larmia e mekanikave dhe formave. Çdo student mund ta ketë prototipin e vet të lojtarit, një personazh të përshtatshëm dhe aftësi, që do të thotë se për t'i arritur rezultatet më të mira, çdo student duhet të jetë i motivuar dhe të marrë pjesë në mënyrë vullnetare. Larmia e mekanikave që i ofron gamifikimi iu ndihmon studentëve të ndryshëm ta gjejnë një qasje individuale të arsimit të lartë (Romi & Schmida, 2009)

Sa iu përket mënyrave natyrale të përfitimit të njohurive dhe shkathtësive praktike, studentët preferojnë emocionin, historitë interesante, lojën. Këto elemente e lehtësojnë konsolidimin e informatave që merren gjatë ligjëratave. Çfarë është veçanërisht e vlefshme është që sistemi i gamifikuar krijon ose simulon situata stresuese ose të panjohura që i shtyjnë studentët t'i zbulojnë rezervat e tyre të brendshme intelektuale dhe psiko-emocionale. Është një praktikë e re e përzgjedhjes së specialistëve duke përdorur punëdhënësit e mundshëm, që nuk bazohet në notat apo në diplomat e studentëve (Lepper, 1998).

Përmes përdorimit të gamifikimit në hapësirën joformale arsimore të arsimit të lartë mund të krijohet një mjedis loje që e nxit procesin e brendshëm motivues përmes një situatë të zgjedhur, duke e drejtuar studentin drejt eksplorimit dhe veprimit të pavarur. Mundësia për të bërë zgjedhje dhe për ta zbatuar atë gjatë zgjidhjes së problemeve, iu mundëson studentëve ta përvetësojnë kuptimin e veprimit “nga brenda”. Zgjedhja personale shpie në veprime domethënëse dhe ky rend e shndërron procesin e të nxënies në një synim qenësor, që është kusht për mësimnxenie efektive. Studenti nuk është i ndarë nga procesi arsimor, siç ndodh nganjëherë në rastin e të nxënies formal, por, përkundrazi, studentët përfshihen në të. Tani, studenti është i motivuar ta zgjedhë një detyrë dhe ky motivim ka të bëjë me përmbajtjen e brendshme të disiplinës (Malone & Lepper, 1987, f. 23–27).

Formimi i qëndrimit të ndërgjegjshëm të një studenti ndaj të nxënies përfshin veprimin e pavarur dhe të përgjegjshëm, që do të thotë se studenti i pranon synimet dhe objektivat arsimore brenda hapësirës së të nxënies joformal. Dallimi mes elementit të komunikimit në mjedisin arsimor joformal (platforma e lojës) dhe komunikimit të arsimit formal gjendet në parimin ku informacioni arsimor jo vetëm që bartet në një realitet virtual por, para së gjithash, ofron veprime për të zgjedhur detyra arsimore lidhur me synimin. Njohuritë nuk barten por krijohen, përderisa studenti nuk përgatitet për aktivitete praktike profesionale por, përkundrazi, iu bashkohet atyre (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Sot, trajnerët dhe mësimdhënësit që punojnë në hapësirat joformale të të nxënies në arsimin e lartë, në bashkëpunim me krijuesit e lojërave kompjuterike, aktivisht zhvillojnë modele të vizualizuara të të nxënies joformal dhe programe modulare të trajnimit bazuar në lojërat virtuale. Modulet e lojërave përbëjnë një mënyrë sistematike të përvetësimit të materialit mësimor, gjë që iu mundëson studentëve të përfitojnë njohuri praktike në fusha të ndryshme (Sylvia, Tang, Wong, Li, & Cheng, 2021).

Pasi që gamifikimi shpesh preferohet më shumë se teknologjitë e tjera të përdorura në mjedisin e të nxënies joformal, është e nevojshme të identifikohen dhe të sistematizohen përparësitë e gamifikimit dhe mënyrat e përfshirjes së lojës në sistemin e të nxënies joformal:

| Nr | Mënyrat e përfshirjes së gamifikimit në arsimin joformal             | Përparësitë e gamifikimit në arsimin joformal                                                                                                                                                                                                                                 |
|----|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Krijimi i momenteve të lojës që i mbështesin objektivat e të nxënit. | Kjo iu mundëson nxënësve ta zhvillojnë të menduarit dhe zhdërvjelltesinë.                                                                                                                                                                                                     |
| 2. | Sistemi i shpërblimit në procesin arsimor                            | Duke marrë nxitje për përfundimin e detyrës, studentët në mënyrë natyrale i zbulojnë shkathtësitë e tyre më të mira. <ul style="list-style-type: none"> <li>• sistemi me pikë</li> <li>• tabela e pikëve dhe renditja</li> <li>• dyqani i brendshëm i shpërblimeve</li> </ul> |
| 3. | Materializimi i ideve                                                | Duke i bërë idetë të prekshme dhe të kuptueshme, mësimdhënësi e thjeshtëson zotërimin e materialit.                                                                                                                                                                           |
| 4. | Lënda ndahet sipas niveleve të vështirësisë                          | Një mënyrë për ta mbajtur studentin të motivuar është duke e bërë të dukshëm progresin e tij. Çdo nivel përfshin tejkalimin e pengesave dhe përcjelljen e nivelit të vështirësisë së përmbajtjes që rritet vazhdimisht.                                                       |
| 5. | Praktika dominon ndaj teorisë                                        | Në hapësirën e gamifikuar të të nxënit joformal, studentët supozohet jo vetëm të kenë njohuri por edhe t'i aplikojnë ato në detyra praktike (Nicholson, 2012, f. 28).                                                                                                         |
| 6. | Nxitja e pavarësisë                                                  | Gamifikimi iu mundëson studentëve të arsimit të lartë të tregojnë iniciativa dhe të mësojnë nga përvoja e tyre. Për të pasur sukses në studime, duhet të shqyrtohet me kujdes plani mësimor në mënyrë që të jetë i thjeshtë, i shkurtër dhe sa më i qartë.                    |

|     |                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7.  | Lojë me role në procesin mësimor            | Në lojën me role, studenti vepron në emër të personazhit të vet, përdor njohuritë dhe shkathtësitë e fituara për të zgjedhur probleme në një situatë të pazakontë. Ky vizualizim e bën procesin mësimor më emocional, duke e përmirësuar cilësinë e tij dhe duke e motivuar studentin t'iu shkojë temave deri në fund një nga një. |
| 8.  | Fryma e konkurrencës                        | Gamifikimi i të nxëniet në hapësirën joformale të të nxëniet në arsimin e lartë përfshin rivalitetin dhe konfrontimin e studentëve/lojtarëve ku secili përpiqet ta arrijë synimin e tij.                                                                                                                                           |
| 9.  | Interaktiviteti                             | Llojet e ndryshme të testeve dhe materialeve, simuluesve dhe orëve praktike e përfshijnë studentin në mënyrë më aktive në mësimnxënie, duke e bërë më interesant dhe më efektiv.                                                                                                                                                   |
| 10. | Puna në ekipe                               | Objektivat mësimorë, që kërkojnë bashkëpunim ndërmjet grupeve të nxënësve, janë shembull i mirë praktik dhe element i gamifikimit. Detyrat e tilla duhet të jenë interesante për t'u bërë dhe të gjitha kanë të bëjnë me kreativitetin dhe bashkëpunimin ndërmjet nxënësve.                                                        |
| 11. | Room for risk                               | It gives a possibility to encourage a student to gamble inside a task and not be afraid of being punished for a wrong answer.                                                                                                                                                                                                      |
| 12. | Hapësira për rrezik                         | Jep mundësi për ta inkurajuar studentin të luajë brenda një detyre dhe të mos ketë frikë se mos ndëshkohet për përgjigje të gabuara.                                                                                                                                                                                               |
| 13. | Qasje e bazuar në raste në procesin arsimor | Të nxëniet në bazë të situatave përdoret në mësimin e simulimeve, ku studentët e arsimit të lartë e eksplorojnë sistemin, duke luajtur me modelin e tij (Nikitin, 2016).                                                                                                                                                           |

Efikasiteti i gamifikimit brenda hapësirës joformale të të nxënës në arsimin e lartë shpjegohet me aftësinë e tij për t'i plotësuar ato boshllëqe të arsimit formal që zakonisht anashkalohen në mësimin tradicional, përkatësisht ndërveprimi dhe komunikimi efektiv në komunitetin arsimor. Megjithatë, duhet pasur parasysh se ekziston rreziku që aftësitë e reja të dobishme të fituara nga studentët e arsimit të lartë nëpërmjet arsimit joformal të mos kërkohen në sistemin e arsimit formal.

Prandaj, ne besojmë se format progresive të arsimit joformal duhet të integrohen gradualisht në thelbin e arsimit formal, ndërkohë që duhet të konsolidohen edhe në nivel legjislativ (Tsay, Kofinas, & Luo, 2018). Duhet theksuar se hapësira joformale e të nxënës në arsimin e lartë është thelbësore për të përfshirë teknika dhe praktika të lojërave në një kontekst pa lojëra me qëllim arsimor. Kjo përforcohet nga ritmi i shpejtë me të cilin zbatohen dhe testohen qasjet dhe metodat inovative të mësimdhënies, duke përfshirë përdorimin e gjerë të lojërave me role, situatave dhe llojeve të tjera të lojërave.

### **Përfundimi**

Arsimi i lartë cilësor dhe i përballueshëm është baza e fuqishme për zhvillimin e një shoqërie digjitale progresive dhe largpamëse. Vendet që e kuptuan këtë në kohën e duhur kanë ndërtuar me sukses një sistem efektiv të arsimit formal dhe joformal, duke i drejtuar ekonomitë e tyre përmes valëve gjithëpërfshirëse të botës së re teknologjike dhe duke e përqafuar transformimin digjital.

Sot, këto janë dy pjesë të së njëjtës tërësi, arsimi joformal nuk shihet më si e kundërta e arsimit formal apo zëvendësim i tij. Teknologjia e informacionit dhe komunikimit është pjesë integrale e trajnimit të plotë profesional në institucionet e arsimit të lartë. Tani, studentët kanë mundësi reale për t'iu bashkangjitur me vetëbesim

**Pjesa 03: GAMIFIKIMI - AKTIVITET TRAJNUES**


Kjo pjesë e modulit përmban një aktivitet gjithëpërfshirës mësimor për hyrje në gamifikim, që është planifikuar për t'u përdorur në Trajnimet e Trajnerëve me prani fizike ose në trajnimin e punëtorëve/edukatorëve të rinj. Qëllimi i këtij aktiviteti është të përkrahen nxënësit për të kuptuar më mirë se si dy rastet e përmendura më sipër **(1. Përdorimi i lojërave kompjuterike në punën e të rinjve dhe 2. Gamifikimi në hapësirën joformale të të nxënit në arsimin e lartë (Transformimi digjital i arsimit))** mund të përdoren në aspektin e punës dhe arsimit joformal të të rinjve.

| TITULLI I SESIONIT                          | Gamifikimi në punën dhe arsimin joformal të të rinjve<br>(shembuj konkretë dhe raste të suksesshme studimore)                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kohëzgjatja mesatare                        | 1 orë e 15 min                                                                                                                                                                                                                                |
| Madhësia e grupit                           | deri në 30 pjesëmarrës                                                                                                                                                                                                                        |
| Pajisjet, materialet & hapësira e nevojshme | Laptop/Tablet/Telefona të mençur<br>Internet<br>Fleta A4<br>Tabela letre<br>Lapsa<br>Ngjyra<br>Gërshërë<br>Ngjitës i lëngshëm<br>Ngjitës letre<br>Projektor/ekran<br>1 sallë;<br>Tryeza (së paku sa numri i grupeve të formuara) dhe karrige; |

|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objektivat              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Të përkrahen pjesëmarrësit për t'i kuptuar rastet e gamifikimit si pjesë e punës së të rinjve dhe arsimit joformal;</li> <li>• Të mbështeten pjesëmarrësit për të zbuluar mënyra kreative se si gamifikimi mund të përdoret në aspektet e përmendura;</li> <li>• Të nxiten pjesëmarrësit për të qenë më të gatshëm për ta përdorur gamifikimin në aktivitetet që tashmë i zbatojnë në aspekte të caktuara ;</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Përshkrim i hollësishëm | <p>Ky sesion ndahet në katër pjesë.</p> <p><b>Pjesa 1) 15 min Reflektim mbi gamifikimin - zhvillimi i dy rasteve të përfshira në këtë modul</b><br/>Lehtësuesi në këtë pjesë do ta japë një pasqyrë të këtij sesioni dhe do ta fillojë sesionin me një prezantim të shkurtër të temës (duke iu referuar moduleve paraprake) dhe duke i zhvilluar rastet e përfshira në këtë modul.</p> <p><b>Pjesa 2) 20 min - Secili pjesëmarrës është i gatshëm të flasë për praktikat e veta lidhur me gamifikimin (duke treguar pse e përdorin dhe pse jo);</b></p> <p><b>Hapi 1) 5 min</b> - Ndani pjesëmarrësit në grupe me nga 4 persona në një tryezë diskutimi dhe kërkojuni të tregojnë për praktikat e tyre në lidhje me rastet studimore që janë diskutuar më parë.</p> <p><b>Hapi 2) 5 min</b> - Secili përfaqësues i grupit do të ndajë me të tjerët praktikat e krijuara brenda grupit të tyre. Ndërkohë, çdo grup duhet të shkruajë të paktën 1 pyetje për grupet e tjera në lidhje me diskutimin e tyre. Pyetjet duhet të jenë në lidhje me temën.</p> <p><b>Hapi 3) 10 min</b> – Pyetjet duhet të diskutohen së bashku nga të gjitha grupet.</p> <p><b>Pjesa 3) 20 min</b> - Identifikimi i rasteve të reja të gamifikimit që do të përdoren në punën dhe arsimin joformal të të rinjve. Secili grup duhet të identifikojë raste të reja të lojërave që do të përdoren në fushën e tyre të punës (brenda punëve në grup dhe edukimit joformal).</p> <p><b>Pjesa 4) 10 min</b> – Përgatitja e planit të punës duke përfshirë elementin e ri specifik të gamifikimit që pjesëmarrësit do të planifikojnë ta eksperimentojnë në fushën e tyre të punës.</p> <p><b>Pjesa 5) 10 min</b> – Ide për të menduar:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cilat janë mësimet kryesore që do t'i nxirrni nga ky sesion,</li> <li>2. Cilët janë hapat e ardhshëm që mund t'i ndërmarrin këta pjesëmarrës;</li> <li>3. Testoni njohuritë &amp; vlerësoni sesionet;</li> </ol> |

Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin

- Përgatituni paraprakisht dhe kuptoni këtë modul dhe sesionin si aktivitet;
- Siguroni që të gjithë pjesëmarrësit janë të vetëdijshëm për kontekstin e modulit
- Nxitni të gjithë pjesëmarrësit të angazhohen në sesion;
- Mund t'i përdorni lirisht metodat dhe mjetet tuaja për t'i bërë sesionet sa më interaktive;
- Mund të paraqitni ide të reja brenda kufijve të këtij moduli;

#### **Pjesa 04: GAMIFIKIMI NË PUNËN DHE ARSIMIN JOFORMAL TË TË RINJVE, BURIME SHITESË TË DOBISHME**

Kjo pjesë e modulit përmban vegëza dhe burime të dobishme që mund t'iu ndihmojnë përdoruesve të trajtojnë shembuj të tjerë dhe raste të suksesshme studimore.

##### **Gamifikimi në artikullin në eLearning:**

Artikulli 1) <https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/gamification-in-elearning/#:~:text=What%20is%20gamification%20in%20e,enabling%20users%20to%20have%20fun>.

##### **SHTOJCA 1: FLETUSHKA E AKTIVITETIT**

##### **Materialet e përdorura:**

Gamifikimi në Hapësirën joformale të të nxëniet në arsimin e lartë (në kontekstin e transformimit digjital të arsimit):

<https://lumenpublishing.com/journals/index.php/po/article/view/4790>

Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/11/Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL.pdf>

Gamifikimi në të mësuarit online: Çfarë është? Shembuj dhe përfitimet:

<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/gamification-in-elearning/#:~:text=What%20is%20gamification%20in%20e,enabling%20users%20to%20have%20fun>.

##### **Kuiz për reflektim:**

<https://grow-project.eu/quiz>

## MODULI 04: Planifikimi i gamifikimit. Si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit (çfarë, pse, si?)

### PREZANTIMI

Ky modul i dedikohet aktiviteteve efektive të planifikimit të gamifikimit, rëndësisë së planifikimit dhe mënyrave se si të planifikohet një aktivitet efektiv i gamifikimit. Gjithashtu, ky modul do të qartësojë ndryshimin midis gamifikimit dhe mësimi të bazuar në lojë dhe do të ofrojë ushtrime që mund të përdoren në trajnimet e trajnerëve, apo trajnime për punonjësit e rinj dhe edukatorët.

Objekti i këtij moduli është të arrijë rezultatet e mëposhtme të nxënësit:

| TEMA                                                                                                               | Njohuri                                                                                                                                                                                                                   | Aftësitë                                                                                                                                     | Qëndrimi                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Planifikimi i gamifikimit. Si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit (çfarë, pse, si?)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Njohuri se si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e lojrave online dhe offline</li> <li>Njohja me aktivitetet të ndryshme të gamifikimit dhe përdorimi i tyre</li> </ul> | Aftësia për të përshtatur, krijuar dhe planifikuar aktivitetet e gamifikimit sipas objektivave të trajnimit dhe nevojave të grupit të synuar | Duke u bërë më i hapur për prezantimin/përfshirjen e aktiviteteve të gamifikimit si pjesë e një trajnimi të NFE-së ose aktivitetit të punës me të rinjtë, si personalisht, ashtu edhe duke përdorur mjete dixhitale |

## **PJESA 01. TEORI E SHKURTËR**

### **1.1 Çfarë është strategjia e gamifikimit ?**



Për të planifikuar aktivitete kuptimplote të gamifikimit, mund të filloni duke menduar se si të krijoni elementë të lojës që përputhen me një kontekst jo loje. Në ndjekjen e kësaj strategjie, duhet të pranoni se aktiviteti i lojës duhet të jetë, sipas përkufizimit, opsional.

Krijimi i një hapësire loje të bazuar në elementë opsionalë në vend që të imponohet një sistem pikëzimi dhe golash tek pjesëmarrësit do të rrisë shanset që pjesëmarrësit të gjejnë kuptim dhe të ndërtojnë motivim të brendshëm për t'u përfshirë në kontekstin jo loje.

Gjatë projektimit të aktiviteteve të gamifikimit, krijimi i një hapësire të bazuar në informacion ku pjesëmarrësit mund të eksplorojnë sipas kushteve të tyre do të mundësojë lojën. Pjesëmarrësit duhet të jenë në gjendje të kenë angazhimin fillestar me një koncept që duhet të krijojë pritje për atë që mund të ndodhë, gjë që më pas mund të çojë në një surprizë. Pjesëmarrësi mund të përqafojë surprizën dhe të fitojë kënaqësi dhe mirëkuptim.

Në zemër të konceptit të gamifikimit kuptimplotë është krijimi i një hapësire mësimore ludike të bazuar në informacion, ku pjesëmarrësit mund të eksplorojnë dhe të gjejnë kuptim. Kjo mund të jetë një hapësirë fizike ose një hapësirë virtuale, por ideja është e njëjtë - zhvillon një grup mekanizmesh që mund të përdoren për lojë (dhe për rrjedhojë të përdoren për lojëra) që e ndihmojnë pjesëmarrësin të zbulojë se çfarë është interesante dhe e rëndësishme në lidhje me themelin. kontekstin jo-lojë dhe e lidh atë me përvojat, njohuritë dhe aftësitë e tij/saj të mëparshme. Meqenëse çdo pjesëmarrës po gjen atë që ka kuptim për të, secili pjesëmarrës mund të heqë gjëra të ndryshme nga përvoja e gamifikimit.

Një model tjetër interesant për t'u marrë parasysh për gamifikimin kuptimplotë është ai i sheshit të lojërave shkencore. Një muze shkencor përmban ekspozita dhe interpretime, dhe një pjesëmarrës duhet të kuptojë se çfarë të bëjë me secilën ekspozitë në mënyrë që të eksplorojë parimet themelore. Muzeu i shkencës është një shembull kryesor i një hapësire mësimore ludike. Një problem me muzetë e shkencës është se një pjesëmarrës do të jetë i etur për të manipuluar ekspozitën, nuk do të lexojë udhëzimet dhe do të përfundojë duke humbur pikat themelore. Në zhvillimin e gamifikimit kuptimplotë, kjo sfidë do të jetë e pranishme; lojtarët duhet të kenë zgjedhje të lirë në përputhje me konceptet e lojës, por projektuesit duhet ta bëjnë të lehtë për lojtarët e interesuar të mësojnë më shumë rreth cilësimeve të lojërave jo-lojë.

Kur punoni në gamifikimin dhe planifikimin e aktiviteteve të gamifikimit, është e rëndësishme të sqaroni se çfarë nuk është gamifikimi:

- Thjesht krijoni një lojë.
- Një kuti veglash interaktiviteti
- Thjesht shtoni pikë dhe distinktivë në një aktivitet dhe prisni që ai në mënyrë magjike të bëhet më tërheqës
- Një stil dizajni
- Një gjë e lehtë për të bërë ose për të mësuar (të kuptuarit e psikologjisë, sjelljes njerëzore dhe shumë më tepër shkon në të).
- Zgjidhja për gjithçka.

Gamification është një mjet i shkëlqyer me të cilin mund të arrini aspektet e mëposhtme që janë shumë të rëndësishme në punën me të rinjtë

- Motivimi - sepse gamifikimi i shpërblen pjesëmarrësit dhe i sfidon ata të vazhdojnë, ata janë të motivuar të përmirësojnë dhe/ose të mposhtin konkurrencën.
- Nxënës të angazhuar : çelësi i angazhimit është shumëllojshmëria dhe ndërveprimi. Gamification është një pjesë e vogël e byrekut të eLearning së bashku me tregimet, skenarët, audio, video, grafikë dhe mësim social.
- Autonomia e nxënësit . Gamification i lejon individët të mësojnë me ritmin dhe nivelin e tyre, dhe të përdorin motivues të brendshëm si konkurrenca, përmirësimi dhe përfundimi.
- Reagime të menjëhershme . Lojërat japin reagime ndërsa lojtarët demonstrojnë mjeshtërinë e tyre. Nëse ata bëjnë mirë, është në nivelin tjetër; nëse jo, ata kanë një mundësi tjetër për të parë atë që kanë humbur.
- Të mësuarit social . Konkurrenca miqësore dhe bashkëpunimi i lejojnë nxënësit të krijojnë lidhje të reja. Një artikull i vitit 2020 në Rishikimin e Psikologjisë Arsimore zbuloi se nxënësit reagojnë pozitivisht ndaj presionit të lehtë shoqëror kur konkurrojnë me anëtarët e një komuniteti.
- Lidhja emocionale . Gamification shpesh përdor tregimin për të ndihmuar nxënësit të zbatojnë atë që kanë përjetuar në situata të simuluar, gjë që krijon një lidhje emocionale (dhe, nga ana tjetër, lidhje më të forta nervore).
- Qëllime kuptimplote . Nivelimi dhe plotësimi i lojërave u jep nxënësve qëllime kuptimplota dhe të prekshme për të punuar drejt tyre.
- Lehtësim njohës . Trurit i pëlqen të kryejë shumë detyra, por kryerja e shumë detyrave mund të dëmtojë përpjekjet stërvitore. Lojërat e drejtojnë vëmendjen në një detyrë në një kohë, gjë që rrit fokusin dhe zvogëlon ngarkesën njohëse në tru.

## 1.2 Si të planifikoni gamifikimin ?

Për të mos u ngatërruar me mësimin e bazuar në lojë, i cili kërkon nga të rinjtë të luajnë lojëra në shërbim të edukimit, gamifikimi ka të bëjë me marrjen e veçorive që i bëjnë lojërat kaq tërheqëse dhe zbatimin e tyre në lloje të tjera aktiviteteesh mësimore. Këto karakteristika përfshijnë gjëra të tilla si:

- Përjetoni pikë që grumbullohen drejt zotërimit
- Shenjat që shpërblejnë lojtarët për arritjen e diçkaje të dukshme
- Tabelat e drejtuesve që tregojnë se si lojtarët përballen me konkurrencën
- Kërkime që i lejojnë lojtarët të bëjnë zgjedhje domethënëse
- Pikat e kontrollit që shënojnë përparimin drejt një qëllimi
- Betejat e shefit që paraqesin një sfidë të vështirë dhe testojnë aftësitë e lojtarëve



## 1.3. Pse është e rëndësishme të planifikoni gamifikimin ?

Kur bëhet fjalë për gamifikimin, ju dëshironi të ngjallni shumë interes nga nxënësit tuaj, kështu që mund të planifikoni një konkurs në mbarë organizatën. Problemi? Nëse krijoni një konkurrencë me shtrirje shumë të madhe, me siguri do të motivoni ata që janë në krye të tabelës së liderëve, por ndoshta do të humbni ata që janë vazhdimisht në fund, pa asnjë shans për t'u ngjitur lart. Në vend të kësaj, planifikoni për gara afatshkurtra në një sërë aplikacionesh dhe krijoni një tabelë drejtuese që rivendoset pas një jave ose më shumë për t'i dhënë të gjithëve një shans të drejtë.

Ekziston një gjë e tillë si "përpyjekja shumë e vështirë" kur bëhet fjalë për gamifikimin, veçanërisht nëse jeni aq i fokusuar në aspektin e argëtimit sa të humbisni pikën e stërvitjes. Ju mund të krijoni lojën më emocionuese në botë, por nëse nxënësit e kuptojnë se ajo ka pak të bëjë me trajnimin e tyre, ata mund ta braktisin atë për diçka më konvencionale. Respektoni kohën e nxënësve tuaj dhe mbani mend se ndërsa edukimi është i rëndësishëm, tema duhet të jetë ende në pikën e duhur.

Planifikimi i trajnimit të bazuar në lojë është i shkëlqyeshëm – përveç nëse, sigurisht, nxënësit tuaj nuk e kuptojnë vërtet qëllimin. Pa qëllime të qarta të lojës, si rezultatet dhe rezultatet e synuara, nxënësit mund të humbasin interesin. Dhe, pa shpërblime të qarta, të tilla si distinktivë dhe çmime, nxënësit mund të humbasin motivimin. Qëllimet dhe shpërblimet duhet të jenë pjesë përbërëse e fazës së planifikimit dhe zhvillimit të lojës.

**Pjesa 02: Planifikimi i gamifikimit. Si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit (çfarë, pse, si?) - AKTIVITET TRAJNUES**

Kjo pjesë e modulit përmban një aktivitet gjithëpërfshirës mësimor mbi planifikimin e gamifikimit. Qëllimi i këtij aktiviteti është të mbështesë nxënësit që të kuptojnë më mirë se cila është mënyra më e mirë për të planifikuar gamifikimin në punën e të rinjve, si të planifikohet për të arritur përvojën mësimore.

| TITULLI I SESIONIT                            | GAMING TO LEARNING                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gjatësia e përfaqësuar                        | 2 orë                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Madhësia e grupit                             | deri në 30 pjesëmarrës                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Pajisjet, materialet dhe hapësira e nevojshme | <p>Letër A4<br/> Letër flipchart<br/> Pence<br/> Shenja me ngjyra<br/> Revista<br/> Gërshërë<br/> Ngjitës<br/> Shirit ngjitës<br/> Hyrje në internet<br/> Laptopë/smartphone<br/> Projektor/ekran<br/> Hapësirë e madhe<br/> Tavolina (të paktën aq sa grupet e formuara) dhe karrige</p>                                                                                                                                                |
| Objektivat                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• TPër të mbështetur pjesëmarrësit në kuptimin e gamifikimit dhe përdorimin e tij në mjedise të ndryshme</li> <li>• Për të kuptuar logjikën edukative të lojërave dhe cilat metoda të mundshme mund të përdorin për të gamifikuar përvojën e të mësuarit dhe anasjelltas</li> <li>• Për t'i bërë pjesëmarrësit më të hapur për përdorimin e gamifikimit në aktivitetet që ata zbatojnë</li> </ul> |

**Pershkrim i detajuar**
**Hyrje/ 15 minuta**

Lehtësuesit duhet të prezantojnë seancën dhe ofrojnë teorike hyrje rreth të mësuarit aspektet e lojërave .  
 Pjesëmarrësit duhet të ndahen në grupe-5 grupe (6 persona) me detyrën të zgjedhin një lojë nga dhënë fletë (lehtësuesit duhet të sigurojë të fletë nga 10 të njohura video lojërave) dhe identifikojnë të mundshme të mësuarit përvojë nga të të zgjedhura lojërave  
<https://www.ign.com/articles/the-best-100-video-games-of-all-time>

Grupi punë/kohëzgjatja totale 1h 15 minuta  
 Gjatë lojës dhe eksplorimit të lojës, reflektoni rreth elementeve dhe qasjet, nxjerrin aspektet e të mësuarit dhe përgatisin një prezantim mbi kërkesat e mëposhtme:

- Rendisni aspektet të lojës që janë ose mund të jetë edukativ
- Cili është lloji i veprimtarisë mësimore që mund të zhvillojë nga loja?
- Cila është njohuria e saktë që lojtarët mund të fitojnë?
- Cilat janë aftësitë që mund të fitojë një lojtar?
- Çfarë qëndrimesh mund të ndryshojë një lojtar apo miratuar?
- Përshkruani hap pas hapi si do ju kthesë kjo lojëra (ose pjesë e ajo) në Dhe të mësuarit aktivitetet me të mundshme sfidat dhe përcaktojnë si të lojërave mund të jetë të përdorura si një arsimore aktivitetet
- Rendisni atë që do të zgjidhni si shpërblim për një lojtar.

**Prezantimi dhe reagime/30 min**
**Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin**

Te jesh present. Kontrolloni për të parë nëse pjesëmarrësit janë të kënaqur dhe e kanë kuptuar se çfarë duhet të bëjnë.

Nëse është e nevojshme, jepuni atyre më shumë materiale për të shqyrtuar

**Pjesa 03: Planifikimi i gamifikimit. Si të planifikohen në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit (çfarë, pse, si?) - Veprimtari mësimore e vetëdrejtuar**

**Testoni njohuritë tuaja duke iu përgjigjur pyetjeve të kuizit të mëposhtëm:**  
<https://grow-project.eu/video-tutorials>

**Test your knowledge by answering the questions of the GROW quiz:**  
<https://grow-project.eu/quiz>

### **SHTOJCA 1: Fletëpalosje e AKTIVITETIT**

Pritini udhëzimet dhe jepini një rast secilit grup. Kur grupi vendos se cilën lojë do të përdorë, ai u jep atyre më shumë informacion mbi lojën e zgjedhur. Kjo duhet të përgatitet paraprakisht. Këto janë thjesht shembuj. Ju mund të përdorni tuajin.

#### **Grupi i parë:**

Ju lutemi zgjidhni një nga lojërat e propozuara nga lista që dëshironi të elaboroni më tej dhe të identifikoni një përvojë të mundshme mësimore. Gjatë lojës dhe eksplorimit të lojës, reflektoni rreth elementeve dhe qasjet, nxjerrin aspektet e të mësuarit dhe përgatisin një prezantim mbi kërkesat e mëposhtme:

- Rendisni aspektet të lojë që janë ose mund të jetë edukativ
- Cili është lloji i veprimtarisë mësimore që mund të zhvillojë nga loja?
- Cila është njohuria e saktë që lojtarët mund të fitojnë?
- Cilat janë aftësitë që mund të fitojë një lojtar?
- Çfarë qëndrimesh mund të ndryshojë një lojtar apo miratuar?
- Përkthuesi hap pas hapi si do ju kthesë kjo lojërat (ose pjesë e ajo) në Dhe të mësuarit aktivitet me të mundshme sfidat dhe përcaktojnë si të lojëra mund të jetë të përdorura si një aktivitet arsimor
- Rendisni atë që do të zgjidhni si shpërblim për një lojtar.

Fleta e lojës:

1. **Super Metroid**
2. **The Legend of Zelda: A Link to the Past**
3. **Portal 2**
4. **Super Mario World**
5. **Mass Effect 2**

1. **Red Dead Redemption 2**
2. **Half-Life 2**
3. **Disco Elysium**
4. **Grand Theft Auto V**
5. **Hades**

### Grupi dy:

Ju lutemi zgjidhni një nga lojërat e propozuara nga lista që dëshironi të elaboroni më tej dhe të identifikoni një përvojë të mundshme mësimore. Gjatë lojës dhe eksplorimit të lojës, reflektoni rreth elementeve dhe qasjet, nxjerrin aspektet e të mësuarit dhe përgatisin një prezantim mbi kërkesat e mëposhtme:

- Rendisni aspektet të lojë që janë ose mund të jetë edukativ
- Cili është lloji i veprimtarisë mësimore që mund të zhvillojë nga loja?
- Cila është njohuria e saktë që lojtarët mund të fitojnë?
- Cilat janë aftësitë që mund të fitojë një lojtar?
- Çfarë qëndrimesh mund të ndryshojë një lojtar apo miratuar?
- Përshkruani hap pas hapi si do ju kthesë kjo lojëra (ose pjesë e ajo) në Dhe të mësuarit aktivitet me të mundshme sfidat dhe përcaktojnë si të lojërat mund të jetë të përdorura si një arsimore aktivitet
- Rendisni atë që do të zgjidhni si shpërblim për një lojtar.

Fleta e lojës:

- |                                                   |                              |
|---------------------------------------------------|------------------------------|
| 1. <b>Super Mario 64</b>                          |                              |
| 2. <b>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</b> | 6. <b>The Last of Us</b>     |
| 3. <b>Castlevania: Symphony of the Night</b>      | 7. <b>BioShock</b>           |
| 4. <b>Halo 2</b>                                  | 8. <b>Bloodborne</b>         |
| 5. <b>The Witcher 3: Wild Hunt</b>                | 9. <b>Undertale</b>          |
|                                                   | 10. <b>Street Fighter II</b> |

### Grupi i tretë:

Ju lutemi zgjidhni një nga lojërat e propozuara nga lista që dëshironi të elaboroni më tej dhe të identifikoni një përvojë të mundshme mësimore. Gjatë lojës dhe eksplorimit të lojës, reflektoni rreth elementeve dhe qasjet, nxjerrin aspektet e të mësuarit dhe përgatisin një prezantim mbi kërkesat e mëposhtme:

- Rendisni aspektet të lojë që janë ose mund të jetë edukativ
- Cili është lloji i veprimtarisë mësimore që mund të zhvillojë nga loja?
- Cila është njohuria e saktë që lojtarët mund të fitojnë?
- Cilat janë aftësitë që mund të fitojë një lojtar?
- Çfarë qëndrimesh mund të ndryshojë një lojtar apo miratuar?
- Përshkruani hap pas hapi si do ju kthesë kjo lojërat (ose pjesë e ajo) në Dhe të mësuarit aktivitet me të mundshme sfidat dhe përcaktojnë si të lojëra mund të jetë të përdorura si një arsimore aktivitet
- Rendisni atë që do të zgjidhni si shpërblim për një lojtar.

Fleta e lojës:

- |                               |                                                |
|-------------------------------|------------------------------------------------|
| 1. <b>Super Mario Bros. 3</b> | 6. <b>Metal Gear Solid 3: Snake Eater</b>      |
| 2. <b>Portal</b>              | 7. <b>Minecraft</b>                            |
| 3. <b>Chrono Trigger</b>      | 8. <b>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</b> |
| 4. <b>God of War</b>          | 9. <b>Sid Meier's Civilization IV</b>          |
| 5. <b>Half-Life: Alyx</b>     | 10. <b>Metal Gear Solid</b>                    |

**Grupi i katërt:**

Ju lutemi zgjidhni një nga lojërat e propozuara nga lista që dëshironi të elaboroni më tej dhe të identifikoni një përvojë të mundshme mësimore. Gjatë lojës dhe eksplorimit të lojës, reflektoni rreth elementeve dhe qasjet, nxjerrin aspektet e të mësuarit dhe përgatisin një prezantim mbi kërkesat e mëposhtme:

- Rendisni aspektet të lojë që janë ose mund të jetë edukativ
- Cili është lloji i veprimtarisë mësimore që mund të zhvillojë nga loja?
- Cila është njohuria e saktë që lojtarët mund të fitojnë?
- Cilat janë aftësitë që mund të fitojë një lojtar?
- Çfarë qëndrimesh mund të ndryshojë një lojtar apo miratuar?
- Përshkruani hap pas hapi si do ju kthesë kjo lojëra (ose pjesë e ajo) në Dhe të mësuarit aktivitet me të mundshme sfidat dhe përcaktojnë si të lojëra mund të jetë të përdorura si një arsimore aktivitet
- Rendisni atë që do të zgjidhni si shpërblim për një lojtar.

Fleta e lojës:

- |                                  |                                                  |
|----------------------------------|--------------------------------------------------|
| 1. <b>Super Mario Bros.</b>      | 6. <b>Resident Evil 4</b>                        |
| 2. <b>Half-Life</b>              | 7. <b>Metroid Prime</b>                          |
| 3. <b>Halo: Combat Evolved</b>   | 8. <b>Pokémon Yellow</b>                         |
| 4. <b>Red Dead Redemption</b>    | 9. <b>Star Wars: Knights of the Old Republic</b> |
| 5. <b>Shadow of the Colossus</b> | 10. <b>EarthBound</b>                            |

**Grupi i pestë:**

Ju lutemi zgjidhni një nga lojërat e propozuara nga lista që dëshironi të elaboroni më tej dhe të identifikoni një përvojë të mundshme mësimore. Gjatë lojës dhe eksplorimit të lojës, reflektoni rreth elementeve dhe qasjet, nxjerrin aspektet e të mësuarit dhe përgatisin një prezantim mbi kërkesat e mëposhtme:

- Rendisni aspektet të lojë që janë ose mund të jetë edukativ
- Cili është lloji i veprimtarisë mësimore që mund të zhvillojë nga loja?
- Cila është njohuria e saktë që lojtarët mund të fitojnë?
- Cilat janë aftësitë që mund të fitojë një lojtar?
- Çfarë qëndrimesh mund të ndryshojë një lojtar apo miratuar?
- Përshkruani hap pas hapi si do ju kthesë kjo lojëra (ose pjesë e ajo) në Dhe të mësuarit aktivitetet me të mundshme sfidat dhe përcaktojnë si të lojëra mund të jetë të përdorura si një arsimore aktivitetet
- Rendisni atë që do të zgjidhni si shpërblim për një lojtar.

Lista e lojërave:

- |                             |                                               |
|-----------------------------|-----------------------------------------------|
| 1. <b>Tetris</b>            | 6. <b>Rise of the Tomb Raider</b>             |
| 2. <b>Doom</b>              | 7. <b>Super Mario World 2: Yoshi's Island</b> |
| 3. <b>Final Fantasy XIV</b> | 8. <b>SimCity 2000</b>                        |
| 4. <b>Ms. Pac-Man</b>       | 9. <b>Animal Crossing: New Horizons</b>       |
| 5. <b>Journey</b>           | 10. <b>Monkey Island 2: LeChuck's Revenge</b> |

Ilmazhi 1: Burimi: <https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

Ilmazhi 2: Burimi: <https://www.hurix.com/selecting-gamification-services/>

### **Materialet e përdorura:**

<https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

<https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

<https://www.elearninglearning.com/examples/gamification/module/?open-article-id=15365761&article-title=elearning-gamification--how-to-implement-gamification-in-your-learning-strategy&blog-domain=elmllearning.com&blog-title=elearningmind>

[https://www.researchgate.net/publication/264129666\\_Strategies\\_for\\_Meaningful\\_Gamification\\_Concepts\\_behind\\_Transformative\\_Play\\_and\\_Participatory\\_Museum](https://www.researchgate.net/publication/264129666_Strategies_for_Meaningful_Gamification_Concepts_behind_Transformative_Play_and_Participatory_Museum)

## MODULI 05: Mjete praktike për krijimin e aktiviteteve të gamifikimit

### IHYRJE

Ky modul përmban informacione mbi mjete praktike online dhe offline që janë të dobishme në krijimin e aktiviteteve të gamifikimit në fushën e punës me të rinjtë. Ai përmban një hyrje të shkurtër teorike të mjeteve, pasuar nga aktivitetet përkatëse të dobishme në trajnimet për punëtorët dhe edukatorët e rinj. Objekti i këtij moduli është të arrihen rezultatet e mëposhtme të të nxënës:

| TEMA                                                              | Njohuritë                                                                                            | Shkathtësitë                                                                                                                                                                         | Shkathtësitë                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Mjetet praktike për krijimin e aktiviteteve të gamifikimit</b> | Njoftim me mjetet që mund të ndihmojnë në krijimin e aktiviteteve të gamifikimit, online dhe offline | Aftësi për të identifikuar mjete që mund ta përkrahin krijimin e aktiviteteve të gamifikimit dhe të zgjidhet me sukses mjeti që është më i përshtatshëm për objektivat e aktivitetit | Gatishmëri për të përdorur mjete të ndryshme për ta lehtësuar planifikimin, përgatitjen dhe krijimin e aktiviteteve të gamifikimit |

**PJESA 01. TEORIA****1. Çilat janë mjetet dhe teknika e gamifikimit?**

Gamifikimi bazohet në shumëllojshmërinë e mjeteve dhe teknikave që e përmirësojnë angazhimin e nxënësve, motivimin dhe përqendrimin e tyre. Softveri i përdorur në gamifikim përbëhet nga mjete dhe platforma të ndryshme që lejojnë aplikimin e mekanizmave të lojës në kontekste të ndryshme jo loje si puna, shkolla dhe aktivitetet joformale. Duke parë interesin e shtuar për gamifikimin dhe komponentët e gamifikuara, projektuesit e aplikacioneve dhe prodhuesit e softverëve krijuan shumë mjete duke përdorur veçori dhe elemente specifike që ndihmojnë në rritjen e motivimit të nxënësve, performancën e punonjësve dhe atraktivitetin e aktiviteteve mësimore.

Megjithatë, duhet të theksohet megjithatë, se gamifikimi nuk ka të bëjë vetëm me teknologjinë, por me dizajnin. Prandaj nuk është e nevojshme të ofrohet përmes internetit ose me përdorimin e ndonjë mjeti dixhital. Aktivitetet që zhvillohen offline mund t'i përshtatin lehtësisht ndjeshmërinë e lojës për të krijuar një përvojë tërheqëse dhe motivuese. Kjo është jashtëzakonisht e rëndësishme në mësimin joformal dhe informal që përdoret zakonisht nga punonjësit e rinj dhe organizatat e të rinjve.

Në këtë modul, do t'i ndajmë me ju disa prej mjeteve më të dobishme digjitale, por edhe teknikat që i prezantojnë veçoritë e gamifikimit në aktivitetet offline.

**1.2 Mjetet digjitale për gamifikim****1.2.1 Actionbound** (<https://en.actionbound.com/>)

Actionbound është një mjet i dobishëm për krijimin e aktiviteteve ndërvepruese me grupe njerëzish në hapësirat e jashtme. Ky aplikacion jep mundësinë për të organizuar një turne edukativ në qytet, shëtitje me guidë ose gjueti argëtuese për thesare si një aktivitet që i afron anëtarët e ekipit me njëri-tjetrin.

Në mesin e shumë opsioneve, ofron një modalitet kuizi me pyetje që lejon marrjen e pikëve brenda numrit të shtuar më parë të përpjekjeve ose dënimeve të mundshme për numrin e gabimeve ose kohën e shpenzuar. Platforma mundëson edhe turne që zhvillohen midis anëtarëve të një ekipi. Kjo ju mundëson të shtoni fotografi dhe video që mund të shënohen në aplikacion dhe janë të nevojshme për të vazhduar me një detyrë tjetër. Actionbound ju lejon të konfiguroni peizazhin e gjuetisë së thesarit në çdo vend, siç është qyteti juaj, duke drejtuar lojtarët me sugjerime në Google Maps.

Ky mjet është veçanërisht interesant për aktivitetet e ndërtimit të ekipeve dhe për turne në qytet të bazuara në gamifikim. Prezanton një faktor konkurrence, tabelë të pikëve dhe argëtim duke mësuar për vende të reja.



### 1.2.2 Quizlet Live (<https://quizlet.com/>)

Quizlet është platformë mësimore që mund të përdoret si nga edukatorët e të rinjve ashtu edhe nga nxënësit për ta strukturuar ose përmirësuar mësimin. Kjo ju lejon të praktikoni dhe konsolidoni përmbajtjen përmes kartave interaktive, me diagrame (të cilat ju lejojnë të shënoni pjesën e një imazhi ose ilustrimi emrin ose termin e të cilit duhet ta dini), me mënyrën e të mësuarit (me të cilën mjeti bën një plan të përshtatjes në mënyrë që nxënësit ta mësojnë përmbajtjen në kohën e planifikuar) ose përmes veprimeve të gamifikuara si lojëra me kohën dhe rezultatin. Përmbajtja mund të importohet. Mund të krijohen njësi studimi bazuar në shënime ose dokumente ekzistuese në formatin e dokumenteve Word, Excel ose Google, për shembull.

### 1.2.3 Pear Deck (<https://www.peardeck.com/googleslides>)



Përmirësimi i performancës së shpjegimeve dhe prezantimeve tona si edukatorë të të rinjve është i mundur. Duke shtuar gamifikimin me platforma si Pear Deck, edukatorët mund ta përmirësojnë performancën e shpjegimeve dhe prezantimeve të tyre duke shtuar një masë të gamifikimit në sllajdet e tyre të prezantimeve.

Pear Deck është një mjet i drejtpërdrejtë i prezantimeve që funksionon me prezantimet e Google Slides ose PowerPoint, duke i lejuar nxënësit t'i shohin sllajdet në pajisjet e tyre. Kur e prezantojnë një mësim, nxënësit mund të marrin përmbajtje të tilla si pyetje, fotografi ose çdo lloj materiali mbështetës. Qëllimi i tij është t'i bëjë klasat me dydrejtëmshë për të përfituar sa më shumë nga shpjegimet. Edhe mësimdhënësit mund të shtojnë sllajde interaktive për të kërkuar komente, të bëjnë një vlerësim të shpejtë formativ ose thjesht të shohin se si ndihen nxënësit e tyre sot. Kur nxënësit përgjigjen, përgjigjet e tyre mund të ndahen në mënyrë anonime nga edukatori, kështu që vetëm ata e dinë se kush e ka dhënë cilën përgjigje. Kjo i lejon nxënësit të ndihen të sigurt për t'u përgjigjur, duke e ditur se shokët e klasës nuk mund t'i identifikojnë për një përgjigje të pasaktë.

Pear Deck ofron 5 lloje të ndryshme pyetjesh/përgjigjesh ndërvepruese: 'Përgjigje e zvarritshme' (nxënësit zvarritin objektet mbi rrëshqitje), 'Përgjigje për vizatim' (Nxënësit vizatojnë mbi rrëshqitjen brenda) 'Përgjigje falas: Tekst' (përgjigje të gjata), 'Përgjigja pa pagesë: Numri' (përgjigje numerike) dhe 'Zgjedhje të shumta' (pyetësor).

Pear Deck është më shumë se vetëm një mjet i prezantimeve pasi që ka edhe lojën e fjalorit Flashcard Factory. Flashcard Factory i mundëson edukatorit të ngarkojë ose të krijojë një listë fjalësh dhe përkufizimesh duke përdorur përkufizimet e tyre ose duke i nxjerrë ato nga një fjalor i integruar. Më pas nxënësit formojnë çifte dhe me radhë shkruajnë fjali me ato fjalë dhe vizatojnë një figurë për ta ilustruar fjalinë e tyre. Ata fitojnë pikë për ekipin e tyre kur letrat e tyre vlerësohen në fund. Flashcards mund të eksportohen në Quizlet Live për mësim të mëtejshme.

#### 1.2.4 Quizizz (<https://quizizz.com/>)



Quizizz është një aplikacion që iu mundëson edukatorëve të gamifikojnë orën përmes zhvillimit të kuizeve, duke tërhequr kështu vëmendjen e nxënësit dhe madje duke e nxitur të mësuarit aktiv. Përveç kësaj, i mundëson nxënësit të vetëvlerësohet me lojëra sfiduese për të përcaktuar njohuritë e tij.

Aplikacioni iu lejon nxënësve të bëjnë kuize në lidhje me çdo lloj teme, qoftë me radhë, qoftë të caktuar nga grupi nga edukatorët e të rinjve. Nxënësit nuk kanë nevojë të regjistrohen pasi që do të jenë edukatorët ata që do t'iu sigurojnë qasje në pyetësorët përmes një kodi të lojës. Studentët e shohin gjithmonë përmbajtjen në pajisjet e tyre, qofshin kompjuterë personal, laptop, tabletë apo telefona të mençur.

Ekzistojnë pesë lloje të pyetësorëve që mund të krijohen në platformë: 'Zgjedhja e shumëfishtë' (pyetësori), 'Kutia e kontrollit' (shumë përgjigje të sakta), 'Plotëso vendet bosh' (shkruaje përgjigjen në hapësirën e dhënë), 'Pyetje të hapura' (përgjigje të gjata) dhe 'Sondazh' (nuk është vetëm një përgjigje e saktë, për t'i njohur opinionet). Poashtu, në pyetësorë mund të përdoret përmbajtja mediatike si videot ose imazhet.

Mënyrat e lojës janë krijuar për të inkurajuar konkurrencë të shëndetshme midis studentëve. Mund ta zgjidhni mënyrën e 'lojës' për kuiz kur filloni një kuiz live. Kjo mënyrë i lejon studentët individualë të përgjigjen me ritmin e tyre, por rezultatet mund të grupohen nga ekipi kolektiv ose mund të konkurrojnë individualisht kundër njëri-tjetrit.

Quizizz jep njohuri të hollësishme në nivel klase dhe nxënësi për çdo kuiz. Duke përdorur reagime si nga kuizet e drejtpërdrejta ashtu edhe nga detyrat e shtëpisë, krijoni statistika që janë të përqendruara si te nxënësi ashtu edhe te klasa. Mund të monitorohet progresi i çdo nxënësit, mund të përcaktohet niveli i të kuptuarit të një lënde dhe mund të vlerësohet kurba e të mësuarit për secilën detyrë.



### 1.2.5 **Socrative** (<https://www.socrative.com/>)

Socrative është një aplikacion falas që e lejon edukatorin e të rinjve t'i motivojë studentët të marrin pjesë në orë dhe ta përcjellin progresin e tyre përmes testeve me zgjedhje të shumëfishta, vlerësimeve ose aktiviteteve të tjera.

E përputhshme me çdo pajisje (kompjuter, tablet apo telefon i mençur), një nga përparësitë e saj është se studentët nuk duhet të krijojnë një profil personal për të qenë në gjendje ta përdorin aplikacionin; ku edukatori e ka profilin e tij, të lidhur me email, do të jetë e mjaftueshme.

Për sa i përket aktiviteteve të disponueshme në aplikacion, ofrohen opsione të shumta: 'Kuiz' (pyetësor), 'Gara në Hapësirë' (pyetësor me numërim mbrapsht) ose 'Biletë Dalje' (pyetësor me renditjen e rezultateve). Poashtu mund të zgjidhet lloji i përgjigjeve midis 'Zgjedhjeve të shumëfishtë' (përgjigje e shumëfishtë), 'E vërtetë ose e gabuar' (saktë ose pasaktë) dhe 'Përgjigje e shkurtër' (përgjigje e shkurtër).

Në të tri rastet, edukatorja do të mund t'i shohë drejtpërdrejt përgjigjet e nxënësve dhe në fund të testit do të mund t'i shohin ato në një raport që ruhet në vetë aplikacionin. Në këtë mënyrë, do ta shihni progresin akademik të secilit student individualisht, si dhe do t'i shihni pyetjet që nuk i kanë ditur në mënyrë që të mund të ktheheni për ta përsëritur përmbajtjen nëse mendoni se është e përshtatshme. Lojërat vendosin renditje që mund të përdoren si një formë vlerësimi.

Funksioni Space Race inkurajon rivalitet të këndshëm midis nxënësve. Duke bërë që individët ose grupet të garojnë nëpër ekran me përgjigjet e duhura, vlerësimi me nota mund të shndërrohet në aktivitet argëtues. Duke e bërë atë garë mes pjesëmarrësve, festimet janë të siguruara.

Ekzistojnë poashtu dy opsione pagese (Socrative PRO për nivelin fillor dhe Socrative PRO për nivelin e mesëm dhe Kompanitë), të cilat përfshijnë veçori më të avancuara.



### 1.2.6 **Kahoot** (<https://kahoot.com/schools-u/>)

Kahoot është platformë falas që lejon krijimin e një loje argëtuese mësimore në pak minuta. Kahoot jep mundësinë për të zgjedhur nga formate të ndryshme, një afat kohor për t'u përgjigjur dhe numrin e pyetjeve. Poashtu, videot, imazhet dhe diagramet mund t'iu shtohen pyetjeve për ta shtuar angazhimin. Për më tepër, janë 3 pako me pagesë që ofrojnë veçori më të sofistikuara.

KKahoots luhet më së miri në grup. Për t'u bashkuar në një lojë, nevojitet një kod unik i trajtuar nga organizatori i lojës. Lojtarët përgjigjen në pajisjet e tyre, ndërsa pyetjet shfaqen në një ekran të përbashkët. Një nga përparësitë e tij është se studentët nuk kanë nevojë të krijojnë profil personal për ta përdorur aplikacionin. Platforma është e përshtatshme për çdo pajisje (kompjuter, tablet ose telefon i mençur). Përveç kësaj, në lojërat e drejtpërdrejta, sfidat kahoot mund të dërgohen që lojtarët t'i plotësojnë në ritmin e tyre - për shembull, për detyrat e shtëpisë ose trajnime në distancë.

Ekzistojnë lloje të ndryshme pyetjesh për të zgjedhur: 'Kuiz' (pyetësor) ose 'E vërtetë ose e gabuar' (e saktë ose pasaktë). "Lloji i përgjigjes" (përgjigje e shkurtër), "Rrëshqitës" (qëlloni numrin në një rrëshqitës) dhe "Enigma" (vendosni përgjigjet në rendin e duhur) janë lloje të tjera pyetjesh që janë pjesë e pakos premium.

Pas çdo raundi të një kuizi, jepen pikët. Përgjigjet e sakta dhe shpejtësia japin më shumë pikë. Ekziston një podium me 3 lojtarët ose ekipet më të mira në fund të lojës në kahoot. Kjo veçori është krijuar për lojtarët që janë vazhdimisht të etur për të mësuar dhe duan të festojnë së bashku me shokët e klasës. Poashtu, edukatorët mund të japin çmime për ata që arrijnë në podium

#### 1.2.7 **Mentimeter** (<https://www.mentimeter.com/>)



Mentimetër është një mjet që e nxit angazhimin e studentëve me sondazhe të drejtpërdrejta, kuize, pyetje me zgjedhje të shumëfishta dhe re të fjalëve. Platforma ju lejon të krijoni prezantime interaktive me redaktues të lehtë për t'u përdorur në internet. Mundëson mbledhjen e opinioneve të audiencës në aktivitetin e drejtpërdrejt, i cili jo vetëm që kursen kohë, por mundëson edhe përshtatjen e detyrës me publikun. Për më tepër, pas përfundimit të prezantimit, ekziston mundësia për të ndarë dhe bartur rezultatet për analiza të mëtejshme. Poashtu, këto rezultate mund të krahasohen me kalimin e kohës për të parë progresin e nxënësve tuaj.

#### 1.2.8 **H5P** (<https://h5p.org/>)



H5P është një platformë për krijimin dhe ndarjen e përmbajtjes interaktive html5 në shfletues. Platforma ju lejon të krijoni video interaktive, kuize, prezantime ose skenarë të degëzimit, të cilat prezantojnë veçori të gamifikuara në një proces të mësimit individual. Përfshin një larmi përmbajtjesh (karta dialogu, fjalëkryqe, tërhiq dhe lësho, gjej fjalë, gjeje përgjigjen, pikat e nxehta të imazheve dhe shumë të tjera) që mund të jenë të dobishme jo vetëm për krijimin e një aktiviteti të vetëm, por për tërë kursin e trajnimit për mësim individual.

**1.2.9 Genially** (<https://genial.ly/it/>)

Aplikacioni Genially është një mjet dixhital për krijimin e prezantimeve dhe grafikave interaktive. Mund të jetë i dobishëm në punën me fëmijët dhe të rinjtë. Në mesin e shumë opsioneve të prezantimit, ky mjet ofron animacione të pasura, kuize dhe dhoma arratisjeje me interaktivitet. Përmbajtja standarde është falas.

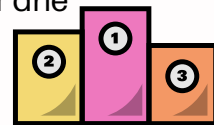
**1.3 Teknikat e gamifikimit offline**

Gamifikimi ka të bëjë kryesisht me teknologjitë e reja dhe mjetet digjitale. Megjithatë, nuk ka nevojë që aplikacionet ta përfshijnë gamifikimin në aktivitete të ndryshme. Ekzistojnë një sërë teknikash që ndihmojnë për t'i dhënë audiencës suaj një përvojë emocionuese. Për më tepër, shumë nga këto metoda përdoren me sukses në shumë aktivitete joformale dhe joformale, siç janë aktivitetet e famshme hapëse.

Në vijim janë dhënë disa këshilla se si ta zbatoni gamifikimin në aktivitetet tuaja:

**1. Sistemi i librezave**

Sistemi i librezave është një strukturë e simboleve (librezave) që njerëzit mund t'i fitojnë duke arritur detyra të ndryshme që i ilustronë njohuritë dhe shkathtësitë e tyre [1]. Librezat mund të përdoren për ta zëvendësuar sistemin e pikëve. Ato japin një shpërblim të thjeshtë për progresin e arritur dhe përbëjnë arritje të dukshme.

**2. Sistemi i pikëve**

Është elementi më tipik dhe më i njohur i gamifikimit. Sistemi i thjeshtë i pikëve jep një ndjenjë të arritjes dhe e shpërblen përfundimin e detyrës.

**3. Mjedisi konkurrues**

Në shumicën e lojërave ekziston një faktor i konkurrencës që krijon angazhim dhe motivim të lojtarëve. Krijimi i aktiviteteve të bazuara në konkurrencë mund të ndihmojë në ndërtimin e një pune ekipore dhe ta rrisë performancën e pjesëmarrësve.

**4. Tabelat e liderëve**

Tabelat e liderëve nënkuptojnë dhënien e vlerësimeve të menjëhershme dhe të një ndjenje konkurrence mes pjesëmarrësve, duke i lënë të ndihen krenar për arritjet e tyre.

### 5. Tregimet dhe rrëfimet

Duke i shtuar këto elemente mund të krijoni aktiviteteve interesante dhe angazhuese, sidomos për pjesëmarrësit e rinj.

### 6. Objektivat dhe sfidat e qarta

Tregojuni pjesëmarrësve tuaj se cilat janë objektivat kryesorë të aktivitetit dhe përcaktoni detyra sfiduese për ta rritur interesimin e tyre.



### 7. Kureshtja dhe elementi i befasisë

Përdorni befasi të papritura në aktiviteteve tuaja që do t'i mbajnë pjesëmarrësit kureshtarë për hapat e ardhshëm. Poashtu, elementet e befasisë iu ndihmojnë ta shmangni mërzinë dhe përsëritjen e detyrave.

Aktivitetet më tipike të lojërave offline janë lojërat simuluese dhe lojërat me role që mund të përdoren për të mbledhur ide të ndryshme, për ta nxitur punën në grup, për ta përmirësuar komunikimin ose për të ndihmuar në menaxhimin e konflikteve.

#### Referencat

1. IGI Global (<https://www.igi-global.com/dictionary/badge-system/50941>)
2. <https://hatrabbits.com/en/gamification/>
3. <https://xperiencify.com/gamification-tools/>

## Pjesa 02: MJETET PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË GAMIFIKIMIT - AKTIVITET TRAJNUES

Kjo pjesë e modulit fokusohet në trajtimin e mjeteve të ndryshme praktike dhe metodave të gamifikimit përmes përdorimit të tyre praktik. Qëllimi kryesor i këtyre aktiviteteve është njohja e pjesëmarrësve me shumëllojshmërinë e mjeteve dhe pajisja e tyre me njohuritë e krijimit të aktiviteteve me përdorimin e këtyre mjeteve.



**Actionbound**

| TITULLI I SESIONIT                              | MJETET PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË GAMIFIKMIT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kohëzgjatja mesatare                            | 120 minuta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Madhësia e grupit                               | deri në 30 pjesëmarrës                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Pajisjet, materialet & hapësira e nevojshme     | Internet<br>Telefona të mençur                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Objektivat                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Të njihen pjesëmarrësit me Actionbound</li> <li>Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjetit të ri dhe mënyrat e përdorimit të tij</li> <li>Pjesëmarrësit të bëhen të gatshëm për integrimin e një mjeti digjital në aktivitetet e përditshme</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Përshkrimi i hollësishëm                        | <p><b>Pjesa 01: Çfarë është Actionbound? (15 minuta)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siguroini që të gjithë e kanë instaluar me sukses aplikacionin dhe janë kyçur</li> <li>Shpjegoni shkurtimisht përdorimin e këtij aplikacioni</li> <li>Pyetje</li> </ul> <p><b>Pjesa 02: Eksplorimi i qytetit (90 min)</b></p> <p>Bëni grupe të reja të përziera dhe siguroini që së paku një person ka qasje në internet përjashta.</p> <p>Turne në qytet me Actionbound – zbulimi i 7 sekreteve të Bolonjës</p> <p><b>Pjesa 3: Komente, përshtypje për qytetin dhe aplikacionin (15 min)</b></p> |
| Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

**Mentimeter**

| TITULLI I SESIONIT                          | MJETE PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË GAMIFIKMIT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kohëzgjatja mesatare                        | 70 minuta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Madhësia e grupit                           | deri në 30 pjesëmarrës                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Pajisjet, materialet & hapësira e nevojshme | Internet<br>Laptop/telefona të mençur<br>Projektor/ekran<br>Tavolina (së paku po aq sa numri i grupeve të formuara)<br>dhe karrige                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Objektivat                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Të njihen pjesëmarrësit me Mentimeter</li> <li>Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjetit të ri dhe mënyrat e përdorimit të tij</li> <li>Pjesëmarrësit të bëhen të gatshëm për integrimin e një mjeti digjital në aktivitetet e përditshme</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Përshkrimi i hollësishëm                    | <p>Sesioni ndahet në pjesë të ndryshme.</p> <p><b>Pjesa 01: Çfarë është Mentimeter? (15 minuta)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kur të përdoret:<br/>Stuhi idesh, vlerësim, kuize, testim, për ta rritur angazhimin e audiencës gjatë prezantimit, për të marrë vlerësime të menjëhershme nga publiku</li> <li>Shfaqja e veçorive nga uebfaqja:<br/><a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a></li> <li>Çfarë duhet të dini nëse jeni duke marrë pjesë:<br/>Shëno kodin<br/>Shto përgjigjen dhe dorëzo</li> <li>Video shpjeguese:</li> <li>Tutorial video: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=on_lb7SP6Go">https://www.youtube.com/watch?v=on_lb7SP6Go</a></li> </ul> |

|                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                               | <p><b>Pjesa 02: Pyetje dhe përshtypje (10 minuta)</b></p> <p>Lejoni pjesëmarrësit të flasin për mendimet e tyre rreth mjetit të prezantuar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Për çfarë mendoni se është i dobishëm ky mjet?</li> <li>• Si mund ta përdorni në aktivitetet tuaja të përditshme?</li> </ul> <p><b>Pjesa 03: Punë në grupe (25 minuta)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ndani pjesëmarrësit në grupe prej afro 4-5 personash (5 minuta)</li> <li>• Ndani secilit grup detyrën *veçori të ndryshme për secilin grup* (krijuesi i sondazheve, retë e fjalëve, kuizi, P&amp;P, Anketa)</li> <li>• Jepuni pjesëmarrësve kohë (20 min) për t'i kryer detyrat e dhëna në grupe</li> </ul> <p><b>Pjesa 04: Prezantimet e punëve në grupe dhe komentet e fundit (20 minuta)</b></p> <p>Kërkoni secilit grup ta prezantojë punën e tyre dhe të komentojnë për procesin e përgatitjes së detyrës në kuadër të përdorimit të Mentimeter.</p> |
| <p><b>Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin</b></p> | <p>Jini të vëmendshëm. Shikoni nëse pjesëmarrësit ndihen rehat dhe e kuptojnë se çfarë duhet të bëjnë.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

**Genially**

| TITULLI I SESIONIT                          | MJETE PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË GAMIFIKMIT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kohëzgjatja mesatare                        | 80 min                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Madhësia e grupit                           | deri në 30                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Pajisjet, materialet & hapësira e nevojshme | <ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop/ Telefona të mençur (së paku 1 për grup)</li> <li>Lidhje të qëndrueshme interneti</li> <li>Projektor/ekran</li> <li>Tavolina dhe karrige</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Objektivat                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Të njihen pjesëmarrësit me Genially</li> <li>Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjetit të ri dhe mënyrat e përdorimit të tij</li> <li>Pjesëmarrësit të bëhen të gatshëm për integrimin e një mjeti digjital në aktivitetet e përditshme</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Përshkrimi i hollësishëm                    | <p><b>Pjesa 1: Çfarë është Genially? (15 minuta)</b></p> <p>Mundësitë e përdorimit<br/>           Karakteristikat specifike të veçorive të ndryshme<br/>           Si të menaxhohet regjistrimi dhe përdorimi i uebfaqes</p> <p><b>Pjesa 2: Le të eksplorojmë! (40 minuta)</b></p> <p>Secili grup pjesëmarrësish do të marrë një situatë specifike në të cilën duhet të krijohet një detyrë duke përdorur Genially. Situatat:</p> <p>1. Jeni aktivistë mjedisorë dhe përpiqeni ta rrisni ndërgjegjësimin për rëndësinë e ndotjes (ose problemeve të tjera specifike) tek të rinjtë. Si do ta prezantonit idenë tuaj?</p> |

|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                        | <p>2. Jeni një grup artistësh të rinj që përpiqen ta bëjnë portfolion e tyre të dukshëm në internet. Mundohuni të prezantoni punën tuaj duke përdorur aplikacionin.</p> <p>3. Jeni mësime të reja në shkollë të mesme, që po shpik një stil të ri më tërheqës të mësimit. Zgjidhni temën dhe përgatitni një detyrë të shkurtër që na tregon orën tuaj interaktive.</p> <p>4. Sapo keni hapur një kompani biznesi dhe duhet të gjeni një mënyrë për ta promovuar punën tuaj përmes mediave sociale. Provoni të krijoni përmbajtjen tuaj duke përdorur këtë aplikacion.</p> <p><b>Pjesa 3: Prezantime të shkurta pasuar nga diskutime rreth vështirësive dhe vlerësime për autorët (25 minuta)</b></p> |
| <b>Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin</b> | Jini të vëmendshëm. Shikoni nëse pjesëmarrësit ndihen rehat dhe e kuptojnë se çfarë duhet të bëjnë.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

### Socrative

| <b>TITULLI I SESIONIT</b>                   | <b>MJETE PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË GAMIFIKMIT</b>                                                                                                                          |
|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Madhësia e grupit                           | 85 min                                                                                                                                                                                   |
| Madhësia e grupit                           | deri në 30                                                                                                                                                                               |
| Pajisjet, materialet & hapësira e nevojshme | <ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop/ Telefona të mençur (së paku 1 për grup)</li> <li>Internet i qëndrueshëm</li> <li>Projektor/ekran</li> <li>Tavolina dhe karrige</li> </ul> |

|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objektivat                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Të njihen pjesëmarrësit me Genially</li> <li>• Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjetit të ri dhe mënyrat e përdorimit të tij</li> <li>• Pjesëmarrësit të bëhen të gatshëm për integrimin e një mjeti digjital në aktivitetet e përditshme</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Përshkrimi i hollësishëm                        | <p><b>Pjesa 1: Çfarë është Socrative? (25 minuta)</b></p> <p>Përgatitni një test dhe jepuni pjesëmarrësve për ta zgjidhur nga telefonat e tyre e mençur. Rezultati do të shihet në projektorin e madh në mënyrë që atmosfera të bëhet konkurruese. Përmes përmbytjes së testit shpjegoni karakteristikat kryesore të aplikacionit, mundësitë e përdorimit dhe diskutoni aftësitë e tij për punën e të rinjve</p> <p><b>Pjesa 2: Punë në grupe (40 minuta)</b></p> <p>Pjesëmarrësit mund ta përdorin kohën e tyre për ta eksploruar aplikacionin individualisht dhe më pas të përpiqen të krijojnë një test ose ndonjë veçori tjetër vetë në grupe më të vogla (3-4) për një temë të zgjedhur.</p> <p><b>Pjesa 3: Prezantime të shkurta pasuar nga diskutime rreth vështirësive dhe vlerësime për autorët (20 minuta)</b></p> |
| Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin | <p>Jini të vëmendshëm. Shikoni nëse pjesëmarrësit ndihen rehat dhe e kuptojnë se çfarë duhet të bëjnë.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

### Kahoot

| TITULLI I SESIONIT                          | MJETE PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË GAMIFIKMIT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kohëzgjatja mesatare                        | 85 min                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Madhësia e grupit                           | deri në 30                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Pajisjet, materialet & hapësira e nevojshme | <ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop/ Telefona të mençur (së paku 1 për grup)</li> <li>Lidhje e qëndrueshme interneti</li> <li>Projektor/ekran</li> <li>Tavolina dhe karrige</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Objektivat                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Të njihen pjesëmarrësit me Kahoot</li> <li>Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjetit të ri dhe mënyrat e përdorimit të tij</li> <li>Pjesëmarrësit të bëhen të gatshëm për integrimin e një mjeti digjital në aktivitetet e përditshme</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Përshkrimi i hollësishëm                    | <p><b>Pjesa 1: Çfarë është Kahoot? (15 minuta)</b></p> <p>Mundësitë e përdorimit<br/>Karakteristikat specifike të veçorive të ndryshme<br/>Pyetje</p> <p><b>Pjesa 2: Përgatitja e testit (40 minuta)</b></p> <p>Secili grup kombëtar pjesëmarrësish do të marrë një detyrë për ta prezantuar vendin e tij gjatë një kuizi që duhet të krijohet duke përdorur Kahoot. Mund të jeni kreativë, të përdorni video, muzikë, foto, meme ose çfarëdo që ju duket e përshtatshme për idenë tuaj.</p> <p><b>Pjesa 3: Zgjidhja e kuizeve në ekipet e njëjta kombëtare dhe gara për çmimin e vogël (30 minuta)</b></p> |

Këshilla, rekomandime  
për trajnerin/lehtësuesin

Shikoni nëse pjesëmarrësit ndihen rehat dhe e kanë  
kuptuar se çfarë duhet të bëjnë.

### Quizlet

| TITULLI I SESIONIT                             | MJETE PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË<br>GAMIFIKMIT                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kohëzgjatja mesatare                           | 70 min                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Madhësia e grupit                              | deri në 30                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Pajisjet, materialet &<br>hapësira e nevojshme | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop/ Telefona të mençur (së paku 1 për grup)</li> <li>• Internet i qëndrueshëm</li> <li>• Projektor/ekran</li> <li>• Tavolina dhe karrige</li> </ul>                                                                                           |
| Objektivat                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Të njihen pjesëmarrësit me Quizlet</li> <li>• Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjetit të ri dhe mënyrat e përdorimit të tij Pjesëmarrësit të bëhen të gatshëm për integrimin e një mjeti digjital në aktivitetet e përditshme</li> </ul> |
| Përshkrimi i hollësishëm                       | <b>Pjesa 1: Shpjegim i shkurtër teorik i mjetit (15 min)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mundësitë e përdorimit</li> <li>• Veçoritë e ndryshme</li> </ul>                                                                                                                     |

|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                 | <p><b>Pjesa 2:</b> Krijoni llogari në Quizlet dhe përpikuni ta bëni një ushtrim për t'iu mësuar nxënësve fjalë të reja të një gjuhë që e zgjidhni. Bëni një prezantim të shkurtër duke i përdorur opsionet e ofruara në Quizlet dhe përgatituni të na bindni që jeni profesori më i mirë në mesin tonë! (30 min)</p> <p><b>Pjesa 3:</b> Prezantime të shkurta dhe diskutim rreth përvijës me përdorimin e këtij aplikacioni (20 minuta)</p> |
| Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

### Pear Deck

| TITULLI I SESIONIT                          | MJETE PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË GAMIFIKMIT                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kohëzgjatja mesatare                        | 70 min                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Madhësia e grupit                           | deri në 30                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Pajisjet, materialet & hapësira e nevojshme | <ul style="list-style-type: none"> <li>Laptop/ Telefona të mençur (së paku 1 për grup)</li> <li>Internet i qëndrueshëm</li> <li>Projektor/ekran</li> <li>Tavolina dhe karrige</li> </ul>                                                                                                         |
| Objektivat                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Të njihen pjesëmarrësit me Genially</li> <li>Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjetit të ri dhe mënyrat e përdorimit të tij</li> <li>Pjesëmarrësit të bëhen të gatshëm për integrimin e një mjeti digjital në aktivitetet e përditshme</li> </ul> |

|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Përshkrimi i hollësishëm                        | <p><b>Pjesa 1: Çfarë është Dardha Deck? (25 minuta)</b></p> <p>Prezantim i shkurtër për studim e Dardhë Deck</p> <p>Veçoritë, pyetje</p> <p><b>Pjesa 2 (40 minuta)</b></p> <p>Duke përdorur Pear Deck bëni një prezantim të shkurtër me qëllim që të ndërveproni me nxënësit në situatat e dhëna:</p> <p>Grupi 1 - hapja e orës/njoftimi me auditorin;</p> <p>Grupi 2 - prezantimi i temës së re të zgjedhur duke iu ofruar nxënësve pyetjet të cilave duhet t'iu përgjigjen;</p> <p>Grupi 3 - Dëshironi të vlerësoni sa janë të kënaqur nxënësit tuaj pas orës;</p> <p><b>Pjesa 3:</b> Prezantime të shkurta pasuar nga diskutime rreth vështirësive dhe vlerësime për autorët (15 minuta)</p> |
| Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin | <p>Jini të vëmendshëm. Shikoni nëse pjesëmarrësit ndihen rehat dhe e kanë kuptuar se çfarë duhet të bëjnë.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

### Quizziz

| TITLE OF THE SESSION                        | MJETE PRAKTIKE PËR KRIJIMIN E AKTIVITETEVE TË GAMIFIKMIT                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kohëzgjatja mesatare                        | 80 min                                                                                                                                                                                           |
| Madhësia e grupit                           | deri në 30                                                                                                                                                                                       |
| Pajisjet, materialet & hapësira e nevojshme | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laptop/ Telefona të mençur (së paku 1 për grup)</li> <li>• Internet i qëndrueshëm</li> <li>• Projektor/ekran</li> <li>• Tavolina dhe karrige</li> </ul> |

|                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objektivat                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>Të njihen pjesëmarrësit me Quizziz</li> <li>Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjetit të ri dhe mënyrat e përdorimit të tij</li> <li>Pjesëmarrësit të bëhen të gatshëm për integrimin e një mjeti digjital në aktivitetet e përditshme</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Përshkrimi i hollësishëm                        | <p><b>Pjesa 1: Çfarë është Quizziz? (15 minuta)</b></p> <p>Mundësitë e përdorimit<br/>Karakteristikat specifike të veçorive të ndryshme<br/>Si të menaxhohet regjistrimi dhe përdorimi i uebfaqes</p> <p><b>Pjesa 2 (30 minuta)</b></p> <p>Bëni kuize në grupe të vogla rreth temave që i zgjidhni. Përpiquni ta përdorni shumicën e mundësive të dhëna në aplikacion. Disa ide: Eurovizioni, klubet sportive, ushqimi, gjuhët...</p> <p><b>Pjesa 3: Zgjidhja e kuizeve, analizat e rezultateve pasuar nga diskutimi rreth vështirësive dhe ofrimi i vlerësimeve për autorët (35 minuta)</b></p> |
| Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin | Jini të vëmendshëm. Shikoni nëse pjesëmarrësit ndihen rehat dhe e kanë kuptuar se çfarë duhet të bëjnë.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## Pjesa 03: MATERIALE RRETH MJETEVE TË GAMIFIKIMIT QË MUND T'Ë SHIKONI NË SHTËPI

**GROW video tutorials:** <https://grow-project.eu/video-tutorials>

**Test your knowledge by answering the questions of the GROW quiz:**  
<https://grow-project.eu/quiz>

## Moduli 06 Metodat e testimit dhe vlerësimit të gamifikimit (librezat, vetëvlerësimi, kuizet, etj.)

### HYRJE

Ky modul është përgatitur për të shërbyer si hyrje në metodat e testimit dhe vlerësimit të gamifikimit, që përdoren në shumicën e mjeteve dhe softverëve të mësimit elektronik.

Moduli përmban një pjesë të shkurtër teorike, të shoqëruar me ushtrime përkatëse që mund të përdoren në Trajnimet e Trajnerëve, ose në trajnimet për punëtorët dhe edukatorët e rinj dhe përfundon me një sërë aktivitete të pavarura mësimore dhe testuese.

Qëllimi i këtij moduli është të arrihen rezultatet e mëposhtme mësimore:

| TEMA                                                                                            | Njohuritë                                                                 | Shkathtësitë                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Qëndrimet                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Metodat e testimit dhe vlerësimit të gamifikimit (librezat, vetëvlerësimi, kuizet, etj.)</b> | Njohuri të metodave të ndryshme të testimit dhe vlerësimit të gamifikimit | <ul style="list-style-type: none"> <li>Aftësi për të zgjedhur metodat e testimit dhe vlerësimit që iu përshtaten më së miri aktiviteteve dhe objektivave të të nxënit</li> <li>Aftësi për t'i përshtatur metodat ekzistuese të testimit dhe vlerësimit për t'iu përshtatur aktiviteteve të caktuara dhe grupeve të synuara</li> </ul> | Vetëdijesim për rëndësinë e përdorimit të metodave të duhura të testimit dhe vlerësimit në çdo aktivitet të gamifikimit! |

**PJESA 01. HYRJE**

Me zhvillimin e shpejtë të teknologjisë dhe ndryshimin e mënyrës së të nxënies të studentëve, nevojitet përfshirje e qasjeve të ndryshme të mësimdhënies dhe vlerësimit të përmirësuara nga teknologjia e informacionit dhe komunikimit. Një nga trendet e studimeve bashkëkohore në arsim është aplikimi i lojërave kompjuterike edukative dhe gamifikimit. Në modulin e mëposhtëm do të prezantohen mjediset e mësimi elektronik/Sistemet e Menaxhimit të Mësimi (SMM); testimi, duke përfshirë testimin nga kolegët dhe testimin individual; si dhe lojëra kompjuterike dhe lojëra edukative.

**1.1. Gamifikimi dhe lojërat edukative kompjuterike**

Në botën e sotme tejet dinamike dhe teknologjike, sistemet arsimore kanë nevojë për mjete të mësimdhënies dhe mësimnxënies për të qenë më efikase. Njëra prej zgjidhjeve është integrimi i TIK-ut në aktivitetet edukative dhe shfaqja e platformave elektronike të të mësuarit për aktivitetet e mësimdhënies dhe mësimnxënies në sistemin arsimor. Mësimi elektronik mbulon kështu të ashtuquajturën mësimnxënie elektronike që përkufizohet si "aktivitete të mësimnxënies dhe mësimdhënies përmes mediave të ndryshme elektronike" dhe "përdorimin e informacionit dhe teknologjive kompjuterike për të krijuar përvoja të të mësuarit". Praktika tregon se, varësisht nga nevojat specifike arsimore, mund të përdoren qasje të ndryshme pedagogjike, të mbështetura nga mjetet e duhura teknologjike. Gamifikimi është shembull i një tendence të re dhe moderne në arsim, përmes të cilit, me ndihmën e TIK-ut, mund të organizohen trajnime interesante, emocionalisht tërheqëse, të përshtatura me pritshmëritë dhe interesat "digjitale vendase" të studentëve. Në përgjithësi, gamifikimi nënkupton përdorimin e elementeve të lojës në procesin mësimor. Gamifikimi nuk fokusohet në një lojë mësimore, por në krijimin e një përvoje loje në një përmbajtje ose aktivitet të caktuar mësimor. Përmes tij aplikohen elemente dhe mekanika të lojës që ndikojnë në emocionet, ndjenjat, mendimet dhe sjelljet e nxënësve për të arritur objektivat e përcaktuara mësimore. Disa nga elementet më të zakonshme dhe më të njohura janë: fitimi i librezave, pikëve dhe çmimeve; kalimi nëpër nivele dhe tregimi i rrëfimeve; tabelat e liderëve dhe renditje; reagime; sfida; konkurrenca, e kështu me radhë.

Edhe pse Gamifikimi është shtrirë në të gjithë botën në institucionet e arsimit të lartë dhe në nivelin fillor të sistemeve arsimore, ai mbetet ende një koncept i ri dhe ende nuk është eksploruar mjaftueshëm. Në fakt, ende nuk ka një mendim të prerë dhe unanim se sa dhe cilat janë elementet e tij. Lojërat edukative kompjuterike kanë për qëllim mësimin ose testimin dhe vlerësimin e njohurive për një lëndë të caktuar, lidhur me arritjen e objektivave të caktuara mësimore.

Gamifikimi dhe lojërat edukative kompjuterike mund të aplikohen si në nivelin mikro - për ta realizuar një aktivitet të vetëm mësimor si krijimi i situatave me probleme, formimi i koncepteve, kontrollimi dhe vlerësimi i njohurive dhe aftësive, etj., ashtu edhe në nivelin makro - realizimi i një teme të tërë nga përmbajtja, kapitulli ose e tërë lënda.

## **1.2. Vlerësimi në mjediset arsimore dhe në mësimin elektronik**

Testimi i ka disa parime themelore të cilat mund të kategorizohen si në vijim:

1. Testimi i duhur për përforcimin dhe ruajtjen e informatave
2. Testimi mund të identifikojë fusha të përforuara dhe ato që kanë nevojë për trajtim
3. Testimi mund të ofrojë një qasje të vazhdueshme ndaj elementeve brenda kurrikulës
4. Testimi mund ta rrisë autonominë e nxënësve duke i nxitur nxënësit ta vlerësojnë progresin e tyre
5. Testimi mund t'i motivojë nxënësit të kenë synime
6. Përmes testimit mund të vlerësohet efektiviteti i mësimdhënies

Testimi i moduleve të mësuara është roli drejtues në çdo proces arsimor. Mund të identifikohen dy lloje të testimit:

- a) në bazë të normës: testimi që e përcakton suksesin e një nxënësi në krahasim me nxënësit e tjerë.
- b) në bazë të kriterëve: synimi i tij është ta identifikojë suksesin e nxënësit individual në lidhje me një grup objektivash të të nxënësve. Vlerësimi në bazë të kriterëve përcakton një nivel të arritshmërisë për të përcaktuar se a janë arritur objektivat e të nxënësve duke iu referuar objektivave të të nxënësve. Nëse e krahasojmë me elementet e gamifikimit, librezat së bashku me tabelat e liderëve përbëjnë testim normativ. Caktimi i librezave dhe pikëve së bashku me kalimin në nivelin tjetër pas arritjes së një numri të caktuar të pikëve ose librezave të mbledhura si elemente të gamifikimit përbën testim në bazë të kriterëve.

Testimi i njohurive dhe aftësive mund të bëhet për të përcaktuar nivelin fillestar të nxënësve, testimin formativ, testimin përmbledhës. Mund të bëhet edhe nga pedagogu, në mënyrë të pavarur nga studenti, me kriterë të vetë-testimit të përcaktuara paraprakisht, nga kolegët kur punojnë në projekt individual ose në grup - testimi nga kolegët. Tani është e mundur të bëhet testimi i njohurive dhe aftësive në mjedise të mësimit elektronik jo vetëm përmes testit me lloje të ndryshme pyetjesh, por edhe përmes aktiviteteve bashkëpunuese si në wiki, blog, seminar. Është vërejtur se studentët e MOOCs (Massive Online Open Course) kanë mungesë motivimi dhe përkushtimi kur bëjnë testim të kolegëve. Modeli i gamifikuar i testimit të kolegëve mund të jetë zgjidhje për këtë.

### **1.3. Mjetet dhe llojet e vetë-testimit**

Në vijim do të trajtohet zbatimi i vetë-testimit, testimit nga kolegët dhe testimi në mjediset e mësimit elektronik përmes gamifikimit.

- Me sistem të integruar – bëhet me ndarjen fillestare të SMM-ve. Ndarja fillestare në vetvete nuk përfshin lojëra edukative por i ka disa funksione të gamifikimit të integruara në thelb. Platforma Moodle i mbështet dy kategori të librezave si funksion thelbësor: librezat në uebfaqe – për përdoruesit e uebfaqes dhe lidhur me aktivitetet që zhvillohen në uebfaqe.
- Librezat e kursit – iu jepen përdoruesve të regjistruar në kurs dhe lidhur me aktivitetet në kuadër të kursit

Të dyja shpërblimet mund të bëhen me dorë nga kujdestarët ose në mënyrë automatike dhe janë në përputhje me Mozilla Open Badges

- Funksionet specifike të sistemit – mundësitë për të shtuar funksione të gamifikimit dhe lojëra edukative si funksione (module, plugin) të zhvilluara veçanërisht për metodën e SMM, që nuk mund të përdoren në një SMM tjetër. Moodle e ka një grup të gjerë funksionesh specifike të zhvilluara në sistem që quhen plugin të grupuara përbrenda si blloqe dhe aktivitete.
  - Level Up! Është plugin falas që mundëson opsione të shtuara të gamifikimit si ndarja automatike e pikëve, përcaktimi i saktë i numrit të pikëve që i marrin nxënësit për veprimet e tyre, tabela e liderëve për ta shtuar konkurrencën, paraqitja e suksesit aktual të nxënësve sipas nivelit të ardhshëm, niveleve dhe pikëve që iu duhen.

<https://levelup.plus/>

- Game ofron një varg lojërash që përfshihen si aktivitete të kursit – hangman, crossword, cryptex, millionaire, Sudoku, Snakes and Ladders, The hidden picture dhe Libri me pyetje.

[https://moodle.org/plugins/mod\\_game](https://moodle.org/plugins/mod_game)

- Quizventure është një plugin që shfaq pyetje në formë kuizi dhe përgjigjet e mundshme bien si anije kozmike dhe nxënësit duhet ta gjuajnë të saktën. Ky plugin mund të përdoret për testim dhe vetë-testim.

[https://moodle.org/plugins/mod\\_quizgame](https://moodle.org/plugins/mod_quizgame)

- Stash ka për qëllim t'i nxisë ndërveprimet e nxënësve me aktivitetet e kursit duke iu dhënë artikuj si çmime që mund t'i mbledhin. Poashtu, paraqitet një bllok me çmimet që i ka mbledhur nxënësi deri më tani. Ky plugin nuk është shumë i përshtatshëm për t'u përdorur pasi që duhet të kopjohen e të barten disa kode për të përfshirë artikuj. Ai mund të përdoret vetëm për vetë-testim.

[https://moodle.org/plugins/block\\_stash](https://moodle.org/plugins/block_stash)

- Mootivated (për shkollat) dhe Motrain (për trajnime të punëtorëve) janë aplikacione celulare që e nxisin përpjekjen e nxënësit/punëtorit për të mësuar në Moodle. Për aktivitetet dhe/ose përmbajtjen e kaluar fitohen monedha virtuale (d.m.th. pikë).

Nxënësit mund t'i shpenzojnë monedhat në aplikacion, për shembull, për ta ndryshuar pamjen personale ose për të blerë diçka nga dyqani virtual. Këto plugin mund të përdoren për vetë-testim.

<https://moodle.org/plugins/?q=mootivated>

[https://moodle.org/plugins/local\\_mootivated](https://moodle.org/plugins/local_mootivated)

- Ranking block i monitoron ngjarjet e përfundimit të aktiviteteve dhe jep pikë sipas kriterëve për të gjitha aktivitetet që mësime nxënësi dëshiron t'i monitorojë. Ky plugin mund të përdoret për vetë-testim duke përdorur renditjen e nxënësve.

[https://moodle.org/plugins/block\\_ranking](https://moodle.org/plugins/block_ranking)

Një zgjidhje interesante e problemit me testimin e kolegëve në mjetin e Moodle për ndarjen e librezave mund të jetë duke përdorur një plugin me të cilin zbatohet një grup librezash që mund t'iu ndahen nxënësve nga nxënësit dhe në këtë mënyrë e mbështet testimin e kolegëve në projektet e softverëve.

- Funksionet e bazuara në standarde – funksionet e zhvilluara sipas specifikave SCORM, xAPI dhe LTI. Këto specifika janë të hapura dhe falas. Kjo qasje në vetvete garanton interoperabilitet të funksioneve mes SMM-ve të ndryshme nëse i mbështesin këto specifika.
  - SCORM (Sharable Content Object Reference Model) është krijuar dhe mirëmbahet nga Nisma ADL (Mësimi i avancuar i shpërndarë). Përmbajtja mësimore e zhvilluar sipas kësaj specifike mund të përfshijë lojëra kompjuterike edukative ose mund të zbatohen funksionet e gamifikimit. Progresi i nxënësit mund të përcillet kur nxënësi bën pushim gjatë procesit mësimor ose kur është duke e luajtur lojën. Poashtu, pikët e testit që i arrijnë nxënësit raportohen në SMM.

<https://scorm.com/>

- *LTI* (Interoperabiliteti i Mjeteve Mësimore) është një specifikë e krijuar dhe që mirëmbahet nga Konsorciumi Global Mësimor IMS. Qëllimi parësor i saj është të lidhen në mënyrë të sigurt platformat mësimore (SMM ose portalet) me aplikacionet dhe mjetet e jashtme mësimore në mënyrë standarde. SMM-të që zbatojnë LTI mund të përdorin përmbajtje dhe shërbime të jashtme dhe mund të marrin detyra dhe të dhëna të notave nga mjetet e jashtme të testimit. Me një fjalë, sipas specifikave të LTI-së, i kemi dy anë: ofruesin LTI dhe konsumuesin LTI (SMM). Deri në LTI 2.0, SCORM preferohej për zbatimin e lojërave kompjuterike arsimore në LMS për shkak të aftësive më të mira për përcjelljen e veprimeve të nxënësit.

<https://www.imsglobal.org/activity/learning-tools-interoperability>

- *xAPI* (Experience API), i njohur edhe si Tin Can API, është specifikë që mirëmbahet nga Nisma ADL. XAPI mundëson krijimin e ekosistemit të mësimin elektronik në të cilin LMS-të dhe aplikacionet e ndryshme mund të ndajnë të dhëna rreth performancës së nxënësit dhe t'i ruajnë këto të dhëna në një LRS (Dyqani i të dhënave mësimore). Në vend të një morie të gjerë veprimesh të përdoruesve në LMS, XAPI mund t'i përcjellë aktivitetet në mjedisin simulues ose në një aplikacion celular dhe performancën personale ose ekipore në lojën kompjuterike edukative. Informatat e ruajtura në LRS mund të kthehen në SMM me qëllim të notimit.

<https://xapi.com/>

## **PJESA 02 Metodat e testimit dhe vlerësimit të gamifikimit (librezat, vetë-testimi, kuizet) - AKTIVITET TRAJNUES**

Kjo pjesë e modulit përmban një aktivitet gjithëpërfshirës mësimor lidhur me mjetet e ndryshme të vetë-testimit dhe metodat e vlerësimit. Qëllimi i këtij aktiviteti është të ofrohen dhe të aftësohen nxënësit për përdorimin e mjeteve të ndryshme të testimit.



|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>TITULLI I SESIONIT</b>                              | <b>HYRJE NË GAMIFIKIM</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Kohëzgjatja mesatare</b>                            | 4 orë                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Madhësia e grupit</b>                               | deri në 30 pjesëmarrës                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Pajisjet, materialet &amp; hapësira e nevojshme</b> | <p>Fleta A4<br/>Lapsa<br/>Kompjuter<br/>Qasje në Moodle<br/>Plugin<br/>Ngjyra<br/>Revista<br/>Internet<br/>Laptop/telefona të mençur<br/>Projektor/ekran<br/>Hapësirë të madhe<br/>Tavolina (së paku po aq sa numri i grupeve të formuara) dhe karrige</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Objektivat</b>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Të njohohen nxënësit me metodat e ndryshme të testimit që përdoren në mësimdhënie dhe mësimnxënie</li> <li>• Të mbështeten pjesëmarrësit në zbulimin e mjeteve dhe softverëve të rinj që përdoren për vetë-testim</li> <li>• Të praktikohet përdorimi i mjeteve dhe softverëve</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Përshkrimi i hollësishëm</b>                        | <p>Ky sesion ndahet në pjesë të ndryshme.</p> <p><b>Pjesa 01: Hyrje në gamifikim dhe testim</b></p> <p><b>Çfarë është gamifikimi? Çfarë është vetë-testimi?</b></p> <p>Gjatë kësaj pjese, do të diskutohen me nxënësit parimet e testimit dhe vlerësimit dhe qëllimi i testimit.</p> <p>Do të shfaqen disa video dhe do të diskutohen gjatë 30 min</p> <p><u><a href="#">Assessment in Education: Top 14 Examples - YouTube</a></u></p> <p><u><a href="#">The Principles of Testing and Assessment - YouTube</a></u></p> <p><u><a href="#">Purpose of Assessments: The Why? - YouTube</a></u></p> |

|                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                               | <p><b>Pjesa 02:</b> Testimi në arsim dhe në mjediset e mësimi elektronik</p> <p><b>Hapi 01:</b> Lehtësuesi do ta bëjë një prezantim për t'i prezantuar mjetet dhe softverët e testimit (1 orë)</p> <p><b>Hapi 02:</b> Secilit grup i jepet një metodë/mjet dhe e zhvillojnë atë (1 orë)</p> <p><b>Hapi 03:</b> Secili grup e bën një prezantim të shkurtër duke e prezantuar atë (1 orë)</p> <p><b>Pjesa 03: Diskutimi dhe përfundimi</b></p> <p><b>Hapi 01:</b> Secili grup propozon anët pozitive dhe negative për çdo mjet në fletë të vogla ngjitëse (10 min)</p> <p><b>Hapi 02:</b> Të gjithë pjesëmarrësit do të shtojnë në këto fleta për: nevojat, lehtësimin, përmirësimin e kolonës (10min)</p> <p><b>Hapi 03:</b> Të gjithë pjesëmarrësit diskutojnë për rezultatet (20 min)</p> |
| <p><b>Këshilla, rekomandime për trajnerin/lehtësuesin</b></p> | <p>Jini të vëmendshëm. Shikoni nëse pjesëmarrësit ndihen rehat dhe e kuptojnë se çfarë duhet të bëjnë.</p> <p>Nëse është e nevojshme, jepuni më shumë materiale për t'i shqyrtuar, siç janë artikujt, videot në YouTube, udhëzuesit...</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

**PPJESA 03 Metodat e testimit dhe vlerësimit të gamifikimit (librezat, vetë-testimi, kuizet) - AKTIVITET I PAVARUR MËSIMOR**

Lexoni me kujdes rastin e mëposhtëm të studimit në lidhje me Gamifikimin në mësimin e gjuhës. Më pas, përgatitni mjetin tuaj të vetë-testimit të gamifikimit që do të përdoret në aktivitetet e trajnimit lokal si vetë-testim në gamifikim.