

GROW

GAMIFY YOUR YOUTH WORK



Gamify youR yOuth Work

Handbook on Gamification
in
Youth Work

Gamify youR yOuth Work



Project number: no. 101052049

Call: ERASMUS-YOUTH-2021-CB

Project start date: 01.01.2022

Project end date: 31.12.2023



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



TABELA E PËRMBAJTJES

1. MBI PROJEKTIN	3
2. REKOMANDIME SE SI TË PËRDORNI MANUALIN	5
3. Partnerët dhe Anëtarët e Grupit Të Punës në Projekt	7
3.1. Mbi Partnerët e Projektit	7
3.1.1. YouNet APS	7
3.1.2. People in Focus	7
3.1.3. Fundación General de la Universidad de Burgos	8
3.1.4. Open Data Kosovo	9
3.1.5. K.A.N.E.	10
3.1.6. TC Taraba	10
3.2. Anëtarët e Grupit të Punës në Projekt	11
4. KURRIKULA E GAMIFIKIMIT NË PUNËN RINORE	12
4.1. Hyrje në Gamifikim	12
4.1.1. Çfarë është?	12
4.1.2. Cilët janë elementet kryesorë?	13
4.1.3. Cilat janë përfitimet?	15
4.2. Gamifikimi në punën rinore dhe edukimin jo-formal	16
4.2.1. Si funksionon? Përfitimet dhe rreziqet	16
4.3. Gamifikimi në punën rinore dhe edukimin jo-formal – shembuj dhe raste studimore	24
4.3.1. Rast Studimor: Përdorimi i Lojrave Kompjuterike në Punën Rinore	24
4.3.2. Rast Studimor: Gamifikimi në hapësirat e edukimit informal në arsimin e lartë (në kontekstin e transformimit dixhital të arsimit)	27
4.4. Planifikimi i Gamifikimit. Si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit	32
4.4.1. Çfarë është strategjia e gamifikimit?	32
4.4.2. Si të planifikoni gamifikimin?	36
4.4.3. Pse është e rëndësishme të planifikoni gamifikimin?	36
4.5. Mjete praktike për krijimin e aktiviteteve të gamifikimit	37
4.5.1. Actionbound	38
4.5.2. Quizlet Live	38
4.5.3. Pear Deck	39
4.5.4. Quizizz	40
4.5.5. Socrative	41
4.5.6. Kahoot	42
4.5.7. Mentimeter	43
4.6.8 H5P	43

Linku: https://h5p.org/	44
4.6.9 Genially	44
4.6.10 Plickers	46
4.6.11 Classcraft	47
4.6.12 Gamification offline	49
4.6. Metodat e vlerësimit të gamifikimit	52
4.6.1. Distinktivë, vetëvlerësime, kuize, etj.	54
6. TRAJNIMI I TË RINJVE NË GAMIFIKIM NË VENDET PARTNERE TË PROJEKTIT	73
6.1 Shqipëria	73
6.2 Greqia	73
6.3 Itali	74
6.4 Kosova	74
6.5 Spanja	75
6.6 Mali i Zi	76
7. PËRVOJA E PROJEKTIT	77
8. PËRHAPJA E FJALËS PËR GAMIFIKIMIN	82

1. MBI PROJEKTIN

Qëllimi kryesor i projektit “GROW- Gamify youR yOuth Work” është të eksplorojë dhe të rrisë kapacitetin e të gjitha organizatave nga vendet e programit dhe ato partnere mbi gamifikimin në punën rinore. GROW kërkon të rrisë dhe zhvillojë kompetencat e punonjësve rinorë, falë zhvillimit të një kursi për punonjësit rinorë mbi metodat e gamifikimit, duke përfshirë materiale, video tutoriale dhe një kurrikul trajnimi. Rezultati kryesor i projektit është një manual që synon të mbështesë punonjësit rinorë me elemente dhe aplikacione të bazuara në lojëra për aktivitetet me të rinjtë. Organizatat partnere të projektit kanë ndarë praktikat e tyre më të mira mbi temën e projektit në mënyrë që të mblidhen metodat më të mira dhe të rrisin kapacitetet e punonjësve rinorë në nivel ndërkombëtar dhe veçanërisht në nivel lokal. Kjo u bë e mundur gjithashtu duke promovuar projektin dhe rezultatet e tij në konferencave ndërkombëtare online, trajnimeve në çdo vend partner dhe shpërndarjes së materialeve nëpërmjet faqeve të internetit dhe rrjeteve sociale të cdo partneri në projekt.

Grupet e synuara janë organizatat rinore dhe punonjësit rinorë (profesionistëve të cdo fushe që punojnë me të rinjtë), të cilët janë të interesuar në temat e të mësuarit me bazë lojën, mësimin online dhe gamifikimit në aktivitetet e tyre të përditshme dhe trajnimeve me të rinjtë, veçanërisht atyre të margjinalizuar.

Shkencëtarët e ditëve të sotme besojnë fuqishëm se lojërat janë një pjesë e rëndësishme e përvojës njerëzore. Gamifikimi po përdoret gjithnjë e më shumë në arsim për të nxitur motivimin e nxënësve dhe për të përmirësuar kështu rezultatet e të nxënësve. Ky është një trend në rritje në punën rinore. Shumë kërkime tregojnë se gamifikimi në arsim mund të përmirësojë motivimin dhe angazhimin, përmes metodave përfshirëse dhe të përqendruar tek nxënësi. Për më tepër, duke qenë se të rinjtë janë grupi shoqëror më dinamik i ekspozuar ndaj informacionit të shumtë dhe, rrjedhimisht, më pak të përgjegjshëm, punonjësit rinorë janë vazhdimisht në kërkim të mënyrave të reja për të angazhuar të rinjtë dhe për të komunikuar me ta në gjuhën e tyre. Gamifikimi të krijon mundësinë për të përmbushur nevojat e të rinjve dhe për t'i përfshirë më mirë ata në aktivitete të ndryshme. Për të përmbushur nevojat e punonjësve rinorë në krijimin e hapësirave të reja, më tërheqëse dhe më përfshirëse, organizatat nga 6 vende (Italia, Greqia, Spanja, Shqipëria, Kosova dhe Mali i Zi) kanë bashkuar forcat për të hartuar dhe zbatuar projektin **GROW – Gamifikoni Punën Tuaj Rinore**.

Projekti synon të rrisë kapacitetet e punonjësve rinorë në vendet pjesëmarrëse dhe më gjerë. Ata mund të përdorin metodat e gamifikimit dhe mjetet inovative në aktivitetet e tyre të përditshme me të rinjtë, veçanërisht me të rinjtë e margjinalizuar. Projekti “GROW” fokusohet në krijimin e një trajnimi të përzier (duke përfshirë kurrikula, video tutoriale dhe një manual) për

punonjësit rinorë. Trajnime lokale do të zhvillohen në secilin prej vendeve partnere dhe të gjitha materialet do të jenë të aksesueshme në website-in dhe mediat sociale të projektit dhe të partnerëve për të nxitur ripërdorimin dhe qëndrueshmërinë e tyre. Për më tepër, punonjësit rinorë të interesuar në temën e gamifikimit do të kenë një hapësirë të dedikuar për shkëmbimin e përvojave dhe praktikave më të mira në formën e një *“Community of Practice”*, të krijuar gjatë kohëzgjatjes së projektit.

2. REKOMANDIME SE SI TË PËRDORNI MANUALIN

Këtu mund të gjeni disa rekomandime se si të përdorni në mënyrë efektive manualin e gamifikimit:

- **Lexoni me kujdes: Së pari,** lexoni manualin nga fillimi deri në fund. Kjo do t'ju japë një kuptim gjithëpërfshirës të koncepteve, strategjive dhe praktikave më të mira që lidhen me gamifikimin.
- **Përcaktoni Qëllimet Tuaja:** Përcaktoni qartë qëllimet tuaja se si do të përdorni gamifikimin në projektin tuaj, qoftë kjo për të rritur angazhimin, për të përmirësuar rezultatet e të nxënësve ose për të përmirësuar përvojën e pjesëmarrësve. Pasi t'i njihni qëllimet tuaja, mund t'i përshtatni këshillat e manualit sipas nevojave tuaja specifike.
- **Zgjidhni Kapitujt e Duhur:** Manuali paraqet një gamë të gjerë temash që lidhen me gamifikimin. Zgjidhni kapitujt që janë më të përshtatshëm me qëllimet e projektit tuaj dhe fokusohuni në ato fillimisht. Gjithmonë mund të ktheheni tek kapitujt e tjerë më vonë.
- **Teorinë Zbatoheni në Praktikë:** Manuali mund të përmbajë koncepte teorike. Këto mund t'i përktheni në strategji dhe taktika praktike që mund të aplikohen në projektin tuaj. Mendoni se si mund të zbatoni në mënyrë efektive elementet e gamifikimit.
- **Testoni dhe Përsërisni:** Mendojeni zbatimin e gamifikimit si një proces të vazhdueshëm. Testoni qasje të ndryshme, mblidhni reagime dhe jini të gatshëm të përsërisni strategjitë tuaja të gamifikimit për të optimizuar rezultatet.
- **Angazhoni Palët e Interesuara:** Përfshini grupin tuaj të punës, palët e interesuara ose pjesëmarrësve në proces. Diskutoni rekomandimet e manualit me ta, merrni opinionet e tyre dhe sigurohuni që elementet e gamifikimit të plotësojnë pritshmëritë dhe nevojat e tyre.
- **Monitoroni dhe Matni:** Vendosni treguesit kryesorë të performancës për të matur ndikimin e gamifikimit. Monitoroni rregullisht këto metrika për të vlerësuar efektivitetin e strategjive tuaja të gamifikimit dhe për të bërë përshtatje sipas nevojës.
- **Qëndroni të Përditësuar:** Fusha e gamifikimit zhvillohet vazhdimisht. Qëndroni të përditësuar me tendencat më të fundit, rastet studimore dhe kërkimet në lidhje me gamifikimin. Manuali mund të mos mbulojë zhvillimet më të fundit, prandaj kërkoni burime shtesë.

- **Bashkëpunoni dhe Shkëmbeni Njohuritë:** Nëse jeni të suksesshëm me gamifikim, duhet të ndani përvojat dhe njohuritë tuaja me të tjerët në organizatën ose institucionin tuaj. Bashkëpunimi dhe shkëmbimi i njohurive mund të çojë në rezultate më të mira për të gjithë.
- **Personalizoni dhe Sillni Risi:** Ndërkohë që manuali ofron udhëzime të vlefshme, mos kini frikë të personalizoni dhe të sillni risi. Çdo projekt është unik dhe ajo që funksionon më mirë për një mund të mos funksionojë për një tjetër. Jini krijues në përshtatjen e gamifikimit në kontekstin tuaj specifik.
- **Kërkoni Këshilla nga Ekspertë:** Nëse hasni sfida ose keni nevojë për udhëzime më të thelluara, merrni parasysh konsultimin me ekspertë në fushën e gamifikimit. Ata mund të ofrojnë njohuri të specializuara dhe t'ju ndihmojnë në përshtatjen e strategjive me nevojat e projektit tuaj.
- **Kini parasysh Standartet e Etikës:** Gjithmonë merrni parasysh etikën në strategjinë tuaj të gamifikimit, veçanërisht në lidhje me privatësinë, miratimin dhe paanshmërinë. Sigurohuni që qasjet tuaja të përputhen me standartet etike dhe praktikatat më të mira.

3. Partnerët dhe Anëtarët e Grupit Të Punës në Projekt

3.1. Mbi Partnerët e Projektit

3.1.1. YouNet APS

YouNet APS është një organizatë e kualifikuar dhe inovative, e themeluar në maj 2010 në Bolonja. Organizata është aktive në fushën e edukimit, trajnimit dhe zhvillimit të të rinjve. YouNet APS ka përvojë të gjerë me programet e BE-së dhe faciliton qindra të rinj të cilët fitojnë përvojë dhe mundësi edukimi në të gjithë Italinë dhe Evropën çdo vit.

YouNet APS promovon, harton dhe kryen aktivitete të ndryshme, duke përfshirë mobilitetin dhe iniciativat e qytetarisë aktive evropiane, praktika pune afatmesme dhe afatgjata, projekte vullnetare dhe edukimi, aktivitete kulturore, sociale dhe editoriale, si dhe programe trajnimi dhe iniciativa promovuese, edukuese dhe informuese mbi temat e Evropës dhe të lidhura me të rinjtë, si papunësia dhe sipërmarrja e të rinjve.

YouNet APS punon shumë në territorin rajonal, veçanërisht në Bolonja dhe provincë, ku organizon rregullisht projekte, aktivitete dhe bashkëpunime me institucionet lokale dhe rajonale.

Kontakte:



www.you-net.eu



info@you-net.eu



3.1.2. People in Focus

People in Focus (PiF) është një organizatë jofitimprurëse, joqeveritare, jopolitike dhe e pavarur, e themeluar më 2014 në Tiranë, Shqipëri nga një grup profesionistësh aktivë të fushave të ndryshme. Organizata synon të mbështesë dhe përfaqësojë komunitetet në zhvillim në çështjet e të drejtave të njeriut dhe përfshirjes sociale, dialogut ndërkulturor, qytetarisë aktive, demokracisë, edukimit mediatik dhe fuqizimit të të rinjve. PiF angazhohet në mënyrë aktive në procesin e vazhdueshëm dhe afatgjatë që synon fuqizimin e qytetarëve dhe në vecanti të rinjve, përmes metodologjive të mirëpërcaktuara.

Puna jonë e përditshme fokusohet në ngritjen e kapaciteteve në fusha të ndryshme, duke përfshirë pjesëmarrjen aktive, monitorimin e institucioneve publike, mjedisin, luftimin e ekstremizmit të dhunshëm, policimin në komunitet, turizmin, AFP-në, etj. Përgjatë viteve, në kuadër të projekteve rajonale dhe evropiane People in Focus ka zhvilluar ekspertizë dhe njohuri duke përfshirë target grupe të ndryshme në aktivitetet kombëtare, rajonale dhe ndërkombëtare për t'i inkurajuar ata të diskutojnë dhe t'i japin zë shqetësimeve të tyre.

People in Focus krenohet me përvojën e gjerë në projekte që përfshijnë angazhimin e komuniteteve lokale përmes organizimit të shkëmbimeve rinore, trajnimeve, seminareve, fushatave ndërgjegjësuese, takimeve, webinar, vizitave studimore, sesioneve informuese, eventeve kulturore etj.

Kontakte:



www.peopleinfocus.org



peopleinfocualbania@gmail.com



3.1.3. Fundación General de la Universidad de Burgos


Fondacioni i Përgjithshëm i Universitetit të Burgos është një organizatë publike jofitimprurëse që promovon shkencën, kulturën, arsimin dhe ndihmën sociale për Universitetin e Burgos. FUBU ka një grup pune prej 25-30 profesionistësh që punojnë në arsim, punësim dhe inovacion në biznesi, me fokus në teknologjinë dhe transferimin e njohurive.


Fushat Kryesore:

- Trajnime: FUBU përpilon programet e trajnimit, kurset pasuniversitare, dhe seminarët në bashkëpunim me institucione dhe kompani.
- Aksesit në tregun e punës: Fondacioni bashkëpunon me kompani për të ofruar mundësi punësimi të rinjve të sapo diplomuar dhe studentëve nëpërmjet praktikave të punës, bursave dhe programeve të trajnimit
- Inovacion dhe Biznes: FUBU faciliton shkëmbimin e njohurive ndërmjet akademikëve dhe bizneseve, duke promovuar inovacionin dhe sipërmarrjen në rajon

- Zyra e Menaxhimit të projekteve Kjo zyrë mbështet projektet kombëtare dhe evropiane në fushat e shkencës sociale dhe të punësimit, zhvillimit rural, shkëmbimin e trajnimeve dhe teknologjisë

Kontakte:

 <https://fundacionubu.com/>

 fundacion.ubu@ubu.es




3.1.4. Open Data Kosovo

Open Data Kosovo (ODK) është një organizatë joqeveritare e teknologjisë qytetare e vendosur në Kosovë, e përkushtuar për të nxitur një ekosistemin lokal të teknologjisë. Që nga themelimi i tij në 2014, ekipi i ODK-së përbëhet nga entuziastë të teknologjisë me një mision për të përmirësuar praktikën e të dhënave të hapura, duke rritur përfundimisht transparencën dhe llogaridhënien e qeverisë duke përdorur teknologjinë.

Përmes shtyllave të saj programore, ODK synon të arrijë qëllimet e mëposhtme: rritjen e njohurive dhe shfrytëzimin e të dhënave të hapura për të mbështetur vendimmarrjen e bazuar në të dhëna, formulimin e politikave dhe optimizimin e proceseve në strategjitë e përditshme (Open Data); zhvillimi i zgjidhjeve dixhitale për partnerët vendas dhe ndërkombëtarë nga OJQ-të, sektorët publikë dhe privatë për të rritur efikasitetin (Transformimi Dixhital); ndërtimi i kapaciteteve të entuziastëve të teknologjisë dhe të dhënave të hapura nga sektorë të ndryshëm, duke i udhëhequr ata drejt zhvillimit të aftësive (Ngritja e Kapaciteteve); dhe, e fundit por jo më pak e rëndësishme, ofrimi i një hapësire për individët dhe iniciativat që ndajnë entuziazmin tonë për zhvillimin e ekosistemit të teknologjisë dhe transformimin dixhital në Kosovë dhe në mbarë botën (Komunitet).

Contact:

 www.opendatakosovo.org

 info@opendatakosovo.org



3.1.5. K.A.N.E.

Zhvillimi Social i të rinjve, K.A.N.E., është një organizatë joqeveritare dhe jofitimprurëse, aktive në fushat e Arsimit, Rinisë, Përfshirjes Sociale, Formimit Profesional dhe Kulturës. K.A.N.E. u themelua në vitin 2008 në Kalamata, Greqi.

Objektivat kryesore të organizatës janë të nxisë motivimin e të rinjve për pjesëmarrje aktive dhe të mbështesë zhvillimin personal dhe profesional të njerëzve përmes aktiviteteve edukative, veçanërisht duke synuar njerëzit e marginalizuar ose që përballen me përjashtimin social, të rinjtë në përgjithësi dhe të rriturit/studentët e arsimit profesional.

Kontakte:



info@ngokane.org



www.ngokane.org



3.1.6. TC Taraba

Qendra e trajnimit Taraba është një OJQ e themeluar në Podgoricë në dhjetor 2015 nga një grup individësh entuziastë vizionin për të përmirësuar shoqërinë malazeze. Qëllimi kryesor i organizatës është të ofrojë trajnim dhe edukim për të rriturit duke promovuar të mësuarit gjatë gjithë jetës për të zhvilluar kapacitetet e komunitetit lokal. Duke promovuar edukimin informal, Qendra e Trajnimit Taraba kërkon të krijojë mjete për njohjen e rezultateve të formimit në çdo proces arsimor. Organizata vendos theks të veçantë në promovimin e burimeve njerëzore në fusha të ndryshme arsimore, si në nivel kombëtar ashtu edhe në atë ndërkombëtar.

Taraba i kushton vëmendje të veçantë grupeve të marginalizuara brenda komunitetit, duke i ndihmuar ata në përmirësimin e aftësive të tyre dhe arritjen e statusit të barabartë në shoqëri. Organizata përpiqet të promovojë zhvillimin profesional dhe të qëndrueshëm të aftësive për çdo anëtar të shoqërisë malazeze

Kontakte:



tctaraba@gmail.com



<https://www.facebook.com/tc.taraba/>



3.2. Anëtarët e Grupit të Punës në Projekt

Menaxherët e Projektit:

YouNet APS: Milena Gad

People in Focus: Armelia Barçi

Fundación General de la Universidad de Burgos: Alejandra Romero Calvo

Open Data Kosovo: Blerta Thaci

K.A.N.E.: Spiros Koutsogiannis

TC Taraba: Bojana Laković

4. KURRIKULA E GAMIFIKIMIT NË PUNËN RINORE

4.1. Hyrje në Gamifikim

4.1.1. Çfarë është?



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

Termi gamifikim është një fjalë relativisht e re që u shfaq në fjalorët anglezë në fillim të shekullit të 21-të. Mund të gjeni disa përkufizime të ndryshme të gamifikimit. Për shembull, fjalori i anglishtes të Oxford-it e përkufizon gamifikimin si: përdorimin e elementeve të lojës në një aktivitet tjetër, zakonisht për ta bërë atë aktivitet më interesant [2], ndërsa fjalori i Cambridge-it si praktikë për t'i bërë aktivitetet më shumë si lojëra duke i bërë më shumë interesante ose të këndshme [3]. Megjithatë, përkufizimi më të cilin duket se shumica e burimeve bien dakort është, se gamifikimi është thjesht aplikimi i elementeve të lojës dhe parimeve të saj në kontekste të ndryshme.

Pavarësisht se termi është relativisht i ri, ideja e vendosjes së elementeve të lojës nuk është e padëgjuar, siç janë pikët, mjetet identifikuese (badges), tabela për matjen e suksesit, histori etj. Një shembull i shkëlqyer i gamifikimit është sistemi i identifikimit të skautëve, ku ata duhet të kryejnë aktivitete ose detyra të caktuara për të fituar stemat e tyre (orientim, peshkim,

kamping, etj). Për më tepër, kompanitë për vite me radhë kanë përdorur strategjitë e gamifikimit për të promovuar produktet e tyre, duke përdorur sistemin e pikëve, shpërblime për besnikërinë ose nivele anëtarësimi, ku sa më shumë të përdorni një shërbim ose produkt, aq më shumë pikë arrini dhe aq më shumë përfitime keni (shih kartat me fluturues të shpeshtë). 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 shumë përfitime keni (psh. kartat e anëtarësimi në markete).

[1] Attribution: Disertel, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons

[2] <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gamification>

[3] <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification>

4.1.2. Cilët janë elementet kryesorë?

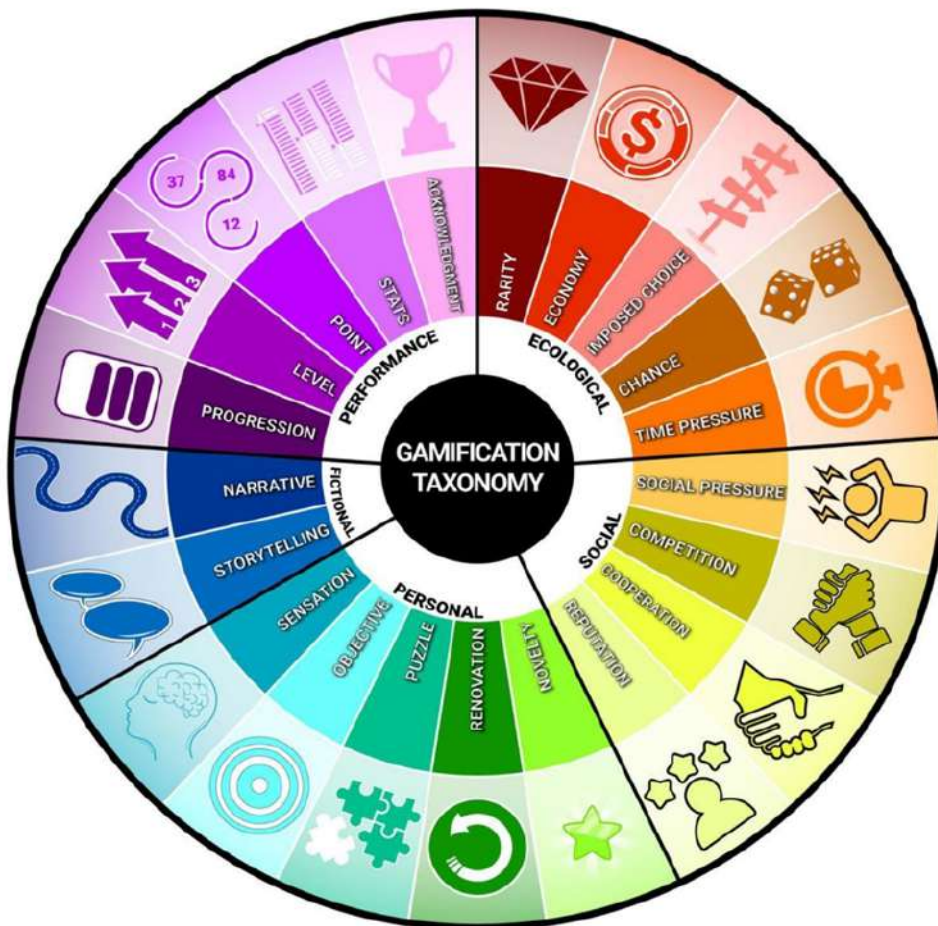


Figura 2: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9c/Gamification_Taxonomy.png [1]

Në një punim të paraqitur në vitin 2019 gjatë Konferencës së 19-të Ndërkombëtare mbi Teknologjitë e Avancuara të Mësimit [2], Toda et al. bëri një listë me 21 elemente të lojës që mund të përdoren në gamifikim për qëllime edukimi.

Pas hulumtimeve të shumta dhe konsultimeve me ekspertë, Toda et al. (2019) propozoi një klasifikim ku përfshihen 21 elemente të lojës (siç shihet në figurën 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 kontekste të ndryshme, nuk duhet ngatërruar me mësimin me bazë lojën. Mësimi me bazë lojën përdor lojëra ekzistuese ose të zhvilluara posaçërisht për të arritur rezultatet e dëshiruara të të nxënësve.

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

Merrni si shembull platformën edukuese Duolingo. Kjo platformë ndihmon kryesisht përdoruesit e saj të mësojnë një gjuhë të huaj. Platforma inkurajon përdoruesit ta përdorin sa më shumë duke kaluar nivele, konkuruar në sfida, fituar mjete identifikimi pas çdo arritjeje (d.m.th. pas përfundimit të historive ose mësimin të X numri fjalësh të reja, etj.) dhe duke pasur një veçori të transmetimit ditor që numëron ditët e luajtjes së lojës në vazhdimësi. Të gjitha këto janë elemente që e bëjnë platformën më argëtuese dhe motivojnë përdoruesit për të vazhduar përdorimin e aplikacionit.

Një tjetër gjë që duhet të keni parasysh kur planifikoni ose përdorni gamifikimin është se "njohja" 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, mjet identifikimi, një vlerësim i thjeshtë për punën e kryer mirë ose e nevojës për të provuar përsëri) janë thelbësore pasi u lejon përdoruesve të monitorojnë përparimin e tyre dhe i motivon ata të përfundojnë detyrat dhe të arrijnë qëllimet e tyre.

[1] Attribution: Sisotani, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons

[2] Toda, Armando & Oliveira, Wilk & Klock, Ana & Toledo Palomino, Paula & Pimenta, Marcelo & Gasparini, Isabela & Shi, Lei & Bittencourt, Ig & Isotani, Seiji & Cristea, Alexandra. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 10.1109/ICALT.2019.00028.

[3] Toda, Armando & Oliveira, Wilk & Klock, Ana & Toledo Palomino, Paula & Pimenta, Marcelo & Gasparini, Isabela & Shi, Lei & Bittencourt, Ig & Isotani, Seiji & Cristea, Alexandra. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 10.1109/ICALT.2019.00028.

4.1.3. Cilat janë përfitimet?

Gamifikimi përdoret në shumë kontekste 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 online dhe kështu me radhë.

Gamifikimi është një mjet që ndihmon **në rritjen e motivimit dhe angazhimit** të përdoruesve, pasi shfrytëzon natyrën konkurruese të njerëzve, si dhe nevojën për arritje, njohje dhe shprehje të vetes. Në një farë mënyre, gamifikimi u jep përdoruesve kontroll mbi procesin, si dhe reagime të drejtpërdrejta mbi përparimin e tyre. Gjithashtu, përdor sfidat ose konkurrimin midis përdoruesve për të rritur motivimin e tyre për të përfunduar "detyrat".

Përveç kësaj, gamifikimi **e bën procesin argëtues**. Nëse përdoret në edukim, ku nxënësit duhet të arrijnë qëllime specifike në nxënë, në marketing, ku konsumatorët duhet të fitojnë pikë, për shembull, ose në biznes, ku punonjësit duhet të arrijnë performancë të caktuar, gamifikimi mund ta bëjë procesin më argëtues.

Një përfitim tjetër i madh nga gamifikimi është se ka **qëllime specifike**. Gamifikimi ndihmon përdoruesit të arrijnë qëllimin e rradhës.

Rritja e vetëvlerësimit dhe kënaqësisë nga procesi mund të jetë një tjetër përfitim i madh i gamifikimit. Përdoruesi mund të shikojnë përparimin e tij menjëherë (të arrijë nivelet, të fitojë distinktivë, të arrijë qëllimet) dhe kjo ndjenjë e arritjes ndihmon në mbajtjen lartë të ndjenjës së 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 vlerësimi** janë aspekte të rëndësishme të gamifikimit, siç përshkruhet më sipër. Gamifikimi lejon përdoruesit të gjurmojnë performancën e tyre, por gjithashtu të ndjejnë se arritjet e tyre njihen menjëherë.

4.2. Gamifikimi në punën rinore dhe edukimin jo-formal

4.2.1. Si funksionon? Përfitimet dhe rreziqet



Figura 3: Burimi: <https://harbingerlearning.com/blog/wp-content/uploads/2022/05/Social-media-image-28.jpg>

Koncepti i Gamifikimit në punën rinore

Organizatata, punonjësit rinorë dhe individët që punojnë me të rinjtë vazhdimisht kanë kërkuar dhe përdorur metoda të reja për të angazhuar të rinjtë në mënyrë më interaktive dhe argëtuese, edhe duke mos qenë të vetëdijshëm për “konceptin e gamifikimit”. Në shekullin e 21-të, këto metoda përfshijnë mediat sociale, mjetet e menaxhimit dhe vlerësimin të projekteve, elementet e konkurrencës, dizajn special, zgjidhje digjitale, zhvillimin e trajnimeve dhe programeve speciale të plotësuara me ice-breakers të ndryshëm (metoda për thyerjen e akullit midis pjesëmarrësve), energizues (lojra për nxitjen e përfshirjes), lojra për t’u njohur me njëri-tjetrin, rrjetëzim dhe aktivitete në kohën e lirë, punë në grup, simulime e shumë të tjera.

Gamifikimi në punën rinore dhe në edukimin jo-formal ka të bëjë me përdorimin e elementeve të tillë që mund të nxisin angazhimin e grupit të synuar dhe interesit të tyre për një temë ose aktivitet të caktuar.

Gamifikimi në punën rimore mund të vlerësohet si një mjet për aktivitete të ndryshme:

- socializimi;
- takimi me bashkëmoshatarët;
- identifikimi me shoqërinë;
- identifikimi i pritshmërive;
- paraqitje e qëllimeve për t'u arritur;
- lidhja e pritshmërive me qëllimet;
- lidhja me përfitimet në fund;
- vlerësimi i arritjeve;
- identifikimi i nevojave të mëtejshme për zhvillim personal;
- trajnim i aftësive të buta;
- kontributi dhe vlerësimi i të tjerëve.

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

1. Të mësuarit duke praktikuar. Në vend që të përcillen njohuri, të mësuarit duke praktikuar duhet promovuar.

2. Simulimet. "Njohuritë e mësuara përmendësh" duhet të zëvendësohen me lojën në role, e cila krijon dhe përmirëson aftësitë, zakonet dhe sjelljet. Kjo metodë nxit procesin e të menduarit të pavarur, aftësitë për zgjidhjen e problemeve dhe kreativitetin, të cilat janë aftësi të nevojshme për tregun e ardhshëm.

3. Kreativiteti. Ekzistojnë 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, nxit iniciativën dhe inkurajon kreativitetin.

4. Reagimi. Metoda të ndryshme mund të huazohen nga lojërat dhe aplikacionet digjitale për të dhënë reagime domethënëse për punën e kryer dhe për t'i motivuar ata të bëjnë edhe më mirë. Kjo ju lejon të vizualizoni progresin dhe krahasimin me të tjerët.

5. Komponenti social. Sinergjia mund të arrihet nga një bashkëpunim me të tjerët, duke mësuar gjera të reja thjesht nga diskutimi në grup. Vetëzhvillimi nuk mund të arrihet pa trajnime praktike mbi aftësitë e jetës.

Elementet e lojës dhe funksionet e tyre

Si 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 progresin e arritur dhe parimin e pjesëmarrjes vullnetare (siç renditet nga Jane McGonigal); si dhe elemente si koha, konkurrenca, bashkëpunimi, sistemi i shpërblimit, nivelet, rrëfimi, kurba e interesit dhe estetika, të shtuara nga Karl Kapp. Elementet mund të klasifikohen në mënyrë më specifike ose të përgjithshme, në varësi të klasifikimit të autorit.

Një përshkrim më specifik i secilit element mund të gjendet në tabelën e mëposhtme¹:

Elementet e lojës	Përshkrimi	Funksioni Motivues
Misione (Quest)	Detyra të vogla që duhet të përmbushni brenda lojës	Misionet sigurojnë qëllime të qarta, vendosin në pah pasojat e një qëllimi dhe theksojnë rëndësinë e veprimit të një lojtari brenda një situatë të caktuar.
Pikët	Shpërblime të grumbulluara për aktivitete të caktuara brenda lojës	Pikët funksionojnë si mbështetje e menjëhershme pozitive që merr formën e shpërblimeve kryesisht virtuale, të parashikuara për veprimet e kryera.

¹ Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M., Psychological Perspectives on Motivation through Gamification, 2013

<p>Trofe të vogla (badges)</p>	<p>Paraqitje vizuale të arritjeve që mund të mblidhen brenda lojës</p>	<p>Trofe të vogla (badges) paraqesin suksesin e lojtarit dhe statusin në formën e simboleve virtuale dhe për këtë arsye e motivojnë lojtarin. Ato shënjojnë identifikimin e grupit duke komunikuar përvoja dhe aktivitete të përbashkëta, duke rritur kështu ndjenjën e përkatësisë. Trofe të vogla (badges) përfaqësojnë gjithashtu një funksion të orientuar drejt qëllimit dhe kompetencën e lojtarit.</p>
<p>Grafikët e progresit</p>	<p>Reagime mbi progresin aktual të lojtarit drejt qëllimit</p>	<p>Edhe grafikët e progresit edhe të performancës ofrojnë reagime. Grafikët e progresit Shiritat e progresit tregojnë distancën nga qëllimi</p>
<p>Grafikët e performancës</p>	<p>Reagime mbi performancën e lojtarit në krahasim me performancat e tyre të mëparshme</p>	<p>Grafikët e performancës krahasojnë performancën e lojtarëve me performancat e mëparshme, duke vënë në dukje përmirësimet dhe duke nxitur motivimin për të arritur zotërimin e lojës.</p>

<p>Tabela për matjen e suksesit (Leaderboard)</p>	<p>Një listë e të gjithë lojtarëve, zakonisht të renditur sipas suksesit të tyre</p>	<p>Tabela individuale për matjen e suksesit nxisin ndjenjën e konkurrencës dhe nxisin arritjet. Lojtarët që janë në krye të tabelës mund të ndihen veçanërisht të aftë, ndërsa ata në fund mund të ndihen të demotivuar. Tabelat e matjes së suksesit që paraqesin rezultatet e grupit mund të nxisin një ndjenjë përkatësie shoqërore midis anëtarëve të grupit, pasi tabela të tilla theksojnë bashkëpunimin e nevojshëm për të arritur qëllimet e përbashkëta.</p>
<p>Tregime kuptimplotë</p>	<p>Vija e historisë që lojtari përshkron brenda lojës</p>	<p>Duke ofruar tregime kuptimplota të shumëllojshme, mund të lindin ndjenja autonomie. Një personazh frymëzues mund të nxisë ndjenja pozitive. Tregimet duhet të përputhen me interesat e lojtarit dhe të tërheqë vëmendjen tek konteksti.</p>
<p>Avatarët</p>	<p>Paraqitjet vizuale me të cilat lojtari mund të zgjedhë të përfaqësojë veten</p>	<p>Mundësia për të zgjedhur nga avatarë të ndryshëm mund të nxisë ndjenja autonomie. Lidhje emocionale dhe</p>

		ndjenja pozitive mund të lindin duke siguruar shumë avatarë.
Krijimi i Profilit	Krijimi I avatarit dhe qëndrimeve të tij	

Përfitimet e gamifikimit në punën rinore

Gamifikimi ka një ndikim të madh në edukimin jo-formal dhe punën rinore. Gamifikimi na lejon të drejtojmë vëmendjen tek temat e vështira për t'u shtjelluar dhe ndihmon në diskutimin dhe nxënien 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. Është vënë re se angazhimi është më i madh kur mjetet e gamifikimit integrohen në procesin edukues. Elementet e gamifikimit janë të dobishëm për të rinjtë që hasin vështirësi në të nxënit konjitiv, metodologjik ose social (të mësuarit e ngadaltë, mungesë organizimi në punë, rezistencë ndaj rregullave etj.). Gamifikimi i lejon pjesëmarrësve të mësojnë më mirë përmes përsëritjes, të identifikojnë gabimet në mënyrë jo të dukshme dhe ndihmon të rinjtë të kuptojnë mënyrën e tyre të të mësuarit.

Rritja e Angazhimit të Nxënësve

Lojërat nxjerrin në pah instinktin tonë bazë për të luajtur. Lojërat mund të transformojnë përmbajtjet e mërzitshme në përvoja tërheqëse dhe interesante. Gjithashtu, mund të inkurajojnë konkurrencën pozitive midis bashkëmohatarëve dhe mund t'i bëjnë nxënësit të ndihen krenarë në përfundimin e një kursi pas një sërë sfidash dhe detyrash të gamifikuara. Nxënësit që kanë aftësi njohëse aktive kënaqen me procesin e të mësuarit dhe ndjejnë emocione të vërteta si përgjigje ndaj rezultatit të një loje edukuese. Aktiviteti fizik dhe mendor krijon përvoja më kuptimplota në krahasim me pasivitetin vetëm duke lundruar online, klikimi dhe dëgjimi i leksioneve të gjata. Gamifikimi është një mënyrë për t'i nxitur nxënësit të kenë dëshirë të arrijnë objektivat mësimore të një kursi.

Siguron Reagime të menjëhershme

Një element i domosdoshëm i lojërave është reagimi, qoftë pozitiv apo negativ. Lojërat edukative i lejojnë nxënësit të kenë progres, jo rastësisht, por duke ditur ose duke iu përgjigjur një pyetjeje ose skenari. Në mënyrë të ngjashme, mungesa e njohurive ose një përgjigje e pasaktë nuk i lejon nxënësit të ecin përpara. Duke integruar reagimet e menjëhershme në lojë dhe duke i lidhur ato me rezultatin e lojës, nxënësit mund të monitorojnë progresin e tyre gjatë gjithë lojës dhe madje mund të ndihen thëllësisht të motivuar për ta përfunduar atë me sukses.

Tabelat për matjen e suksesit ofrojnë një mekanizëm shtesë reagimi, duke i lejuar nxënësit të shohin se si rezultatet e tyre krahasohen me ato të bashkëmoshatarëve.

Nxit Motivimin me Elemente si Trofet e vogla (Badges)

Trofet e vogla (Badges) në përmbajtjen e të mësuarit nëpërmjet gamifikimit mund të jenë po aq të thjeshta sa shiritat virtualë, ngjitëset me figura të ndryshme (stickers) ose çmimet që fitojnë nxënësit pas përfundimit të moduleve ose detyrave brenda lojës. Sipas Medium, Trofet e vogla (Badges) janë thelbësorë “sepse përdoruesi ndihet i rëndësishëm dhe i aftë pas marrjes së tyre”. Trofet e vogla (Badges) zgjojnë tek nxënësit ndjenjën e arritjes, si dhe një ndjenjë statusi, pasi ato janë një simbol i prekshëm i arritjeve të tyre.

Rreziqet e Gamifikimit në punën rinore



Figura 4, Burimi: <https://keenethics.com/wp-content/uploads/2022/09/Risks-of-Gamification-in-Learning-1.jpg>

Gamifikimi ka rreziqet e veta dhe nuk zgjidh të gjitha mangësitë që lidhen me aktivitetin. Në fakt, mund të paraqesë probleme të tjera përveç motivimit që duhet të merren parasysh.

Për shembull, një mjedis i varfër, përmbajtje e dobët mësimore, ose mungesa e mbështetjes së facilitatorit, mund të jetë shkak i programeve të trajnimit jo të mira. Gjithashtu mund të zhvendosin lehtësisht fokusin në drejtime të tjera që nuk lidhen me temën.

Me fjalë të tjera, ndonëse gamifikimi mund të jetë transformues, ndonjëherë mund të jetë jo-produktiv. Nëse nuk merrni parasysh grupin e synuar dhe nevojat e tyre, mund të keni vështirësi për të arritur objektivat tuaja fillestare të aktivitetit.

Thjesht vendosja e elementeve të lojës në trajnim nuk garanton automatikisht angazhimin e nxënësve

Mëposhtë mund të gjeni disa nga rreziqet e gamifikimit në procesin e edukimit jo-formal:

- **Gamifikim i Shtuar**

Nëse gamifikoni gjithçka, rrezikoni të humbni rezultatet e të mësuarit. Mësuesit duhet të ofrojnë aspekte të ndryshme të të mësuarit nëpërmjet metodologjive të ndryshme. Së bashku me gamifikimin në arsim, ekzistojnë mësimdhënia në klasë, webinars dhe kurse online.

- **Detyrimi i të gjithëve që të marrin pjesë në lojë**

Ju nuk mund të prisni që çdo student ose praktikant të kënaqet me gamifikimin. Ka njerëz që e trajtojnë seriozisht mësimin dhe marrja pjesë në lojra do të rezultojë në përvoja të pakëndshme e të mësuarit. Studentët mund të ndihen të pakënaqur, të hutuar ose skeptikë.

- **Përqëndrimi i tepërt në argëtim**

Ndërsa përqendrohni për të bërë kursin tuaj argëtues, mos harroni qëllimin fillestar. Gamifikimi dhe simulimi vetëm ju ndihmojnë të arrini qëllimin e të mësuarit. Ata nuk janë vetë qëllimi.

- **Shpërfillje e Vlerësimit**

Ju duhet të gjurmoni performancën dhe produktivitetin e studentëve tuaj. Mos harroni të vlerësoni rregullisht rezultatet ndërsa ndiqni teknika të tjera të gamifikimit. Përndryshe, rrezikoni të dështoni në qëllimin thelbësor të të mësuarit dhe trajnimit.

4.3. Gamifikimi në punën rinore dhe edukimin jo-formal – shembuj dhe raste studimore

Ju mund të gjeni burime të panumërta për të përmirësuar punën rinore dhe për ta bërë procesin më argëtues dhe efektiv. Ky modul do të prezantojë disa shembuj specifikë me aktivitete të gamifikimit që përfshijnë lojën me role. Të rinjve u kërkohet të paraqesin argumente sipas roleve të ndryshme dhe të njihen me konkurrencën e shëndetshme. Teknologjia mund të mbështesë ndjeshëm zbatimin e punës rinore përmes lojërave.

4.3.1. Rast Studimor: Përdorimi i Lojërave Kompjuterike në Punën Rinore

Për shumë të rinj, mediat sociale dhe lojërat kompjuterike janë gjithnjë e më shumë mediumi dhe hapësira sociale ku ata takojnë dhe bëjnë miq. Këto hapësira janë shumë të ndryshme nga qendrat rinore, klubet, rrugët apo parqet publike që parashikohen si konteksti në të cilin ndodh puna rinore. Megjithatë, sigurisht që është një hapësirë sociale në të cilën të rinjtë po shprehen

gjithnjë e më shumë, po angazhohen me njëri-tjetrin, po zhvillojnë botëkuptimin dhe artikulojnë pikëpamjet e tyre. Në këtë kontekst, ka një diskutim dhe interes të konsiderueshëm për konceptin e punës rinore virtuale apo dixhitale. Termi “punë rinore digjitale” do të thotë që media dhe teknologjia digjitale përdoren në mënyrë proaktive ose trajtohen në punën rinore si një mjet ose një aktivitet. Synimi është përdorimi i teknologjisë dhe elementeve si lojërat kompjuterike dhe realiteti virtual, si një mjet për t'u angazhuar me të rinjtë.

Mund të gjenden mënyra të ndryshme se si punonjësit rinorë mund të integrojnë lojërat kompjuterike në praktikën e tyre. Pjesa më e madhe e kësaj varet nga ajo që po kërkoni të arrini dhe nëse keni besim për të përdorur lojërat kompjuterike në këtë mënyrë. Në nivel fillestar, ju mund të përdorni lojëra kompjuterike për të inkurajuar të rinjtë në ambjentet e tyre ose duke i vënë lojërat në dispozicion në një qendër, ose duke ofruar aktivitete me lojra në internet. Nëse keni ndërmend t'i përdorni në punën tuaj rinore lojërat kompjuterike, atëherë është mirë që ato të integrohen në një program të mirëmenduar dhe të strukturuar.

Kini parasysh disa pika:

- Më mirë kushtojini kohë luajtjes së lojërave në vazhdimësi në vend që të përdorni lojëra kompjuterike në mënyrë sporadike ose për një qëllim të vetëm. Në këtë mënyrë, lojërat bëhen pjesë e rutinës së grupit të të rinjve dhe marrëdhënies tuaj me ta.
- Si me çdo ndërhyrje në punën rinore, do t'ju duhet të përcaktoni qartë qëllimin e të mësuarit me bazë lojën dhe të zgjidhni me kujdes qasjen, lojën ose lojërat që keni ndërmend të përdorni.
- Fillimisht luajeni lojën me kolegët për t'u siguruar që ajo përputhet me vlerat tuaja, mësimin që dëshironi të përcillni dhe interesat dhe aftësitë e grupit tuaj të të rinjve.
- Kur përdorni lojërat në këtë mënyrë, është më mirë të strukturoni procesin për të përfshirë fazën e të mësuarit, fazën e lojës dhe një fazë vlerësimi. Ju përcillni informacione rreth një çështjeje (për shembull, ndryshimet klimatike) luani një lojë rreth ndryshimeve klimatike dhe më pas krijoni hapësirë që grupi të flasë mbi përvojën, çfarë mësoi dhe si duan të vlerësojnë. Ky proces mund të strukturohet në shumë mënyra - p.sh., përcillni informacionin, pastaj luani, vlerësoni dhe përgjigjuni. Ose ndoshta përcillni informacionin, pastaj luani, diskutoni, përcillni më shumë informacion, luani përsëri, diskutoni dhe më pas vlerësoni. Gjithashtu, mund të luani lojën në fillim për të motivuar grupin për të mësuar dhe më pas përcillni informacione duke i inkurajuar ata të veprojnë mbi çështjen.

Në mësimin me bazë lojën, ka tre qasje të ndryshme që përdoren zakonisht si në edukimin formal dhe në atë jo-formal:

- Qasja e parë, lojërat për qëllime të veçanta, përfshijnë aksesin dhe përdorimin e tyre specifikisht për qëllimet edukative që synoni.
- Qasja e dytë, lojërat argëtuese (commercial off-the-shelf games), përfshijnë përdorimin e lojërave të njohura nga publiku i gjere, për të theksuar një problem ose një çështje.
- Qasja e tretë përfshin mbështetjen e të rinjve për të krijuar lojrat e tyre kompjuterike

Lojëra kompjuterike për qëllime të veçanta

Mënyra më e zakonshme e përdorimit të lojërave kompjuterike është gjetja e lojërave të personalizuara të krijuara tashmë për të arritur rezultate specifike të të nxëniet. Shumë lojëra të bazuara në njohuri mbulojnë lëndë të zakonshme si matematika, shkenca, gjeografia dhe gjuhët e huaja. Gjithnjë e më shumë, lojërat kompjuterike përdoren për të mësuar aftësi si në dhënien e ndihmës së parë, shkencë, zgjidhjen e konflikteve, inxhinieri dhe për të inkurajuar ndryshime në sjellje, si dieta, riciklimi dhe shëndeti mendor.

Lojërat simuluese janë përdorur për të tërhequr vëmendjen ndaj konflikteve dhe për të inkurajuar ndërmarrjen e veprimeve nga ana e lojtarëve. Lojëra si "Darfur is Dying" u zhvilluan për të theksuar konfliktin në Darfur. "PeaceMaker", "9/12", "This War of Mine" dhe "War on terror" shqyrtojnë në mënyrë kritike gjeopolitikën dhe konfliktet. Lojëra si 'World Climate,' 'World Without Oil,' 'AdaptNation,' 'Never Alone,' dhe 'Bee Simulator' synojnë të rrisin ndërgjegjësimin dhe angazhimin në ndryshimet klimaterike. Lojërat kompjuterike si "Papers Please", 'My Life as a Refugee,' 'Against All Odds,' dhe 'Salaam' fokusohen në migrimin dhe refugjatët.

Vitet e fundit, disa organizata që punojnë mbi zhvillimin e edukimit kanë eksperimentuar me përdorimin e realitetit virtual në praktikën e tyre (p.sh., Concern Worldwide). Departamenti për Zhvillim Ndërkombëtar të Mbretërisë së Bashkuar (DFID) ka bashkëpunuar me Google Expeditions në një seri turesh virtuale në projektet e UK Aid. Këto mund t'u ofrojnë shikuesve një përvojë gjithëpërfshirëse të një kampi refugjatësh sirianë, duke u mundësuar atyre të mësojnë për historitë e fëmijëve të cilët të vetëm janë detyruar të largohen nga shtëpitë e tyre. 'Clouds Over Sidra' i OKB-së ndan historinë e Sidrës, një refugjate siriane që jeton në kampin Za'atari në Jordani. Në video, shikuesit përshkrojnë virtualisht një tur rreth kampit ku ajo dhe 90,000 refugjatë të tjerë jetojnë.

Lojëra me realitet të përzier

Dy koncepte të tjera që janë të rëndësishme në kontekstin bashkëkohor të lojërave janë realiteti virtual dhe realiteti i shtuar, të referuara kolektivisht si realitet i përzier. Ato janë bërë më të aksesueshme vitet e fundit me popullarizimin e vazhdueshëm të pajisjeve (syzeve VR) të realitetit virtual dhe lojërave të bazuara në vendndodhje. Lojërat e realitetit të shtuar janë një zhanër që kombinon botën reale me fantazinë. Kohët e fundit, ata kanë shfrytëzuar teknologjinë duke integruar lehësisht si mjediset fizike ashtu edhe ato të krijuara nga kompjuteri në lojëra të tilla si Pokémon Go. Në këtë lojë të realitetit të shtuar, u krijua një hartë në stilin vizatimor të vendndodhjes së përdoruesve në botën reale. Më pas mbivendoste krijesat Pokemon që lojtari duhej të ndiqte dhe kapte. Ndërsa kjo lojë mund të duket mjaft joserioze, zhvilluesit e saj e parashikuan atë si një lojë për të promovuar aktivitetin fizik dhe mirëqenien mendore. Popullariteti i tij, me 65 milionë lojtarë aktivë mujorë nëntë muaj pas lançimit të tij, tregoi mundësitë teknike dhe nivelin e angazhimit që mund të zotërojnë aplikacione të tilla.

Realiteti Virtual është përcaktuar si "një mjedis tredimensional, i krijuar nga kompjuteri, i cili mund të eksplorohet dhe ndërveprohet nga një person". Ai person bëhet pjesë i kësaj bote virtuale ose është i zhytur në këtë mjedis dhe i cili është në gjendje të manipulojë objektet ose të kryejë një sërë veprimesh.' Shoqëria e Realitetit Virtual (2017)

Lojërat argëtuese (commercial off-the-shelf games)

Një tjetër qasje për të marrë parasysh në mësimin me bazë lojën, është të projektoni mësimin në një lojë ekzistuese komerciale të zakonshme. Minecraft mund të përdoret për projektet në ndërtim, dizajn, elektronikë dhe kodim. Assassins Creed mund të përdoret për të eksploruar gjeografinë dhe historinë. Roblox mund të paraqesë mundësi për t'u angazhuar në zgjidhjen e problemeve në matematikë dhe biznes. "Civilizimi" dhe botimet e ndryshme të The Sims mund të trajtojnë çështje të planifikimit dhe qëndrueshmërisë. Për t'i përdorur këto lojëra, duhet të njiheni vetë me to.

Mbani mend se lojëra të tilla janë krijuar për argëtim dhe do të duhet të formësohen dhe integrohen në kontekstin e punës rinore në procesin e mësimin ose zhvillimit personal. Ndërsa shumë lojëra kanë të integruar të mësuarin dhe zhvillimin e aftësive të rëndësishme, ju mund t'i shtoni atyre një mënyrë të drejtpërdrejtë të të mësuarit. Vendosni një grup të punojë së bashku për të rikrijuar qendrën e tyre rinore ose ndërtesa të tjera publike në Minecraft. Shtoni disa sfida teknike – hapja e dyerve, dritat e punës, përdorimi i ashensorëve etj. Vendosini grupet për të ndërtuar një qytet në Minecraft dhe për të vendosur se ku pozicionohen ndërtesa të caktuara. SimCity ose Roblox mund të përdoren në mënyrë të ngjashme.

4.3.2. Rast Studimor: Gamifikimi në hapësirat e edukimit informal në arsimin e lartë (në kontekstin e transformimit dixhital të arsimit)

Arsimi informal është një lloj edukimi që nuk ndjek një strukturë të qartë dhe nuk ndodh gjithmonë në mjediset e shkollës ose universitetit. Ky term përfshin klasa individuale nën drejtimin e trajnerëve ose tutorëve ose kurse afatshkurtra që ndjekin qëllime praktike. Trajnime ose leksione të tilla shpesh kryhen nga organizata publike, vullnetarë dhe universitete, dhe ato janë falas për studentët.

Hapësira informale e të mësuarit nuk i kategorizon studentët sipas moshës, aftësive profesionale apo intelektuale dhe ndonjëherë nuk ka kufizime kohore. Institucionet ose organizatat që ofrojnë edukim informal zakonisht nuk ofrojnë njohje të kualifikimeve dhe nuk kryejnë një vlerësim formal të arritjeve akademike të pjesëmarrësve (Tkachenko 2015, fq. 304).

Sot, edukimi informal është në rritje pasi e gjithë bota i ka njohur përfitimet e tij. Ndërsa 7-10 vjet më parë kishte vetëm disa specialistë të përfshirë në këtë fushë, sot ne njohim një infrastrukturë të fuqishme, gjithëpërfshirëse. Vendosja e kufizimeve dhe karantinës duke iu përgjigjur pandemisë COVID-19 është bërë një katalizator për ndryshim të jashtëzakonshëm. Arsyeja e dytë më e rëndësishme është zhvillimi teknologjik dhe konkurrenca që i nxit bizneset të rrisin kërkesat profesionale të punonjësve të mundshëm.

Gamifikimi në edukimin informal në arsimin e lartë fokusohet në shfrytëzimin e dëshirave kryesore të studentëve, nxitjen e përfshirjes së studentëve në procesin mësimor, inkurajimin e arritjeve dhe rezultateve domethënëse. Një efikasitet i tillë shpjegohet nga dy faktorë:

- Arritja e niveleve dhe disa mekanizma “vlerësimi” i lejojnë studentëve të përfitojnë menjëherë një analizë të rezultateve të tyre. Në këtë rast, sistemi i gamifikuar i përgjigjet veprimeve të synuara të lojtarit, krijon hapësirë për manovra dhe kështu një student i qaset me vetëdije strategjisë së të mësuarit. (Werquin, 2012);
- Adaptimi dhe fleksibiliteti i mekanizmave dhe formës. Çdo student mund të ketë prototipin e tij të një lojtari, një karakter të përshtatshëm dhe pikat e forta, që do të thotë se për të arritur rezultatet më të mira, çdo student duhet të motivohet për të marrë pjesë vullnetarisht. Shumëllojshmëria e mekanizmave që ofron gamifikimi ndihmon në gjetjen e një qasjeje individuale ndaj studentëve të ndryshëm në arsimin e lartë (Romi & Schmida, 2009).

Për sa i përket formave normale të përvetësimit të njohurive dhe aftësive praktike, studentët e universitetit preferojnë entuziasmin, një histori me komplot, një lojë. Këto elemente lehtësojnë

konsolidimin e informacionit të marrë gjatë leksioneve. Ajo që është veçanërisht e vlefshme është se një sistem i gamifikuar gjeneron ose simulon situata stresuese ose të paqarta, të cilat i drejtojnë studentët të zbulojnë brendësinë e tyre intelektuale dhe psiko-emocionale. Kjo është një praktikë e re e përzgjedhjes së specialistëve që janë trajnuar nga punëdhënës të mundshëm, e cila nuk bazohet në notat e studentit apo diplomën. (Lepper, 1998).

Përdorimi i gamifikimit në hapësirën e edukimit informal të arsimit të lartë mund të krijojë një mjedis loje që stimulon procesin e brendshëm motivues përmes një situatë me zgjedhje, duke e çuar studentin drejt eksplorimit dhe veprimit të pavarur. Mundësia për të bërë një zgjedhje dhe për ta zbatuar atë gjatë zgjidhjes së një problemi, i lejon studentit të kuptojë mënyrën e veprimit "nga brenda". Një zgjedhje personale çon në veprim kuptimplotë dhe kjo sekuencë e kthen procesin e të mësuarit në një qëllim jetik, i cili është kusht për të mësuarin efektiv. Nxënësi nuk tjetërsohet nga procesi arsimor, siç ndodh ndonjëherë në rastin e të mësuarit formal, por përkundrazi përfshihet në të. Studenti është i motivuar për të zgjidhur një detyrë dhe ky motivim lidhet me përmbajtjen e brendshme të disiplinës. (Malone & Lepper, 1987, f. 23–27).

Formimi i qëndrimit të vetëdijshëm të nxënësit ndaj të mësuarit përfshin veprime të pavarura dhe të përgjegjshme, që do të thotë se studentit pranon qëllimet dhe objektivat edukuese brenda hapësirës informale të të mësuarit. Dallimi midis komponentit të komunikimit në mjedisin e edukimit informal (platforma e lojës) dhe komunikimit të edukimit formal qëndron në parimin ku informacioni përveç përcimit nëpërmjet realitetit virtual, ofron nxitjen e veprimeve për zgjidhjen e detyrave në lidhje me qëllimin. Dija nuk transmetohet por krijohet, ndërsa studentit nuk përgatitet për praktike profesionale, por përkundrazi, i bashkohet asaj (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Sot, trajnerët dhe mësuesit që punojnë në hapësirën e edukimit informal në arsimin e lartë, në bashkëpunim me projektuesit e lojërave kompjuterike, po zhvillojnë në mënyrë aktive programe trajnimi të bazuara në lojëra virtuale. Modulet e lojës përfaqësojnë një mënyrë sistematike të zotërimit të materialit mësimor, i cili u lejon studentëve të marrin njohuri praktike në lëndë të fushave të ndryshme. (Sylvia, Tang, Wong, Li, & Cheng, 2021).



Meqenëse gamifikimi shpesh preferohet më shumë se teknologjitë e tjera të përdorura në mjedisin e edukimit informal, është e nevojshme të identifikohen avantazhet e gamifikimit dhe mënyrat për të përfshirë lojën në sistemin e edukimit informal:

	Mënyrat për të përfshirë gamifikimin në edukimin jo-formal	Avantazhet e gamifikimit në edukimin jo-formal
1.	Krijimi i hapësirave në lojë që mbështesin objektivat e edukimit	Kjo i lejon studentëve të zhvillojnë të menduarin dhe mprehtësinë.
2.	Sistemi i shpërblimit në procesin e edukimit	Duke u nxitur për të përfunduar detyrën, studentët në mënyrë natyrale zbulojnë aftësitë e tyre më të mira. <ul style="list-style-type: none"> ● sistemi i pikëve ● tabela e pikëve dhe renditja ● dyqani i brendshëm i shpërblimeve
3.	Materializimi i ideve	Duke i bërë idetë të prekshme dhe të kuptueshme, mësuesi thjeshton asimilimin e materialit.

4.	Kursi 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 kapërcimin e nivelit të vështirësisë që rritet vazhdimisht.
5.	Praktika dominon ndaj teorisë	Në hapësirën e gamifikuar të edukimit informal, studentët supozohet jo vetëm të marrin njohuri por edhe t'i zbatojnë ato në detyra praktike (Nicholson, 2012, f. 28).
6.	Inkurajimi i pavarësisë	Gamifikimi u mundëson studentëve të arsimit të lartë të tregojnë iniciativë dhe të mësojnë nga përvoja e tyre. Për të pasur sukses në studime, duhet të shqyrtohet me kujdes plani i mësimin në mënyrë që të jetë i thjeshtë, i shkurtër dhe sa më i qartë.
7.	Loja me role në procesin e të mësuarit	Në lojën me role, studenti vepron në emër të personazhit të vet, përdor njohuritë dhe aftësitë e fituara për të zgjidhur 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.	Shpirti i konkurrencës	Gamifikimi në hapësirën e edukimit informal në arsimin e lartë përfshin rivalitetin dhe konfrontimin e studentëve/lojtarëve ku secili përpiqet të arrijë synimin e tij.
9.	Interaktiviteti	Llojet e ndryshme të materialeve, simulimeve dhe orëve praktike e përfshijnë studentin në mënyrë më aktive në edukim, duke e bërë më interesant dhe më efektiv.
10.	Puna në grup	Objektivat e edukimit, që kërkojnë bashkëpunim ndërmjet grupeve të nxënësve, janë shembull i mirë dhe

		element i gamifikimit. Detyra të tilla duhet të jenë interesante për t'u përpiluar pasi kanë të bëjnë me kreativitetin dhe bashkëpunimin ndërmjet nxënësve.
11.	Hapësirë për të marrë rreziqe	Inkurajon studentin të rrezikojë brenda një detyre dhe të mos ketë frikë se mos ndëshkohet për përgjigje të gabuara.
12.	Sistemi i vendosjes së afatit kohor	Një student është i stresuar nga kufizimet kohore, gjë që rrit aftësinë e tyre për të ruajtur informacionin dhe nxit mësimin intuitiv. (Gamifikimi).
13.	Qasja e bazuar në situata	Të nxënit në bazë të situatave përdoret në mësimin nëpërmjet simulimeve, ku studentët e arsimit të lartë e eksplorojnë sistemin, duke luajtur brenda situatave të dhëna. (Nikitin, 2016).

Efikasiteti i gamifikimit brenda hapësirës të edukimit informal të arsimit të lartë shpjegohet me aftësinë e tij për të plotësuar ato boshllëqe të arsimit formal që zakonisht anashkalohe në mësimin konvencional, siç janë ndërveprimi dhe komunikimi efektiv. Megjithatë, duhet pasur parasysh se ekziston rreziku që aftësitë e reja të fituara nga studentët e arsimit të lartë nëpërmjet edukimit informal të mos jenë të kërkuara në sistemin e arsimit formal.

Prandaj, ne besojmë se format progresive të edukimit informal 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 e edukimit informal në arsimin e lartë është thelbësore për të përfshirë teknika dhe praktika të lojërave në kontekste të ndryshme me qëllim edukimin. Kjo përforcohet nga ritmi i shpejtë me të cilin zbatohen dhe testohen qasjet dhe metodat inovative të mësimdhënies, duke përfshirë përdorimin e gjerë të lojës me role, simulimeve dhe llojeve të tjera.

Përfundime

Arsimi i lartë cilësor dhe i përbalueshëm është bazë e fuqishme për zhvillimin e një shoqërie dixhitale progresive dhe largpamëse. Vendet që e kuptuan këtë në kohën e duhur kanë ndërtuar me sukses një sistem efektiv të edukimit formal dhe informal, duke i drejtuar ekonomitë e tyre drejt valëve gjithëpërfshirëse të botës së re teknologjike dhe duke e përqafuar transformimin dixhital.

Sot, këto janë dy pjesë të së njëjtës, edukimi informal nuk shihet më si e kundërta e arsimit formal apo zëvendësim i tij. Teknologjia e informacionit dhe komunikimit është pjesë integrale e kurrikulës profesionale në institucionet e arsimit të lartë. Tani, studentët kanë mundësinë të përfshihen me besim në tregun e punës dhe të ndihen të sigurtë në kushtet e dixhitalizimit të plotë të shoqërisë.

4.4. Planifikimi i Gamifikimit. Si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit

4.4.1. Çfarë është strategjia e gamifikimit?

Strategjia e gamifikimit është qasje e planifikuar duke zbatuar teknikat e gamifikimit për të arritur qëllime specifike. Ai përfshin identifikimin e grupit së synuar, përcaktimin e objektivave, zgjedhjen e mekanizmit të duhur të lojës, planifikimin e përvojës së përdoruesit dhe matjen e rezultateve. Vlera e zbatimit të strategjisë së gamifikimit qëndron në aftësinë për të rritur angazhimin, motivimin dhe performancën. Të mësuarit me bazë lojën, kur bëhet siç duhet, mund ta çojë trajnimin dhe të mësuarin në një nivel tjetër, nga marrja e njohurive bazë deri te zhvillimi i të menduarit kritik dhe vendimmarrje më e saktë. Për rezultate më të mira, duhet të siguroheni që gamifikimi në edukim të shkojë përtej elementit argëtues dhe lidhet me aftësitë që pjesëmarrësit dëshirojnë të përmirësojnë.

Për të planifikuar aktivitete të gamifikimit, mund të filloni duke menduar se si të krijoni elemente të lojës që përputhen në kontekste të ndryshme. Në ndjekjen e kësaj strategjie, duhet të pranoni se loja duhet të jetë, sipas përkufizimit, opsionale.

Krijimi i një hapësire loje bazuar në elemente opsionale në vend që të imponohet një sistem notash dhe objektivash tek pjesëmarrësit do të rrisë shanset që pjesëmarrësit të gjejnë kuptimin dhe të nxisin motivimin e brendshëm për t'u përfshirë në kontekste të ndryshme.

Gjatë planifikimit të aktiviteteve të gamifikimit, krijimi i një hapësire të bazuar në marrjen e informacionit ku pjesëmarrësit mund të eksplorojnë sipas kushteve të tyre do të bëjë të mundur që ata të luajnë. Pjesëmarrësit duhet të kenë mundësinë



për t'u angazhuar fillimisht me një koncept që krijon tension për atë që mund të ndodhë, gjë që më pas mund të çojë në një surprizë. Pjesëmarrësi mund të mirëpresë surprizën dhe të fitojë kënaqësi dhe kuptueshmëri.

Në zemër të konceptit të gamifikimit është krijimi i një hapësire edukimi 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 - zhvillimi i një grup mekanizmesh që mund të përdoren për të luajtur (dhe për rrjedhojë të përdoren për lojëra) që e ndihmojnë pjesëmarrësin të zbulojë se çfarë është interesante dhe e rëndësishme në kontekste të ndryshme dhe që e lidh atë me përvojat, njohuritë dhe aftësitë e tij të mëparshme. Meqenëse secili pjesëmarrës gjen atë që ka kuptim për të, secili pjesëmarrës mund të eliminojë gjëra të ndryshme nga përvoja e gamifikimit.

Një model tjetër interesant për t'u marrë parasysh mbi gamifikimin është ai i parkut shkencor të lojërave. Një muze shkencor përmban punime dhe interpretime të ndryshme dhe një pjesëmarrës duhet të kuptojë se çfarë të bëjë me secilin punim në mënyrë që të eksplorojë parimet themelore. Muzeu i shkencës është shembull i një hapësire edukimi ludike. Një problem me muzetë e shkencës është se pjesëmarrësit mund të duan të manipulojnë ekspozitën, nuk do të lexojnë udhëzimet dhe do të përfundojnë duke humbur pikat dhe çështjet kryesore.

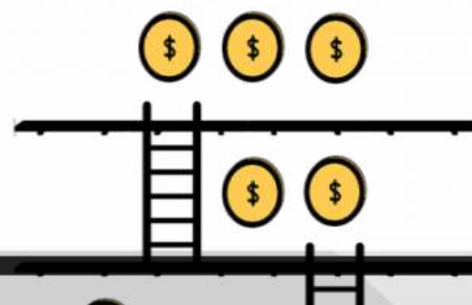
Në planifikimin e gamifikimit kuptimplotë, kjo sfidë do të jetë e pranishme; lojtarët duhet të kenë zgjedhje të lirë në përputhje me konceptet e lojës, por projektuesit duhet ta bëjnë të lehtë për lojtarët e interesuar të mësojnë më shumë në kontekste të ndryshme. Gamifikimi i trajnimit mund të jetë i dy llojeve: Gamifikimi në një kurs, që nënkupton se është një ngjarje që ndodh një herë; dhe gamifikimi në një kurrikul, që do të thotë se elementet e gamifikimit shtohen në kurrikulën e plotë.

Kur punoni me gamifikimin dhe planifikimin e gamifikimit, këtu janë disa gjëra që duhet të dini para se ta përdorni atë dhe të zgjidhni opsionet që ofron²:

Gamifikimi nuk është lojë: Siç u tha më lart, gamifikimi nuk është thjesht një video-lojë, përkundrazi, është përdorimi i mekanizmit të lojës për të nxitur sjellje të caktuara. Njerëzit kanë tendencën për të ndryshuar dhe ndikuar sjelljen gjatë lojës, marrjes së shpërblimeve, etj. Gamifikimi shfrytëzon këtë tendencë për të ndikuar në të menduarin e dikujt dhe për të dhënë zgjidhje efektive problemeve në botën reale.

Krijimi empatisë: Praktikrat e mira të gamifikimit nuk kanë të bëjnë vetëm me planifikimin e mirë; më tepër

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



ata fokusohen në inkurajimin e empatisë midis lojtarëve të grupit. Qëllimi kryesor i të mësuarit me bazë lojën nuk është vetëm të angazhojë nxënësit përmes lojërave që janë tepër konkurruese ose manipuluese, por të inkurajojë ndjeshmërinë dhe të krijojë një përvojë që i ndihmon ata të fitojnë vetëbesim dhe të ruajnë autonominë në punë duke u kujdesur për mirëqenien e tyre dhe marrëdhënie të shëndetshme me anëtarët e grupit. Gamifikimi i mirë nënkupton që çdo pjesëmarrës është heroi i lojës dhe nuk përçmohet kurrë nga evidentimi i performancës së bashkëmoshatarëve në gara të ashpra.

Ofrimi i një përvoje angazhuese: Gamifikimi e bën të mësuarit më kuptimplotë duke i zbërthyer konceptet në njësi të vogla ose mikro-njësi. Në një botë me shpërqëndrime të pafundme, publikuesit, trajnerët dhe edukatorët mund ta bëjnë të mësuarit më tërheqës duke projektuar përmbajtje në pjesë të vogla dhe shumë specifike. Një njësi e vogël e mësimit është zakonisht brenda një sesioni prej 3 deri në 5 minuta pasi në këtë dritare kohore nxënësit janë më vigjilentë, më të angazhuar dhe për këtë arsye kanë më shumë gjasa të tregojnë interes dhe të përfitojnë. Lojërat ndihmojnë ndarjen e trajnimit në seanca të vogla, duke i lejuar nxënësit të përgjigjen pozitivisht. Përveç kësaj, ata mund të personalizohen për të ofruar edukim për pjesëmarrësit në fusha ku ata nuk kanë rezultate të mira.

Motivimi i Brendshëm: Hulumtimet tregojnë se kur bëhet fjalë për performancën, njerëzit janë më të motivuar nga kënaqësia në punë sesa nga shpërblimet me para shumë. Me fjalë të tjera, motivimi i brendshëm ka më shumë rëndësi se motivimi i jashtëm. Siç u përmend më lart, gamifikimi ka të bëjë më shumë me ndikimin në sjelljen njerëzore. Duhet të përcaktohen rregullat e lojës për të siguruar që aktivitetet e gamifikimit përmbushin qëllimet organizative. Gjatë zbatimit të gamifikimit në trajnim, është e rëndësishme të përcaktohen dhe zbatohen rregullat për të shijuar gamifikimin.

Ndryshimi i kulturës organizuese: Gamifikimi në trajnim vendos qëllime për pjesëmarrësit dhe këto mund të lidhen me qëllimet organizative. Kur pjesëmarrësit shohin performancën e tyre në lojëra, ata e dinë se është objektive dhe e drejtë. Pra, gamifikimi rezulton në një transparencë më të madhe, duke ndryshuar kështu kulturën dhe mënyrën e vënies në dukje dhe menaxhimit të performancës.

Lojërat versus edukimi tradicional: Mësimi me bazë lojën është unik në kuptimin që përfshin një nivel më të lartë personalizimi dhe pjesëmarrësit mund të mësojnë me ritmin e tyre, me kohë të mjaftueshme për praktikë dhe reagime. Të mësuarit përfshin si mësimin individual ashtu edhe atë në grup, dhe facilitator mund të jetë gjithashtu i pranishëm për të zgjidhur problemet që studentët nuk i kuptojnë.

Bashkëpunimi me grupin: Meqenëse gamifikimi përfshin një situatë të botës reale, i gjithë grupi mund të bashkëpunojë për të mësuar, të shkëmbejë ide mbi rezultatet e mundshme dhe të ndajë ide për të kapërcyer problemet.

Reduktimi i dështimit në botën reale: Mësimi me bazë lojën i ngjan situatave të botës reale, që do të thotë se organizata përfiton duke i lejuar pjesëmarrësit të bëjnë dhe të mësojnë nga gabimet e tyre në botën virtuale. Pjesëmarrësit e trajnuar nëpërmjet gamifikimit shmangin pengesat dhe kanë më pak gjasa të dështojnë në botën reale.

Aftësi mësimi më e lartë: Mësimi me bazë lojën është edukimi multi-shqisor, i cili rrit në masë të madhe aftësinë e një nxënësi për të kuptuar dhe mbajtur mend konceptet. Pjesëmarrësit mund të mësojnë koncepte të reja më shpejt, t'i mbajnë mend dhe të kujtojnë t'i përdorin ato në mënyrë efektive në kohë reale.



Gamifikimi është një mjet i shkëlqyer që mund ta zbatoni duke ndjekur aspektet e mëposhtme në punën rinore:

- **Motivimi** sepse gamifikimi i shpërblen pjesëmarrësit dhe i sfidon për të vazhduar, ata janë të motivuar të përmirësohen dhe të fitojnë lojën.
- **Pjesëmarrës të angazhuar:** çelësi i angazhimit është ndërveprimi dhe shumëllojshmëria. Gamifikimi është një pjesë e vogël e mësimin online së bashku më rrëfimin e historive, skenaret, audio, video, grafikë dhe të edukimit social.
- **Autonomia e pjesëmarrësit.** Gamifikimi lejon individët të mësojnë me hapin e tyre dhe të përdorin motivues të brendshëm si konkurrenca, përmirësimi dhe njohja.
- **Reagim i menjëhershëm.** Lojrat ofrojnë reagime, ndërsa lojtarët demonstrojnë aftësinë e tyre. Nëse ata arrijnë rezultate të mira kalojnë në nivelin tjetër; nëse jo, ata kanë një mundësi për të parë atë që kanë humbur.
- **Të mësuarit social.** Konkurrenca pozitive dhe bashkëpunimi i lejojnë nxënësit të krijojnë lidhje të reja. Një artikull i vitit 2020, në Rishikimin e Psikologjisë në Edukim zbuloi se nxënësit reagojnë pozitivisht ndaj presionit të lehtë shoqëror kur konkurrojnë me anëtarët e një komuniteti.

- **Lidhja Emocionale.** Gamifikimi shpesh lejon rrëfimin për të ndihmuar përdoruesit të zbatojnë atë që kanë përjetuar në situata të simuluar, gjë që krijon një lidhje emocionale.
- **Qëllime kuptimplotë.** Kalimi i niveleve dhe përfundimi i lojërave u jep përdoruesve qëllime kuptimplota dhe të prekshme për të punuar drejt tyre
- **Qetësim konjitiv.** Trurit i pëlqen të kryejë shumë detyra, por kryerja e shumë detyrave mund të dëmtojë. Lojërat e drejtojnë vëmendjen në një detyrë për një kohë të caktuar, gjë që rrit fokusin dhe zvogëlon ngarkesën konjitive në tru.

4.4.2. Si të planifikoni *gamifikimin*?

Për të mos u ngatërruar me mësimin me bazë lojën, i cili kërkon nga të rinjtë të luajnë lojëra në shërbim të edukimit, gamifikimi ka të bëjë me marrjen e elementeve që i bëjnë lojërat kaq tërheqëse dhe zbatimin e tyre në lloje të tjera të aktiviteteve edukuese. Këto veçori përfshijnë:

- Pikët e mbledhura që të çon drejt zotërimit të lojës
- Mjete identifikuese që shpërblejnë lojtarët për arritjet e vlefshme
- Grafikët e performancës që tregojnë si lojtarët përballen me konkurrencën
- Kërkimet që lejon lojtarët të zgjedhin mundësitë kuptimplotë
- Pikat e kontrollit që tregojnë përparimin drejt një qëllimi
- Betejat e shefit që paraqesin një sfidë të vështirë dhe testojnë aftësitë e lojtarëve

4.4.3. Pse është e rëndësishme të planifikoni *gamifikimin*?

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

Ekziston një gjë e tillë si "përpjekje të vazhdueshme" kur bëhet fjalë për gamifikimin, veçanërisht nëse jeni aq i përqendruar në aspektin e argëtimit sa të humbisni qëllimin e trajnimit. Ju mund të krijoni lojën më emocionuese në botë, por nëse nxënësit e kuptojnë se ajo nuk ka 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, lënda duhet të paraqitet në mënyrë efektive.

Mësimi online (ELearning) është çelësi i suksesit të trajnimit. Nivelet e vështirësisë dhe progresi i modulit janë përshtatur me nevojat individuale të nxënësve. Pikat e kontrollit dhe interaktiviteti i vazhdueshëm sigurojnë që nxënësit të mos luajnë me përmbajtjen në sfond ose të mos kalojnë mbeten pa u angazhuar me materialin. Pikët dhe nivelet shtojnë konkurrencën pozitive midis shokëve të grupit për të kënaqur nevojat e motivimit të jashtëm.

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

4.5. Mjete praktike për krijimin e aktiviteteve të gamifikimit

Gamifikimi bazohet në një sërë mjesh dhe teknikash që rrisin angazhimin, motivimin dhe përqendrimin e studentëve. Programet kompjuterike të përdorura në gamifikim përfshijnë mjete dhe platforma të ndryshme që lejojnë zbatimin e mekanizmave të lojës në kontekste të ndryshme, si puna, shkolla dhe aktivitetet jo-formale. Në përgjigje të interesit në rritje për gamifikimin dhe komponentët e tij, projektuesit e aplikacioneve dhe prodhuesit e programeve kompjuterike kanë zhvilluar mjete të shumta, duke përfshirë elemente specifike që rrisin motivimin e nxënësve, përmirësojnë performancën e punonjësve dhe rrisin pëlqimin e aktiviteteve mësimore.

Për më tepër, është e rëndësishme të theksohet se gamifikimi shkon përtej teknologjisë; ai gjithashtu sillet rreth planifikimit efektiv. Nuk kërkon shpërndarje ekskluzive në internet ose përdorimin e mjeteve dixhitale. Parimet e gamifikimit mund të përdoren edhe në aktivitete në terren për të krijuar përvoja tërheqëse dhe motivuese. Kjo ka rëndësi të veçantë në mësimin jo-formal dhe informal, i cili zakonisht përdoret nga punonjësit rinorë dhe organizatat rinore.

Për të prezantuar gamifikimin në aktivitetet, projektet ose seminarët tuaja, mëposhtë vijon një listë jo shteruese e mjeteve praktike të disponueshme falas që mund të jenë të dobishme. Le të fillojmë me mjetin dixhital më të përdorur.

4.5.1. Actionbound

Actionbound është një mjet i vlefshëm për krijimin e përvojave tërheqëse në mjedise të jashtme duke lehtësuar aktivitete ndërvepruese për grupe njerëzish. Ky aplikacion ofron mundësinë për të organizuar ture edukative, shëtitje me guidë ose gjueti të këndshme thesari që nxisin forcimin e grupit. Një nga veçoritë e shumta të tij përfshin një modalitet kuizi me pyetje që ofrojnë pikë bazuar në numrin e paracaktuar të përpjekjeve, dënimet për gabime ose kohën e shfrytëzuar.

Për më tepër, platforma mbështet gara midis anëtareve të grupit, duke i lejuar ata të konkurrojnë kundër njëri-tjetrit. Gjithashtu i lejon përdoruesit të vendosin foto dhe video, të cilat mund të lidhen me pikë brenda aplikacionit dhe janë thelbësore për të kaluar në detyrën tjetër.

Actionbound mundëson personalizimin e gjuetisë së thesarit për çdo vend, si p.sh. në qytetin tuaj, duke u ofruar lojtarëve sugjerime në Google Maps. Ky mjet është veçanërisht intrigues për aktivitetet për krijimin e miqësive dhe turet e qytetit që përfshijnë elemente të gamifikimit. Ai paraqet një aspekt konkurrues, një tabelë rezultatesh dhe një mënyrë të këndshme për të mësuar rreth vendeve të reja.

Linku: <https://en.actionbound.com/>



4.5.2 Quizlet Live

Quizlet është një platformë edukimi e përshtatshme si për edukatorët e rinj ashtu edhe për studentët, e krijuar për të strukturuar dhe përmirësuar procesin e të mësuarit. Ai ofron veçori të ndryshme që i lejojnë përdoruesit të praktikojnë dhe të përforcojnë njohuritë e tyre. Këtu përfshihen kartela të vogla me figura (flashcards), të cilat u mundësojnë përdoruesve të angazhohen me përmbajtjen duke lidhur emra ose koncepte me pjesë të veçanta të diagrameve ose imazheve. Për më tepër, Quizlet ofron një mënyrë mësimi që përshtatet me nevojat e studentëve, duke i ndihmuar ata të mësojnë materialin brenda një afati kohor të caktuar.

Platforma përfshin gjithashtu aktivitete të gamifikuara, të tilla si lojëra me arritje të X pikëve të caktuara, për ta bërë mësimin më angazhues. Për më tepër, Quizlet lejon importimin e përmbajtjes, duke bërë të mundur krijimin e grupeve të studimit duke u bazuar në shënimet ose dokumentet ekzistuese në formate si Word, Excel ose Google Docs. Kjo veçori u mundëson

përdoruesve të konvertojnë lehtësisht materialet e tyre të studimit në burime mësimore interaktive.

Linku: <https://quizlet.com/>



4.5.3 Pear Deck

Rritja e efektivitetit të shpjegimeve dhe prezantimeve tona si edukatorë të të rinjve është e mundur. Duke përfshirë elementet e gamifikimit përmes platformave si Pear Deck, edukatorët mund të përmirësojnë shpjegimet dhe prezantimet e tyre duke integruar veçori ndërvepruese. Pear Deck është një mjet i drejtpërdrejtë i paraqitjes me slide-e, i përafërt me prezantimet e Google Slides ose PowerPoint, duke u mundësuar studentëve ta aksesojnë në pajisjet e tyre individuale. Gjatë një mësimi, studentët mund të përfitojnë forma të ndryshme të përmbajtjes, duke përfshirë pyetje, imazhe dhe materiale shtesë. Qëllimi është të krijojë një mjedis mësimor nga mësuesi tek studenti dhe e kundërta që maksimizon rezultatin e shpjegimeve. Për më tepër, mësuesit kanë mundësinë të përfshijnë slide-e interaktive për të mbledhur komente, për të kryer vlerësime të shpejta ose për të vlerësuar gjendjen emocionale të nxënësve. Kur studentët përgjigjen, përgjigjet e tyre mund të paraqiten në mënyrë anonime nga edukatori, duke u siguruar që vetëm edukatori e di se kush e ka dhënë secilën përgjigje. Kjo nxit një mjedis të sigurt për pjesëmarrjen e studentëve, duke e ditur se shokët e klasës nuk mund t'i identifikojnë nga përgjigjet e pasakta.

Pear Deck ofron pesë lloje të ndryshme pyetjesh/përgjigjesh ndërvepruese: 'Përgjigje duke klikuar objekte' (nxënësit klikojnë objekte si slide-et), 'Përgjigje me vizatim (nxënësit vizatojnë drejtpërdrejt në slide)', 'Përgjigje e hapur: Tekst' (për përgjigje më të gjata), 'Përgjigje e hapur: Numër' (për përgjigjet numerike), dhe 'Zgjedhje me alternativa' (për pyetësorët). Për më tepër, Pear Deck shkon përtej të qenit një mjet i thjeshtë i paraqitjes së prezantimeve duke përfshirë lojën e fjalorit "Flashcard Factory". Flashcard Factory i lejon edukatorët të ngarkojnë ose krijojnë lista të fjalëve dhe përkufizimeve, duke përdorur përkufizimet e tyre ose duke i marrë ato nga një fjalor i integruar. Më pas nxënësit punojnë nga dy veta, duke shkruar me radhë fjali duke përdorur fjalët e dhëna dhe duke i ilustruar ato me vizatime shoqëruese. Grupet fitojnë pikë bazuar në vlerësimin e kartave të tyre në fund. Kartelat me figura/fjalë (Flashcard) mund të eksportohen gjithashtu në Quizlet Live për studime të mëtejshme.

Linku: <https://www.peardeck.com/googleslides>



4.5.4 Quizizz

Quizizz është një aplikacion që u mundëson edukatorëve të prezantojnë gamifikimin në klasat e tyre duke krijuar kuize, duke tërhequr vëmendjen e studentëve dhe duke promovuar të mësuarin aktiv. Ai gjithashtu u ofron studentëve mundësinë për të vetëvlerësuar njohuritë e tyre përmes sfidave angazhuese të bazuara në lojë. Me Quizizz, studentët mund të marrin pjesë në kuize që mbulojnë një gamë të gjerë temash, detyra individuale ose në grup të përcaktuara nga edukatorët. Studentët nuk kanë nevojë të regjistrohen individualisht, pasi edukatorët u ofrojnë atyre akses në pyetësorët duke përdorur një "PIN unik" njëpërdorimësh. Studentët mund ta ndjekin me lehtësi përmbajtjen në pajisjet e tyre, duke përfshirë PC, laptopë, tabletë ose smartfonë.

Platforma ofron pesë lloje të formateve të pyetjeve për krijimin e kuizit: 'Përgjigje me alternativa (pyetësor i bazuar në përzgjedhje), 'Zgjedhje të shumëfishta' (klikon disa përgjigje të sakta), 'Plotëso vendet bosh' (duke dhënë përgjigjen në hapësirën e caktuar), 'Pyetje të hapura' (duke lejuar përgjigje më të gjata) dhe 'Anketime' (për mbledhjen e opinioneve në vend të përgjigjeve të sakta). Përmbajtja mediatike si video ose imazhe mund të përfshihen gjithashtu në kuize. Mënyrat e lojës janë krijuar për të nxitur konkurrencë të shëndetshme midis studentëve. Kur nisnin një kuiz të drejtpërdrejtë, edukatorët mund të zgjedhin një modalitet të lojës, duke i lejuar studentët specifikë të përgjigjen me ritmin e tyre, ndërsa rezultatet e tyre mund të grumbullohen si pikë për grupin ose krahasimin e performancës individuale. Quizizz ofron njohuri të detajuara si në përfitimin e informacionit mbi nivelin e klasës ashtu edhe në nivelin arritur të studentëve për secilin kuiz. Duke shfrytëzuar reagimet nga kuizet e drejtpërdrejta dhe detyrat e shtëpisë, edukatorët mund të gjenerojnë statistika gjithëpërfshirëse që përqendrohen tek studentët specifikë dhe performanca e përgjithshme e klasës. Kjo lejon ndjekjen e progresit të secilit student, vlerësimin e niveleve të të kuptuarit në lëndët përkatëse dhe analizimin e kurbës së të mësuarit për çdo detyrë.

Linku: <https://quizizz.com/>



4.5.5 Socrative

Socrative është një aplikacion falas i krijuar për të angazhuar studentët dhe për të ndjekur progresin e tyre duke përdorur teste me përgjigje me alternativa, vlerësime dhe aktivitete të tjera në klasë. Platforma mund të përdoret me pajisje të ndryshme si PC, tablet dhe smartphone. Një avantazh i Socrative është se studentët nuk kanë nevojë të krijojnë profile personale; në vend të kësaj, edukatori krijon një llogari të lidhur me emailin e tyre, e cila mjafton që studentët të kenë akses në aplikacion.

Aplikacioni ofron opsione të shumta, duke përfshirë "Kuiz" (pyetësor), "Gara në Hapësirë" (pyetësor me kohë të përcaktuar duke i shtuar elemente konkurruese) dhe "Biletë Dalje" (pyetësor me rezultatet e renditura). Edukatorët mund të zgjedhin gjithashtu llojin e përgjigjeve që studentët mund të zgjedhin, të tilla si 'Përgjigje me alternativa' (opsione të shumta), 'E vërtetë ose e gabuar' dhe 'Përgjigje e shkurtër'.

Në të tre llojet e aktiviteteve, edukatorët mund të shohin në kohë reale përgjigjet e studentëve t'i rishikojnë ato në një raport të ruajtur në aplikacion. Kjo u mundëson edukatorëve të monitorojnë progresin individual të studentëve dhe të identifikojnë çdo pyetje që ata mund të kenë bërë gabim, duke u ofruar një mundësi për të rishikuar përmbajtjen nëse është e nevojshme. Lojërat në Socrative përfshijnë edhe renditjen, që mund të përdoret si një mjet vlerësimi.

Funksioni 'Gara në hapësirë' në Socrative nxit konkurrencën pozitive midis studentëve. Duke garuar nëpërmjet ekranit me përgjigjet e sakta, një vlerësim me notë mund të shndërrohet në një aktivitet të këndshëm. Ky element konkurrues i shton entuziasmin pjesëmarrjes së studentëve.

Për më tepër, Socrative ofron edhe opsione me pagesë: Socrative PRO për Primary dhe Socrative PRO për kompani, të cilat ofrojnë veçori të avancuara përtej versionit falas.

Linku: <https://www.socrative.com/>



4.5.6 Kahoot

Kahoot është një platformë falas që u mundëson përdoruesve të krijojnë lojëra edukuese tërheqëse dhe ndërvepruese në pak minuta. Ai ofron formate të ndryshme, duke përfshirë vendosjen e kohës së përcaktuar dhe numrin e pyetjeve. Për më tepër, videot, imazhet dhe diagramet mund të përfshihen në pyetje për të rritur angazhimin e studentëve. Ndërkohë Kahoot ofron tre plane me pagesë, me veçori më të avancuara, por versioni bazë është i disponueshëm falas.

Lojërat në Kahoot shijohen më së miri në grup. Për të marrë pjesë, lojtarët duhet të bashkohen në lojë duke përdorur një PIN unik të ofruar nga ai që ka krijuar lojën. Secili lojtar i përgjigjet pyetjeve në pajisjen e tij, ndërsa pyetjet shfaqen në një ekran të përbashkët. Një nga avantazhet e Kahoot është se studentëve nuk u kërkohet të krijojnë profile personale dhe platforma është e aksesueshme nga çdo pajisje, duke përfshirë PC-të, tabletët dhe smartphone-ët. Përveç lojërave në kohë reale, Kahoot gjithashtu ofron krijimin e sfidave që lojtarët mund t'i plotësojnë me ritmin e tyre, duke e bërë atë të përshtatshme si detyrë shtëpie ose në distancë.

Kahoot ofron formate të ndryshme për të paraqitur pyetjen, duke përfshirë 'kuiz' (pyetësor me shumë zgjedhje) dhe 'E vërtetë ose e gabuar'. Planet premium ofrojnë lloje të tjera pyetjesh si 'Shkruaj përgjigjen', 'Slider' (hamendëson një numër në shkallën e përcaktuar) dhe 'Puzzle' (vendosja e përgjigjeve në rendin e duhur).

Në fund të çdo raundi të një loje Kahoot, pikët jepen në bazë të përgjigjeve të sakta dhe shpejtësisë së përgjigjes. Një podium shfaq tre lojtarët ose skuadrat më të mira, duke ndjerë arritjeje dhe festimi midis studentëve. Edukatorët gjithashtu kanë mundësinë të japin çmime për ata që do të dalin në podium, duke motivuar dhe angazhuar më tej studentët.

Linku: <https://kahoot.com/schools-u/>

The logo for Kahoot! is displayed in a large, bold, purple font. The word 'Kahoot!' is written in a playful, rounded style with a thick outline. The exclamation point is also in the same purple color and font style.

4.5.7 Mentimeter

Mentimeter është një mjet i shkëlqyeshëm që promovon angazhimin e studentëve përmes sondazheve në kohë reale, kuizeve, pyetjeve me zgjedhje me alternativa dhe 'wordclouds'. Me editimin shmë miqësor online, platforma u mundëson edukatorëve të krijojnë prezantime interaktive pa mundim. Ai lehtëson pjesëmarrjen e audiencës në kohë reale, duke kursyer kohë dhe duke i dhënë mundësi personalizimit të detyrave bazuar në preferencat e audiencës. Për më tepër, pasi përfundon prezantimi, rezultatet mund të shkëmbehen dhe eksportohen për analiza të mëtejshme. Për më tepër, këto rezultate mund të krahasohen me kalimin e kohës për të gjurmuar progresin e studentëve.

Mentimeter përdoret në mënyrë ideale si në klasë ashtu edhe në mjediset virtuale të të mësuarit. Ai u siguron edukatorëve njohuri të vlefshme për të angazhuar studentët dhe të kuptojnë rezultatet e tyre, duke i ndihmuar ata të përshtatin strategjitë e tyre të mësimdhënies sipas nevojës. Adaptimi i platformës shtrihet në kontekste të ndryshme arsimore, duke e bërë atë një aset për mësuesit dhe trajnerët.

Linku: <https://www.mentimeter.com/>



4.6.8 H5P

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, fjalëkryqje, 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.

Përveç bibliotekës së tij të gjerë të përmbajtjes, H5P është i njohur për ndërfaqen e tij miqësore për përdoruesit, duke e bërë atë të aksesueshëm për edukatorët dhe krijuesit e përmbajtjes të

të gjitha niveleve të aftësive. Platforma mbështet integrimin e lehtë me Sistemet e Menaxhimit të Mësimit (LMS) si Moodle, WordPress dhe Drupal, duke lejuar përfshirjen pa probleme të përmbajtjes interaktive në kurset dhe faqet e internetit ekzistuese.

Për më tepër, H5P promovon bashkëpunimin dhe ndarjen e përmbajtjes në komunitetin e tij global të përdoruesve. Përdoruesit mund të aksesojnë dhe modifikojnë përmbajtjen e shpërndarë publikisht, duke nxitur një mjedis bashkëpunues për edukatorët për të shkëmbyer ide dhe burime. Ky aspekt bashkëpunues rrit vlerën e platformës si një burim për edukatorët që kërkojnë të krijojnë materiale mësimore tërheqëse dhe ndërvepruese.

H5P është një zgjidhje me kosto efektive, pasi veçoritë e tij kryesore janë të disponueshme falas, duke e bërë atë të aksesueshme për një gamë të gjerë institucionesh arsimore, trajnerë dhe krijues të përmbajtjes. Kjo aksesueshmëri dhe shkathtësia e platformës kanë kontribuar në miratimin e saj të gjerë në fushën e mësimit elektronik dhe edukimit dixhital.

Linku: <https://h5p.org/>



4.6.9 Genially

Aplikacioni Genially është një mjet dixhital që u lejon përdoruesve të krijojnë prezantime dhe grafika interaktive. Është veçanërisht e dobishme për të punuar me fëmijët dhe të rinjtë. Platforma ofron një gamë të gjerë të opsioneve të prezantimit, duke përfshirë animacione magjepsëse, kuize interaktive dhe dhoma arratisjeje të angazhuara. Përdoruesit mund të aksesojnë falas përmbajtjen standarde, duke e bërë atë një zgjedhje kosto-efektive për krijimin e materialeve dinamike dhe interaktive.

Popullaritet në sektorin e arsimit për shkak të aftësisë së tij për të krijuar përmbajtje angazhuese dhe interaktive. Ja disa karakteristika dhe përfitime kryesore:

1. **Templates and Customization:** Genially offers a variety of pre-designed templates to help users get started quickly. Megjithatë, ajo lejon gjithashtu një personalizim të gjerë, duke u mundësuar përdoruesve të përshtatin përmbajtjen e tyre sipas nevojave specifike arsimore.
2. **Interaktiviteti:** Platforma shkëlqen në ofrimin e elementeve interaktive që rrisin angazhimin. Këto përfshijnë kuize ndërvepruese, pika të nxehta të klikueshme, aktivitete zvarrit-dhe lësho dhe më shumë. Edukatorët mund të krijojnë përmbajtje të gamifikuar për ta bërë mësimin argëtues dhe dinamik.

3. Bashkëpunimi në kohë reale: Genially mbështet bashkëpunimin në kohë reale, duke i lejuar edukatorët të punojnë në projekte me studentët ose kolegët njëkohësisht. Kjo veçori nxit punën në ekip dhe bashkëpunimin krijues.

4. Arritshmëria: Përmbajtja e Genially mund të aksesohet në pajisje të ndryshme, duke e bërë atë një zgjedhje të larmishme si për të mësuarit në person ashtu edhe në atë në distancë. Është në përputhje me kompjuterët, tabletët dhe smartfonët.

5. Analitika: Edukatorët mund të ndjekin angazhimin dhe ndërveprimin e studentëve me content. This data helps in assessing the effectiveness of the materials and making improvements as needed.

6. Veçoritë e qasjes: Genially përpiqet të jetë një platformë gjithëpërfshirëse duke ofruar veçori për akses, të tilla si pajtueshmëria me lexuesin e ekranit dhe navigimi me tastierë.

7. Me kosto efektive: Siç u përmend në tekstin origjinal, veçoritë kryesore të Genially janë të disponueshme falas, duke e bërë atë një opsion të përballueshëm për arsimtarët dhe studentët. Ekzistojnë gjithashtu plane premium me veçori shtesë për ata që kërkojnë funksionalitete më të avancuara.

Genially është një zgjedhje e shkëlqyer për edukatorët që kërkojnë të krijojnë materiale edukative tërheqëse dhe ndërvepruese, qoftë për mjedise tradicionale të klasës apo mjedise mësimi në distancë. Ai shton një dimension krijues dhe dinamik në prezantimet dhe shpërndarjen e përmbajtjes, duke e bërë përvojën e të mësuarit më tërheqëse dhe të këndshme për studentët e të gjitha moshave.

Linku: <https://genial.ly/it/>



4.6.10 Plickers

Plickers është një mjet vlerësimi interaktiv që bashkon kartat fizike me skanimin dixhital për të lehtësuar kuize dhe vlerësime tërheqëse. Me Plickers, çdo student mban një kartë të printuar të veçantë, të cilën mësuesi e skanon duke përdorur një pajisje celulare. Në çast, mjeti mbledh dhe paraqet përgjigjet, duke ofruar një metodë të këndshme dhe efektive për vlerësimin e progresit të të mësuarit.

Një nga aspektet e jashtëzakonshme të Plickers është qasja e tij me teknologji të ulët dhe me ndikim të lartë. Ajo lidh me sukses sferën fizike dhe dixhitale, duke ofruar një zgjidhje praktike për edukatorët. Ndryshe nga shumë mjete vlerësimi dixhitale që kërkojnë pajisje individuale për çdo student, Plickers mbështetet në kartat e printuara, duke e bërë atë një zgjedhje me kosto efektive dhe të arritshme për mësuesit.

Plickers është i njohur për konfigurimin e tij miqësor për përdoruesit. Edukatorët mund të printojnë shpejt kartat Plickers direkt nga platforma, t'ua caktojnë ato studentëve dhe të jenë gati për të filluar procesin e vlerësimit. Kjo thjeshtësi është një nga avantazhet kryesore të platformës, veçanërisht për mësuesit me orare të ngarkuara.

Një nga veçoritë më të vlefshme të Plickers është aftësia e tij për të ofruar reagime në kohë reale. Ai i lejon edukatorët të vlerësojnë të kuptuarit e nxënësve në vend gjatë mësimit. Ky reagim i menjëhershëm është thelbësor për marrjen e vendimeve mësimore në fluturim, duke siguruar që mësimi t'u përshtatet nevojave të studentëve.

Plickers është i gjithanshëm, duke akomoduar një sërë llojesh pyetjesh, duke përfshirë pyetjet me zgjedhje të shumëfishta, të vërteta/të gabuara dhe pyetje të hapura. Ky fleksibilitet e bën atë të adaptueshëm ndaj nevojave të ndryshme të vlerësimit dhe objektivave të të mësuarit.

Për edukatorët që vlerësojnë udhëzimet e drejtuara nga të dhënat, Plickers ofron mjete të analizës së të dhënave për të gjurmuar dhe analizuar performancën e studentëve me kalimin e kohës. Është një burim i vlefshëm për identifikimin e fushave ku studentët mund të kenë nevojë për mbështetje shitesë ose udhëzime të mëtejshme.

Përveç funksionalitetit të tij, Plickers prezanton një element angazhimi në mjedisin mësimor. Nxënësit marrin pjesë në mënyrë aktive duke mbajtur fizikisht kartat e tyre Plickers, gjë që mund ta bëjë procesin e vlerësimit më të këndshëm dhe ndërveprues.

Plickers është i përshtatshëm për pajisjet iOS dhe Android, duke siguruar që ai të mund të përdoret me një gamë të gjerë pajisjesh celulare, duke e bërë atë të aksesueshëm për mësuesit që përdorin platforma të ndryshme teknologjike.

Privatësia është një konsideratë e rëndësishme me Plickers. Platforma ruan privatësinë e studentëve duke mos shfaqur përgjigjet individuale publikisht. Vetëm mësuesi ka akses në të dhënat e vlerësimit, duke krijuar një mjedis vlerësimi të sigurt dhe jo kërcënues.

Si përmbledhje, Plickers është një mjet i vlefshëm për edukatorët që kërkojnë një metodë të lehtë për t'u zbatuar, me kosto efektive dhe tërheqëse për vlerësimin e të kuptuarit të studentëve në kohë reale. Përzierja e tij unike e veçorive të teknologjisë së ulët dhe dixhitale e bën atë një shtesë praktike në paketën e mjeteve mësimore, veçanërisht për ata që punojnë në mjedise me akses të kufizuar në pajisjet dixhitale.

Linku: <https://www.plickers.com/>



4.6.11 Classcraft

Kjo është një platformë edukative që përdor gamifikimin për të transformuar klasën në një lojë zhytëse me role. Ai i fuqizon mësuesit të ndajnë pikë, të monitorojnë sjelljen e nxënësve dhe të hartojnë kërkime dhe sfida për të përfshirë në mënyrë aktive studentët. Duke vepruar kështu, Classcraft nxit një atmosferë pune në grup, bashkëpunim dhe një mjedis pozitiv mësimi.

Ky mjet inovativ u ofron mësuesve një sërë aftësish për të krijuar një mjedis mësimor tërheqës dhe motivues:

1. Pikët dhe shpërblimet: Klasa i lejon edukatorëve t'u ndajnë pikë nxënësve për një sërë arritjesh, të tilla si përfundimi i detyrave, demonstrimi i punës në grup ose shkëlqyer në vlerësime. Këto pika shërbejnë si një sistem nxitjeje, duke nxitur një atmosferë pozitive ku studentët inkurajohen të shkëlqejnë dhe të zotërojnë të mësuarit e tyre.
2. Përshtatja e personazheve: Studentët mund të personalizojnë personazhet e tyre në lojë, duke u dhënë atyre një ndjenjë të agjencisë dhe individualitetit brenda mjedisit të klasës. Ky proces personalizimi mund të jetë argëtues dhe fuqizues për studentët, pasi i lejon ata të shprehin personalitetet dhe preferencat e tyre.
3. Monitorimi i Sjelljes: Classcraft u ofron mësuesve një mekanizëm për të gjurmuar sjelljen dhe pjesëmarrjen e nxënësve. Kjo veçori promovon përgjegjësinë dhe llogaridhënien, pasi studentët janë të vetëdijshëm se veprimet e tyre po vëzhgohen dhe vlerësohen.

4. Kërkimet dhe sfidat: Edukatorët kanë lirinë krijuese për të hartuar kërkime dhe sfida që përputhen me kurrikulën. Këto kërkime angazhojnë studentët në të mësuarit aktiv dhe mund t'i bëjnë lëndët komplekse më të arritshme dhe të këndshme.

5. Puna ekipore dhe bashkëpunimi: Klasa i vendos studentët në ekipe, duke inkurajuar bashkëpunimin dhe mbështetjen e ndërsjellë. Platforma nxit një ndjenjë shoqërie dhe thekson rëndësinë e punës së bashku për të arritur qëllimet e përbashkëta.

6. Menaxhimi i klasës: Classcraft ofron mjete të dobishme për menaxhimin e klasës, thjeshtimin e organizimit të mësimin, ndjekjen e përparimit të studentëve dhe menaxhimin e përgjithshëm të klasës. Kjo kontribuon në një mjedis mësimi të strukturuar mirë dhe të fokusuar.

7. Angazhimi i prindërve: Prindërit mund të qëndrojnë të informuar për përparimin dhe sjelljen e fëmijës së tyre përmes Classcraft, duke rritur komunikimin midis edukatorëve dhe familjeve. Kjo transparencë mbështet një qasje holistike ndaj arsimit.

8. Qasshmëria: Classcraft është i aksesueshëm në pajisje të ndryshme, duke përfshirë kompjuterët, tabletët dhe telefonat inteligjentë. Kjo përshtatshmëri siguron që ai të mund të përdoret në mjedise të ndryshme mësimore, qoftë personalisht apo në distancë.

9. Komuniteti i Edukatorëve: Classcraft krenohet me një komunitet të lulëzuar në internet të edukatorëve që ndajnë burime, plane mësimore dhe ide krijuese për të maksimizuar përfitimet e platformës në klasë. Ky rrjet shërben si një burim i vlefshëm për edukatorët që kërkojnë të përfitojnë sa më shumë nga Classcraft.

Classcraft ka fituar një adoptim të gjerë nga edukatorët në mbarë botën, duke fituar vlerësime për aftësinë e tij për të rritur angazhimin, motivimin dhe bashkëpunimin e studentëve. Ai qëndron si një mjet i fuqishëm për edukatorët modernë që kërkojnë të krijojnë një mjedis mësimor interaktiv dhe pozitiv duke integruar në mënyrë efektive gamifikimin në praktikën e tyre të mësimdhënies.

Linku: <https://www.classcraft.com/>



4.6.12 Gamification offline

Ndërsa gamifikimi shpesh lidhet me teknologjitë e reja dhe mjetet dixhitale, ai nuk kufizohet në përdorimin e tyre. Përfshirja e gamifikimit në aktivitete të ndryshme mund të arrihet pa u mbështetur në aplikacione specifike. Teknika të shumta janë të disponueshme për të ofruar një përvojë emocionuese për audiencën tuaj. Në fakt, shumë nga këto metoda janë përdorur me sukses në mjedise joformale dhe joformale, duke përfshirë akullthyesit e njohur. Kështu, gamifikimi mund të zbatohet në mënyrë efektive përtej sferës së platformave dixhitale, duke ofruar përvoja tërheqëse dhe ndërvepruese.

Këtu janë disa këshilla se si të zbatoni gamification në aktivitetet tuaja:

- Sistemi i distinktivëve: Përdorni distinktivët për të njohur arritjet dhe përparimin.
- Sistemi i pikëve: Dhënia e pikëve për detyrat, duke ofruar një ndjenjë arritjeje.
- Mjedisi konkurrues: Prezantoni konkurrencë miqësore për të rritur angazhimin dhe punën ekipore.
- Tabela drejtuese: Tregoni reagime të menjëhershme dhe inkurajoni konkurrencë të shëndetshme.
- Histori dhe rrëfime: Shtoni elemente tregimi për aktivitete tërheqëse, veçanërisht për pjesëmarrësit e rinj.
- Qëllimet dhe sfidat e qarta: Përcaktoni qëllimet dhe vendosni detyra sfiduese për interes të shtuar.
- Kurioziteti dhe surpriza: Përdorni varëse shkëmbi dhe surpriza për të ruajtur kuriozitetin dhe për të shmangur përsëritjen.
- Nivelet dhe progresi: Lëri pjesëmarrësit të përparojnë përmes detyrave dhe qëllimeve.
- Presioni i kohës: Shtoni kufijtë kohorë për eksitim dhe urgjencë.
- Personalizimi: Lejoni pjesëmarrësit të personalizojnë avatarët dhe profilet për pronësi.
- Ndërveprimi social: Inkurajoni bashkëpunimin, konkurrencën ose bashkëpunimin me tiparet sociale.

Le të eksplorojmë një sërë mjetesh dhe burimesh të gjithanshme për krijimin e aktiviteteve tërheqëse jashtë linje me teknikat e gamifikimit. Këto burime u ofrojnë edukatorëve mënyra krijuese për të futur eksitim dhe interaktivitetin në mësimet e tyre, duke nxitur një mjedis mësimor dinamik dhe të këndshëm. Nga lojërat dhe enigmat klasike të tavolinës deri te kartat e luajtjes së roleve dhe tregimit, çdo mjet sjell elementet e tij unike për të gamifikuar përvojën edukative.

Kartat Dixit: Kartat Dixit janë një burim i shkëlqyeshëm për krijimin e aktiviteteve të tregimit të gamifikuar. Këto karta përmbajnë ilustrime unike dhe imagjinative që mund të nxisin kreativitet dhe angazhim.



Board Games: Lojërat tradicionale të tavolinës si "Monopoly", "Scrabble" ose "Settlers of Catan" mund të përshtaten për qëllime edukative. Ato shpesh përfshijnë strategji, vendimmarrje dhe konkurrencë, duke i bërë ato ideale për mësimin e gamifikuar.

Role-Playing Games (RPGs): Lojërat RPGs si "Dungeons & Dragons" inkurajojnë tregimin, vendimmarrjen dhe punën ekipore. Ato mund të përshtaten për të mësuar lëndë të ndryshme dhe për të nxitur kreativitetin.

Escape Room Kits: Kompletet e dhomave të arratisjes (Escape Room Kits) të krijuara për qëllime edukative sfidojnë studentët të zgjidhin enigmat dhe gjëgjëzat për të "shpëtuar". Ato mund të përshtaten për të mësuar tema ose aftësi specifike.

Flashcards: Gamifikoni procesin e memorizimit duke i kthyer kartat flash (flashcards) në një lojë kuizi. Nxënësit mund të konkurrojnë për t'iu përgjigjur pyetjeve ose për të përputhur termat me përkufizimet.

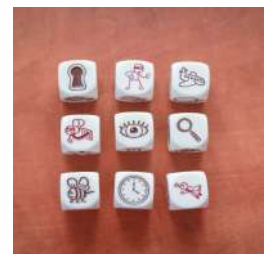
Treasure Hunts: Krijoni aktivitete të kërkimit të thesarit ku nxënësit ndjekin të dhëna dhe zgjidhin gjëgjëza për të gjetur "thesare" të fshehura ose pjesë informacioni që lidhen me mësimin.



Puzzle Games (Enigmat): Për të rritur aftësitë e të menduarit kritik dhe të zgjidhjes së problemeve mund të përdoren enigma me bashkim pjesësh figure, fjalëkryqe dhe enigma Sudoku. Krijoni enigma në lidhje me përmbajtjen edukative për të angazhuar studentët.

Quiz Bowls: Organizoni konkurse kuizi ku studentët konkurrojnë për t'iu përgjigjur pyetjeve mbi tema të ndryshme. Ky format inkurajon të menduarit dhe konkurrencën e shpejtë.

Story Cubes: Kubat e tregimeve (story cubes) janë zare me imazhe që mund të përdoren për të frymëzuar tregimin krijues. Hidhni zarin dhe kërkojuni studentëve të përfshijnë imazhet në një histori që lidhet me mësimin.



Role Cards: Jepuni studentëve karta me role (role cards) që u caktojnë role ose personazhe të veçanta në një skenar. Kjo mund të inkurajojë luajtjen e roleve dhe aktivitetet vendimmarrëse.

Word Games: Lojërat me fjalë si Scrabble, Boggle ose Hangman mund të përdoren për të përforcuar fjalorin dhe aftësitë gjuhësore në një mënyrë të gamifikuar.



Art and Craft Supplies (Furnizime artizanale): Inkurajoni kreativitetin duke ofruar furnizime arti dhe artizanale. Nxënësit mund të krijojnë paraqitje vizuale të koncepteve ose personazheve që lidhen me mësimin.

Aktivitetet në natyrë: Aktivitetet në natyrë, të tilla si gjuetia e pastruesve, shëtitjet në natyrë ose gjuetia me gjeografi, mund të gamified për të mësuar shkencën mjedisore ose gjeografinë, për shembull.

Kartat e tregimit: Kartat e tregimit me imazhe ose kërkesa mund të përdoren për të ndezur sesione kreative të tregimit. Nxënësit vizatojnë letra dhe krijojnë histori bazuar në përmbajtjen që përfaqësojnë.

Këto mjete dhe aktivitete mund të përshtaten dhe përshtaten për t'iu përshtatur objektivave të ndryshme arsimore dhe grupmoshave. Ata shtojnë një element argëtimi dhe angazhimi në procesin e të mësuarit, duke e bërë atë më të këndshëm dhe të paharrueshëm për pjesëmarrësit e rinj.

Referencat

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

4.6. Metodatat e vlerësimit të gamifikimit

Sistemet arsimore në mbarë botën po zhvillohen vazhdimisht për të mbajtur ritmin me kërkesat në ndryshim të botës moderne. Me avancimin e shpejtë të teknologjisë, përdorimi i Teknologjive të Informacionit dhe Komunikimit (TIK) është bërë gjithnjë e më thelbësor në sektorin e arsimit. TIK-të kanë revolucionarizuar mënyrën se si ofrohet dhe merret arsimi, duke e bërë atë më të aksesueshëm, efikas dhe efektiv.

E-learning është një nga zhvillimet më të rëndësishme në sektorin e arsimit në vitet e fundit. Ai përfshin përdorimin e mediave elektronike, të tilla si kompjuterët, interneti dhe pajisjet celulare,

për të lehtësuar mësimin dhe mësimdhënien. Platformat e të mësuarit elektronik janë krijuar për të ofruar përvoja mësimore fleksibël dhe ndërvepruese, dhe ato mund të aksesohen në çdo kohë, kudo. E-learning nuk kufizohet vetëm në kurse online, por përfshin gjithashtu përdorimin e softuerit arsimor, teksteve dixhitale dhe burimeve multimediale.

Përfshirja e TIK-ut në sistemin arsimor ka përparësi të shumta. Platformat e të mësuarit elektronik u ofrojnë nxënësve një përvojë të të mësuarit me ritëm dhe të personalizuar, duke u përshtatur nevojave dhe preferencave të tyre individuale. Nxënësit mund të kenë akses në materialet mësimore, të kryejnë detyra dhe të komunikojnë me instruktorë dhe kolegë nga kudo në botë, duke përdorur çdo pajisje me lidhje interneti. Platformat e-learning gjithashtu promovojnë të mësuarit bashkëpunues, duke u mundësuar nxënësve të ndajnë njohuritë dhe idetë me kolegët e tyre.

Për më tepër, mësimi elektronik është dëshmuar të jetë një zgjidhje me kosto efektive për institucionet arsimore. Ai eliminon nevojën për klasa fizike, tekste shkollore dhe materiale të tjera tradicionale mësimore, duke ulur ndjeshëm koston e dhënies së arsimit. Platformat e të mësuarit elektronik gjithashtu lejojnë ndjekjen efikase të përparimit dhe performancës së nxënësve, duke u mundësuar instruktorëve të ofrojnë reagime në kohë dhe të personalizuar.

Fusha e arsimit pranon se jo të gjithë nxënësit kanë të njëjtat nevoja arsimore dhe se duhet të përdoren qasje të ndryshme pedagogjike në varësi të kërkesave specifike të të mësuarit. Për të plotësuar këto nevoja të ndryshme arsimore, institucionet arsimore kanë filluar të adoptojnë mjete teknologjike inovative, duke përfshirë gamifikimin, për të përmirësuar procesin e të mësuarit.

Gamifikimi është një prirje bashkëkohore në arsim që përfshin përfshirjen e elementeve të lojës në procesin e të mësuarit për të krijuar një përvojë tërheqëse dhe stimuluese për nxënësit. Me ndihmën e Teknologjive të Informacionit dhe Komunikimit (TIK), gamifikimi mund të ofrojë një qasje unike ndaj arsimit, duke u mundësuar nxënësve të fitojnë aftësi dhe njohuri të reja përmes aktiviteteve ndërvepruese dhe të këndshme.

Apeli i Gamification mbështetet në aftësinë e tij për të krijuar një përvojë emocionalisht tërheqëse që i motivon nxënësit të marrin pjesë aktive në procesin e të mësuarit. Duke përfshirë elementë të lojës si pikë, distinktivë dhe tabela drejtuese, lojzimi mund t'u sigurojë nxënësve një ndjenjë arritjeje dhe përparimi, duke i inkurajuar ata të vazhdojnë të mësojnë dhe të arrijnë qëllimet e tyre arsimore.

Për më tepër, gamifikimi mund t'u përshtatet pritshmërive dhe interesave të studentëve "dixhital vendas", të cilët janë rritur të rrethuar nga teknologjia dhe janë më të ndjeshëm ndaj

metodave të të mësuarit ndërveprues dhe të bazuar në multimedia. Duke përdorur mjetet e TIK-ut, gamifikimi mund të ofrojë një përvojë mësimore të personalizuar dhe adaptive, ku nxënësit mund të mësojnë me ritmin e tyre dhe sipas nevojave të tyre specifike.

Gamification nuk fokusohet në një lojë mësimore, por në krijimin e një përvoje loje në një përmbajtje ose aktivitet të caktuar mësimor. Ai aplikon elementë dhe mekanikë të lojës që ndikojnë në emocionet, ndjenjat, mendimet dhe sjelljet e nxënësve për të arritur objektivat e përcaktuara të mësimit. Disa nga elementët më të zakonshëm dhe më të njohur janë fitimi i distinktivëve, pikëve dhe çmimeve; duke kaluar nëpër nivele dhe duke treguar një histori; bordet e liderëve dhe renditja; reagime; sfidat; konkurrenca, e kështu me radhë.

Gamification ka fituar popullaritet në vitet e fundit, me institucionet e arsimit të lartë dhe sistemet e arsimit fillor në mbarë botën që kanë adoptuar këtë qasje. Megjithatë, pavarësisht përdorimit të gjerë të tij, koncepti i gamifikimit është ende relativisht i ri dhe kërkon eksplorim të mëtejshëm. Një nga sfidat me gamifikimin është se nuk ka konsensus përfundimtar mbi elementët specifikë që ai përfshin.

Lojërat edukative kompjuterike janë krijuar për të lehtësuar të nxënësit dhe për të vlerësuar njohuritë e nxënësve për një lëndë të caktuar duke arritur objektiva të veçanta mësimore. Përdorimi i lojërave kompjuterike dhe lojërave edukative kompjuterike mund të zbatohet si në nivelin mikro ashtu edhe në atë makro të arsimit. Në nivel mikro, gamifikimi mund të përdoret për të mbështetur aktivitete të veçanta mësimore si krijimi i situatave problemore, formimi i koncepteve, kontrollimi dhe vlerësimi i njohurive dhe aftësive, etj. Nga ana tjetër, në nivelin makro, gamifikimi mund të përdoret për të mbështetur një temë të tërë nga përmbajtja, seksioni ose i gjithë kursi, duke ofruar një qasje më gjithëpërfshirëse për të mësuarit.

Pavarësisht nga përfitimet e mundshme të gamifikimit në arsim, ka ende shumë për të mësuar rreth efektivitetit të tij në rritjen e rezultateve të të nxënësit. Si të tillë, edukatorët dhe studiuesit po eksplorojnë vazhdimisht mënyra të reja për të përfshirë gamifikimin në programet arsimore, për të identifikuar elementët specifikë që funksionojnë më mirë për nxënës të ndryshëm dhe për të kuptuar më mirë ndikimin e tij në të nxënësit dhe motivimin.

Si përfundim, ndërsa gamifikimi është përqaftuar si një qasje e re ndaj arsimit, ai është ende një koncept relativisht i ri që kërkon eksplorim të mëtejshëm. Gamifikimi dhe lojërat edukative kompjuterike ofrojnë një sërë mënyrash për të përmirësuar rezultatet e të nxënësit si në nivelin mikro ashtu edhe në atë makro të arsimit. Megjithatë, edukatorët dhe studiuesit duhet të

vazhdojnë të hetojnë dhe identifikojnë qasjet më efektive për gamifikimin dhe përfitimet e tij të mundshme për nxënësit e të gjitha moshave.

4.6.1. Distinktivë, vetëvlerësime, kuize, etj.

Vlerësimi është një aspekt thelbësor i çdo procesi arsimor dhe luan një rol të rëndësishëm në përcaktimin e efektivitetit të mësimdhënies dhe të nxënësve. Në arsim mund të identifikohen dy lloje vlerësimesh: referuar normativ dhe referencë kriteri. Vlerësimet e referuara normative krahasojnë arritjet e një nxënësi me nxënësit e tjerë, ndërsa vlerësimet e referuara me kriter vlerësojnë arritjet e një studenti individual në lidhje me objektivat e përcaktuara mësimore. Me përdorimin e elementeve të gamifikimit, mund të realizohen si vlerësimet normative ashtu edhe ato të referuara me kriter. Për shembull, distinktivët dhe tabelat e drejtuesve mund të përdoren për të lehtësuar vlerësimin normativ, ndërsa përdorimi i pikëve dhe distinktivëve për të kaluar në nivelin tjetër mund të shërbejë si një vlerësim i referuar me kriter.

Vlerësimet në arsim mund të shërbejnë për qëllime të ndryshme, si përcaktimi i nivelit fillestar për nxënësit, vlerësimi formues dhe vlerësimi përmbledhës. Në arsimin tradicional, vlerësimet zakonisht kryhen nga një pedagog ose instruktor, por në mjediset e mësimit elektronik, studentët mund të kryejnë vetëvlerësim bazuar në kritere të paracaktuara ose të përfshihen në vlerësimin e kolegëve kur punojnë në një projekt individual ose grupor.

Me avancimin e teknologjisë, tani është e mundur të zbatohet vlerësimi i njohurive dhe aftësive në mjediset e mësimit elektronik përmes aktiviteteve të ndryshme bashkëpunuese si wiki, blogje dhe seminare. Megjithatë, ka pasur shqetësime se nxënësve u mungon motivimi dhe përkushtimi kur kryejnë vlerësimet e kolegëve në MOOC (Massive Online Course Open). Për të adresuar këtë çështje, mund të zbatohet një model i gamifikuar për vlerësimin e kolegëve, i cili do ta bënte procesin e vlerësimit më tërheqës dhe ndërveprues, duke rritur motivimin dhe përkushtimin e studentëve.

Moodle është një Sistem i Menaxhimit të Mësimit (LMS) i përdorur gjerësisht në institucionet arsimore për mësimin online. Ai ka funksionalitete të integruara të gamifikimit që lejojnë



vetëvlerësimin dhe vlerësimin në mjediset e mësimi elektronik. Funkcionaliteti kryesor i Moodle përfshin dy kategori distinktivësh: distinktivët e faqeve dhe distinktivët e kurseve. Shenjat e faqeve janë të disponueshme për përdoruesit në të gjithë sitin dhe lidhen me aktivitetet në të gjithë sitin, ndërsa distinktivët e kurseve u jepen përdoruesve të regjistruar në kurs dhe lidhen me aktivitetet brenda kursit.

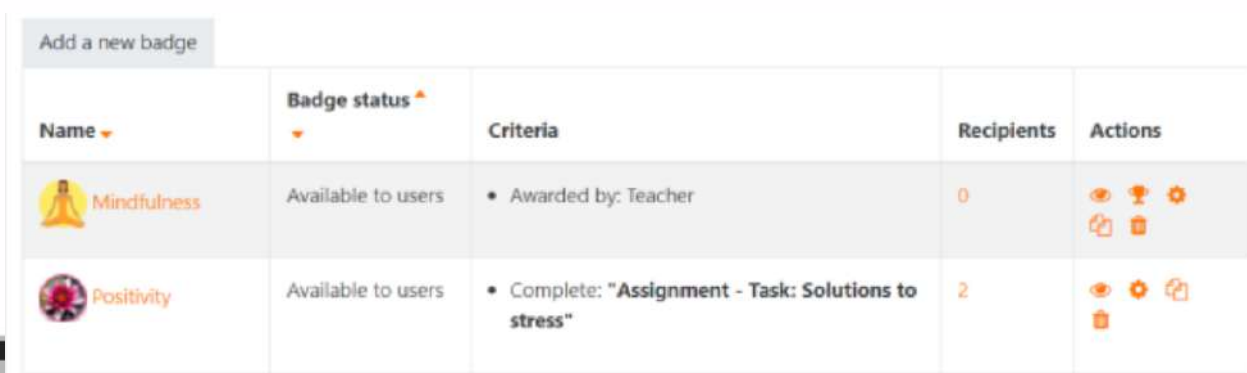
Distinktivët janë një formë e kredencialeve dixhitale që mund të përdoren për të njohur arritjet e nxënësve dhe për të ofruar motivim. Nxënësit mund të fitojnë distinktivë duke kryer detyra specifike ose duke arritur objektiva të caktuara mësimore. Distinktivët mund të përdoren gjithashtu si një mjet për vetëvlerësim, duke i lejuar nxënësit të gjurmojnë përparimin e tyre dhe të identifikojnë fushat ku duhet të përmirësohen.

Sistemi i distinktivit të Moodle mund të personalizohet për t'iu përshtatur nevojave të mjedisve të ndryshme mësimore. Për shembull, instruktorët mund të krijojnë distinktivë që janë specifike për kurset e tyre ose të krijojnë distinktivë që jepen për lloje specifike aktivitete, të tilla si përfundimi i një kuizi ose pjesëmarrja në një forum diskutimi. Distinktivët mund t'u jepen gjithashtu manualisht ose automatikisht nxënësve, në varësi të preferencave të instruktorit.













Përveç distinktiveve, Moodle ka gjithashtu funksionalitete të tjera të gamifikimit të integruara në thelbin e tij, të tilla si tabelat e drejtuesve, shiritat e përparimit dhe sistemet e pikëve. Këto mjete mund të përdoren për të motivuar nxënësit dhe për të dhënë komente mbi përparimin e tyre. Për shembull, nxënësit mund të fitojnë pikë për përfundimin e aktiviteteve ose arritjen e objektivave të të mësuarit dhe përparimi i tyre mund të gjurmohet në një tabelë drejtuese. (Imazhi që tregon distinktivët e disponueshëm në Moodle 2.5)

Në përgjithësi, funksionalitetet e gamifikimit të Moodle ofrojnë një sërë mjetesh për vetëvlerësim dhe vlerësim në mjediset e mësimi elektronik. Këto mjete mund të ndihmojnë për të motivuar nxënësit, për të gjurmuar progresin dhe për të dhënë komente, duke çuar në fund të fundit në rezultate më efektive të të nxënësve.

Zbatimi i vetëvlerësimi, vlerësimi nga kolegët dhe vlerësimi në mjediset e mësimi elektronik përmes gamifikimit mund të arrihet përmes shtesave specifike të sistemit ose shtojcave të zhvilluara për LMS të veçanta si Moodle. Këto shtojca ofrojnë aftësi të zgjeruara të gamifikimit që nuk përfshihen në shpërndarjen bazë të LMS-ve. (Imazhi që tregon distinktivët e dhënë nga mësuesit ose duke përfunduar detyrat)



The screenshot shows the Moodle interface for managing badges. At the top, there is a button labeled "Add a new badge". Below it is a table with the following columns: Name, Badge status, Criteria, Recipients, and Actions.

Name	Badge status	Criteria	Recipients	Actions
 Mindfulness	Available to users	• Awarded by: Teacher	0	    
 Positivity	Available to users	• Complete: "Assignment - Task: Solutions to stress"	2	    

Për shembull, Niveli lart! shtojca mundëson dhënien automatike të pikëve, vendosjen e saktë të numrit të pikëve që studentët marrin për veprimet e tyre dhe një tabelë drejtuese për të rritur konkurrencën. Ai gjithashtu shfaq arritjet aktuale të nxënësve sipas nivelit, niveleve dhe pikëve që ata kërkojnë. Në mënyrë të ngjashme, shtojca Game ofron një grup lojërash që do të përfshihen si një aktivitet kursi, duke përfshirë xhelatin, fjalëkryqin, kripteksin, milionerin, Sudoku, Gjarpërinjtë dhe shkallët, Fotografinë e fshehur dhe Libër me pyetje. Quizventure është një shtesë shtesë që shfaq pyetjet e kuizit dhe përgjigjet e mundshme si anije kozmike në rënie që nxënësit duhet të gjuajnë për të zgjedhur përgjigjen e saktë. Kjo shtojcë mund të përdoret për vlerësim dhe vetëvlerësim.

Stash është një shtesë tjetër që synon të inkurajojë ndërveprimet e studentëve me aktivitetet e kursit duke ofruar artikuj si çmime që ata mund të mbledhin. Shtojca tregon një bllok me koleksionin aktual të studentit. Megjithatë, kjo shtojcë kërkon një kod copy-paste për të përfshirë artikujt dhe është i përshtatshëm vetëm për vetë-vlerësim. *(Imazhi që tregon statusin aktual buxhetor të studentit dhe arritjet)*

Items

Items Report

List of items Add an item

Item name ^	Locations ?	Actions
🪙 Coin	Bottom of the river First coin Treasure cove	⊕ + ✕
👑 Golden crown	Treasure island	⊕ + ✕
🗡️ Golden sword	Treasure	⊕ + ✕

Report

Items Report

First name ^ / Surname	Stash	Actions
Bebe Stevens	🪙 🗡️ 👑	⊕
Butters Stotch	-	⊕
Clyde Donovan	🪙	⊕
Eric Cartman	🪙	⊕
Jimmy Valmer	-	⊕

Motivated (për shkolla) dhe Motrain (për trajnime të korporatave) janë aplikacione celulare të krijuara për të rritur angazhimin e studentëve ose punonjësve me mësimin në Moodle. Nxënësit fitojnë monedha virtuale ose pikë kur kryejnë aktivitete dhe konsumojnë përmbajtje. Më pas ata mund t'i përdorin këto monedha brenda aplikacionit për të përmirësuar avatarët e tyre personal

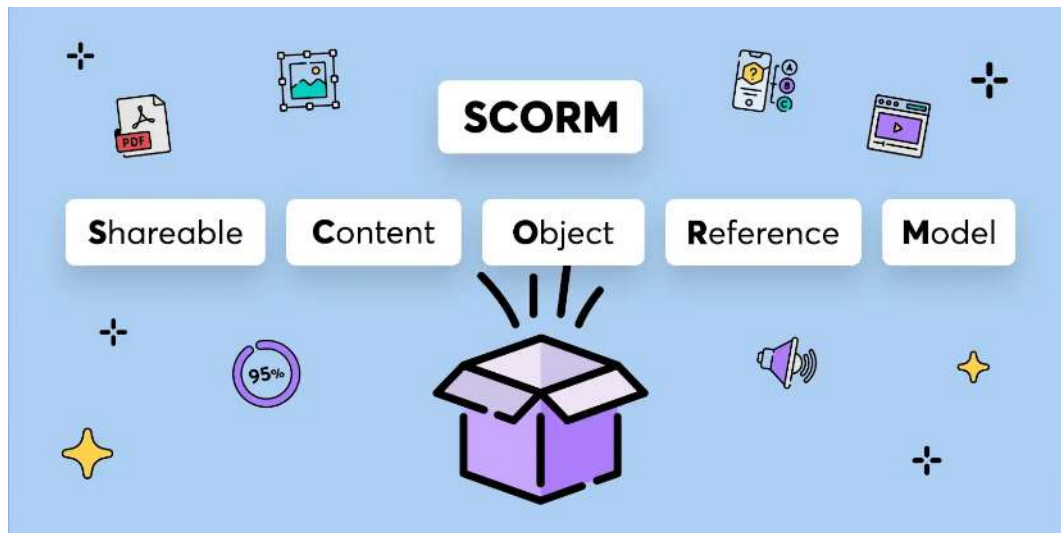
Two tablets displaying the 'proge11' application interface. The left tablet shows a customizable avatar and a grid of items. The right tablet shows a grid of items and a 'Lingos' counter. Callouts explain features like 'Show everyone what interests you here' and 'Here you can see how many Lingos you've won!'.

ose për të bërë blerje nga një dyqan virtual. Këto shtojca janë të përshtatshme për vetë-vlerësim. *(Imazhi që tregon sistemin e monedhave të Urës së Vogël (shenjat) për marrjen e përmirësimeve për avatarin tuaj)*

Së fundi, shtojca e bllokut të renditjes gjurmon ngjarjet e përfundimit të aktiviteteve dhe jep pikë sipas kritereve që mësuesi dëshiron të monitorojë. Kjo shtojcë mund të përdoret për vetëvlerësim duke krijuar një renditje midis nxënësve. Këto shtojca të ndryshme ofrojnë një sërë funksionalitetesh të gamifikimit që mund të përdoren për të përmirësuar vetëvlerësimin dhe vlerësimin në mjediset e mësimi elektronik.

Përdorimi i shtojcave dhe shtesave është thelbësor për të personalizuar dhe përmirësuar funksionalitetin e një Sistemi të Menaxhimit të Mësimi (LMS) si Moodle. Dy lloje shtesash që mund të përdoren në Moodle janë specifike për sistemin dhe të bazuara në standard. Shtesat specifike të sistemit janë zhvilluar posaçërisht për një LMS të veçantë dhe nuk mund të përdoren në një LMS tjetër. Moodle ka një grup të gjerë shtesash të zhvilluara specifike të sistemit të quajtur shtojca të grupuara brenda si blloqe dhe aktivitete. Për shembull, Level Up! është një shtojcë pa pagesë që mundëson aftësi të zgjeruara të gamifikimit, si dhënie automatike të pikëve, vendosje të saktë të numrit të pikëve që marrin studentët për veprimet e tyre, tabelë liderësh për të rritur konkurrencën, shfaqjen e arritjeve aktuale të studentëve sipas nivelit, niveleve dhe pikëve vijuese kërkojnë. Nga ana tjetër, shtesat e bazuara në standard zhvillohen sipas specifikimeve të hapura dhe falas si SCORM, xAPI dhe LTI. Këto shtesa japin ndërveprim ndërmjet LMS të ndryshme nëse mbështesin këto specifikime.

SCORM është një specifikim i krijuar dhe mirëmbajtur nga ADL Initiative, i cili lejon krijimin e përmbajtjes mësimore që mund të përfshijë lojëra kompjuterike edukative ose të zbatojë funksione të gamifikimit. Përparimi i nxënësit mund të mbahet ndërsa nxënësi bën pushime gjatë procesit mësimor ose gjatë lojës, dhe rezultatet e testit të arritura nga nxënësit raportohen në LMS. *(Imazhi që tregon kuptimin pas akronimit SCORM)*



LTI është një specifikim i krijuar dhe i mirëmbajtur nga Konsorciumi Global i Mësimimit IMS, i cili lejon platformat e të mësuarit si LMS ose portalet të lidhen në mënyrë të sigurt me aplikacionet dhe mjetet e jashtme të të mësuarit në një mënyrë standarde. LMS-të që zbatojnë LTI-në mund të përdorin përmbajtje dhe shërbime të jashtme dhe të marrin detyra dhe të dhëna notash nga mjetet e vlerësimit të jashtëm.

xAPI është një specifikim i mbajtur nga Iniciativa ADL që lejon krijimin e një ekosistemi të mësimimit elektronik në të cilin LMS dhe aplikacione të ndryshme mund të ndajnë të dhëna rreth performancës së nxënësit dhe t'i ruajnë këto të dhëna në një Dyqan të Regjistrimeve Mësimore (LRS). Në vend të një shumëllojshmërie të gjerë të veprimeve të përdoruesve në LMS, xAPI mund të gjurmojë aktivitetet në një mjedis simulimi ose aplikacion celular dhe performancën personale ose ekipore në lojërat kompjuterike edukative. Informacioni i ruajtur në LRS mund të kthehet në LMS për qëllime klasifikimi.

Në kontekstin e vlerësimit të kolegëve, një mjet për dhënien e distinktivëve mund të përdoret për të zbatuar një grup distinktivësh që mund t'u jepen studentëve nga studentët, duke mbështetur vlerësimin e projekteve softuerike. Kjo qasje ofron një mënyrë për t'i angazhuar studentët në procesin e vlerësimit dhe për t'u ofruar atyre reagime nga bashkëmoshatarët e tyre.

Më poshtë është një shembull i një aktiviteti mësimor gjithëpërfshirës mbi mjete të ndryshme vetëvlerësimi dhe metoda vlerësimi. Është titulluar hyrje në gamification, që synon të zgjasë 4 orë dhe të përfshijë deri në 30 pjesëmarrës. Lehtësuesi do të ketë nevojë për materialet, pajisjet dhe hapësirën e mëposhtme: letër A4, stilolapsa, kompjuter, akses në Moodle, shtojca, shënues

me ngjyra, revista, akses në internet, laptopë/smartphone, projektor/ekran, një hapësirë të madhe, tavolina (të paktën po aq ndërta grupet u formuan) dhe karrige.

Objektivat e këtij aktiviteti janë njohja e studentëve me metoda të ndryshme vlerësimi të përdorura në mësimdhënie dhe mësimnxënie, për të mbështetur pjesëmarrësit në zbulimin e mjeteve dhe programeve të reja të përdorura për vetëvlerësim dhe për të praktikuar përdorimin e mjeteve dhe softuerëve.

Seanca është e ndarë në katër pjesë. Gjatë pjesës së parë, Hyrje në lojëzim dhe vlerësim, moderatori do të diskutojë me studentët parimet e testimit dhe vlerësimit, si dhe qëllimin e vlerësimit. Disa video do të ndahen dhe diskutohen. Qëllimi është t'i prezantojë nxënësit me gamifikimin dhe vetëvlerësimin. Në pjesën e mëposhtme, Gamification dhe lojërat edukative kompjuterike, moderatori do të udhëheqë një diskutim rreth asaj se çfarë është gamifikimi dhe roli i tij në lojërat edukative kompjuterike. Qëllimi është të zhvillohet një grup shembujsh për të kuptuar më mirë dallimet në vetëvlerësim.

Në pjesën e tretë, Vlerësimi në Arsim dhe në Mjediset E-Learning, lehtësuesi do të tregojë metodat e vlerësimit dhe studentët do t'i diskutojnë ato. Qëllimi është futja e metodave të vlerësimit në arsim dhe në mjediset e mësimit elektronik. Pjesa e fundit, Mjetet dhe Llojet e Vetë-Vlerësimit, përfshin hapat e mëposhtëm: së pari, lehtësuesi do të prezantojë mjetet dhe softuerin e vlerësimit në një prezantim; së dyti, secilit grup do t'i jepet një metodë dhe do ta zhvillojë atë; dhe së fundi, secili grup do të kryejë një prezantim të vogël duke prezantuar metodën e tij.

Disa këshilla dhe rekomandime për trajnerin/lehtësuesin duhet të jenë të pranishëm dhe të kontrollojnë nëse pjesëmarrësit janë të kënaqur dhe e kanë kuptuar se çfarë duhet të bëjnë. Siguroni materiale shtesë, të tilla si artikuj, video në YouTube ose udhëzues, nëse është e nevojshme.

5. KUTIA E VEGLAVE: TRAJNIMI I TRAJNERËVE

Në këtë kapitull, nuk paraqesim një shembull të gjithëpërfshirës të një programi trajnimi të fokusuar në gamifikimin në kuadër të projektit GROW. Ky program është krijuar për një skicë të qartë dhe të strukturuar për një aktivitet trajnimi të gamifikimit. Ai përfshin tema kryesore, aktivitete, burime dhe afate kohor, duke pasur një pikë të caktuar për trajnerët. Megjithatë, është e rëndësishme të theksohet se pika kryesore e trajnimit të projektit GROW është përshtatshmëria e tij. Trajnerët kanë fleksibilitet për të zgjedhur, modifikuar dhe përshtatur seancat e tyre të trajnimit sipas nevojave dhe preferencave të veçanta të grupeve të tyre të synuara.

Kurrikula e trajnimit

Për të gjithë fletëbiletin, nuk inkurajojmë trajnerët që eksplorojnë dhe të përdorin grupin e aktiviteteve të disponueshme në Kurrikulën e Trajnimit në faqen e internetit të projektimit. Kurrikula e aksesueshme në gjashtë gjuhë të ndryshme, duke përfshirë anglisht, italisht, spanjisht dhe malazez, duke u kujdesur për trajnerët e mundshëm, nuk mund të jetë mënyra më e mirë për mua, është e tyre dhe të një trajnimi trajnimi të përshtatur dhe të afërt.

Kurrikula e gjithëpërfshirëse e trajnimit të projektit GROW mbulon një spektër të gjerë temash, duke përdorur njohuri dhe udhëzime në gjashtë modul të ndryshëm. Këto modul janë krijuar me kujdes për t'i bërë trajnerët dhe edukatorët me njohuritë dhe mjetet e nevojshme për të zbatuar në mënyrë efektive gamifikimin në përmirësimin e tyre për të rinjtë dhe aktivitetet e edukimit joformal. ato:

Moduli 1: Çfarë është gamifikimi?

Moduli 2: Gamifikimi në njohuritë e të rinjve dhe edukimit joformal –

Moduli 3: Gamifikimi në njohuritë dhe edukimin joformal të rinjve (shembuj konkretë dhe raste të suksesshme studimore)

Moduli 4: Planifikimi i gamifikimit. Si të menduarit në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit (çfarë, pse, si?)

Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit

Moduli 6: Metodatat e testimit dhe përmirësimit të gamifikimit (librezat, vetëvlerësimi, kuizet, etj.)

Ky modul formuar një program trajnimi gjithëpërfshirës që fuqizon trajnerët e tyre të krijojnë mësimore dinamike, punojnë dhe punojnë efektive për audion e tyre. Kurrikula flebël i lejon trajnerët të përshtatin përmbajtjen për qëllime të veçanta të përfshira të tilla dhe të aktiviteteve me ndikim të gamifikimit.

Modeli i kurrikulës së trajnimit: <https://grow-project.eu/training-materials>

Axhenda e Trajnimit të Trajnerëve

Ne sugjerojmë që të punojmë për të punuar, nga projekti i projektit mbi një GROW, cili mbulon forcimin dhe një shtesë të trajnimit dhe aftësive të metodave të prezantimit. Kjo axhendë është mbi themelet e hedhura gjatë Trajnimit të parë ndërkombëtar të Trajnerëve, i cili u organizua si pjesë e projektit GROW në Bolonjë, Itali, në Mars 2023. . Të gjitha materialet janë të nevojshme për këtë sesion janë të disponueshme në faqen e internetit të projektit.

Axhenda e plotë është projektuar si një program trajnimi 5-ditor, me çdo ditë të strukturuar për t'u përshtatur si për modalitetin personal ashtu edhe në internet, duke i lejuar trajnerët të zgjedhin

formatin që i përshtatet më mirë nevojave të grupit të tyre specifik. të sinuar. Sesionet e mjeteve praktike të mundshëm të zgjidhen dhe të përshtaten për t'u përshtatur kërkesave për të arritur dhe objektivat e trajnimit, një lojë më të gjerë për të gjetur mjete të përshtatshme në Kurrikulën e Trajnimit.

Dita 1

9.00 – 9.30	Prezantimi i aktivitetit dhe thyerja e akullit
9.30 – 10.00	Aktiviteti-Njohin njeri tjetrin
10.00 – 10.30	Sesioni i pritjeve
10.30 – 11.00	Pushim Kafe
11.00 – 12.30	Elementet bazë të trajnimit dhe metodave të trajnimit
12.30 – 13.30	Pushim Dreke
13.30 – 15.00	Aftësitë e prezantimit pjesa 1
15.00 – 15.30	Pushim Kafe
15.30 – 16.30	Aftësitë e prezantimit pjesa 2

Dita 2

9.00 – 10.30	Hyrje në gamifikim: teoria e gamifikimit
10.30 – 11.00	Pushim Kafe
11.00 – 12.30	Pune Grup mbi Gamifikimin
12.30 – 13.30	Pushim Dreke
13.30 – 15.00	Planifikimi i gamifikimit: si të planifikohen në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit
15.00 – 15.30	Pushim Kafe
15.30 – 16.30	Si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e gamifikimit/punën në

	grup
--	-------------

Dita 3

9.00-10.30	Gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimi joformal: studime të rasteve
10.30 – 11.00	Pushim-Kafe
11.00 – 12.30	Mjetet praktike në gamifikim: Mentimetër
12.30 – 13.30	Pushim Dreke
13.30 – 15.00	Mjete praktike në gamifikim: Dhoma virtuale e arratisjes pjesa 1
15.00 – 15.30	Pushim Dreke
15.30 – 16.30	Mjete praktike në gamifikim: Dhoma virtuale e arratisjes pjesa 1

Dita 4

9.00 – 11:00	Mjete praktike në gamifikim: Actionbound pjesa 1
11:00 – 11.30	Pushim Dreke
11.30 – 12.30	Mjete Praktike në gamifikim: Actionbound pjesa 2
12.30 – 13.30	Pushim Dreke
13.30 – 15.00	Mjete Praktike në gamifikim: Kahoot
15.00 – 15.30	Pushim Kafe
15.30 – 16.30	Mjete Praktike në gamifikim: Baamboozle

Dita 5

9.00 – 10.30	Metodat e vlerësimit të gamifikimit
10.30 – 11.00	Pushim Kafe
11.00 – 12.30	Punë në grup: Vlerësimi i gamifikimit dhe zhvillimi i metodave të vlerësimit
12.30 – 13.30	Pushim Dreke
13.30 – 15.00	Rëndësia e Reagimeve (Feedback)
15.00 – 15.30	Pushim Kafe
15.30 – 16.30	Konkluzioni dhe sesioni i vlerësimit

Për udhëzime specifike për kuptimin e këtyre aktiviteteve si në mjedise online ashtu edhe fizikisht, disa informacione të detajuara mund të gjenden në dokumentin e Kursit të Trajnimit të Përzier, i cili është i aksesueshëm në faqen e internetit të projektit.

Kurs trajnimi i përzier: <https://grow-project.eu/training-materials>

Qasja e prezantimeve në faqen e internetit

Partneriteti GROW ka vënë në dispozicion një mori burimesh në faqen e internetit të projektit, duke përfshirë prezantime, materiale të seminarit dhe këshilla të vlefshme. Këto burime janë krijuar për të qenë të gjithanshëm dhe të adaptueshëm, duke u ofruar trajnerëve dhe edukatorëve një larmi të përmbajtjes që mund të përdoret në seancat e tyre të trajnimit ose të përshtatura për të përmbushur kërkesat specifike të grupeve të tyre të synuara. Qoftë duke përdorur prezantime të hollësishme për të përcjellë konceptet kryesore, për të pasur akses në materialet e seminarit për të mësuar praktikisht, ose duke përfshirë këshilla të ekspertëve për të përmirësuar ofrimin e trajnimit, këto burime janë një shtesë e vlefshme për kutinë e veglave të çdo trajneri. Ata fuqizojnë trajnerët që të vazhdojnë të përhapin njohuritë dhe përfitimet e gamifikimit në mënyrë efektive dhe në një mënyrë që i përshtatet nevojave unike të audiencës së tyre.

Lidhja me burimet: <https://grow-project.eu/training-materials>

Video tutoriale

Faqja e internetit e projektit GROW përmban burime të vlefshme për trajnerët dhe pjesëmarrësit. Ne ofrojmë një koleksion video-tutorialësh që korrespondojnë me secilin modul të Kurrikulës së Trajnimit. Për trajnerët, këto video ofrojnë një mjet të paçmuar për të pasuruar seancat e tyre të trajnimit me përmbajtje dinamike dhe tërheqëse vizualisht. Për më tepër, pjesëmarrësit mund t'i përdorin këto video në kohën e tyre të vetë-mësimit për të kuptuar përmbajtjen dhe konceptet me ritmin e tyre. Me këto video mësimore, ne synojmë ta bëjmë përvojën e të mësuarit jo vetëm informuese, por edhe tërheqëse dhe të arritshme për të gjithë.

GROW Moduli 1: Hyrje në gamifikim

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=nYAihKZVHxw>



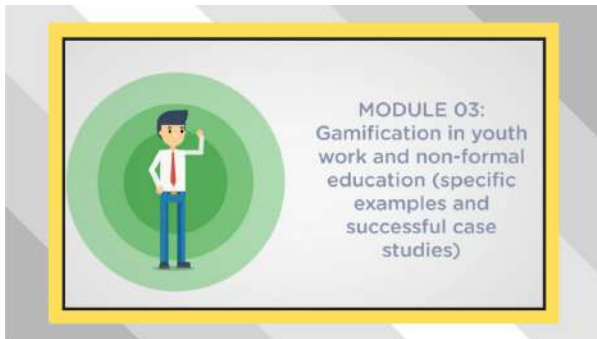
GROW Moduli 2: Gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimi joformal.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=IM-P6x5-xsU>



GROW Moduli 3: Gamifikimi në punën e të rinjve dhe edukimi joformal

Link: https://www.youtube.com/watch?v=arWr_mdlyBM



GROW Moduli 4: Planifikimi i gamifikimit. Si të planifikoni në mënyrë efektive aktivitetet e lojrave

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=BDIFZGgOs4w>



GROW Moduli 5: Mjete praktike për krijimin e aktiviteteve të gamifikimit

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=XCHn048q0ZE>



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - Quizizz

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cO5GenUJavl>



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - ActionBound

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=THefzHp7wWA>



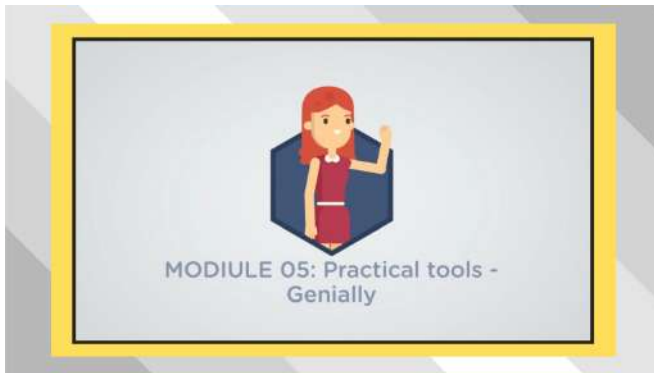
GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - Mentimeter

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=8HryjGm8csw>



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - Genially

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=VeBLZLRX9II>



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - Pear Deck

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=nCNHiWtZz2U>



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - H5P

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=1lcqNKiD-jo>



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - Socrative

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=XC-sJbe6k8I>



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - Kuizlet

Link: https://www.youtube.com/watch?v=U-XYim_TkDE



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - Kahoot!

Link: https://www.youtube.com/watch?v=nA_CN0pGf_M



GROW Moduli 5: Mjete praktike për aktivitetet e gamifikimit - Baamboozle

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=0hCb1pHFqQU>



GROW Moduli 6: Vlerësimi i gamifikimit dhe metodat e vlerësimit

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=SlAY69iCPUo>



Të gjitha mësimet video janë të disponueshme në kanalin YouTube Project_Grow.

Link: https://www.youtube.com/@Project_Grow/videos

Ato mund të gjenden gjithashtu në faqen e internetit të projektit: www.grow-project.eu

Lista e Kuizeve

Faqja e internetit e projektit GROW përmban një burim të dobishëm në formën e kuizeve të krijuara për të ndihmuar pjesëmarrësit të vlerësojnë dhe konsolidojnë njohuritë e tyre të reja nga secili prej moduleve të trajnimit. Këto kuize ofrojnë një mundësi vetë-vlerësimi, duke i lejuar pjesëmarrësit të vlerësojnë të kuptuarit e tyre për konceptet dhe teknikat e gamifikimit të mbuluara në trajnim. Duke marrë këto kuize, pjesëmarrësit mund të përcaktojnë fushat që mund të kërkojnë rishikim të mëtejshëm, duke u siguruar që ata ta kuptojnë përmbajtjen në mënyrë gjithëpërfshirëse. Ky mjet vlerësimi me ritëm të pavarur i fuqizon pjesëmarrësit të marrin

përgjegjësinë për mënyrën e tyre të të mësuarit, duke u mundësuar të rrisin kompetencat e tyre në gamifikim në mënyrë efektive .

Lidhja e kuizeve: <https://grow-project.eu/quiz>

Burimet online

Për të lehtësuar një përvojë trajnimi tërheqëse dhe interaktive në internet, ne rekomandojmë përdorimin e platformave të gjithanshme si: Zoom (<https://zoom.us/>), Microsoft Teams (<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams /group-chat-software>), ose Google Meet (<https://meet.google.com/>). Këto platforma ofrojnë ndihmesa të cilat u mundësojnë trajnerëve të ndajnë pjesëmarrësit në grupe më të vogla për diskutime dhe aktivitete. Për më tepër, përfshirja e sondazheve brenda sesioneve tuaja virtuale mund të mbledhë reagime të shpejta dhe të nxisë pjesëmarrjen.

Për të thjeshtuar ndarjen dhe bashkëpunimin e burimeve, merrni parasysh integrimin e Padlet (<https://padlet.com/>) në trajnimin tuaj. Padlet ju lejon të krijoni një bord bashkëpunues ku mund të ndani pa mundim burimet, materialet dhe lidhjet thelbësore me të gjithë pjesëmarrësit.

Për aktivitetet në grup, stuhi mendimesh dhe prezantime të rezultateve, Jamboard (<https://jamboard.google.com/>) mund të shërbejë si një tabelë e bardhë virtuale, duke rritur interaktivitetin dhe angazhimin vizual të trajnimit tuaj në internet. Këto mjete sigurojnë që seancat tuaja të trajnimit virtual të jenë jo vetëm informuese, por edhe dinamike dhe miqësore për pjesëmarrësit.

Model për certifikatën dhe njohjen

Për më tepër, trajnerët që ndjekin projektin GROW mund të kenë akses në një burim të vlefshëm në faqen e internetit të projektit - modelin për certifikatën GROW. Ky model u mundëson trajnerëve të krijojnë dhe personalizojnë me lehtësi certifikata për pjesëmarrësit që përfundojnë me sukses trajnimin. Këto certifikata shërbejnë si një njohje zyrtare e angazhimit të pjesëmarrësve për të rritur njohuritë dhe aftësitë e tyre në gamifikim. Trajnerët mund të personalizojnë certifikatat me emrat e pjesëmarrësve, datat e trajnimit dhe detaje të tjera përkatëse, duke e bërë atë një mënyrë të menduar për të njohur përkushtimin dhe arritjet e tyre në fushën e gamifikimit.

Linku i certifikatës: <https://grow-project.eu/training-materials>

6. TRAJNIMI I TË RINJVE NË GAMIFIKIM NË VENDET PARTNERE TË PROJEKTIT

6.1 Shqipëria



Kursi lokal i trajnimit “Gamification in Youth Work” në Tiranë, Shqipëri u mbajt në datat 14-17 qershor 2023 në Europe House dhe online në 21 Qershor 2023 nëpërmjet platformës Zoom. Gjithsej 19 pjesëmarrës morën pjesë në trajnimin lokal. Ata ishin punonjës socialë në shkolla, akademikë, mësues, përfaqësues të OJQ-ve, menaxherë të burimeve njerëzore në kompani, punonjës

të rinjsh dhe studentë të gatshëm për t'u bërë punëtorë rinorë dhe të angazhuar në shoqërinë civile. Pjesëmarrësit u inkurajuan nëpërmjet punës në grup të vënë në praktikë njohuritë e marra mbi gamifikimin në arsimin joformal, strategjinë e tij, mjetet e TIK-ut, vlerësimin përmes mjeteve të gamifikimit, etj. Ata thanë se njohuritë dhe aftësitë e tyre u përmirësuan ndjeshëm dhe informacioni i marrë do të vihen në praktikë në punën e tyre.

6.2 Greqia



Trajnimit në Kalamata, Greqi, i mbajtur në datat 4-8 shtator, ishte një mbledhje ku kryesisht morën pjesë mësues, të gjithë të gatshëm për të bashkëpunuar dhe për t'u thelluar në teknikat inovative arsimore. Gjatë pesë ditëve me angazhim, pjesëmarrësit kishin bashkëpunim mes tyre, duke rritur punën ekipore dhe unitetin.

Axhenda gjithëpërfshirëse rrotullohej rreth sferave magjepsëse të gamifikimit dhe të mësuarit në lojë. Të pranishmit eksploran shumë mjete të reja IT dhe platforma interaktive në internet, duke fituar përvojë praktike dhe u njohën me parimet thelbësore të gamifikimit. Përveç kësaj, diskutimet u përqendruan në zbatimin praktik të gamifikimit si në arsimin formal ashtu edhe në atë joformal, duke u mundësuar mësuesve të kuptojnë avantazhet dhe rreziqet e tij të mundshme. Pjesëmarrësit u larguan nga aktiviteti me një përvojë tërësore arsimore, duke dhënë njohuri dhe aftësi që mund të ndikojnë ndjeshëm në metodat e tyre të mësimdhënies, duke nxitur inovacionin dhe efektivitetin në klasat e tyre.

6.3 Itali

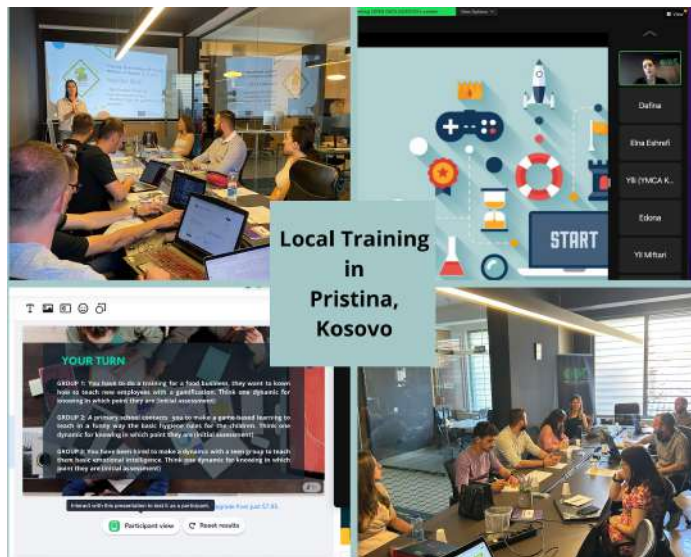


Nga data 11 deri më 22 shtator 2023, Bolonja priti trajnimin "GROW - Gamify Your Youth Work", duke bashkuar individë të pasionuar me prejardhje të ndryshme në punën për të rinjtë, vullnetarizmin dhe mësimdhënien. Kursi i përzier zgjati pesë ditë,

me tre seanca personalisht dhe dy në internet. Pjesëmarrësit në komunikim efektiv dhe teknika inovative trajnimi, eksploruan parimet e gamifikimit dhe mësuan mjete praktike si Mentimetër, dhomat e arratisjes së Google Form dhe Bamboozle. Ata gjithashtu u angazhuan në aktivitete praktike për të krijuar përvoja të gamifikuara dhe zbuluan se si gamifikimi mund të përmirësonte vlerësimin e programeve rinore duke përdorur mjete si Ahaslides dhe Kahoot. Trajnimi synonte të nxiste kreativitetin dhe inovacionin, duke i pajisur pjesëmarrësit me strategji të reja për ta bërë punën e të rinjve të tyre më tërheqës dhe me ndikim.

6.4 Kosova

Trajnimi Lokal për Gamifikimin për Punëtorët e Rinj është mbajtur në Kosovë ndërmjet 5 dhe 11 korrikut 2023. Trajnimi përbëhej prej pesë (5) ditësh, ku formati i trajnimit ishte hibrid: dy (2) ditë u mbajtën personalisht, dhe tre (3) ditët e mbetura u mbajtën online nëpërmjet Zoom. Agjenda e trajnimit është përshtatur në bazë të temave që janë prezantuar në Trajnimin e Trajnuesve (TT) që është mbajtur në Bolonjë në Prill 2023. Agjenda 5-ditore për Trajnimin Lokal



në Kosovë është paraqitur si në vijim : Hyrje në Gamification; Teoria e gamifikimit; Prezantimi i planifikimit të gamifikimit; Planifikimi i gamifikimit në punën e të rinjve dhe edukimi joformal; Mjete praktike për krijimin e aktiviteteve të gamifikimit; Metodatat e vlerësimit dhe vlerësimit të gamifikimit. Pjesëmarrësit e trajnimit lokal në Kosovë kanë qenë pozitivë sa i përket trajnimit. Si të tillë, ata vlerësuan temën e trajnimit, duke pasur parasysh se tema e gamifikimit është një koncept që po shfaqet në

Kosovë. Njohja me platformat dhe mjetet që mundësojnë planifikimin e bazuar në gamification është pika që pjesëmarrësit në Kosovë e kanë vlerësuar më së shumti.

6.5 Spanja



marra. Siç përfundoi programi, pjesëmarrësit ishin të etur për të zbatuar njohuritë e tyre të reja në mjediset e tyre arsimore përkatëse.

Edicioni i parë i trajnimit të përzier lokal, 'Gamificación' u zhvillua nga 3 deri më 7 korrik 2023. Ky kurs tërhoqi pjesëmarrës nga formime të ndryshme arsimore, duke përfshirë mësues dhe studentë. Periudha nga 3 deri më 5 korrik ka pasur sesione online, të cilat na mundësuan të thellohem në metodologjinë dhe teorinë e gamifikimit. Këto sesione gjithashtu prezantuan mjete dhe strategji të ndryshme thelbësore për zbatimin e aspekteve praktike të kursit. Dy ditët e mbetura, 6-7 korrik, iu kushtuan praktikimit të mësimëve të nxjerra gjatë sesioneve online dhe zbatimit të njohurive dhe aftësive të

6.6 Mali i Zi



pjesëmarrësve të fitojnë aftësi në përdorimin e mjeteve të ndryshme të gamifikimit brenda kontekstit të punës së të rinjve.

Trajnimi lokal i përzier, 'Gejmifikacija u omladinskom radu' u zhvillua në Podgoricë nga 21 deri më 26 qershor 2023. Trajnimi zgjati tre ditë personalisht dhe dy ditë në internet, duke përfshirë 20 pjesëmarrës, duke përfshirë punëtorë të rinj, mësues, studentë dhe aktivistë të OJQ-ve. Programi ofroi një mundësi për të eksploruar tema të ndryshme në lidhje me gamifikimin dhe ofroi përvojë praktike, duke u mundësuar

7. PËRVOJA E PROJEKTIT

Praktikat më të mira dhe mësimet e nxjerra nga zbatimi i projektit.

Shqipëria:

Gjatë trajnimit lokal në Tiranë, trajnerët identifikuan disa sugjerime që mund të vlerësohen si **mësime të nxjerra:**

- ◆ Gjatë gjithë trajnimit, pjesëmarrësit u angazhuan në mënyrë aktive në mësimin e mjeteve të reja të prezantuara nga trajnerët. Megjithatë, për shkak të kohëzgjatjes së trajnimit, vëllimi i informacionit të paraqitur ishte i gjerë, duke lënë kohë të pamjaftueshme për një shpjegim të detajuar të të gjitha mjeteve.
- ◆ Grupi i synuar i zgjedhur për të ndjekur trajnimin ishte i larmishëm dhe përfshinte punëtorë të rinj, akademikë, përfaqësues të OJQ-ve, punonjës socialë në shkolla, mësues etj dhe ne vumë re se grupe të ndryshme të synuara kishin nevoja specifike në lidhje me temën. Përzgjedhja e një grupi të synuar për trajnim do të ishte më e vlefshme dhe do të zgjeronte më shumë njohuri duke u fokusuar në fushën e tyre të ekspertizës.
- ◆ Gjithsej 19 pjesëmarrës morën pjesë në trajnimin tonë lokal, dhe të gjithë ishin të angazhuar me të vërtetë në të gjitha seancat e trajnimit. U vu re se grupe më të vogla, që variojnë nga 12 deri në 15 pjesëmarrës, lehtësojnë një përvojë trajnimi më cilësore.
- ◆ Për të praktikuar mjetet dhe njohuritë e marra, pjesëmarrësit u angazhuan në punë në grup. Megjithatë, disa individë nuk mundën të merrnin pjesë aq sa dëshironin për arsye të ndryshme. Zbatimi i detyrave individuale gjatë trajnimit do të inkurajonte përfshirje më të madhe nga të gjithë pjesëmarrësit.

Praktika më e mirë e identifikuar në trajnim është:

- Dhënia e komenteve nga bashkëmoshatarët

Gjatë trajnimit, reagimet e pjesëmarrësve janë inkurajuar vazhdimisht. Ky mekanizëm dha mundësinë për të identifikuar pikat e forta dhe të dobëta të projekteve të grupit. Kjo qasje i motivoi pjesëmarrësit të jenë më të vëmendshëm dhe më të fokusuar, duke dëgjuar në mënyrë aktive kontributet e njëri-tjetrit. Për më tepër, ai ndihmoi ndjeshëm në vlerësimin se sa mirë pjesëmarrësit e përvetësuan informacionin e dhënë atyre.

Mali i Zi:

Konkluzionet kryesore, praktikat më të mira dhe mësimet e nxjerra në sesionin e trajnimit që u mbajt më 21-26 qershor 2023 në Podgoricë janë si më poshtë:

- Njohja e mirë e gjuhës angleze është e këshillueshme kur kryeni aktivitete që lidhen me gamifikimin, duke marrë parasysh materialet e shumta që janë në dispozicion në internet ose në revista ndërkombëtare;
- Përkundër kësaj, prezantimi i aktiviteteve në gjuhën amtare është më komod dhe çon në komunikim më intensiv sesa në një gjuhë të huaj, përfshirë anglishten;
- Planifikimi i aktiviteteve të gamifikimit për një grup heterogjen mund të jetë shumë kërkues dhe sfidues për t'u përballuar, kështu që trajnerët duhet të mbajnë përqendrim të lartë gjatë gjithë kohës;
- Koncepti i gamifikimit, ndonëse relativisht i ri, përfshin elementë të njohur për çdo kategori moshe dhe kjo është shenja plus për zgjedhjen e tij në punën për të rinjtë;
- Ndërsa pjesëmarrësit e vlerësuan pozitivisht trajnimin, ata shprehën nevojën për trajnime shtesë dhe më të fokusuar të përshtatura për nevojat e tyre specifike të punës së përditshme;
- Mjetet e paraqitura ishin të panjohura për shumicën e pjesëmarrësve. Megjithatë, ata shprehën se me eksplorim të mëtejshëm, do të ishin në gjendje t'i përfshijnë këto mjete në detyrat e tyre të përditshme;
- Në përgjithësi, pjesëmarrësit e vlerësuan pozitivisht trajnimin dhe sugjeruan që programe të tilla trajnimi duhet të vazhdojnë dhe të zgjerohen përtej punës rinore për të përfshirë aspekte të tjera relevante.

Italia:

Praktikat dhe mësimet më të mira të nxjerra në Itali:

- Pjesëmarrësit zbuluan se përvoja praktike me mjete praktike ishte thelbësore për një kuptim më të thellë se si të zbatonin në mënyrë efektive gamifikimin në punën e tyre rinore. Duhet të ketë më shumë kohë kushtuar këtyre aspekteve praktike për t'u mundësuar pjesëmarrësve të eksplorojnë mjete të ndryshme të gamifikimit, të testojnë aplikimet e tyre dhe të përsosin aftësitë e tyre në krijimin e aktiviteteve tërheqëse të gamifikuara.

- Një tjetër njohuri e vlefshme e mbledhur ishte nevoja për më shumë aktivitete individuale kushtuar praktikimit të mjeteve. Ndërsa pjesëmarrësit theksuan përfitimet e aktiviteteve në grup për bashkëpunimin dhe ndarjen e ideve, ata theksuan se ushtrimet individuale ishin jetike për të përmirësuar aftësitë e tyre me mjetet e gamifikimit. Këto aktivitete solo ofrojnë një platformë për pjesëmarrësit për të eksperimentuar, inovuar dhe për të fituar një kuptim më të thellë të mjeteve në një nivel personal.
- Një tjetër vëzhgim i rëndësishëm i bërë gjatë aktiviteteve të fokusuara në eksplorimin e mjeteve praktike ishte nevoja për të përfshirë trajnerë të shumtë ose individë të disponueshëm për shpjegime individuale. Ndërsa mjetet u shpjeguan fillimisht, pjesëmarrësit shpesh hasnin pyetje dhe sfida kur i përdornin ato në grupe më të vogla. Të kesh më shumë trajnerë ose individë të ditur për të ofruar udhëzime dhe mbështetje një-në-një, doli të ishte jashtëzakonisht e dobishme.

Greqia:

Praktikat më të mira nga këto ditë:

- Fokusi i trajnimit në nxitjen e bashkëpunimit dhe eksplorimin e teknikave inovative arsimore përputhet me praktikatat më të mira në krijimin e një mjedisi mësimor dinamik dhe ndërveprues. Pjesëmarrësit patën mundësinë të ndërtonin lidhje të forta ekipore, duke theksuar rëndësinë e lidhjeve ndërpersonale si një bazë thelbësore për projektet bashkëpunuese. Për më tepër, ngjarja prezantoi në mënyrë efektive tema të ndryshme, veçanërisht gamifikimin dhe mësimin e bazuar në lojë, të cilat pasqyrojnë praktikatat më të mira në adresimin e tendencave aktuale arsimore dhe përdorimin e teknologjisë. Përdorimi i mjeteve edukative ndërvepruese si Padlet, Kahoot, AhaSlides, Socrative dhe Mentimeter përforcojnë aplikimet praktike në një kontekst të të mësuarit të gamifikuar. Një pjesë që duhet konsideruar gjithashtu si një praktikë më e mirë është vlerësimi i teknikave të trajnimit. Kjo lidhet me promovimin e përmirësimit të vazhdueshëm dhe duke u mundësuar pjesëmarrësve të përmirësojnë praktikatat e tyre arsimore.

Mësimet e nxjerra nga trajnimi i Kalamatës:

- Së pari, eksplorimi i suksesshëm i teknikave inovative thekson rëndësinë e përfshirjes së elementeve dinamike dhe tërheqëse në ngjarjet edukative për të ruajtur interesin dhe entuziazmin e pjesëmarrësve. Zhytja e thellë e ngjarjes në mësimet e mësimin të lojërave dhe lojërave tregon efektivitetin e një qasjeje të fokusuar dhe të strukturuar ndaj metodologjive arsimore në zhvillim. Për më tepër, demonstrimet praktike të mjeteve

arsimore të njohura theksojnë rëndësinë e shfaqjes së rolit të teknologjisë në përmirësimin e përvojës së të mësuarit dhe përvoja të tilla janë të vlefshme për pjesëmarrësit që të kuptojnë potencialin e këtyre mjeteve. Vëmendja e ngjarjes ndaj vetëvlerësimit dhe vlerësimit të teknikave të trajnimit si tema qendrore nënvizon rëndësinë e reflektimit dhe përmirësimit të vazhdueshëm. Duke përfshirë këto mësimet, ngjarjet e ardhshme arsimore mund të nxisin më mirë bashkëpunimin dhe t'u ofrojnë pjesëmarrësve udhëzime frymëzuese dhe praktike për praktikatat e tyre arsimore.

Spanja:

- Gjatë kësaj, ne patëm mundësinë të lidheshim me individë të përfshirë në fusha të ndryshme arsimore, duke përfshirë mësues, studentë master, punonjës socialë dhe të tjerë të angazhuar në mjedise të rinjve të të mësuarit. Kjo pjesëmarrje e larmishme e pasuroi shumë përvojën e kursit.
- Duke përdorur një qasje të përzier të të mësuarit, ne hasëm një sfidë: ndërsa mësimet në internet ishin shumë pjesëmarrëse, me afro 20 pjesëmarrës në çdo takim, klasat personale pësuan një rënie të ndjeshme të frekuencimit.
- Pavarësisht nga numri i madh i mjeteve në dispozicion, ne vumë re se përdorimi ose preferenca për disa mjete ndryshonte jashtëzakonisht në varësi të qëllimit të secilit pjesëmarrës në gamifikim. Por pavarësisht këtij ndryshimi, ishte e qartë se mjetet si Bamboozle dhe Action Bound kontribuan më së shumti për të pranishmit. Gjatë segmentit praktik personal, ndonëse më pak në numër, sëra ishte dinamike dhe pjesëmarrëse. Pjesëmarrësit shprehën angazhim të lartë dhe komentet treguan se dy mjete, Action Bound dhe Bamboozle, ishin veçanërisht të dobishme në jetën e tyre profesionale.
- Kursi na lejoi të shohim një aplikim real të njohurive dhe praktikave të kryera gjatë sesioneve. Reagimet nga të pranishmit na lejuan të shohim se si njerëzit nga mjedise të ndryshme pune zbatuan atë që mësuan në kurs.

Kosova:

- Gjatë zbatimit të projektit, dhe veçanërisht trajnimit lokal në kontekstin e Kosovës, praktikatat më të mira dhe mësimet e nxjerra janë si në vijim:
- Projekti ka një synim specifik për sa i përket temës së tij të punës, që është rritja e punës së rinjve duke pasuruar përvojën e tyre me praktikatat e gamifikimit. Ndërsa qëllimi kryesor përqendrohet në pasurimin e punës me të rinjtë, trajnimi përfshiu një audiencë të larmishme, duke përfshirë punëtorë të rinj, përfaqësues të OJQ-ve, punonjës socialë

në shkolla, mësues dhe zyrtarë të tjerë. U bë e qartë se çdo grup i synuar kishte nevoja unike në lidhje me temën e projektit, veçanërisht gjatë trajnimit lokal. Ky diversitet ishte veçanërisht i dukshëm në kontekstin e Kosovës, duke u ofruar pjesëmarrësve një platformë të vlefshme për të shkëmbyer përvoja dhe njohuri në lidhje me temën e trajnimit."

- Gjatë zhvillimit të trajnimit lokal në Kosovë, pjesëmarrësit u angazhuan në mënyrë aktive në mësimin e mjeteve të reja të prezantuara. Sfida e vetme e theksuar ishte formati i trajnimit, dhe ndoshta koha e trajnimit që u organizua gjatë muajve: korrik-gusht, dhe jo një sasi e madhe pjesëmarrësish të aplikuar (krahasuar me përvojat e tjera të trajnimit të organizatës).
- Për të rritur angazhimin e pjesëmarrësve, gjatë trajnimit u përdorën aktivitete të punës në grup, gjë që e bëri aktivitetin shumë tërheqës për ta. Kjo është një praktikë shumë e mirë që ODK-ja synon ta promovojë në aktivitete të tjera, për të mbajtur të angazhuar audiencën.

8. PËRHAPJA E FJALËS PËR GAMIFIKIMIN

Kanalet e komunikimit

- ◆ **Webfaqja:** <https://grow-project.eu/>
- ◆ **Faqja në Facebook:** <https://www.facebook.com/Gamifyyouryouthwork>
- ◆ **Kanali në YouTube:** <https://www.youtube.com/channel/UCALmiLU6-6xXnBnhle6unUA>
- ◆ **Komuniteti i Praktikës:** <https://www.facebook.com/groups/693209439099646>

