



STUDENT-RUN INTERDISCIPLINARY
ALLIED HEALTH DIGITAL PRACTICE CENTER



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

Manuali i Kompetencave për Studentë

Qendra e Praktikës Digitale për
Shëndetin Ndërdisciplinor e Drejtuar
nga Studentët (SIAHDPC)

univations



Republika e Kosovës
Republika Kosovo-Republic of Kosovo
Qendra e Shkollësimit
Ministria e Arsimit, e Shkencës dhe e Teknologjisë / Ministry of Education, Science and Technology

kolegji-heimerer 
Arsim dhe Karrierë në Shëndetësi

 ISEE-HSP
Institute of Southeast Europe
for Health and Social Policy



RIT
Kosovo

jamk.fi
JAMK University of Applied Sciences

 Metropolia

 UNIVERSITETI
KADRI ZEKA
UNIVERSITY



 milkyway
creative

Manuali i Kompetencave për Studentë



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



Licensa: (WP3 Manuali)

Ky punim është i licencuar nga Licenca Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike

4.0 Licenca Internacionale

Sipas licencës, ju jeni të lirë të:

NDANI – kopjoni dhe shpërndani materialet në çdo medium ose format

ADAPTONI – ripunoni, transformoni dhe ndërtoni materialet.

Licencuesi nuk mund të tërheqë këto liri nëse ndiqni kushtet e licencës.

Nën kushtet e mëposhtme:

Atributimi — Ju duhet ti referoheni këtij dokumenti si duhet, të ofroni një link me licencën e këtij dokumenti dhe të tregoni nëse janë bërë ndryshime. Mund ta bëni këtë në çdo mënyrë të arsyeshme, por jo në ndonjë mënyrë që sugjeron se licencuesi ju mbështet juve ose mënyrën tuaj të përdorimit.

Jo-komercial — Nuk mund të përdorni materialin për qëllime komerciale.

Ndarja në të Njëjtën Mënyrë — Nëse ripunoni, transformoni ose ndihmoni në ndërtimin e materialit, duhet të shpërndani kontributet tuaja nën të njëjtën licencë si origjinali.

Pa kufizime shtesë — Ju nuk mund të aplikoni kushte ligjore ose masa teknologjike që kufizojnë ligjërisht të tjerët nga të bërit çdo gjë që lejon licenca.

Njoftime:

Nuk keni nevojë të përmbushni kushtet e licencës për elementët e materialit që janë në domenin publik ose kur përdorimi juaj lejohet nga një përjashtim ose kufizim i aplikueshëm.

Nuk jepen garanci. Licenca mund të mos ju japë të gjitha lejet e nevojshme për përdorimin tuaj të parashikuar. Për shembull, të drejtat e tjera si të drejtat mbi publicitetin, privatësinë ose të drejtat morale mund të kufizojnë mënyrën se si përdorni materialin.

univations



koleggi-heimerer
Araim dhe Karriertë në Shëndetësi



jamk.fi
JAMK University of Applied Sciences





Tabela e Përmbajtjes

HYRJE NË DORACAK	7
A. EDUKIMI I BAZUAR NË KOMPETENCA	8
1. Hyrje në edukimin e bazuar në kmpetenca	8
2. Korniza Evropiane e Kualifikimeve	12
3. Zbatimi praktik: Përcaktimi i aftësive të studentëve dhe procesi i zhvillimit	14
3.1 Korniza Evropiane për komeptencat dixhitale të edukatorëve (DigCompEdu) dhe Korniza Evropiane për sipërmarrjen (EntreComp)	14
3.2 Lidhja e kompetencave në Module të Zhvillimit Profesional të Vazhdueshëm (CPD)	18
B. CARPE DIEM SI NJË MJET PËR ZHVILLIMIN E DHËNIES SË MËSIMIT DHE MËSIMIT ONLINE	19
1. Hyrje në metodën Carpe Diem	20
1.1 Prapavija	21
2. 1.2 Justifikimi për zgjedhjen e metodës Carpe Diem për projektin Procesi i Zbatimit	21
C. E-PEDAGOGJIA	26
Referencat	28
Shtojca	30
Shtojca 1: Vizualizimi i Procesit Carpe Diem në projektin SIAHDPC	30



Lista e figurave:

Figura 1: Përcaktimi i attributeve të të mësuarit të bazuar në kompetenca – për studentët (Federata Ndërkombëtare e Mamiave 2012)	5
Figura 2: : Procesi i zhvillimit të edukimit të bazuar në kompetenca	6
Figura 3: Zhvillimi i kompetencave gjatë edukimit	6
Figura 4: Korniza Evropiane për aftësitë dixhitale për edukatorët (2017)	11
Figura 5: Korniza Evropiane për Sipërmarrjen (2016)	11
Figura 6: Procesi Carpe Diem për zhvillimin e Moduleve CPD	15
Figura 7: Shembulli i planit të krijuar për kursin “ICT në Shëndetësi” në hapin 1	16
Figura 8: Shembulli i storyboard-it të krijuar për kursin “ICT në Shëndetësi” në hapin 2	17
Figura 9: Procesi Carpe Diem i zhvillimit të CPD, projekti SIAHDPC	23
Figura 10: Përmbajtja e Blueprint-it	24
Figura 11: Përmbajtja e Storyboard-it	24
Figura 12: Shembulli i një prototipi kursi (JAMK, platforma Moodle)	25
Figura 13: Shembuj pyetjesh për mbledhjen e feedback-ut	25
Figura 14: Rregullimi i dizajnit të modulit	26
Figura 15: Hartimi i një kalendari për dizajnin e modulit, një shembull (Salmon 2020)	26
Figura 16: Përcaktimi i veprimeve dhe përmbajtjes kritike/jetësore të modulit (Salmon 2020)	27

Lista e tabelave:

Tabela 1. Rekomandimet për ngarkesën e studentëve, mësimdhënia kontaktuese dhe studimi i pavarur (Karjalainen, Alha & Jutila 2008)	7
Tabela 2. Korniza Evropiane e Kualifikimeve në nivelet 5, 6 dhe 7	8
Tabela 3. Shembulli i një aftësie, niveli fillestar i aftësisë 6	9
Tabela 4. Krahasimi i aftësive të krijuara përmes Kornizave DigCompEdu dhe EntreComp.13	12
Tabela 5. Bashkëngjitja e aftësive në Module të reja ose të përditësuara CPD	13
Tabela 6. Ndërtimi i një prototipi për një kurs	17





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



HYRJE NË DORACAK

Ky manual ka për qëllim të mbështesë zhvillimin e aftësive të studentëve, bazuar në gjetjet e dalura nga puna e zhvillimit të kurrikulave e kryer në kuadër të një Projekti të Ndihmës për Kapacitetin Erasmus+, “Qendra e Praktikës Digitale për Shëndetin Ndërdisciplinor e Drejtuar nga Studentët” (SI AH DPC). Puna e zhvilluar në Pakoja e Punës (WP) 4 përqendrohet në krijimin e përbashkët të Moduleve për Zhvillimin Profesional të Vazhdueshëm (CPD) të institucioneve të arsimit të lartë të Kosovës (HEI) përmes edukimit të bazuar në aftësi (CBE).

Gjetjet e Manualit të Projektit ndjekin objektivat, oraret dhe udhëzimet e propozimit të projektit, si dhe aftësitë e identifikuara të institucioneve të arsimit të lartë të Kosovës. Gjetjet e paraqitura në manual janë mbledhur nga semestri i parë dhe i dytë i projektit (periudha 12-mujore). Institucionet e arsimit të lartë të Kosovës kanë kryer punën duke u mbështetur dhe orientuar nga lideri i Pakoja e Punës, Universiteti i Aplikuar JAMK (JAMK).

Për shkak të pandemisë Covid-19, partnerët kanë punën në distancë online, duke përdorur platformën Zoom për takime online të organizuara përafërsisht një herë në muaj. Mjetet pedagogjike online u integruan në punë, duke përdorur, për shembull, Jamboard dhe Padlet, ndërsa rezultatet nga Pakoja e Punës u ruajtën në Google Drive dhe u paraqitën në takime të përbashkëta.

Manuali është zhvilluar në bashkëpunim me Pakoja e Punës (WP) 3, e cila përqendrohet në zhvillimin e aftësive të mësuesve. Qëllimi i këtij manuali është të ofrojë njohuri mbi edukimin e bazuar në aftësi, duke theksuar rëndësinë e aftësive dhe rezultateve të të mësuarit që udhëheqin mësimin e studentëve. Për më tepër, Manuali ofron informacion për zhvilluesit e kurrikulave mbi transformimin e pedagogjisë nga mësuesi në qendër tek studentin në qendër dhe prezanton metoda për të mbështetur krijimin e përbashkët të edukimit ndërdisiplinor duke përdorur metoda dhe mjete moderne.

Pjesa A e Manualit prezanton edukimin e bazuar në aftësi (CBE), rëndësinë e tij dhe orientimin praktik në zhvillimin e kurrikulave. Pjesa B e Manualit diskuton metodën e krijimit të përbashkët Carpe Diem të lidhur me punën e zhvillimit të kurrikulave. Pjesa C e Manualit ofron orientim praktik në e-pedagogji. Përmbajtja e manualit është e pasuruar me tabela dhe figura për të përmirësuar kuptimin e koncepteve kyçe.





A.

EDUKIMI I BAZUAR NË KOMPETENCA

1. Hyrje në edukimin e bazuar në kompetenca

Fjala “aftësi” diskuton një cilësi ose gjendje të një personi. Aftësia është një term holistik që i referohet kapacitetit ose aftësisë së përgjithshme të një personi për të bërë diçka mirë dhe suksesshëm. Aftësia karakterizon kombinimin e njohurive, aftësive, vlerave dhe qëndrimeve. Një person i aftë nuk ka vetëm aftësitë e kërkuara, por mund t’i përdorë ato dhe të marrë vendime dhe gjykime të përshtatshme sipas kontekstit. Aftësia profesionale është zhvillimore, e përkohshme dhe e varur nga konteksti. Kjo do të thotë se aftësia zhvillohet vazhdimisht, dhe nëse largohet nga konteksti, zhvillimi i aftësisë ndalet pasi një person mund të jetë i aftë vetëm në fushën e tij të aftësisë. Për shembull, një infermiere që punon në kujdesin intensiv është e aftë në fushën e saj të specializimit, jo diku tjetër, ndonëse ka një diplomë në fushën e infermierisë. Edukimi i Bazuar në Aftësi (CBE) i referohet një qasje të bazuar në rezultate për dizajnin, zbatimin, vlerësimin dhe vlerësimin e një programi arsimor. Thelbi i edukimit të bazuar në aftësi përqendrohet në performancën e nxënësit dhe rezultatet e të mësuarit në arritjen e objektivave dhe qëllimeve specifike kurrikulare. Edukimi i bazuar në aftësi kërkon që studenti të jetë aktiv, i përgjegjshëm dhe i motivuar për të mësuar (Figura 1). Strategjitë e bazuara në aftësi ofrojnë fleksibilitet në mënyrën se si mund të fitohet ose jepet merita, duke ofruar mundësi të personalizuar për të mësuarit për studentët (Pijl-Zieber et al., 2014).



Figura 1: Përcaktimi i attributeve të të mësuarit të bazuar në aftësi – kërkesat për studentët (Federata Ndërkombëtare e Mamiave, 2012)





Në edukimin e bazuar në kompetenca, të mësuarit udhëhiqet nga rezultatet e kompetencave. Kompetencat janë të parat që përcaktohen kur krijohet ose zhvillohet edukimi. Pasi të jenë përcaktuar kompetencat, mund të zhvillohen rezultatet e të mësuarit dhe modulet (Figura 2).

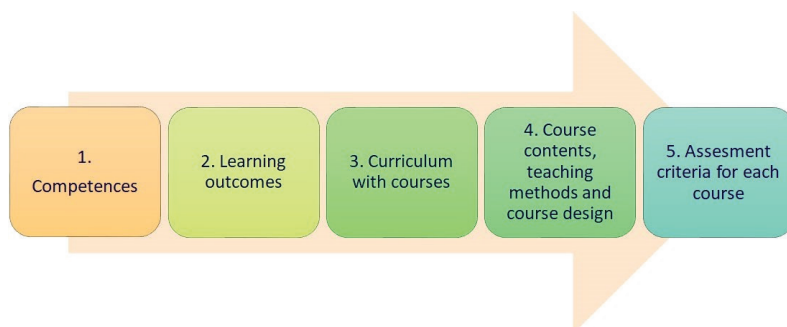


Figura 3: Zhvillimi i aftësive gjatë edukimit.

Rezultatet e të mësuarit përqendrohen në atë që pritet të arrijë nxënësi gjatë procesit të të mësuarit, më shumë se sa në qëllimet e mësuesit. Rezultatet e të mësuarit përqendrohen në atë që nxënësi mund të demonstrojë në fund të aktivitetit të të mësuarit. Ato janë deklarata se çfarë pritet të dijë, kuptojë dhe/a çfarë do të jetë në gjendje të demonstrojë nxënësi pas përfundimit të një procesi të të mësuarit. Procesi i zhvillimit duhet të marrë në konsideratë aftësitë: cilat aftësi do të lidheshin me një lëndë të caktuar për të siguruar që të gjitha aftësitë të zhvillohen në mënyrë të barabartë dhe të vazhdueshme gjatë gjithë edukimit (Figura 3).

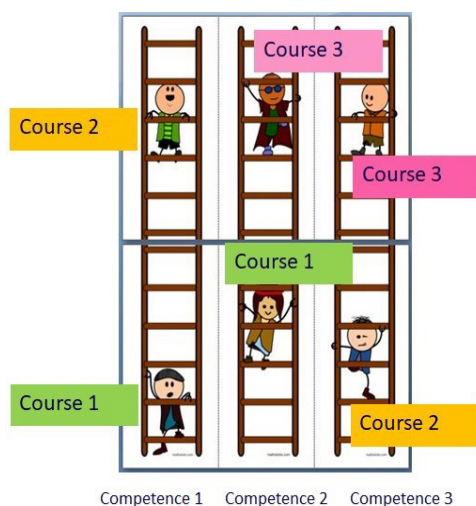


Figura 3: Zhvillimi i aftësive gjatë edukimit.



Metodat e mësimdhënies, Edukimi i Bazuar në Aftësi (CBE) janë të përqendruara te studenti (Pijl-Zieber et al., 2014; Grawina 2017). Ato mbështeten në konstruktivizëm (Poikela, 1998) dhe filozofitë eksperimentale (Mc Leod, 2013). Në metodat, procesi i të mësuarit përqendrohet në ndërtimin e njohurive të studentit në një cikël eksperimentimi, reflektimi, konceptualizimi dhe veprimi. Metodatat e përshtatshme të të mësuarit përfshijnë, për shembull, të mësuarit të bazuar në probleme, interaktiviteti në klasë , praktikën klinike, simulimet ose trajnimet në dialog (Lavoie et al., 2018). Të mësuarit përfshin studimin e pavarur, apo vetë studim. Këto janë orëjashtë të mësuarit me mësimdhënës, që mund të përfshijë, për shembull, përgatitjen për orët e ligjëratave, shkrimin/krijimin/realizimin e një detyre, ose leximin për një provim. Orët e standardizuara për studimin e pavarur mund të përfshijnë, për shembull, tregues të sa faqe lexon studenti në një orë (Figura 4). Kjo ndihmon kur matet ngarkesa e pavarur e studentit. Një ECTS zakonisht është ndërmjet 25-30 orë pune të studentëve, në varësi të vendit apo institucionit dhe a përdor sistemin ECTS. Ndërsa CBE përqendrohet në përgjegjësinë e vetme të studentit për të performuar, që jo detyrimisht ka nevojë të monitorohet veprimi (Karjalainen, Alha, & Jutila, 2008.)

Tabela 1 Rekomandimet për ngarkesën e studentëve, mësimdhënia kontaktuese dhe studimi i pavarur (Karjalainen, Alha, & Jutila, 2008).

Metoda e punës	Orari i kontaktit	Orari i pavarur i punës
Ligjërata	1	1-3
Demonstrimi pasiv	1	2
Aktivizimi i ligjëratës	1	2-4
Të mësuarit e bazuar në problem	1	5
	Përmbajtja	Orari i punës së studentit
Detyrë: punë me shkrim	100 fjalë/orë	përfshin si draftet ashtu edhe versionin e përfunduar
Artefakt (dizajn, vizatim, softuer, objekt)	duhet të bazohet në përvojën aktuale	
Prezantimi i drejtpërdrejtë	1 orë	3 orë
Detyrë autentike	ngarkesa e punës varet nëse produkti është punë e shkruar, artefakt ose prezantim	
Leximi i tekstit të lehtë për detyrë ose provim	100 faqe	20 orë





Tekst i vështirë ose në gjuhë të huaj	100 faqe	30 orë
Ese në shtëpi, raport, ditar mësimi ose detyrë ekuivalente me shkrim	8-12 faqe	40 orë

Qasja e të mësuarit hibrid shpesh përdoret në edukimin e bazuar në aftësi. Ajo kombinon sistemet tradicionale të mësimit ballë për ballë, dhe teknologjinë edukative dhe komunikative, duke krijuar metoda të reja hibride për të ofruar përmbajtjet e kurrikulave. Të mësuarit hibrid definohet si çdo kombinim i mësimdhënies ballë për ballë me mësimdhënie të ndihmuar nga teknologjia, ku nxënësit ndodhen herë pas here të ndarë apo në distancë. Kjo ofron një mundësi për të ftuar studentët në një dialog midis teorisë dhe praktikës dhe siguron akses në njohuri, aftësi dhe qëndrime ekspertësh dhe profesionistësh në zgjidhjen e problemeve në botën reale. Qasja e të mësuarit të përzier lejon që studentët të ekspozohen ndaj një gamë të gjerë përvojash të të mësuarit. Një ambient i të mësuarit hibrid përfshin: ligjërata ballë për ballë dhe online, simulime, workshop-e, të mësuar të pavarur, diskutime online dhe mësim online. Ajo përdor pajisje teknologjike të reja dhe interaktive, si sistemet e videokonferencave, të kombinuara me ambientin e të mësuarit hibrid për të promovuar praninë sociale dhe ndërveprimin e studentëve në të mësuarit.

CBE përdor një vlerësim të bazuar në kritere. Kjo metodë përqendrohet në të pasurit e studentëve për të “treguar atë që dinë” dhe në aplikimin e koncepteve të mësuara në vlerësime që demonstrojnë se studentët vërtet e kanë mësuar lëndën (Grawina, 2017). Vlerësimi i aftësive të synuara kërkon shumë vëzhgime për të kuptuar nëse një student është i aftë, kështu që vëzhgimet duhet të përfshijnë një gamë të ndryshme kontekstesh dhe të marrin në konsideratë më shumë se një perspektivë. Një strategji e zakonshme e vlerësimit në edukimin e bazuar në aftësi janë ekzaminimet klinike të strukturuar objektive (OSCEs) (Pijl-Zieber et al., 2014). Metodatat e tjera të vlerësimit përfshijnë, për shembull, raporte, prezantime gojore, analiza të të dhënave, ditarë, ose portofolio.

Vlerësimi përfshin vlerësimin formativ dhe vlerësimin sumativ ose përmbledhës. Vlerësimi formativ është një vlerësim për të mësuarit, që është një proces në vazhdim. Kjo ndodh në intervale të shpeshta gjatë procesit të të mësuarit për të zbuluar se çfarë kanë mësuar dhe kuptuar studentët. Metodatat për këtë mund të jenë, për shembull, kuize, diskutime, hartat mendore ose ese të shkruara nga studentët. Studentët kanë nevojë për kohë të mjaftueshme për të rishikuar punën e tyre bazuar në feedback, duke prodhuar disa versione të produkteve përfundimtare ndërsa punojnë drejt përsosmërisë. Vlerësimi sumativ është një vlerësim i të mësuarit që ndodh në fund të modulit. Vlerësimi sumativ përdor kritere të hapura dhe të rëna dakord, ku studentët e kanë të qartë se si do të vlerësohen. Vlerësimi sumativ zakonisht përfundon si një provim, detyrë ose raport. Vlerësimi duhet të përfshijë vlerësimin individual dhe të ekipit/grupit, vlerësimin e vetë





dhe të bashkë-studentëve, (peer to peer evaluation). Këto metoda të ndryshme ofrojnë një pasqyrë të shumëanshme të të mësuarit të studentëve, ku studentët veprojnë si pjesëmarrës aktivë.

2. Korniza Evropiane e Kualifikimeve

Sipas Kornizës Evropiane të Kualifikimeve (2017), aftësitë dhe rezultatet e të mësuarit të studentëve specifikohen në nivele të ndryshme në varësi të programit të diplomës që studiohet. Diplomët e nivelit të kolegjit zakonisht njihen si niveli EQF 4-5, diplomët e bachelorit si niveli EQF 6 dhe diplomët e masterit në niveli EQF 7. Korniza përshkruan njohuritë, aftësitë, përgjegjësinë dhe autonominë në secilin nivel (Tabela 2).

Tabela 2 Korniza Evropiane e Kualifikimeve në nivelet 5, 6 dhe 7

	Njohuri	Aftësitë	Përgjegjësia dhe autonomia
Niveli 5	Njohuri gjithëpërfshirëse, të specializuara, faktike dhe teorike brenda një fushe pune ose studimi dhe një ndërgjegjësim për kufijtë e asaj njohurie	Një gamë gjithëpërfshirëse e aftësive njohëse dhe praktike të nevojshme për të zhvilluar zgjidhje kreative për problemet abstrakte	Të ushtrojë menaxhim dhe mbikëqyrje në kontekste të punës ose aktiviteteve studimore ku ka ndryshime të paparashikueshme; rishikoni dhe zhvilloni performancën e vetes dhe të të tjerëve
Niveli 6	Njohuri të avancuara të një fushe pune ose studimi, që përfshin një kuptim kritik të teorive dhe parimeve	Aftësi të avancuara, duke demonstruar mjeshtëri dhe inovacion, të nevojshme për të zgjidhur probleme komplekse dhe të paparashikueshme në një fushë të specializuar pune ose studimi	Menaxhoni aktivitete ose projekte komplekse teknike ose profesionale, duke marrë përgjegjësinë për vendimmarrje në kontekste të paparashikueshme pune ose studimi; marrin përgjegjësinë për menaxhimin e zhvillimit profesional të individëve dhe grupeve
Niveli 7	Njohuri shumë të specializuara, disa prej të cilave janë në ballë të njohurive në një fushë pune ose studimi, si bazë për të menduarit dhe/ose kërkimin origjinal Ndërgjegjësimi kritik për çështjet e njohurive në një fushë dhe në ndërfaqen midis fushave të ndryshme	Aftësi të specializuara për zgjidhjen e problemeve të kërkuara në kërkime dhe/ose inovacion për të zhvilluar njohuri dhe procedura të reja dhe për të integruar njohuri nga fusha të ndryshme	Menaxhoni dhe transformoni kontekstet e punës ose studimit që janë komplekse, të paparashikueshme dhe që kërkojnë qasje të reja strategjike; marrin përgjegjësinë për të kontribuar në njohuritë dhe praktikën profesionale dhe/ose për rishikimin e performancës strategjike të ekipeve



Ngarkesa e studentëve në sistemin ECTS llogaritet si 25 - 30 orë / 1 ECTS. Në projektin SIAHDPC, aftësitë u krijuan ose u përditësuan si më poshtë: 2 Module CPD (zhvillimi profesional i vazhdueshëm) për Zhvillimin e aftësive në Bashkëpunimin Interdisiplinar (1 e krijuar dhe 1 e përditësuar në nivelin EQF 5 dhe 6, përkatësisht); 2 CPD të përditësuar për Zhvillimin e aftësive në ICT & Aftësitë Digjitale (EQF 6 dhe 7); 1 CPD e përditësuar për Zhvillimin e aftësive në Inovacion dhe Ndërmarrësi (EQF 6); 2 (1 e krijuar dhe 1 e përditësuar në nivelin EQF 5 dhe 6, përkatësisht) CPD për Zhvillimin e aftësive në Praktikën e Bazuar në Dëshmi; 2 (1 e krijuar dhe 1 e përditësuar në nivelin EQF 5 dhe 6, përkatësisht) CPD për zhvillimin e aftësive në Angazhimin e Përdoruesve dhe Fokusimin te Personi. Aftësitë u shkruan fillimisht për të përputhur nivelin 6 dhe më pas u rregulluan për të përfshirë të dy nivelet, 5 dhe 7 (Tabela 3).

Tabela 3 Shembuj i një aftësie, niveli fillestar i aftësisë 6

Niveli 5	Niveli 6	Level 7
-	<p>Kompetenca: Kompetencat e TIK dhe dixhitale do t'i fuqizojnë studentët që t'i bëjë ata të aftë në ofrimin e shërbimeve shëndetësore duke përdorur teknologji të ndryshme dhe produkte shëndetësore dixhitale, p.sh. EHR dhe telemjekësi për të analizuar, monitoruar dhe përmirësuar kujdesin shëndetësor. Në të njëjtën kohë, studentët do të jenë të aftë në krijimin/përfshirjen e produkteve dixhitale të shëndetit në rrugët ekzistuese klinike dhe do të përdorin metoda kërkimore pjesëmarrëse për të hartuar teknologji të përqendruara në përdoruesit. Për më tepër, këto kompetenca u mundësojnë studentëve të vlerësojnë pikat e forta dhe kufizimet e produkteve të ndryshme të shëndetit dixhital, si dhe mundësitë dhe sfidat kryesore për përdorimin e tyre dhe dëshminë e efektivitetit të tyre në fushën e shëndetit dixhital në lidhje me shëndetin publik dhe kujdesin shëndetësor global. Së fundi, studentët do të jenë kompetent për të menaxhuar dhe lundruar zgjidhjet dhe shqetësimet e sigurisë së të dhënave.</p> <p>Rezultatet e të nxënit: 1: Bashkë-dizajnimi i qasjeve për IT-në e shëndetit, duke përfshirë analizën e palëve të interesuara, metodat pjesëmarrëse, personat, analizën e kërkesave, analizën e udhëtimit të përdoruesit dhe hartimin e empatisë. 2: Demonstroni një kuptim të shkëlqyer të parimeve të qeverisjes së informacionit, konfidencialitetit dhe pëlqimit, ndërveprueshmërisë dhe ndarjes së të dhënave në sistemet e Shëndetit Dixhital. 3: Kuptimi kritik i proceseve të zbatimit të shëndetit dixhital, duke përfshirë pikat e forta dhe kufizimet, si dhe faktorët kompleksë që mund të ndikojnë në suksesin ose dështimin e zbatimit. 4: Vlerësoni çështjet aktuale, tendencat më të fundit dhe sfidat e reja në Shëndetin Dixhital. 5: Demonstroni një kuptim të gjerë të parimeve të mjekësisë së bazuar në prova, rezultateve klinike dhe vlerësimit të sistemeve në Shëndetin Dixhital. 6: Kuptoni Analizat e të Dhënave Shëndetësore, Mbështetjen e Vendimeve dhe Monitorimin e Shëndetit Publik.</p>	-



3. Zbatimi Praktik: Përcaktimi i Aftësive të Studentëve dhe Procesi i Zhvillimit

Zhvillimi i kompetencave në projektin SIAHDPC nisi nga nevoja për të modernizuar arsimin e lartë në vendin partner, Kosovë, si dhe për të arritur qëllimet e projektit. Gjatë projektit, institucionet kosovare të arsimit të lartë (IAL) ngritën qendra të drejtuara nga studentët, duke përmirësuar mësimin dhe duke mundësuar pika autentike takimi me klientët.

Gjatë projektit, kurrikula e çdo programi ëshë zhvilluar dhe rregulluar përmes CBE. Procesi siguron që modulet e reja dhe të përditësuara zhvillojnë kompetencat e studentëve tani dhe në të ardhmen, duke nxitur një ndryshim për pedagogjitë e përdorura në qendrën e praktikës. Kompetencat e mëposhtme për studentët u zgjodhën për t'u integruar në Modulet e Zhvillimit të Vazhdueshëm Profesional (CPD):

1. Interdisciplinarteti Bashkëpunimi ndërdisiplinar
2. Aftësitë në ICT & Digjitale
3. Inovacioni dhe Ndërmarrësia
4. Praktika e Bazuar në Dëshmi
5. Involvimi i përdoruesit të shërbimeve dhe Qasja me klientin

3.1 Korniza Evropiane për Aftësitë Digjitale të Edukatorëve (DigCompEdu) dhe Korniza Evropiane për Ndërmarrësinë (EntreComp)

Procesi i zhvillimit të kurrikulës në projektin SIAHDPC integrohet me Kornizën Evropiane për Aftësitë Digjitale të Edukatorëve (DigCompEdu, 2017) dhe Kornizën Evropiane për Ndërmarrësinë (EntreComp, 2016). Korniza DigCompEdu, 2017 (Figura 4) përmban përmbajtje si aftësitë digjitale të nxënësve, aftësitë informatike dhe mediatike, komunikimi, krijimi i përmbajtjes, përdorimi i përgjegjshëm dhe zgjidhja e problemeve. Të gjitha këto aftësi janë të nevojshme kur studentët studiojnë duke përdorur kurrikulën CBE, duke përdorur mjedise, metoda dhe mjete të ndryshme. Përveç kësaj, aftësitë e zhvilluara nga studentët gjatë edukimit duhet t'u japin atyre aftësi për të mbështetur aftësitë digjitale të qytetarëve, si klientët dhe palët e tjera të interesuara (DigComp 2.0).

Korniza EntreComp (2016) përshkruan ndërmarrësinë si një aftësi të përgjithshme, e cila mund të aplikohet në arsim (Figura 5). Korniza EntreComp (2016) mund të përdoret si referencë për dizajnimin e kurrikulave për arsimin dhe trajnimin formal. Ajo synon të krijojë një lidhje midis botës së punës dhe arsimit, duke u përqendruar në aftësinë ndërmarrëse. Korniza mbështet zhvillimin e aftësisë ndërmarrëse përmes krijimit të vlerës.





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

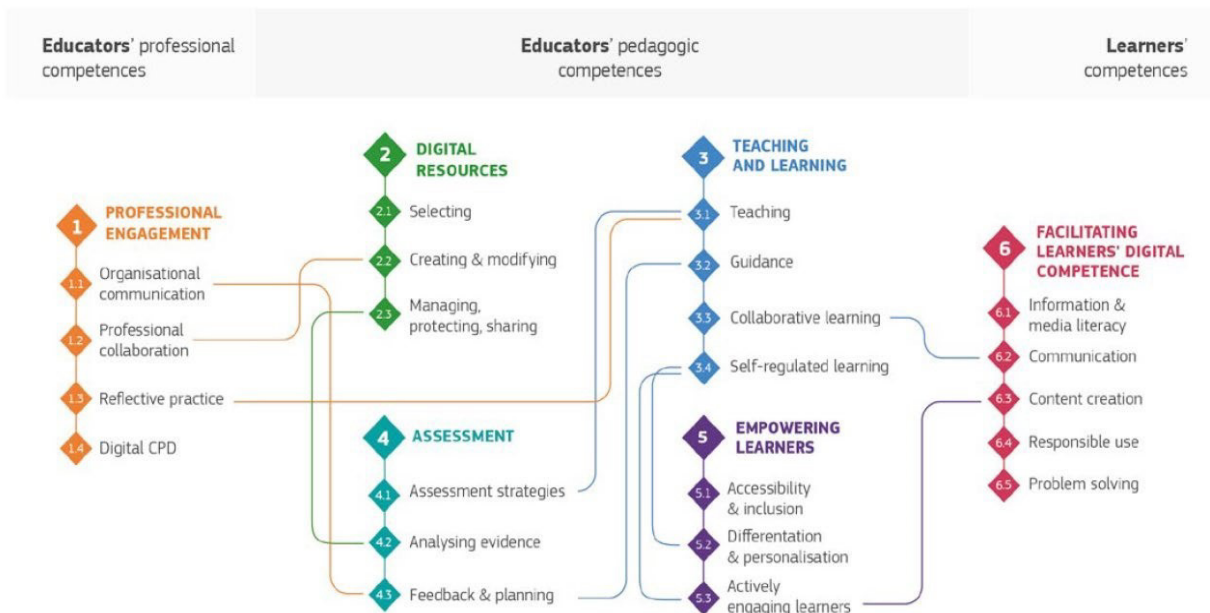


Figura 4. Korniza Evropiane për Aftësitë Digjitale të Edukatorëve (2017).



Figura 5. Korniza Evropiane për Ndërmarrësinë (2016).





Përveç zhvillimit ose rinovimit të kurrikulave, Kornizat DigComp dhe EntreComp mund të përdoren gjatë zhvillimit të strategjive të të mësuarit të ndërprerë, ku aftësitë thelbësore ndryshojnë nga ato të përmendura më lart. Në këtë kontekst, aftësi të caktuara integrohen në kursin e zgjedhur duke mbështetur nevojat e jetës profesionale, të mësuarit gjatë gjithë jetës dhe aftësitë e shekullit të 21-të. Strategjitë e mësimit të ndërthurur përqendrohen në integrimin e aftësive të nevojshme të transferueshme nëpër kurricula dhe Module, të cilat mbështesin aftësitë e bazuara në disiplinë. Mësuesit dhe profesionistët që zhvillojnë kurricula duhet të marrin parasysh kapacitetin e nxënësve për zbatimin praktik, duke mbështetur zhvillimin profesional. Strategjitë gjithashtu konsiderojnë tregun global të punës dhe skenarët e ndërveprimit. Në varësi të disiplinës, ndërmarrësia dhe digjitalizimi mund të konsiderohen si strategji të të mësuarit të ndërthurur, përveç, për shembull, aftësive të gjelbra dhe ndërgjegjësimit kulturor (Komisioni Evropian, 2021).

Në procesin e zhvillimit të Moduleve CPD, dy Kornizat mbështetën punën në identifikimin e përmbajtjeve për zhvillimin e aftësive të studentëve: DigCompEdu dhe EntreComp u përdorën si mjete për të vlerësuar se çfarë duhet të ofrojnë Modulet CPD. Aftësitë u krijuan përmes qarqeve të studimit online, në ekipet e mësuesve, ku profesionistët e HELS në Kosovë u mbështetën nga lideri i Paketës së Punës. Ekipet morën ligjëratat mbi edukimin e bazuar në aftësi, të ndjekura nga puna në grup për përshkrimet e aftësive duke përdorur mjete online. Draftet e aftësive u komentuan nga lideri i Paketës së Punës në raunde feedback-u para përfundimit të tyre. (Tabela 4).

Tabela 4. Krahasimi i aftësive të krijuara përmes Kornizave DigCompEdu dhe EntreComp.

Kompetenca TIK & Dixhitale	DigCompEdu/EntreComp
<p>Kompetenca:</p> <p>Kompetencat e TIK dhe dixhitale do t'i fuqizojnë studentët që t'i bëjnë ata të aftë në ofrimin e shërbimeve shëndetësore duke përdorur teknologji të ndryshme dhe produkte shëndetësore dixhitale, p.sh. EHR dhe telemjekësi për të analizuar, monitoruar dhe përmirësuar kujdesin shëndetësor. Studentët do të jenë të aftë në krijimin/përfshirjen e produkteve dixhitale të shëndetit në rrugët ekzistuese klinike dhe do të përdorin metoda kërkimore pjesëmarrëse për të hartuar teknologji të përqendruara te përdoruesit. Këto kompetenca u mundësojnë studentëve të</p>	<p>DigCompEdu:</p> <p>Njohuri informative dhe mediatike: Për të përfshirë aktivitetet mësimore, detyrat dhe vlerësimet të cilat kërkojnë nga nxënësit të artikulojnë nevojat e informacionit, të gjejnë informacion dhe burime në mjediset dixhitale, të organizojnë, përpunojnë, analizojnë dhe interpretojnë informacionin, të krahasojnë dhe vlerësojnë në mënyrë kritike besueshmërinë dhe besueshmërinë e informacionit dhe burimeve të tij.</p> <p>Komunikimi dhe bashkëpunimi dixhital: Për të përfshirë aktivitete mësimore, detyra dhe vlerësime, të cilat kërkojnë nga nxënësit të përdorin</p>





vlërësojnë pikat e forta dhe kufizimet e produkteve të ndryshme të shëndetit dixhital, si dhe mundësitë dhe sfidat kryesore për përdorimin e tyre dhe dëshminë e efektivitetit të tyre në fushën e shëndetit dixhital në lidhje me shëndetin publik dhe kujdesin shëndetësor globalisht. Studentët do të jenë kompetent për të menaxhuar dhe lundruar zgjidhjet dhe shqetësimet e sigurisë së të dhënave.

Rezultatet e të nxënës:

Bashkë-dizajnimi i qasjeve për IT-në e shëndetit, duke përfshirë analizën e palëve të interesuara, metodat pjesëmarrëse, personat, analizën e kërkesave, analizën e udhëtimit të përdoruesit dhe hartimin e empatisë.

Demonstroni një kuptim të shkëlqyer të parimeve të qeverisjes së informacionit, konfidencialitetit dhe pëlqimit, ndërveprueshmërisë dhe ndarjes së të dhënave në sistemet e Shëndetit Dixhital.

Kuptimi kritik i proceseve të zbatimit të shëndetit dixhital, duke përfshirë pikat e forta dhe kufizimet, si dhe faktorët kompleksë që mund të ndikojnë në suksesin ose dështimin e zbatimit.

Vlerësoni çështjet aktuale, tendencat më të fundit dhe sfidat e reja në Shëndetin Dixhital:

Tregoni një kuptim të gjerë të parimeve të mjekësisë së bazuar në prova, rezultateve klinike dhe vlerësimit të sistemeve në Shëndetin Dixhital: Kuptoni Analizat e të Dhënave Shëndetësore, Mbështetjen e Vendimeve dhe Monitorimin e Shëndetit Publik.

teknologjitë dixhitale në mënyrë efektive dhe me përgjegjësi për komunikimin, bashkëpunimin dhe pjesëmarrjen qytetare.

Krijimi i përmbajtjes dixhitale: Për të inkorporuar aktivitete mësimore, detyra dhe vlerësime të cilat kërkojnë që nxënësit të shprehin përmes mjeteve dixhitale dhe të modifikojnë dhe krijojnë përmbajtje dixhitale në formate të ndryshme. Për t'u mësuar nxënësve se si zbatohen të drejtat e autorit dhe licencat për përmbajtjen dixhitale, si të referohen burimet dhe atribuohen licencat.

Përdorimi i përgjegjshëm: Marrja e masave për të siguruar mirëqenien fizike, psikologjike dhe sociale të nxënësve gjatë përdorimit të teknologjive dixhitale. Për të fuqizuar nxënësit për të menaxhuar rreziqet dhe për të përdorur teknologjitë dixhitale në mënyrë të sigurt dhe me përgjegjësi.

Zgjidhja e problemeve dixhitale: Për të përfshirë aktivitete mësimore, detyra dhe vlerësime të cilat kërkojnë nga nxënësit të identifikojnë dhe zgjidhin problemet teknike, ose të transferojnë njohuritë teknologjike në mënyrë krijuese në situata të reja.

EntreComp:

1.4 Vlerësimi i ideve:

Përfitoni sa më shumë nga idetë dhe mundësitë. Njihni potencialin që ka një ide për të krijuar vlerë dhe identifikoni mënyra të përshtatshme për të përfutur sa më shumë prej saj.

2.3 Mobilizimi i burimeve: Merrni dhe menaxhoni burimet materiale, jomateriale dhe dixhitale të nevojshme për të kthyer idetë në veprim.

3.1 Marrja e iniciativës - Veproni: Nisni procese që krijojnë vlerë; Merrni sfidat. Veproni dhe punoni në mënyrë të pavarur për të arritur qëllimet, qëndroni në synimet dhe kryeni detyrat e planifikuara.





3.2 Korniza Evropiane për kompetencat dixhitale të edukatorëve (DigCompEdu) dhe Korniza Evropiane për sipërmarrjen (EntreComp)

Pas procesit të zhvillimit të kompetencave, kompetencat e zhvilluara u lidhën me kursin që do të krijohet/bashkëkrijohet. Sipas arsimimit të bazuar në kompetenca, rekomandohet që një kurs të ketë një maksimum prej tre (3) kompetencash të lidhura me të. Kjo siguron që Modulet të përmbajnë kompetencat e krijuara dhe që kompetencat të zhvillohen vazhdimisht gjatë arsimit.

Modulet që studiohen duhet të plotësojnë përmbajtjen e kompetencave: një herë që Modulet janë studiuar, kompetencat janë përmbushur (Tabela 5).

Tabela 5. Lidhja e kompetencave në Modulet e reja ose të përditësuara CPD.

Course	Interdisciplinary collaboration	ICT & Digital Competence	Innovation and entrepreneurship	Evidence informed practice	User involvement and person-centeredness
Course 1 New					
Course 2 New					
Course 3 New					
Course 4					
Course 5					
Course 6					
Course 7					
Course 8					
Course 9					

Pasi kompetencat janë lidhur me Modulet, krijohen rezultatet e të mësuarit. Disa rezultatet e të mësuarit shprehin rezultatet e mësimit të studentëve gjatë një lënde, dhe duhet të krijohen që të jenë të observueshme dhe të matshme sipas përvojës së të mësuarit të studentëve. Pas kësaj, mund të planifikohen përmbajtjet e modulit dhe metodat e të mësuarit. Kритet e vlerësimit duhet të krijohen me kujdes për të vlerësuar rezultatet e të mësuarit të përcaktuara për secilën lëndë. Përfundimisht, rezultatet e të mësuarit përfshihen në kurikulën e modulit, e cila prezantohet studentëve në fillim të secilës lëndë.



B.

CARPE DIEM SI NJË MJET PËR ZHVILLIMIN E MËSIMDHËNIES DHE MËSIMIT ONLINE

1. Hyrje në metodën Carpe Diem

1.1 Prapavija

Projekti përdor metodën Carpe Diem si një kornizë teorike për zhvillimin e modullit të Zhvillimit Profesional të Vazhdueshëm (CPD) përmes bashkë-krijimit. Metoda Carpe Diem, e krijuar nga Profesorja Gilly Salmon në vitin 2013, është një qasje e bazuar në ekip për dizajnimin e mësimit dhe mësimitdhënies. Carpe Diem është një metodë fleksibile që mund të përdoret për çdo qëllim në fushën e arsimit kur transformohet pedagogjia tradicionale, mësimitdhënia dhe mësimi. Metoda përdoret kur redizajnon modulet ose kurrikulat nga mësimi ballë për ballë në mësimitdhënie online ose hibride. Metoda gjithashtu mund të përdoret kur zbatohet dhe testohet pedagogjia e re online, duke përfshirë metodat dhe mjetet (p.sh., qasjen e klasës interaktive, mësimitdhënien e bazuar në projekte ose aktivitetet novatore online). Metoda Carpe Diem vendos pjesëmarrësin (nxënësin) në qendër të procesit të mësimit, i cili konsiderohet si një ndërtues aktiv i dijes (Salmon, 2013).

Carpe Diem inkurajon bashkë-krijimin e të mësuarit, që do të thotë se pjesëmarrësit (nxënësit) demonstrojnë një zotësi, angazhim dhe fuqizim të shtuar në procesin e të mësuarit. Angazhimi i përbashkët në procesin e të mësuarit është i rëndësishëm për të lehtësuar mësimitdhënien e thellë dhe për të arritur rezultatet e të nxënësit (Kaminskiene, Žydziumaite, & Jurgile, 2020). Metoda thekson gjithashtu rëndësinë e kompetencave dhe inovacionit të lehtësuesit, pasi transferimi i mësimitdhënies tradicionale në klasë në on-line nuk funksionon në praktikë. Metoda ndjek një proces me gjashtë hapa për hartimin e kurrikulave, moduleve ose moduleve përmes bashkë-krijimit, të cilat janë: 1) Shkrimi i një plani, 2) Krijimi i një historie, 3) Ndërtoni prototipin tuaj në internet, 4) Kontrolloni realitetin, 5) Rishikoni dhe rregulloni, 6) Planifikimi i hapave tuaj të ardhshëm. Metoda Carpe Diem kryhet shpesh ballë për ballë nga ekipe ekspertësh që bashkë-dizajnojnë module përmes ndërveprimit. Procesi duke përdorur hapat e metodës Carpe Diem mund të përfundojë përmes një seminari duke përdorur stilolapsa, letra, tabela të bardha dhe shënime post-it. Procesi i bashkë-krijimit i kushton rëndësi shkathtësisë së pjesëmarrësve (përfshirë p.sh. mësuesit, administratorët, bibliotekarët) dhe komunikimin, ndërveprimin dhe reagimin e vazhdueshëm brenda çdo hapi të procesit (Salmon, 2013).





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



1.2 Arsyetimi për zgjedhjen e Metodës Carpe Diem për projektin

Metoda u zgjodh për Paketën e Punës 4 të projektit SIAHDPC për disa arsye: Metoda Carpe Diem është përdorur nga institucione të ndryshme të arsimit të lartë në të gjithë botën për zhvillimin e kurrikulave, kështu që evidenca tregoi përshtatshmërinë e metodës për projektin ku qëllimi është të rinovohet dhe zhvillohet mësimdhënia dhe mësimi online dhe hibrid në fusha të ndryshme. Duke qenë se Carpe Diem mundëson ndërveprim të qetë midis ekspertëve dhe specialistëve pjesëmarrës, përfshirë reagimin dhe reflektimin e vazhdueshëm, metoda u konsiderua e përshtatshme kur punohet online: mjetet online, kjo duke mundësuar komunikim dhe reagim në kohë përmes kanaleve të ndryshme, duke përmirësuar ndërveprimin midis pjesëmarrësve. Metoda gjithashtu ofron një udhëzues hap-pas-hapi përmes shembujve të qartë që udhëzojnë procesin e zhvillimit në një mënyrë vizuale. Udhëzimi hap-pas-hapi me prezantime vizuale (p.sh., fotografi, shabllone shembuj) e bën metodën të përshtatshme për zhvillimin fleksibil që synon projektin (Salmon, 2013).

Duke qenë se qëllimi i Carpe Diem është hartimi i vazhdueshëm i kurrikulave ose moduleve që mund të vihen në përdorim të menjëhershëm për mësim dhe mësimdhënie, metoda u pa si më e përshtatshme për t'u përdorur në punën kërkimore dhe zhvillimore ndërkombëtare me afate të përcaktuara, rezultate, dhe produktet (Salmon, van der Merwe, & Schoonwinkel, 2020). Metoda Carpe Diem mbështet Kornizën Evropiane për Kompetencën Dixhitale të Edukatorëve (DigCompEdu, 2017) dhe Kornizën e Kompetencës së Ndermarrësisë (EntreComp, 2016), të dyja të përdorura si Korniza teorike për projektin. DigCompEdu (2017) i kushton vëmendje të veçantë zhvillimit të kompetencave dixhitale të mësuesve, rëndësisë së rritjes së mësimdhënies dhe të nxënësve përmes aftësive të zhvilluara duke lehtësuar aftësitë dixhitale të nxënësve. Nga ana tjetër, EntreComp (2016) ofron një kuptim të zhvillimit të kapacitetit sipërmarrës të mësuesve dhe studentëve përmes kompetencave të njohura.

univations



koleggi-heimerer
Araim dhe Karrierë në Shëndetësi



jamk.fi
JAMK University of Applied Sciences





2. Procesi i Zbatimit

Zhvillimi i modulit CPD filloi me krijimin e një kuptimi të përbashkët të kurrikulave të bazuara në kompetenca, përcaktimin e kompetencave dhe lidhjen e këtyre kompetencave me modulet CPD. Duke qenë se kompetencat e studentëve zhvillohen gjatë gjithë procesit të arsimit, një kuptim holistik i procesit të zhvillimit dhe përcaktimeve të kompetencave është thelbësor para se të hyhet në procesin e bashkë-krijimit përmes metodës Carpe Diem. Prandaj, puna për zhvillimin e kompetencave vazhdoi në fillim të zhvillimit të modulit në cikle. Meqenëse puna e bashkë-krijimit u realizua kryesisht online, disa nga përmbajtjet e metodës Carpe Diem (Hapat 1-6) u modifikuan për procesin e bashkë-krijimit që u zhvillua përmes punëtorive në Zoom dhe rretheve studimore online. Procesi i zhvillimit të modulit CPD është përshkruar në figurën 6.

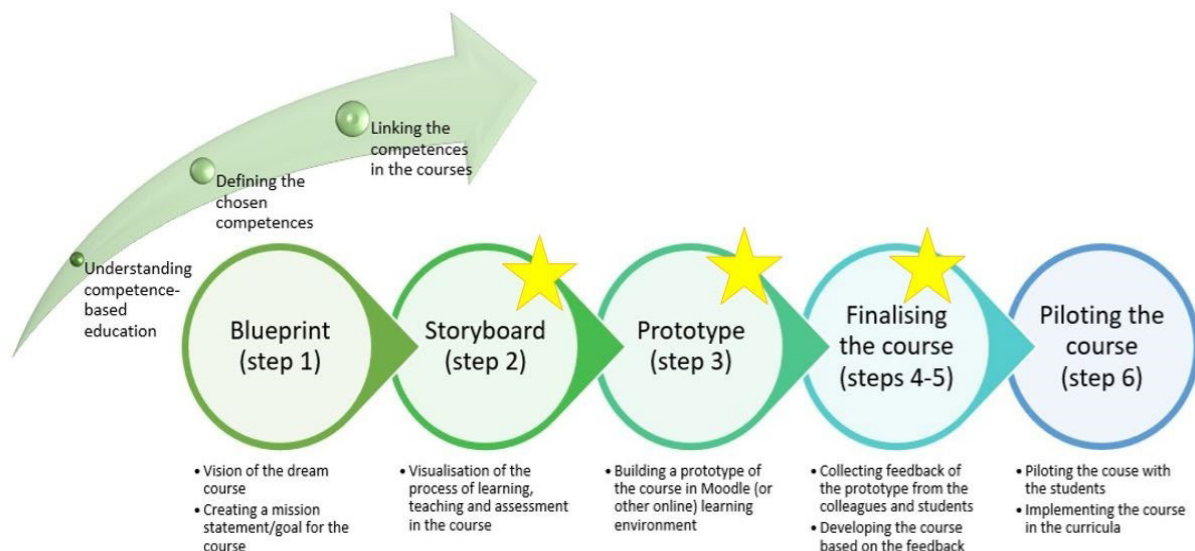


Figura 6. Procesi Carpe Diem për zhvillimin e modulit CPD.

Procesi Carpe Diem filloi me një orientim përmes prezantimit të metodës për pjesëmarrësit dhe përcaktimit të orarit për procesin e zhvillimit. Zhvillimi i modulit CPD u përfundua nga në ekipe ekspertësh vendorë nga institucionet e arsimit të lartë në Kosovë. Ekipet e bashkë-krijimit u formuan në fillim të procesit. Profesori përgjegjës për procesin e zhvillimit u zgjodh si lider i ekipit, të cilët ishte përgjegjës për udhëheqjen e punës në ekipet lokale. Anëtarët e tjerë të ekipit ishin kolegë (mësues të tjerë), personeli mbështetës si asistentët, personeli i ICT dhe studentët. Përfaqësuesit e studentëve sjellin njohuri të vlefshme në punën e zhvillimit të kurrikulave, pasi kuptimi i orientimit të studentëve, qëndrimeve të tyre, stileve të mësimin dhe vlerave të tyre mund të jetë thelbësor për rezultatin e modulit. Udhëheqësi i Paketës së Punës mbështeti procesin e



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



zhvillimit duke lehtësuar procesin Carpe Diem, duke komentuar rezultatet, duke ofruar informacion dhe këshillim individual për dizajnimin e të mësuarit online. Mbështetja nga kolegët dhe vlerësimi u sigurua përmes rretheve studimore dhe punëtorive online.

Hapi 1) Shkrimi i një plani

Hapi 1 u fokusua në zhvillimin e një plani dhe misioni bashkë-krijues. Në këtë, ekipet e ekspertëve idealizojnë lëndën e tyre ideale duke u nisur nga qëllimet e modulit, dëshirat e tyre dhe ato që shpresojnë të arrijnë përmes modulit. Lehtësuesit e modulit duhet të marrin në konsideratë kompetencat e tyre, burimet, kurrikulat ekzistuese, duke përfshirë kompetencat e studentëve gjatë fillimit të procesit. Në fillim, anëtarët e ekipit iu përgjigjën pyetjeve për lëndën e tyre të ëndrrave: Cilat mbiemra përshkruajnë lëndën? Si dua që studentët ta shohin lëndën? Cilët janë pjesëmarrësit (nxënësit) e modulit? Si zbatohet lënda (mësimdhënie direkte (face to face), mësimdhënie online, apo mësim hibrid)? Cilat janë rezultatet dhe kompetencat e të nxënësve?

Nga procesi i zhvillimit dhe përgjigjet e gjeneruara, ekipet krijuan një poster të modulit. Rezultati i hapit 1 është një plan, një vizualizimi i modulit që do të zhvillohet (figura 7).

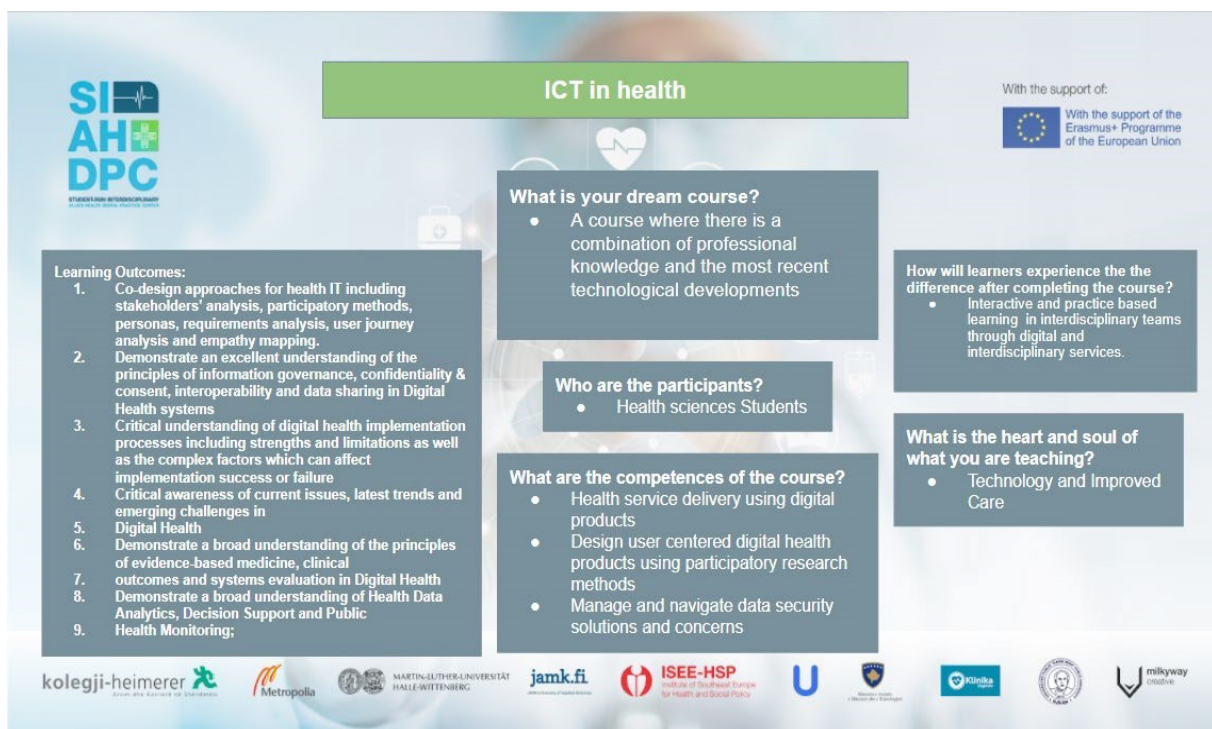


Figura 7: Shembull i planit të krijuar për kursin “ICT në Shëndetësi” në hapin 1.





Hapi 2) Krijimi i një skenari

Hapi 2 u përqendrua në zhvillimin e një plani konkret, një skenar, bazuar në planin fillestar. Skenari krijon bazën e modulit që do të zhvillohet. Ai funksionon si një hartë rruge që udhëzon procesin e zhvillimit të modulit, duke rritur ndikimin e modulit që do të zhvillohet. Ky hap kërkon menaxhim të kujdesshëm të përmbajtjes dhe punë në ekip për të siguruar zbatimin cilësor. Ekipet përcaktuan përmbajtjen e detajuar të modulit, kohën e aktiviteteve të ndryshme për zbatimin e modulit (mësim online ose hibrid), detyrat, rezultatet e të nxënit dhe vlerësimin e modulit. Ekipet gjithashtu planifikuan strategjitë e mësimdhënies dhe të nxënit: Si zhvillohet mësimdhënia dhe të nxënit? Cila është roli i mësuesit dhe si realizohet mësimdhënia? Cili është roli i studentit dhe si realizohet procesi i të nxënit? Kompetencat e studentit të lidhura me secilin kurs udhëzojnë procesin e planifikimit.

Rezultati i hapit 2 është një skenar, një plan i modulit që do të zhvillohet (figura 8).

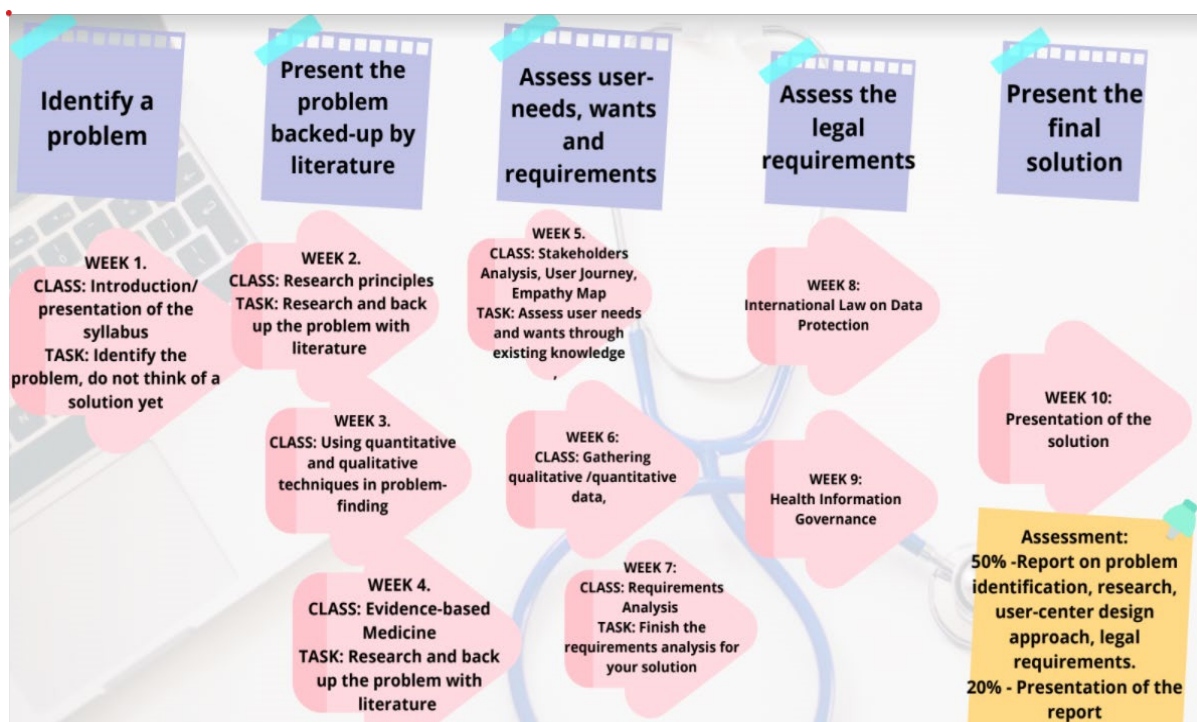


Figura 8 Shembull i skenarit të krijuar për kursin “ICT në Shëndetësi” në hapin 2.

Hapi 3) Ndërtimi i prototipit tuaj online

Në hapin 3, ekipet e ekspertëve zhvilluan një prototip bazuar në skenarin e krijuar. Në këtë hap, ekipet planifikuan lëndën dhe përmbajtjen e saj në mjedisin online (platforma Moodle) që do të përdoret për mësimdhënie dhe të nxënie.





Tabela 6 Ndërtimi i një prototipi për një kurs.

1: EMRI I MODULIT QË DUHET ZHVILLUAR			
2: FORMULONI PËRSHKRIMIN E MODULIT	Qëllimi i modulit dhe përmbajtja	Kompetencat dhe rezultatet e të nxënit	Ngarkesa e lëndës (Kreditë ECTS) dhe vlerësimi
3: FORMULATE COURSE SCHEDULE AND IMPLEMENTATION	When is the course taking place? What is the timetable?	Where is the course taking place?	Make a clear timetable for teaching and learning.
4: FORMULATE THE LEARNING ASSIGNMENTS (E-TIVITIES)	Learning assignments need to link to the learning outcomes.	Make a spark and interesting content. What tools are used to enhance learning?	How is learning constructed through assignments? What is student workload?
5: INDIVIDUAL CONTRIBUTION	What do you want the participants to achieve and how is this achieved?	How individual contribution supports group learning?	How group work supports individual learning?
6: FORMULATE DIALOGUE	Invite students to discuss and specify when, how and how long. Make deadlines.	Activate students to a dialogue: on-line discussions, feedback, reflection.	Participate in students' dialogue and give feedback: set an example.
7: FORMULATE FACILITATOR INTERVENTION	Set your responsibility: what will you do, when and how? Through which channels?	Clarify when you carry out the assessment, give feedback, close assignments etc.	Make sure that students know your role.
8: FORMULATE SUPPORT	Think about alternatives to support learning.	Create support materials, resources, tools.	Teachers' notifications, availability for support.

Gjatë procesit të planifikimit, lehtësuesit duhet të kenë parasysh kompetencat dhe rezultatet e modulit, duke përfshirë vlerësimin që udhëheq formulimin e përmbajtjes së modulit në platformë. Për më tepër, ekipet planifikuan aktivitetet online për lëndën dhe u përqendruan në aktivizimin e nxënësve, ndërveprimin, komunikimin dhe pamjen vizuale të modulit për të bërë mësimin tërheqës (Tabela 6). Një specialist i të mësuarit online mbështeti ekipet në planifikimin dhe zbatimin e modulit në platformën online.

Rezultati i hapit 3 është një prototip i modulit në një mjedis të të nxënit online.

4) Kontrollimi i Realitetit

Hapi 4 përfshin testimin e prototipit. Ekipet e ekspertëve paraqitën prototipet e zhvilluara (lëndën e rregulluar ose të krijuar) ndaj ekspertëve të tjerë. Secili ekip paraqiti prototipin e tij (rezultatit, lëndën), duke marrë reagime nga pjesëmarrësit e tjerë. Në këtë hap,





reagimet mund të jepen përmes diskutimeve reflektive ose në një format të shkruar. Gjatë procesit, pjesëmarrësit që morën pjesë në punën e bashkë-krijimit dhanë reagime të strukturuar për këto aspekte:

- Cila është përshtypja e parë e modulit dhe mjedisit të të nxënit online?
- A është e lehtë për t'u përdorur?
- A është mjedisi i orientuar ndaj studentëve?
- A mbështesin rezultatet e të nxënit, përmbajtja dhe detyrat zhvillimin e kompetencave të zgjedhura?
- A ka ndonjë përmbajtje që është e paqartë ose e vështirë për t'u kuptuar?

Rezultati i hapit 4 përfshin reagimet e mbledhura nga lënda e zhvilluar nga kolegët mësues, profesionistë të tjerë (p.sh., teknikë, administratë) dhe studentë.

Hapi 5) Rishikimi dhe Rregullimi

Hapi 5 përfshin zhvillimin e një prototipi të rregulluar. Ekipet e ekspertëve përshtatën punën e tyre në bazë të reagimeve dhe reflektimeve të mbledhura në Hapin 4. Përshtatjet dhe ndryshimet u bënë përkatësisht, duke mbajtur parasysh kompetencat e modulit dhe rezultatet e të nxënit. Në këtë fazë, ekipet e ekspertëve rishikuan dhe reflektuan komponentët e skemës dhe skenarit: A është navigimi i modulit logjik dhe i lehtë për t'u përdorur nga studentët? Si është kohëzgjatja e modulit? A mbështesin studentët aktivitetet online detyrat dhe materialet e studimit në mënyrë të saktë për të arritur rezultatet e të nxënit dhe kompetencat e modulit? Theksi, përmbajtja dhe thellësia varen nga zbatimi i modulit (mësimdhënie online kundrejt mësimdhënies hibride).

Rezultati i hapit 5 është një prototip i rregulluar i modulit në një mjedis të të nxënit online.

Hapi 6) Planifikimi i Hapeve Të Ardhshme

Në hapin 6, ekipet janë të gatshme të ndjekin planin e veprimit. Në këtë fazë, ekipet e ekspertëve krijojnë një kronologji për veprimet që janë të nevojshme pas përfundimit të procesit Carpe Diem dhe para fillimit të pilotimit të parë të modulit. Këtu, orari, përgatitjet e nevojshme (p.sh., krijimi i përmbajtjes video) dhe përgjegjësitë e pjesëmarrësve (mësues, ndihmës) përcaktohen konkretisht. Ekipet e ekspertëve rishikojnë kritikisht përmbajtjen e modulit për të konfirmuar që prototipi përfundimtar është logjik dhe fokusohet siç duhet në përmbajtje. Përmbajtjet që janë të pavlefshme dhe më pak kritike përjashtohen nga kursi. Ekipet e ekspertëve vendosin veprimet dhe përmbajtjet e nevojshme për zhvillimin e të nxënit dhe kompetencave të studentëve (përmbajtjet thelbësore të modulit), veprimet dhe përmbajtjet e nevojshme (përmbajtjet e dëshiruara të modulit), dhe ato përmbajtje që janë të dëshirueshme, nëse ka kohë (përmbajtjet e mundëshme të modulit). Përveç kësaj, veprimet dhe përmbajtjet jo kritike që mund të transferohen (në një kurs tjetër) ose të hiqen (përmbajtjet e panevojshme të modulit) vlerësohen. Pasi puna dhe rregullimet të fundit të përfundojë me një orar të qartë, lënda është gati për pilotim.





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



C.

E-PEDAGOGJIA

E-pedagogjia mund të përshkruhet si një qasje ose një mori e mundësive për të mbështetur dhe mundësuar mësimdhënien dhe të nxënit në mjedise të të nxënit online. Pandemia e Covid-19 ka sfiduar dhe ndryshuar mësimdhënien dhe të nxënit duke përshpejtuar kalimin në mjedise online. Situata ka detyruar edukatorët dhe studentët të mësojnë njohuri dhe aftësi të reja për t'u përshtatur me ndryshimin. Disa individë dhe organizata kanë qenë më të përgatitur për ndryshimin sesa të tjerët. Duke qenë se cilësia e mësimdhënies është shumë e rëndësishme, janë të nevojshme përpjekje të vazhdueshme nga institucionet, edukatorët dhe studentët. Nga perspektiva e studentëve, e-nxënia i sfidon ata të reflektojnë mbi mënyrat e tyre personale të studimit dhe të nxënit. Mënyrat dhe mjetet me të cilat funksionon të nxënit, për shembull, në klasë, mund të mos jenë më efektive dhe të dobishme. Kërkesat teknike gjithashtu janë rritur, çka do të thotë se studentët mund të pritet të kenë një laptop, një lidhje të përshtatshme në internet, kufje dhe mikrofon. Studimi nga shtëpia mund të sjellë gjithashtu sfida të ndryshme, pasi mjediset e të nxënit të studentëve ndryshojnë.

Zakonisht, mësimdhënia në klasë është e planifikuar në mënyrë strikte, duke mundësuar që studentët të mbajnë ritmin me proceset e mësimdhënies dhe të nxënit gjatë një lënde. E-nxënia kërkon veprime më të pavarura nga nxënësit, duke përfshirë menaxhimin e kujdeseshëm të kohës. Në e-nxënie, rreziku i dështimit ose tërheqjes nga kursi rritet. Mësuesit gjithashtu kanë një rol dhe përgjegjësi të shtuar për të lehtësuar të nxënit. Megjithatë mësimi online dhe në distancë ofron fleksibilitet, duke u dhënë studentëve më shumë kohë për familjen ose punën, ajo gjithashtu shton përgjegjësinë individuale për përfundimin e modulit.

Studimi online përfshin përdorimin e pajisjeve dhe teknologjive online. Ndërsa disa studentë janë të aftë në përdorimin e teknologjisë, të tjerët kërkojnë më shumë mbështetje. Për disa, teknologjia mund të jetë edhe e panjohur dhe e vështirë për t'u përdorur, duke kërkuar praktikë të drejtpërdrejtë me mjediset e të nxënit online dhe mjetet e zyrës. Këto situata gjithashtu sfidojnë vlerësimin: si të realizohet procesi i vlerësimit të modulit në mënyrë të saktë duke u përqëndruar në kompetencat dhe rezultatet e të nxënit, jo në përdorimin e teknologjisë? Fatmirësisht, këto aftësi mund dhe duhet të praktikohet përmes të nxënit formal dhe joformal, trajnimeve dhe edukimit.

Në mënyrë që të nxënit ndodh në forma të ndryshme dhe përmes metodash të ndryshme, metodat tradicionale nuk mund të transferohen në mjedise online. Disa lëndë janë praktike dhe studimi online kërkon përpjekje shtesë nga të dyja palët, mësuesit dhe studentët. Për më tepër, procesi i ndërveprimit social kërkon përpjekje të mëtejshme:





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



megjithëse kamerat web dhe forumet e diskutimeve krijojnë një mjedis të ri, normalisht të ndryshëm për ndërveprim, mësuesit duhet të krijojnë një plan për të lehtësuar komunikimin për të përmirësuar të nxënit. Megjithëse e-nxënia krijon sfida të reja, ajo gjithashtu zgjidh shumë probleme. Rritja e e-nxënies është e pashmangshme, kështu që, me qëndrimin e duhur dhe aftësitë e nevojshme, individët do të kapërcejnë sfidat që vijnë, duke e bërë mësimdhënien dhe të nxënit edhe më tërheqës.

univations



Republika e Kosovës
Republika Kosovo - Republic of Kosovo
Qendra e Mbrojtjes së Lirisë
Ministria e Arsimit, Shkencës dhe Teknologjisë / Ministry of Education, Science and Technology

kolegji-heimerer 
Arim - the karriere në shëndetesi

 ISEE-HSP
Institute of Southeast Europe
for Health and Social Policy



jamk.fi
JAMK University of Applied Sciences

 Metropolia

 UNIVERSITETI
KADRI ZEQA
UNIVERSITY



 milkyway
creative



References

DigCompEdu. (2017). European framework for Digital competences of educators (DigiComp). Punie, Y., (editor), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. doi:10.2760/159770

European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture. (2017). ECTS users' guide 2015, Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/87592>

European Commission. (2021). Communication from the Commission to the European Parliament, the Counseling, The European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. 2030 Digital Compass: the European way for the Digital Decade. communication-digital-compass-2030_en.pdf (europa.eu)

European Qualification Framework. (2017). <https://europa.eu/europass/en/european-qualificationsframework-eqf>

EntreComp. (2016). European framework for Entrepreneurship (EntreComp). Bacigalupo, M. & O'keeffe, W. (editors) EntreComp into Action - Get inspired, make it happen: A user guide to the European Entrepreneurship Competence Framework. doi:10.2760/574864

Grawina. (2017). Competency-Based Education and Its Effect on Nursing Education: A Literature Review. Teaching and learning in nursing. 12; 117-121. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2016.11.004>

International federation of midwives. (2012). European Union Standards for Nursing and Midwifery: Information for Accession Countries 2009. WHO. Retrieved from http://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0005/102200/E92852.pdf

Kaminskiene, L., Žydžiunaite, V., Jurgile, V., & Ponomarenko, T. (2020). Co-creation of learning: A concept analysis. European Journal of Contemporary Education, 9, 2, 337-349. <https://doi.org/10.13187/ejced.2020.2.337>

Karjalainen, A., Alha, K., Jutila S. (2008). Give Me Time to Think. Determining Student Workload in Higher Education. A Practical Guide for Teachers and Curriculum Designers. 2nd edition. https://www oulu.fi/koulutuspalvelut/julkaisut_ja_materiaalit/erillisjulkaisut/give_me_time_to_think.pdf





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



Lavoie, P., Michaud, C., Belisle, M., Boyer, L., Gosselin, E., Grondin, M., Larue, C., Lavoie, S. & Pepin, J. (2018). Learning theories and tools for the assessment of core nursing competencies in simulation: A theoretical review. *Journal of Advanced Nursing*, 74, 2, 239-250. <https://doi.org/10.1111/jan.13416>

McLeod, S. (2013). Kolb – Learning styles. Accessed 30.4.2019. Retrieved from http://cei.ust.hk/files/public/simplypsychology_kolb_learning_styles.pdf
Pijl-Zieber, E. M., Barton, S., Konkin, J., Awosoga, O., & Caine, V. (2014). Competence and competency-based nursing education: finding our way through the issues. *Nurse Education Today*, 34, 5, 676-678. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2013.09.007>

Poikela, S. (1998). Ongelmaperustainen oppiminen: uusi tapa oppia ja opettaa? Tampereen yliopiston opettajankoulutuslaitos.

Salmon, G. (2013). *E-tivities: The key to active online learning* (2nd ed.). London and New York: Routledge.

Salmon, G., van der Merwe, A., & Schoonwinkel, A. (2020). A 'Watershed' for Educational Transformation: Deployment of Carpe Diem Learning Design Methods in a South African Context. *Journal of Learning for Development*, 7, 2, 127-141. Retrieved from <https://jl4d.org/index.php/ejl4d/article/view/392>

Salmon, G. (2020). *Carpe Diem Workbook. Module Carpe Diem Learning Design: Preparation & Workshop. Version 19.* <https://www.gillysalmon.com/carpe-diem.html>

univations



kolegji-heimerer 
Aim: the karriere mb shëndetesi



jamk.fi
JAMK University of Applied Sciences





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



Shtojca

Shtojca 1: Vizualizimi i Procesit Carpe Diem në Projektin SIAHDPC

Vizualizimi i procesit Carpe Diem përdorur për bashkë-krijimin dhe përditësimin e moduleve ofron një shembull praktik të aplikimit të metodës në zhvillimin e CPD moduleve. Fazat dhe përmbajtjet kryesore të secilës fazë të procesit Carpe Diem janë të përshkruara në figurën 9. Në projektin SIAHDPC



Figura 9 Procesi Carpe Diem i zhvillimit të CPD, Projekti SIAHDPC

Hapi 1) Shkrimi i një plani të përgjithshëm

Hapi 1) Shkrimi i një plani të përgjithshëm Hapi 1 fillon me idealizimin e modulit të ëndrrave: Çfarë lloji kursi dëshiron të krijojë ekipi? Si është kursi nga këndvështrimi i studentëve? Pyetjet që ndihmojnë në krijimin e planit të përgjithshëm mund të gjenden në figurën 10.

Përfundimi: Një plan i përgjithshëm i modulit të ëndrrave CPD.

univations



koleggi-heimerer
Aim: the carrier of the student



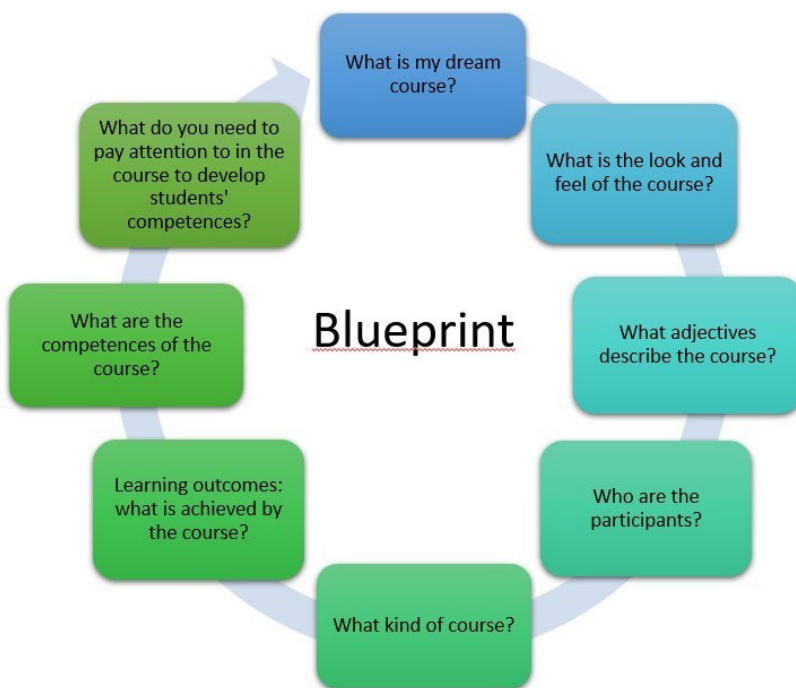


Figura 10: Përmbajtja e Planit të Përgjithshëm

Hapi 2) Krijimi i një skenari

Hapi 2 përqendrohet në krijimin e vizualizimit, një skenari, të kompetencave të arritura në lëndëkurs, rezultateve të të nxënit, përmbajtjes së modulit, orarit, vlerësimit dhe evaluimit. Pyetjet që ndihmojnë në krijimin e skenarit mund të gjenden në figurën 11.

Përfundimi: Një skenari të modulit CPD.

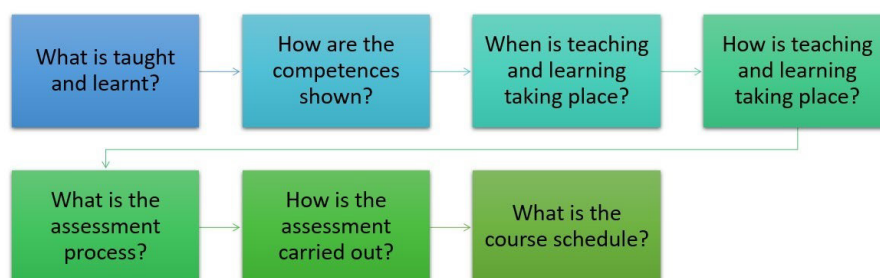


Figura 11 Përmbajtja e Skenarit



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



Hapi 3) Krijimi i prototipit tuaj online

Në hapin 3, ekipi i ekspertëve krijon një prototip të modulit në një mjedis online (p.sh., platforma Moodle). Përmbajtja e modulit me aktivitetet online të zgjedhura i ofrohet mjedisit. Mjetet dhe shembujt praktikë për planifikimin e prototipit mund të gjenden në pjesën C të këtij udhëzuesi.

Përfundimi: Prototip i modulit CPD.



Figura 12 Shembuj i Prototipit të një Kursi (JAMK, Platforma Moodle)

Hapi 4) Kontrollimi i realitetit

Pas përfundimit të prototipit, hapi 4 përqendrohet në testimin e tij me kolegët dhe studentët. Feedback-u mblidhet për zhvillimin e mëtejshëm të prototipit. Përmbajtja e feedback-ut është përshkruar në figurën 13.

Përfundimi: Feedback nga prototipi.



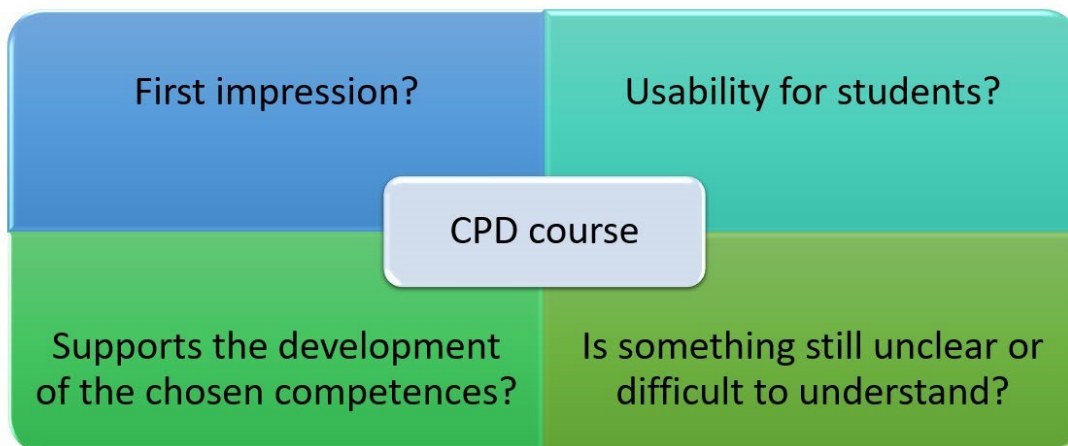


Figura 13 Shembuj të Pyetjeve për Mbledhjen e Feedback-ut

Hapi 5) Rishikimi dhe Rregullimi

Hapi 5 përqendrohet në rafinimin e prototipit bazuar në feedback. Kur rregullohet prototipi, ekspertët reflektojnë mbi planin e përgjithshëm dhe skenarin për të siguruar që përmbajtja e prototipit përmbush nevojat e zhvillimit (figura 14). Vendimet për zhvillimin e mëtejshëm dhe ndryshimin e ndonjë prej përmbajtjeve janë marrë me hapat e ardhshëm të planifikuar.

Përfundimi: Prototip i rafinuar i modulit CPD.





-  Rethink any of the components of the blueprint
-  Adjust your storyboard, especially consider navigation, timings, feedback and assessment
-  Work on immediate improvements to the instructions to e-tivities
-  Consider the next steps

Figura 14 Rregullimi i Dizajnit të Modulit





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



Hapi 6) Planifikimi i Hapeve të Ardhshme

Hapi përfundimtar i procesit është të krijohet orari për veprimet e nevojshme pas përfundimit të procesit Carpe Diem dhe para fillimit të pilotimit të parë të modulit të zhvilluar. Planifikimi i kujdesshëm i aktiviteteve dhe përgatitjeve, dhe personave përgjegjës të nevojshëm mbështet zbatimin e suksesshëm të modulit. Ekipi përfundon përgatitjet e modulit para pilotimit duke rënë dakord për përgjegjësitë e pjesëmarrësve (mësues, ndihmës) (figura 15).

Ekipet e ekspertëve analizojnë në mënyrë kritike përmbajtjen e modulit për të siguruar që prototipi i finalizuar është logjik dhe përqendruar në përmbajtjen. Figura 16 paraqet modelin MSCW për njohjen e përmbajtjeve kritike dhe jo-kritike të modulit CPD (Salmon, 2020). Pas rishikimit kritik dhe rregullimit përfundimtar të prototipit, lënda apo përmbajtja është gati për pilotim.

Përfundimi: Kursi CPD.



Figura 15 Tërheqja e një orari për dizajnin e modulit, një shembull (Salmon, 2020)

univations



kolegji-heimerer
Aim: the karriere në shëndetesi





Letter	Meaning	Priority
M	MUST (also MINIMUM)	An action or achievement that you are <i>dependent</i> on for success of implementation of your storyboard
S	SHOULD	High priority, important, but some flexibility
C	COULD	Desirable, if time and resources permit. Include one or two to increase likelihood of learner satisfaction if possible.
W	WOULD	Success is not dependent on this item; it could be transferred to the future or cut or substituted. These might be the less critical or lower pay-back items.

Figura 16 Përcaktimi i veprimeve dhe përmbajtjes së modulit kritik/të nevojshëm (Salmon, 2020)





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



NJOFTIM OSE ME RËNDËSI

Informacioni dhe pikëpamjet e paraqitura në këtë botim janë ato të autorëve dhe nuk pasqyrojnë domosdoshmërisht opinionin zyrtar të Bashkimi Evropian. As institucionet dhe organet e Bashkimi Evropian dhe as ndonjë person që vepron në emër të tyre nuk mund të mbajë përgjegjësi për përdorimin që mund të bëhet nga informacioni i përfshirë në këtë botim.

univations



Republika e Kosovës
Republika Kosovo - Republic of Kosovo
Qendra e Mbrojtjes Evropiane
Ministria e Arsimit, Shkencës dhe Teknologjisë / Ministria e Shkencave, Teknologjisë dhe Inovacioneve /
Education Ministry / Ministry of Education, Science and Technology

kolegji-heimerer 
Aim: the carrier of the future

 ISEE-HSP
Institute of Southeast Europe
for Health and Social Policy



RIT
Kosovo

jamk.fi
JAMK University of Applied Sciences

 Metropolia

 UNIVERSITETI
KADRI ZEKA
UNIVERSITY



 milkyway
creative



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

Manuali i Kompetencave për Studentë