

# ***BOOK OF BEST PRACTICES DIGITAL EDUCATION: NEEDS AND ACHIEVEMENTS***

*Department of Foreign Languages  
University Fan S. Noli*

*FINANCED BY NASRI, ALBANIA  
September, 2023*



**BOOK OF BEST PRACTICES  
DIGITAL EDUCATION: NEEDS AND ACHIEVEMENTS**

Copyright © UNIKO, NASRI, Sept. 2023

**All Rights Reserved**

No part of this book may be reproduced in any form,  
by photocopying or by any electronic or mechanical means,  
including information storage or retrieval systems,  
without permission in writing from both the copyright  
owner and the publisher of this book.

First Published September, 2023  
ebook

***BOOK OF BEST PRACTICES  
DIGITAL EDUCATION: NEEDS AND  
ACHIEVEMENTS***

**Editorial Team:**

Dr. Erinda Papa  
Daniela Carmen Stoica PhD  
Dr. Eriola Qafzezi

## ***Preface***

In the ever-evolving landscape of education, the intersection of technology and pedagogy has ushered in transformative changes. As we navigate this dynamic realm, the “Book of Best Practices: Digital Education - Needs and Achievements” stands as a testament to the collective dedication of educators, researchers, and innovators committed to the advancement of digital learning. It is the final output of the project “*From the project to teaching/learning with the digital competence*” financed by the National Agency for Science, Research and Innovation in Albania.

This compendium, the result of careful research and practical insights of lecturers from the Department of Foreign Languages, at University Fan S. Noli, Korçë, addresses the pressing needs and notable achievements in the realm of digital education. The journey from traditional classrooms to digital interfaces is not merely a technological shift; it is a profound paradigmatic transition that demands a holistic understanding of the educational ecosystem.

The book embarks on a journey that dissects the fundamental needs of ESL practitioners and policy makers. The two sections delve into the complexities of adapting curricula, the quest for inclusivity, and the imperative role of educators in nurturing digital literacy. Recognizing these necessities is pivotal for constructing a foundation upon which successful digital education can thrive.

This book magnifies the special accomplishments within the realm of digital education. From groundbreaking technological innovations to pedagogical strategies that foster engagement, each section unveils success stories that illuminate the transformative power of thoughtful implementation and unwavering commitment.

One of the defining features of this book is the diverse tapestry of perspectives it weaves. Experts from various domains, each contributing a unique thread to the narrative, create a rich and comprehensive exploration of the digital education landscape. It is in this diversity that we find strength, resilience, and the seeds of innovation that will shape the future of education.

As we turn the pages of the “Book of Best Practices,” let it be a call to action for educators, administrators, policymakers, and technologists alike. Let us collectively embrace the challenges, celebrate the achievements, and chart a course for a future where digital education not only meets the needs of our learners but transcends them.

This book is more than a compilation of best practices; it is a manifesto for change, a guide for the perplexed, and a source of inspiration for those committed to shaping the educational landscape of tomorrow.

***Editorial Team***

***SECTION I***  
***DIGITAL EDUCATION: NEEDS AND ACHIEVEMENTS SYMPOSIUM***  
***PROCEEDINGS***

## THE IMPORTANCE AND USE OF PUZZLEMAKER WEBSITES

**Dr. Lindita Kaçani**

[lkacani@yahoo.com](mailto:lkacani@yahoo.com)

### **The importance of Puzzle Maker Websites**

The development of the Internet has led to an explosion of different varieties of language games available to be used online and / or offline. Puzzle maker websites enable its users to create and print different customized puzzles for any content area, grade level and language, using their own word lists. Some examples of puzzles are: Word Search Puzzle, Criss-Cross or crossword, Double Puzzle, Fallen Phrase Puzzle, Hidden Message, Math Squares, Maze, Letter Tiles, and Number Blocks Puzzle (look at the websites in the internet resources, at the end of the paper). Such a variety of puzzles enables the teacher to use them for different teaching and learning purposes and at different phases of the lesson: eliciting certain linguistic items, presenting new linguistic items (lexical and/or grammatical one), revising linguistic items, improving learners' communicative skills while integrating doing puzzles with other communicative activities such as discussion, writing an opinion essay, assessing learners' linguistic skills by preparing quizzes or quick tests. While solving a puzzle, teacher can choose different grouping arrangements; students work effectively with puzzles even if they work individually, in pairs, in small groups, and even as a whole class (if a computer and a projector or an interactive whiteboard are available).

For learners, solving a puzzle is:

- a motivating activity since it raises their curiosity; once a puzzle is solves, they will be motivated to do the next one;
- helping to them to be problem solvers since they make them deal with tricky situations.
- a learning tool of values education: it teaches them the value of Patience; their persistence in solving the puzzle today and a difficult situation tomorrow will always yield good results and their hard work will never be futile. Moreover, it helps them build their confidence; solving a puzzle gives them a sense of accomplishment.
- a beneficial learning tool in improving their language competence since it: provides an active way of learning or revising vocabulary; get learners think rather than memorize; focuses their attention on short reading passages with the goal of comprehension, encourages them to speak up, stimulates recall of forgotten words, and foster learning by helping them see patterns.

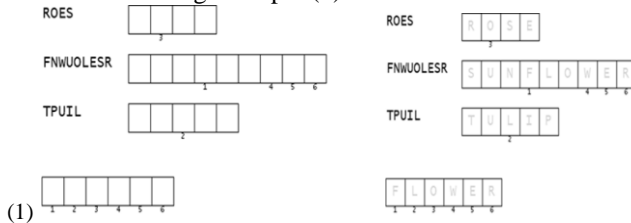
Let us see in detail examples of the above mentioned puzzles and how they can be used in the classroom.

## Use of Puzzles

Word Search Puzzle takes the form of a square or a rectangular grid of letters; the goal is to find all of the words hidden in the puzzle by going through the puzzle left to right or up to down (or right to left or down to up). Here it is an example (1) for the words tulip and rose:



Double Puzzle is a puzzle where students first need to unscramble clue words and then use letters from those clue words to decode the final word/phrase. The letters for the final phrase can be numbered, making the Double Puzzle slightly easier to solve, as in the following example (2).



Both Word Search and Double Puzzle help learners to revise the written form of lexical items. A teacher can use them to check whether his learners know certain lexical items so as to decide which ones to focus at the presentation stage.

A Criss-Cross or crossword puzzle consists of squares (of white or white and black color); the goal is to fill the white squares with letters, forming words or phrases, by solving clues which lead to the answers. Besides focusing on form, they help learners to widen their vocabulary and learn new ways to express themselves, as clues are often synonyms, or words with similar meanings. Look at the example (3):

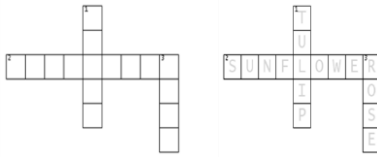
### ACROSS

- 2. I eat its seeds

### DOWN

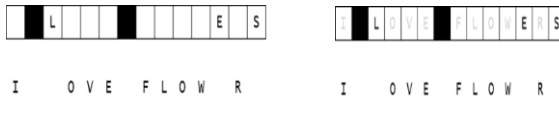
- 1. Netherlands is famous for
- 3. I like it red

(3)



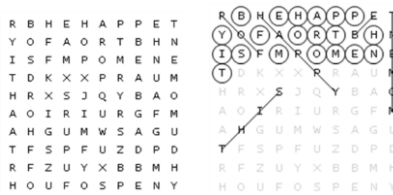
(1)

A fallen phrase puzzle is completed by filling the letters into the column they fall under. This kind of puzzle can be used to revise learners' vocabulary, present a certain grammatical structure and practice the target linguistic elements in a communicative way when followed by a communicative activity (discussion, interview, writing an opinion essay, etc.). A simple example, (4), is as following:



(1)

A Hidden Message puzzle has the form of a Word Search Puzzle. It starts like a standard word search; after finding all the words given in the grid, they can be pieced together to reveal the hidden code, message or phrase; the following example, (5), is for the phrase "Be happy for this moment". It can be used for the same teaching and learning purposes as a fallen phrase puzzle.



(1)

Letter Tiles puzzles take phrases and break up the letters into tiles of 3 or 4 letters (a space and punctuation each count as a letter); then the tiles are all scrambled up, as in the example (6). Learners have to unscramble the tiles to reveal a phrase or a message.

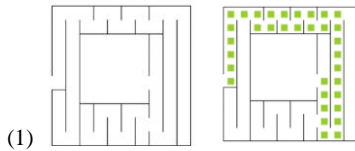


(1)

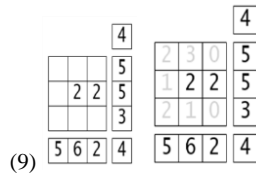
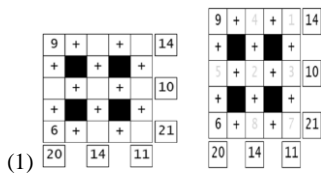


All the above mentioned puzzles can be used not only in a foreign or native language classroom, but also in all the other school subjects (like literature, history, geography, science, art), when a teacher wants to elicit, present, revise or evaluate his learners' vocabulary related to the target lesson topic.

Mazes as the example (7), ask learners to discover their way out using immense logic and technicality. Mazes improve learners' cognitive skills; while solving them, it makes them think, reason and remember. Simultaneously, they sharpen their memory, increase their concentration level and strengthen their visual skills.



Math Squares (as the example 8) and Number Blocks Puzzle (as the example 9) make learners integrate mathematics discipline with English language; selecting the mathematical operators (addition, subtraction, multiplication, division), they practice using numbers, doing certain calculations and using the language related to them.



### CONCLUSION

The development of technology has provided very useful web tools to enhance learners' linguistic skills. Puzzle maker websites offer a wide variety of puzzles which can be created by teachers, learners and parents for any content area, grade level and language. They can be created and used for teaching, learning and entertainment purposes. They help teachers create a curious-raising, funny and collaborative atmosphere in the classroom.

Puzzle maker websites are very beneficial since they provide puzzles that can be used at different stages of a lesson: eliciting learners' linguistic knowledge, practicing the new linguistic items in a controlled way and communicatively when combined with other activities such as discussion, writing an opinion essay, aiming at improving learners' communicative skills. To get the most benefit out of any kind of puzzles as a language teacher or learner, it is necessary to create and use

puzzles that are suitable to learners' language level and refer to a particular vocabulary topic or a grammatical one. Moreover, puzzle maker webs can help teachers to make use of an interdisciplinary approach to teaching and learning, integrating language learning with another discipline.

## **REFERENCES**

- Gairns, R. & Redman, S. 1986: *Working with Words: A Guide to Teaching and Learning Vocabulary*. Cambridge University Press.
- Nation I.S.P. 2005: *Learning vocabulary in another language*. Cambridge University Press.
- Rixon, S. 1996. *How to use games in language teaching*. London, UK: Macmillan Publishers Ltd; 1981.
- Thornbury, S. 2007: *How to teach vocabulary*. Pearson Longman.
- Dudenev, G. & Hockly, N. 2007: *How to teach English with technology*. Pearson Education Limited; Essex England, CD-ROM
- Dudenev, G. 2007: *The Internet and the Language Classroom: A Practical guide for teachers* Cambridge Handbooks for Language Teachers.
- Lewis, G. 2009: *Bringing technology into the classroom*. Oxford University Press.

## **INTERNET RESOURCES**

- <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>
- [www.armoredpenguin.com/crossword/](http://www.armoredpenguin.com/crossword/)
- [www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/quizzes/crossword/](http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/quizzes/crossword/)

# *USING PADLET AS A MULTIMODAL APPROACH TO TEACHING LITERATURE*

Daniela Carmen Stoica, Ph.D.,  
[dstoica@unkorcedu.al](mailto:dstoica@unkorcedu.al)

## **Introduction**

Using movies as a practical approach to literature is no longer an innovation in the pedagogy field, which aims at turning the process of teaching and learning into an active one, thus contributing greatly to enhancing teaching effectiveness in the classroom. It may also be understood as a commitment on the part of the instructors and students to enliven the educational process. This way, instructors are able to encourage and establish a permanent dialogue among students and empower them in the learning enterprise. This is why today more and more teachers and instructors are using film-based syllabi at secondary and post-secondary levels, as well as at undergraduate and graduate levels. Films can be very valuable resources for many disciplines such as philosophy, cultural studies, English and American literature, academic writing etc., enabling instructors to make use of them in various ways, according to their educational aims.

On the other hand, instructors cannot ignore the fact that films allow students to make conceptual linkages between theories, conceptual frameworks and real world examples. Some academic instructors use films to examine philosophical themes; in a history or a cultural studies course, movies may provide insight into a different culture or time period. For example, in this article, we are going to demonstrate how the film *The Great Gatsby* (1976), used in the American Literature course taught by the author of this article, has enhanced the students' understanding of a controversial epoch in the history of the USA- "the roaring twenties". Uncomfortable themes, such as political rebellion or socio-economic, racial, ethnic, or gender-motivated marginalization, may be dealt with in a syllabus organized in themed units (Featheringill, 23, Herbeck, 106). Of course, questions raised in class discussion become the basis for research papers; and since the students were writing about topics that interested them, their research became more an adventure than a burden. (Hoche, 3)

Having taken all these things into consideration, we may very well conclude that using movies into the classroom develops students' critical thinking and writing skills, in general. In addition, other film-based courses aim at developing even more specific critical thinking skills by introducing students to film theory (which has been influenced in the course of time by theoretical movements such as structuralism, semiotics, feminism, Marxism, psycho-analysis, deconstructionism, post-colonialism, queer theory etc), and by making them aware of the constructedness of the cinematic world (Klein, 86), of the male gaze (Mulvey, 1975), or of the

dominant ideology or bias underlying the process of filmmaking (Klein, 95). Drawing on their experience in the classroom, film-based course instructors usually provide students with a reader of primary theoretical texts which they discuss in class and draw upon when writing their responses. These discussions may also be extended outside classrooms, making use creatively of padlet ([www.padlet.com](http://www.padlet.com)), an on-line platform using several collaboration tools that enhance student engagement and provide opportunities for learning in interaction. More than that, padlet becomes a multimodal approach to teaching literature, as a new teaching and learning paradigm, which, just like the movies, presents several advantages: it promotes critical thinking and writing, helps students make connections between concepts and the real world, developing trainees' skills of analyzing literary texts in comparison to their dramatization in corresponding movies, seen as visual texts.

Furthermore, movies and padlets also address the issue of students' retention (Hoche, 3). This type of active teaching can promote students' learning and knowledge retention (a combination of approaches – both visual and verbal – will promote a greater retention of knowledge). According to the statistics, students retain 10% of what they read, 20% of what they hear and 30% of what they see. Combining methods for presentation in the classroom may boost retention rates to around 50%. (Cisco, 4) Finally, teaching literature through movies and on the padlet platform may be seen as a move from a traditional, lecture oriented “instructional paradigm” to a “new learning paradigm”, as a way of luring students out of their passivity. This new learning paradigm sees learning as a process of discovery and places students in a position of generators of knowledge in an active classroom. Thus, some film and padlet based courses may be designed as a series of hands-on projects that make students responsible for presenting key concepts for their readers (sometimes even challenging them) or for writing their own scripts, or taking the story from the written page to the screen, keeping in mind the key issues encountered in the theoretical texts.

## **Presentation of the Module**

The training module was designed to contain 3 teaching sessions, each of them planned to last 3 hours. During the first training session, trainees, mainly teachers in service and MA students in the second year, were introduced to *padlet.com*, and afterwards taught how to open an account on the platform and how to create a padlet using the basic settings. They were particularly familiarized with those settings enabling pupils/students to give their feedback, add their own contributions and share them with their teacher and colleagues. The trainees were asked to do a practical exercise by choosing their favorite writer/actor/film director and creating a padlet where they were expected to introduce information in the

form of written texts, images, links (URLs), videos mainly from YouTube, but also their own creations, about that particular writer's/actor's/film director's life and career. They started the exercise on the computer in the laboratory of foreign languages and continued it at home, after which they shared it with their colleagues and trainer. One of the trainees created a padlet entitled *Oliver and Stan. What a Laugh*, focusing on the life and career of the famous comedians Stan Laurel and Oliver Hardy. Using the wall format, the padlet itself was organized as a reading lesson, where the first wall contained the picture of the two comedians accompanied by the brainstorming question "What do you know about the people in the picture?" The next question below the picture was "Do you find them funny?", while the author had already activated the option allowing the persons she had shared the padlet with to give their answers to either one or both questions. In addition, the author had already activated the "require approval" and "filter profanity" options which enable the author to check the content of the replies before they are posted on the wall, as well as to replace bad words with emojis, if such a situation may arise.

The second wall entitled "Oliver and Stan" contained a short film, starting with a sequence from one of the comedies entitled "Stan doesn't want to fight", immediately followed by an ad promoting the digitalized and high definition collection of all the comedies in which they played, as a kind of a synopsis of their roles. The padlet allowed viewers to watch the film in either the narrow or expanded view or in a different window, as they pleased, according to their interests and needs, allowing for a close analysis. Just below the movie, the wall also contained a very brief written text presented in numbered subthemes enabling the reader to quickly skim the information centered around the following key words: *British-American comedy duo, silent film era, talkies, slapstick comedies*. Even though this wall did not contain a question, the discussion box was open under the two posts of the author, enabling the viewers to make their comments concerning the information presented.

The third wall entitled "The Style of Comedy" appeared to bring a critical perspective on Oliver's and Stan's comedies in the form of again brief written text, where the key concepts were: *cartoonish style of violence; ineptitude; misfortune; multiple, ongoing gags without following a defined narrative*. This wall also lacked questions for the viewers regarding the content of that critical insight but it allowed them to make their comments, in case they wished to. The fourth wall contained just a few comedy titles giving one to understand that students were expected to fill in their posts with other similar titles.

Finally, the fifth wall contained an assignment formulated as a writing task: *Write down some commonalities and peculiarities between Oliver and Stan*, a task which comes immediately under a moving but silent picture of the two actors dancing. Even though, it was not clear whether the peculiarities or commonalities to be

written down were in connection to the moving picture or in general, in connection to the information presented in the padlet, we could imagine the answers were expected to flow immediately one after the other like in a chat, probably sometimes in reaction to some previous answers, transforming this task into a very familiar way of giving feedback especially for teenagers. Last but not least, when I asked my trainee why she chose this topic for this padlet, she replied that she had created it based on a reading session she had developed with students in the secondary school. The padlet was conceived as a supplementary reading for the classical reading based on a written text included in the English textbook.

The second session consisted of the presentation of a ready-made padlet entitled: ‘‘The Great Gatsby: the Novel and the Movie’’ created by the trainer and shared with the trainees. The trainees were allowed to access and discuss the information on the padlet walls organized as follows:

The first wall, entitled *The Roaring Twenties*, contained a historical documentary of the 1920’s in the USA consisting of real images of Americans and American cities such as NYC, undergoing big social, economic, political and cultural changes revolving around key concepts such as economic boom, urbanization, rise in consumerism, household appliances, radio, going to the movies, film industry, entertainment, music, jazz, dance, Harlem Renaissance, civil rights, African American literature, Langston Hughes, Zora Neale Hurston, flappers, bobbed hair, automobile, Henry Ford, prohibition, speakeasies, gangs, World War I, stock market crash, economic recession, mass production, pop culture, women’s rights and so on. All these central concepts are concentrated in this 6-minute documentary entitled *The Roaring Twenties. World History Project*, presented by a teenager male voice. Also entitled *A Video Essay*, the documentary, obviously the result of the creative work of some high school students, makes the topic even more familiar to the viewers whose ages and interests are about the same as those of the documentary authors. Immediately after the documentary the trainer selected several passages full of poetry from the novel, describing the roaring twenties atmosphere, which makes it similar to an endless party, like one of Jay Gatsby’s parties:

*There was music from my neighbor's house through the summer nights. In his blue gardens men and girls came and went like moths among the whisperings and the champagne and the stars. At high tide in the afternoon I watched his guests diving from the tower of his raft, or taking the sun on the hot sand of his beach while his two motorboats slit the water of the Sound, drawing aquaplanes over cataracts of foam. On weekends, his Rolls-Royce became an omnibus, bearing parties to and from the city between nine in the morning and long past midnight, while his station-wagon scampered like a brisk yellow bug to meet all trains. [...]*

*The bar is in full swing, and floating rounds of cocktails permeate the garden*

*outside, until the air is alive with chatter of laughter, and casual innuendo and introductions forgotten on the spot, and enthusiastic meetings between women who never knew each other's names.” (The Great Gatsby, Chapter 3, p.39)*

.....

*’There was dancing now on the canvas in the garden; old men pushing young girls backward in eternal graceless circles, superior couples holding each other tortuously, fashionably, and keeping in the corners and a great number of single girls dancing individualistically or relieving the orchestra for a moment of the burden of the banjo or the traps. By midnight the hilarity had increased. A celebrated tenor had sung in Italian, and a notorious contralto had sung in jazz, and between the numbers people were doing ‘stunts’ all over the garden, while happy, vacuous bursts of laughter rose toward the summer sky’’ (Chapter 3, p.47)*

On the same wall, immediately after the quotes, the trainer introduced the following writing task in order to ask for the students’ feedback in connection to the topic of the Roaring Twenties, but in a comparative way: *Write 5 key words describing the Roaring Twenties in the documentary. Are these key words illustrated by the quotes above?* Such tasks are meant to develop in an integrated manner not only the students’ writing, listening and reading skills, but also their critical thinking skills, by comparing not only theoretical concepts but also different types of representation. The next logical step was to skip to the fourth wall, entitled the *Movie* and play the sequences in the movie which so faithfully transpose these descriptions, which, in the movie, are replaced by long shots of the camera, insisting on details, some of them inexistent in the novel: e.g. the image of the two dancing women whose underwear suddenly becomes very visible. It is as if the film, through the camera’s focalization and the close ups, goes even deeper into scrutinizing this epoch, enabling us to see such details that the novel does not grasp. Consequently, this decade appears to be depicted as a long and extravagant party - one of Jay Gatsby’s decadent parties and this is the image that the students appear to remain with, which is quite powerful.

The second wall entitled *Scott Fitzgerald’s Life and Career*, just like a classical PowerPoint slide presentation, could have brought some biographical information concerning Scott Fitzgerald. Surprisingly this time there is no documentary uploaded on the wall, only a classical picture of S.F in his youth, bearing as a subtitle “ Scott Fitzgerald as a young writer. Looking for his American Dream”. At this point, the trainees were supposed to find various sources of information existing on the web in the form of written texts, links, documentaries including their own drawings and videos. Another picture supposed to trigger the trainees’ curiosity, uploaded on the same wall is that of Selda Sayre’s together with S.F. Once they have become curious about this picture, the trainees were asked to look up for information about Selda’s role in Fitzgerald’s life. So some padlets or part

of them are not supposed to give all the information necessary for the presentation. They may be constructed as an interactive way of collaborative learning, where the trainer just tells the trainees where to look but not what they will discover/find out. The third wall was appointed to the novel itself. Considering that this literary work is part of an undergraduates' syllabus, the trainer included the classical elements which are considered when teaching a novel: plot, setting, characters, narrative techniques, symbolism, but again without naming them. For example, when it came to the main characters, by means of the trainer's posts, the trainees were asked to introduce in turn one main or secondary character and split off as many quotes as possible from the novel containing information about that particular character. This way the trainees were supposed to actively engage also with the literary text and demonstrate not only that they have read the novel, but also that they possess good reading techniques. In one shorter or longer paragraph posts trainees were expected to analyze the above mentioned elements of the novel and how they had been transposed into the movies. Last but not least, the voice of literary and film criticism was also present on the padlet by means of a radio show entitled *The Great Gatsby Audio Guide*, an audio resource found on *The National Endowment for the Arts*, featuring Matthew J. Bruccoli, Maureen Corrigan, Dana Gioia, Andrew Sean Greer, Gish Jen, Robert Redford, and Sam Waterston. It was an entertaining and at the same time instructive way of introducing that critical perspective both on the book and the movie in order to enhance the students' critical thinking, even by adding their own critical view.

## CONCLUSIONS

In the last part of the discussion, I would like to highlight the topics of the padlets submitted by the other trainees whose home tasks have not been discussed here. Most of them presented books in comparison to their corresponding movies such as *Harry Potter and the Philosopher's Stone* by J.K Rowling, *The Fault in Our Stars* by John Green, *The Adventures of Huckleberry Finn*, by Mark Twain. Others were presentations in English of Our Solar system, a beautiful lesson accompanied by information, wonderful pictures and a very instructive video about the planets in our solar system which the trainee considered to be appropriate for a geography lesson in English, or, as suggested by the trainer, for a content and language integrated learning (CLIL) lesson. Another presentation was about behaviorism in teaching, which clearly spoke about the trainee's preoccupation with the theoretical part but also with the practical part of behaviorism in class management and teaching. The presentations contained interesting information on the experiments conducted by various scientists such as Pavlov, John B. Watson, or B. F. Skinner that led up to the formulation of the behaviorism theory with practical applications also in teaching. After viewing all the padlets submitted by the trainees, I have come up to the conclusion that they responded positively and creatively to this



digital tool, which they have used first as an exercise and afterwards as an extra, sometimes constantly under construction material for their English classes, for their pupils, involved in a teaching and learning space where they could learn but also create new knowledge for themselves and for their classmates.

## **BIBLIOGRAPHY**

Astruc, Alexandre. "The Birth of a New Avant-Garde: La Camera-Styleo." *Film and Literature: An Introduction and Reader*, edited by Timothy Corrigan, Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 1999.

Bottez, Monica. *Analysing Narrative Fiction: Reading Strategies*. Bucuresti: Editura Universitatii din Bucuresti, 2007.

Bradbury, Malcolm. *The Modern American Novel*. New York: Oxford University Press, 1992.

Brucoli, Mathew, *The Big Read Radio Show*.

<http://www.neabigread.org/books/greatgatsby/audiotranscript.php>

Cisco. Multimodal Learning Through Media: What the Research Says, 2008.

<http://www.cisco.com/web/strategy/docs/education/Multimodal-LearningThroughMedia.pdf>. Retrieved on 2021-12-13.

Featheringill, Robert. "It's not noble to feel guilty or using films in your classroom productively with impunity." *California Association of Teachers of English*, Spring 2000, 20-23.

Genette, Gérard. *Narrative Discourse: An Essay in Method*. trans. J.E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press, 1980, 33-85.

Herbeck, Maria D. "Film, Foucault and the Fringe: Outcasts of Contemporary Film." *Practical Approaches to Teaching Film*. ed. Rachel S. Ritterbusch. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009, 105-123.

Hoche, Dominique. "Double Dipping: Teaching English Composition and Introduction to Film in the Same Course." *Practical Approaches to Teaching Film*. ed. Rachel S. Ritterbusch. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009, 2-18.

Hurlburt, Sarah. "Teaching Scene Analysis through Remakes". *Practical Approaches to Teaching Film*. ed. Rachel S. Ritterbusch. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009, 19-50.

Hurrell, George. "Intertextuality, media convergence, and multiliteracies: Using The Matrix to bridge popular and classroom cultures". *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 44(5), 2001: 481-483.

Klein, Joanne. "Teaching Film to Trouble Verisimilitude". *Practical Approaches to Teaching Film*. ed. Rachel S. Ritterbusch. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2009, 86-104.

Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema". *Screen* 16, no.3, 1975:6-18.

Toolan, Michael J. *Narrative. A Critical Linguistic Introduction*. New York: Routledge, 1991.

Turner, Graeme. *Film as Social Practice*. London: Routledge, 1999.

### **Online resources**

*The National Endowment for the Arts, The Great Gatsby*

<https://www.arts.gov/initiatives/nea-big-read/great-gatsby>

Padlet *The Great Gatsby, the Novel and the Movie*

<https://padlet.com/dstoica76/the-great-gatsby-the-novel-and-the-movie-997m7nijza00snid>

Padlet *Oliver and Stan: What a Laugh*

<https://padlet.com/xhzenunllari/oliver-and-stan-what-a-laugh-o8mxe6cxqo6srfzi>

Padlet *Our Solar System*

[https://padlet.com/marioneziri7/our-solar-system-pda8fvb6nfnx2nc0?fbclid=IwAR0dBveOJjv\\_Irxkh9b9bK5XblO96sOcSfCeJ77N-j1581UHIDdt4wkYA](https://padlet.com/marioneziri7/our-solar-system-pda8fvb6nfnx2nc0?fbclid=IwAR0dBveOJjv_Irxkh9b9bK5XblO96sOcSfCeJ77N-j1581UHIDdt4wkYA)

Padlet: *Harry Potter and the Philosopher's Stone*

<https://padlet.com/geraldmedi5/harry-potter-and-the-philosopher-s-stone-book-vs-movie-w5ow5l3r2j8phs3r?fbclid=IwAR1epwa6MoKxr1llhqAXXtxT8sL-xBU9jccoHSbXViL94VK34sR9E3abLek>

## PËRDORIME PRAKTIKE TË MJETIT GRAFIK DIGJITAL: CANVA.COM NË MËSIMDHËNIE

**Dr. Dorela Kaçani**  
[dkonomi@unkorce.edu.al](mailto:dkonomi@unkorce.edu.al)

### **Hyrje**

Canva.com është një mjet grafik digjital për dizenjime i cili mund të përdoret lehtësisht nga mësuesit për të krijuar projekte të ndryshme. Ky është një mjet falas që lejon studentët dhe mësuesit të punojnë me redaktimin e fotografive, paraqitjen e dizajnit dhe më shumë, të gjitha brenda një platforme. (<https://www.canva.com/>)

Ky mjet mund të përdoret nga mësuesit për të paraqitur projekte dhe për t'i punuar në mënyrë më krijuese ato. Ata mund ta përdorin gjithashtu platformën për të krijuar udhëzime, postera dhe më shumë për klasën dhe më gjerë.

Canva.com është i integruar shumë mirë me platformën Google Classroom, duke e bërë atë një shtesë shumë të dobishme për ato institucione që tashmë e përdorin atë.

### **Përdorimi i mjetit grafik digjital: Canva.com**

Platforma online e dizajnit grafik Canva.com mund të përdoret duke vizituar faqen e internetit [www.canva.com](http://www.canva.com). Për t'u regjistruar në sistem, ata që e përdorin atë për herë të parë duhet të vendosin një hyrje dhe fjalëkalim unik. Kjo mund të arrihet duke plotësuar një formular. Pas hyrjes së parë, përdoruesit do të dërgohen në hapësirën e punës, ku ata mund të zgjedhin nga krijimet ekzistuese ose të krijojnë dizajnet e tyre. Ekziston një përzgjedhje e gjerë e mbi 50,000 krijime, duke përfshirë shumë kategori të tilla si infografikë, karta biznesi, grafikë të mediave sociale, fletushka, banderola dhe më shumë. (<https://www.canva.com/>)

Pas krijimit të një llogarie, platforma e Canva.com do të ruajë në mënyrë të sigurt krijimet dhe lejon të shpërndahen ato në një maksimum prej 50 individësh. Mësuesit mund të përdorin Canva.com për të realizuar projekte bashkëpunuese, detyra individuale ose ushtrime laboratorike. Ky mjet ofron një gamë të gjerë mësimesh dhe shembujsh që shfaqin shumë alternativa të projektimit, duke shërbyer si burime të vlefshme për të ndihmuar përdoruesit në fillimin e projekteve të tyre.

Gjithashtu ky mjet grafik digjital ofron një përzgjedhje gjithëpërfshirëse prej më shumë se 30 mësimesh që mbulojnë një gamë të gjerë temash, duke iu drejtuar mësuesve dhe nxënësve në të gjitha nivelet e aftësive. Këto mësimë përfshijnë tema të ndryshme si sfidat hyrëse të dizajnit, strategjitë për krijimin e një marke të qëndrueshme dhe teknika për përmirësimin e fotografive. Çdo mësim udhëzon në mënyrë sistematike përdoruesit përmes lëndës, duke ofruar një përparim të vazhdueshëm hapash dhe përfshin detyra të dizajnuara për të vlerësuar

përvetësimin e aftësive të reja. Zona "Get Design Inspiration" i lejon përdoruesit të kontribuojnë me idetë e tyre si një burim frymëzimi për përdoruesit e tjerë. (<https://www.canva.com/>)

Canva.com për mësimdhënie përfshin:

- Krijimin e planeve mësimore

Canva mund të përdoret për të paraqitur vizualisht një plan mësimor, por edhe për ta ndarë atë me nxënësit.

- Ndërtimin e profileve të nxënësve

Mësuesit mund të krijojnë një portofol mësimi në mënyrë që të shohin se si nxënësit po përparojnë gjatë gjithë vitit .

- Realizimin e bashkëpunimit virtual

Me deri në 10 anëtarë në një projekt, mësuesit mund të krijojnë grupe nxënësish që të punojnë së bashku, në klasë dhe në mënyrë virtuale për të krijuar një projekt.

- Krijimin e Prezantimeve

Mësuesit mund të krijojnë prezantimet e mësimëve në canva.com dhe më pas t'i paraqesin ato në klasë në mënyrë interaktive dhe tërheqëse.

- Fletët e punës

Nga shkenca, te gjuhët e huaja dhe matematika, mësuesit mund të krijojnë ushtrime interaktive në canva.com ose të plotësojnë fletët e punës që janë në platformë.

- Postera dekorimi për në klasë

Mësuesit kanë mundësi që të dekorojnë klasën fizike ose virtuale me postera me tematika të ndryshme.

- Video për nxënësit

Nxënësit kanë mundësi që të prezantojnë veten ose nxënësit më të rritur të prezantojnë punën e tyre përmes videove .

- Aktivitetet e të mësuarit socio-emocional

Këto aktivitete mbështesin mirëqenien e nxënësve dhe i ndihmojnë ata të menaxhojnë emocionet e tyre.

## **Përdorime praktike të mjetit grafik digjital Canva.com**

Më 3-4 shkurt 2023, në Laboratorin e Gjuhëve të Huaja te Fakulteti i Edukimit dhe Filologjisë, në universitetin "Fan S. Noli", Korçë, u realizua trajnimi me temë: "Aplikimi i mjetit grafik digjital: Canva.com në mësimdhënie" në kuadër të projektit DigiCom, të financuar nga AKSHI. 43 pjesmarrës ishin të pranishëm në trajnim. Ata ishin mësues dhe drejtues të shkollave 9-vjeçare dhe të mesme të qytetit të Korçës. Rezultatet e pritshme të trajnimit ishin si më poshtë vijojnë:

- Zhvillimi i kompetencës digjitale.
- Krijimi i hapësirave të klasave virtuale ku mund të ftojnë nxënësit dhe të menaxhojnë mësimet, aktivitetet ose projektet.

- Njohja me mijëra shembujsh të planeve mësimore me cilësi të lartë për çdo lëndë, klasë dhe aftësi, nga shkencat dhe matematika te gjuhët e huaja, shkencat shoqërore dhe më shumë.
- Krijimi i mësimëve, materialeve mësimore dhe aktiviteteve në mjetin grafik digjital: canva.com.

Në fund të trajnimit, ata dorëzuan një detyrë ku kishin përdorur në mënyrë praktike këtë mjet. Më poshtë janë paraqitur disa nga punimet e tyre:

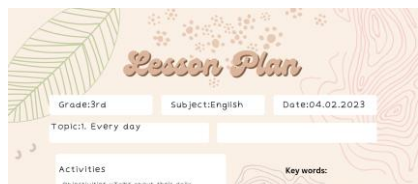
### 1. Postera



### 2. Projekte me nxënësit



### 3. Plane mësimore



# Lesson plan

NAME Demirhan Gorari CLASS 7

DATE 03.02.2023 TOPIC First Conditional

SUBJECT English

**OBJECTIVES**  
The student:

- listens to an interview,
- learns technology verbs with prepositions
- learns the first conditional
- asks and answers questions using the first conditional.

**ACTIVITIES**

**Warm up:** Control the attendance and ask students for some new words from previous lesson.

**Activity book** –Check up on the exercises of the activity book.

**Presentation 2:** Books closed. Write the following on the board: If I finish my homework, ... Ask students if they can complete the sentence. Either elicit or introduce a way of finishing the sentence, e.g. I'll go to the cinema. Explain that the sentence on the board is an example of the first conditional. It expresses a possible result in the future.

Ask students to open their books at page 57. Tell students that the example sentences are from the listening on page 55.

**Practice 2:** Complete the first sentence as an example in ex. 2. Check students' understanding of the phrasal verb plug in, which means to insert a plug into a socket. Ask students to read the text in ex. 3. Read out the question and elicit the correct answer. Put students into pairs to complete the text in Exercise 3 with the correct form of the verbs in brackets.

Play the recording for students to check their answers. Students work alone for the remaining exercises. I check their answers.

**EVALUATION:** Based on their preparation.

**HOMEWORK:** Workbook exercises

#### 4. Aktivitet me nxënësit



#### 5. Punë grupi



## 7. Ftesë për ditëlindje



## 8. Eksperiment shkencor

Eksperiment shkencor:

Tema: Elektrizimi i trupave  
Ora 1  
Emri: Xhensika Pasho  
Data: 06.02.2023

Zgjidhja e problemit

Hipotezat

Materialet:

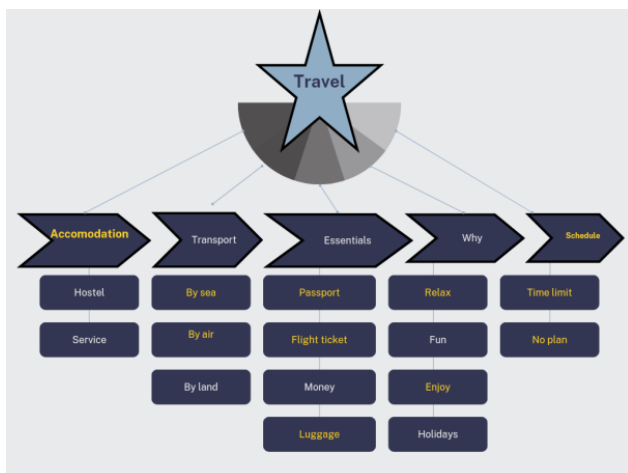
Vëzhgimet dhe përfundimet

Hapat e eksperimentit

Rezultatet



## 9. Stuhi mendimesh



### PËRFUNDIME

Qëllimi i këtij punimi ishte të prezantonte përdorime praktike të mjetit grafik digjital: canva.com në mësimdhënie. Këto përdorime u sollën nga mësuesit dhe drejtuesit e shkollave 9-vjeçare dhe të mesme në qytetin e Korçës gjatë trajnimit të mbajtur më 3-4 shkurt 2023 në Universitetin “Fan S. Noli”, Korçë. Ato u njohën më nga afër me këtë mjet grafik digjital i cili mund të përdoret lehtësisht për të promovuar të mësuarit. Smaldino etj. (2015) deklaroi se Canva.com mund të shërbejë për qëllime të tilla si; 1) konkretizimi i ideve abstrakte; 2) motivimi i nxënësve; 3) tërheqja e vëmendjes në mënyrë të drejtpërdrejtë; 4) të kujtuarit e njohurive të mëparshme. Përveç kësaj, ky mjet mund të japë frymë positive çdo mjedisi mësimor nëpërmjet çdo lehtësie të ofruar, duke ndikuar kështu në përqendrimin, kujtesën dhe sjelljen e nxënësve. Nëse nxënësit ndihen optimistë për të punuar në canva.com, ata gjithashtu do të ndihen më të sigurt në procesin mësimor. Canva mund të japë një përvojë unike në të cilën nxënësit duhet të angazhohen në procesin krijues.

Ashtu siç u vu re nga shembujt e sjelle më sipër, Canva.com u përdor nga mësuesit për të krijuar: postera, projekte me nxënësit, plane mësimore, aktivitete me nxënësit, punë në grup, kopertinë e një reviste, ftesë për ditëlindje, eksperiment shkencor dhe stuhi mendimesh.

Veçoritë tërheqëse që janë tashmë në dispozicion mund ta bëjnë më të lehtë për të gjithë. Sipas këtyre rezultateve Canva është një mjet shumë i dobishëm për

përdorim nga të gjithë mësuesit dhe mund ta bëjë më të lehtë përcjelljen e njohurive për ata që e përdorin.

## **BIBLIOGRAFIA**

<https://www.canva.com/>

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning* (Eleventh E).

# MODEL ORGANIZIMI I NJË ORE MËSIMORE NËPËRMJET KOMPETENCËS DIGJITALE DHE BASHKËPUNIMIT VIRTUAL

Dr. Eriola Qafzezi  
[eqafzezi@unkorce.edu.al](mailto:eqafzezi@unkorce.edu.al)

## Objektivat e të nxënit:

- Të pasurohet fjalori i nxënësve.
- Të zhvillohen aftësitë e dëgjimit.
- Të përfshihen nxënësit në bashkëbisedim të kuptimshëm dhe të qëllimshëm.
- Të ndërthuren të katër aftësitë.
- Të integrohet kompetenca digjitale si dhe të nxënit nëpërmjet bashkëpunimit virtual.
- Të nxitet bashkëpunimi me teknologjinë, me nxënësit dhe bashkëpunimi me nxënësit i ndërmjetësuar nga teknologjia.
- Të përfshihen nxënësit në punë në role, sipas përgjegjësi të përcaktuara qartë.
- Të përfshihen nxënësit në vlerësimin e pjesëtarëve të grupit dhe nxënësve të tjerë.

## Kohëzgjatja e mësimit:

Një orë mësimore, 45 minuta.

## Përshkrimi i kontekstit:

Nxënësit janë në një orë mësimi që fokusohet në aktivitete me qëllim zhvillimin e aftësive të të dëgjuarit, në kombinim me aftësitë e të folurit. Nxënësit kanë njohuri të anglishtes në nivelin B2. Ata janë të aftë të përdorin një sërë platformash online si dhe kanë përvojë në bashkëpunimin virtual dhe përfshirjen e kompetencës digjitale në procesin e mësimnxënies.

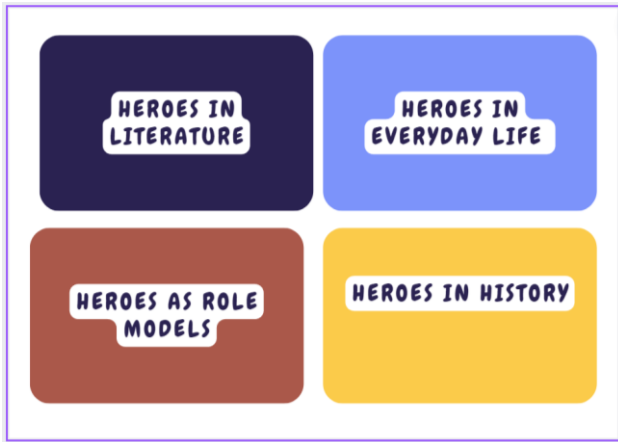
## Aktiviteti 1:

### Para dëgjimit – 15 minuta

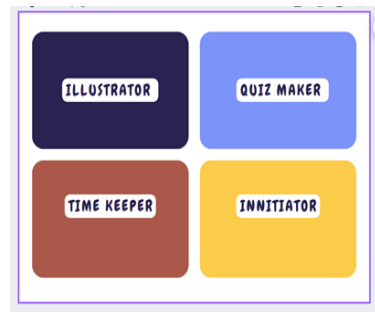
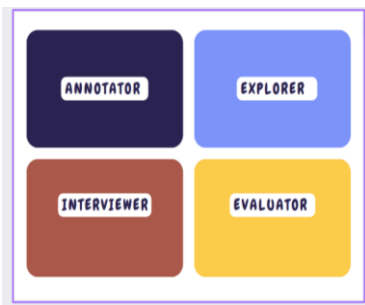
Nxënësit ndahen në breakout rooms (nëse janë online) ose në grupe (nëse janë në klasë) dhe punojnë sipas fishave dhe roleve të mëposhtme.

Pyetja e diskutimit: What makes a hero? (Ky është edhe titulli i tekstit që do të dëgjohej në aktivitetin e dytë).

### Seti i fishave nr. 1 Ekspertët e fushave

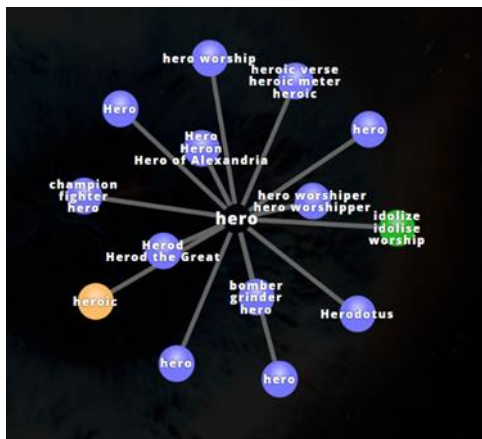


Seti i fishave nr. 2 Rolet e mundshme



Për të integruar bashkëpunimin virtual dhe kompetencën digjitale, nxënësit ndahen në dy grupe (breakout rooms) dhe kërkojnë në [www.visuwords.com](http://www.visuwords.com) kombinime të mundshme të fjalët ‘hero’ sipas konteksteve të caktuara. Më pas, grupet bashkohen dhe diskutojnë rreth kombinimeve të gjetura. Mësuesi është në rolin e inkurajuesit. Nxënësit kanë rolet dhe përgjegjësitë e tyre brenda grupeve, të bëra të qarta paraprakisht.

**Fig. nr. 1** Ilustrim i kërkimit online në [www.visuwords.com](http://www.visuwords.com)



Sipas grupeve përkatëse, organizohet puna për kërkime të mëtejshme për zgjerimin e fjalorit dhe nxitjen e diskutimeve.

### Seti i fishave nr. 3 Diskutime të mëtejshme në grupe

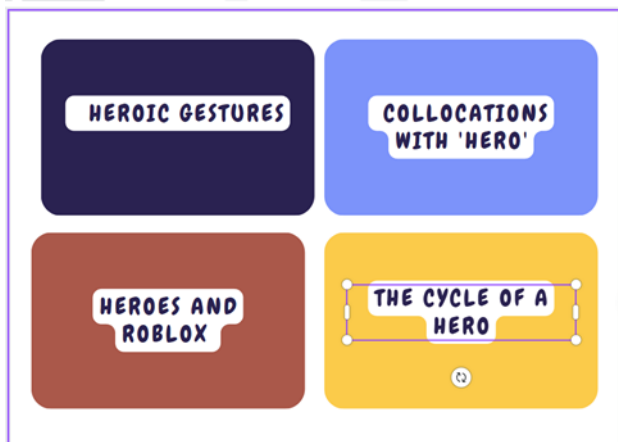


Fig. nr 2 Ilustrime të kërkimit online të imazheve, diskutime të mëtejshme



Sipas grupeve dhe roleve, një nxënës brenda grupit krijon një quiz në lidhje me materialin e dëgjuar nëpërmjet mjeteve dhe platformave të prezantuara tashmë dhe shpërndan link-un për nxënësit e tjerë që e plotësojnë quizin në kohë reale. Nëse është e nevojshme, nxënësit dëgjojnë edhe një herë materialin.

#### Seti i fishave nr. 4 Pyetje të mundshme për një quiz në lidhje me materialin

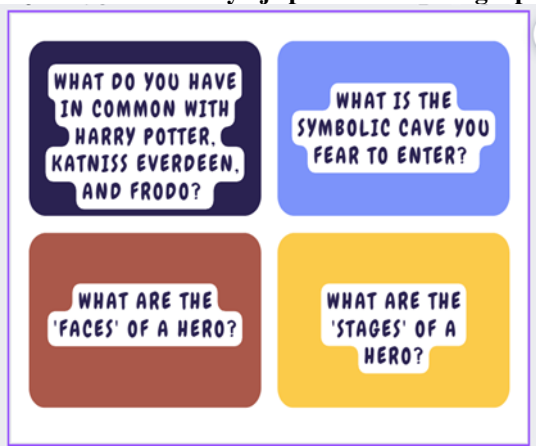


#### Aktiviteti nr. 3

##### Pas dëgjimit - 10 min

Nxënësit ftohen të diskutojnë bashkarisht në lidhje me materialin që dëgjuan. Nxënësi në rolin e intervistuesit drejton pyetje dhe motivon bisedën. Të gjithë nxënësit duhet të motivohen të marrin pjesë në diskutim, sepse diskutimi do të jetë pikënisja e detyrës së shtëpisë.

#### Seti i fishave nr. 5 Pyetje për diskutim në grup



#### **Aktiviteti nr. 4:**

#### **Detyrë shtëpie – Mbledhja e të dhënave nëpërmjet kërkimit online – punë në grupe**

#### **Shpjegimi i detyrës - 5 minuta**

**Rubrika:** Dëgjoni video online, lajme, blogje, etj., dhe gjeni shembuj të veprimeve heroike, shembuj të heronjve në letërsinë e hershme dhe/ose atë moderne, heronjtë e filmave, etj. Pas një jave, postoni detyrën tuaj në platformën online ku kanë akses të gjithë nxënësit. Përshkruani heroin e përzgjedhur, veprimet e tij dhe shprehni mendimin tuaj nëse jeni dakord me veprimet e heroit apo jo. Argumentoni qëndrimin tuaj. Të gjithë studentët duhet të aksesojnë detyrat e postuara dhe të bëjnë të paktën një koment në lidhje me detyrën e nxënësve të tjerë, duke shprehur opinionin e tyre kundrejt opinionit të nxënësit që ka postuar detyrën. Nxënësit do të vlerësohen 80% bazuar në detyra e tyre dhe 20% bazuar në komenti në lidhje me detyrën e nxënësve të tjerë. Kriteret për vlerësimin e detyrës janë postuar paraprakisht në platformën online ku komunikojnë virtualisht nxënësit me njëri-tjetrin dhe mësuesin.



# MËSIMDHËNIA E GJUHËS FRËNGE PËRMES DISA MJETEVE DIGJITALE (TV5 MONDE, FRAMAPAD, FRANÇAIS FACILE AVEC RFI, ETJ.)

**Dr. Fabiola KADI**  
[fkadi@unkorce.edu.al](mailto:fkadi@unkorce.edu.al)

## **Përdorimi i fishave të gatshëm të TV5Monde**

Të rinjtë sot tërhiqen gjithnjë e më tepër nga teknologjia dhe shpesh për mësimdhënësit bëhet e vështirë tërheqja e tyre përmes librit apo metodave të ndryshme të mësimdhënies. Vënia në përdorim e mjeteve digjitale për t'i tërhequr dhe afruar më tepër nxënësit me mësimin e gjuhës së huaj është kthyer në një domosdoshmëri, por edhe sfidë për mësuesit e gjuhëve të huaja. Për mësimdhënien e gjuhës frënge, sidomos pas situatës së krijuar nga COVID-19, ekzistojnë shumë mjete për mësimdhënien në distancë, por të cilat mund të përdoren më së miri edhe në mësimdhënien në klasë apo edhe për një mësimdhënie të përzierë. Fishat e gatshme të TV5 Monde, apo të Français facile u vijnë në ndihmë mësuesve të çdo niveli e moshe, duke pasur një përshtatshmëri për sa i përket nivelit gramatikor, ashtu edhe leksikor të nxënësit. Çdo fishë pedagogjike TV5 Monde përmban rreth 5-6 aktivitete të lidhura me një video që nxënësit duhet të shohin paraprakisht. Përmes këtyre fishave mësuesi mund të kontrollojë të gjitha kompetencat e një nxënësi për sa i përket të kuptuarit të shkrimit, dëgjimit dhe gjithashtu të shprehurit me shkrim dhe me gojë në gjuhën frënge. Nga ana tjetër, fishat e TV5 Monde janë ndërtuar në mënyrë të tillë që i lejojnë mësuesit të vlerësojnë nivelin gramatikor, leksikor dhe sintaksor. Përshtatja e fishave të TV5 Monde në një klasë virtuale duhet bërë duke pasur parasysh nivelin e gjuhës dhe qëllimet e secilit për të mësuar gjuhën frënge. Nga ana tjetër këto fisha janë tashmë të përgatitura, të përcaktuara sipas niveleve të gjuhës e kështu në njëfarë mënyre e bëjnë më të lehtë punën e mësuesit për të qenë më pranë dhe për t'iu përshtatur më mirë nxënësve të klasës së tij. Përdorimi i fishave të përgatitura nga TV5 Monde do të ndikojë pozitivisht për motivimin, sjelljen dhe angazhimin e nxënësit në mësimin e gjuhës frënge. Përdorimi i këtyre fishave do të përmirësojë ndjeshëm nivelin gjuhësor të nxënësit, do të mund t'i nxitë ata për të qenë më aktivë si edhe do ua bëjë më të lehta e të askueshme njohuritë që përcillen gjatë orës së mësimt.

## **Le français facile avec RFI**

Radio France Internationale që prej vitit 2022 ka krijuar platformën "Le français facile avec RFI", një faqe e re për mësimdhënien e gjuhës frënge me lajme nga bota. Kjo platformë, e rinovuar dhe e përshtatur për celularin, u lejon nxënësve të

përsosin frëngjishten e tyre duke përdorur elementë radiofonikë, veçanërisht prodhimin e saj kryesor, "Journal en français facile", të pasuar me transkriptim të sinkronizuar. Kjo platformë u vjen në ndihmë të huajve që mësojnë gjuhën frënge për të përmirësuar nivelin e tyre të kuptuarit të një materiali të thjeshtë, i ndihmon të aftësohen në leximin e gjuhës frënge dhe shqiptimin e duhur, por edhe në pasurimin e fjalorit me shprehje të përdorimit të përditshëm të gjuhës frënge. "Le français facile avec RFI" ofron gjithashtu ushtrime, të klasifikuara sipas nivelit, objektivit dhe tematikës së trajtuar. Këto aktivitete vetë-korrigjuese i lejojnë përdoruesit të përmirësojnë kuptuarit të një teksti të shprehur me gojë bazuar në ekstrakte autentike të radios. Për mësuesit e frëngjishtes si gjuhë e huaj (FLE), kjo platformë mund të jetë një hapësirë e vlefshme përmes fishave edukative të lidhura me transmetimet RFI të cilat mund t'i punojnë në klasë me nxënësit e tyre.

### **Përdorimi i Framapad-it**

Framapad është një mjet tjetër i cili do mund t'i vijë në ndihmë mësuesit në klasën e FLE-së duke nxitur nxënësit të bashkëpunojnë për të sjellë një tekst në gjuhën frënge duke përdorur secili njohuritë e tij sipas nivelit. Nga njëra anë, nxënësi punon në grup dhe nxitet nga të tjerët, nga ana tjetër, ai nuk e humbet autonominë e tij sepse ky mjet digjital ofron mundësinë e dallimit dhe veçimit të secilit nxënës përmes një kodi ngjyrë. Ky mjet mund të përdoret brenda dhe jashtë klasës gjithashtu. Përdorimi i Framapad-it përveçse është një mjet që mund të tërheqë më mirë nxënësin, është edhe një nxitje për të zhvilluar krijueshmërinë, të shprehurit me shkrim dhe kështu nxënësit dalin nga mënyrat tradicionale të shkruarit e të shprehurit në gjuhë të huaj. Nxënësit mund të nxiten nga njëri-tjetri dhe të zhvillohet një konkurrencë e shëndetshme mes tyre. Mësuesi mund të korrigjojë në kohë reale dhe mund të vlerësojë nxënësin duke e inkurajuar atë për iniciativën e marrë. Përdorimi i Framapad-it mund të jetë shumë i vlefshëm sidomos në shkrimin e projekteve të ndryshme sepse falë kësaj platforme nxënësit e të njëjtit grup mund të punojnë në distancë, të pavarur nga njëri-tjetri dhe njëkohësisht të kenë një bashkëpunim të frytshëm ku mësuesi mbetet në rolin e vëzhguesit, inkurajuesit e vlerësuesit të punës së grupit në tërësi dhe të individit në veçanti.

Përfitimet nga mësimdhënia e mbështetur në mjete digjitale

Fakti që nxënësve u vihen në dispozicion një mori burimesh digjitale u jep mundësinë për të bashkëpunuar, krijuar dhe ndarë njohuritë e tyre me njëri-tjetrin. Mjetet audiovizuale (ekrani interaktiv, tabela digjitale interaktive, etj.) i shtyjnë nxënësit të vizualizojnë mendimet dhe idetë e tyre në mënyra të ndryshme me bashkëmoshatarët e tyre dhe mësuesin. Ruajtja e informacionit nga nxënësit do të përmirësojë falë mundësive të shumta të prezantimit nëpërmjet mjeteve audiovizive. Përpunimi i informacionit të gjeneruar nga këto mënyra të ndryshme

do të lehtësonte përparimin e nxënësve në mësimin e tyre. Përdorimi i mjeteve digjitale të integruara në një mjedis fleksibël bën që të ketë më shumë ndërveprim në klasë dhe një nivel më të lartë të të mësuarit konjitiv. Ekuilibri midis paraqitjes fleksibël dhe një sërë mjetesh digjitale bën të mundur që nxënësit të përparojnë me ritmin e tyre dhe në këtë mënyrë të arrijnë objektiva të ndryshme sipas progresit të tyre.

Në literaturën shkencore janë identifikuar disa përfitime nga ana e mësuesit për përdorimin e mjeteve digjitale në mësimdhënie:

Përdorimi i mjeteve digjitale do të hapë mundësi për qasje të reja pedagogjike në zhvillimin e orës së mësimin. (Delhomme, 2018; Norman et al., 2019; Saunders et al., 2017)

Prania e mjeteve digjitale është një mbështetje për mësuesit për të vlerësuar më shpejt dhe më shpesh të kuptuarin e nxënësve, ndërkohë që rregullojnë ritmin e mësimdhënies sipas progresit të tyre. (Rands dhe Topf, 2017)

Këto hapësira mësimore lejojnë një qasje të diferencuar pedagogjike dhe ndërhyrje të individualizuara, veçanërisht për nxënësit me nevoja të veçanta. (Basye et al., 2015; Johnson et al., 2019)

## **PËRFUNDIME**

Përdorimi i mjeteve të tilla digjitale janë një mundësi e shkëlqyer për të realizuar një pedagogji aktive në klasë, do të shërbejnë si burime për një klasë ku nxënësi do të jetë në qendër të mësimdhënies duke ndërvepruar me klasën dhe mësuesin. Nxënësi do të punojë në një mjedis të këndshëm sepse do të merret parasysh profili i tij, do t'i përshatën materialet si edhe do të përcaktohen strategji për të ndikuar më mirë në përmirësimin e nivelit të tij gjuhësor.

Disa linke që mund të përdoren për një mësimdhënie të mbështetur nga mjete digjitale :

- Sit interneti për mësuesit :  
[enseigner.tv5monde.com](http://enseigner.tv5monde.com)
- Sit interneti për nxënësit:  
[apprendre.tv5monde.com](http://apprendre.tv5monde.com)
- Aplikacion për telefonat celularë :  
[Apprendre le français avec TV5MONDE](http://Apprendre le français avec TV5MONDE)  
Enseigner avec TV5 Monde :  
<https://apprendre.tv5monde.com/fr>
- Le français facile avec RFI – Facebook, Instagram  
<https://www.facebook.com/RFLFrancaisFacile>
- Le français facile avec RFI :  
<https://www.rfi.fr/fr/podcasts/journal-fran%C3%A7ais-facile/>

- Français facile – Exercices :

<https://francaisfacile.rfi.fr/fr/exercices/>

- Exemple : Bidonville – exercice :

francaisfacile.rfi.fr/fr/podcasts/les-mots-de-l-actualite/20230426-bidonville?fbclid=IwAR0oJ27OGRrkziVCBxRiHtPteQavelu3-iHw-dKZruBJPDX1z2ME9Mw1SvY

- Framapad :

<https://framapad.org/abc/fr/>

- Tutoriel Framapad:

<https://www.youtube.com/èatch?v=paZrGhqoTqkhttps://www.youtube.com/èatch?v=x4TuG5yEbp0>

# GJUHËSIA E KORPORAVE: TË MËSUARIT PËRMES WEBSITE-IT DHE PROJEKTIT SI NJË TREGUES NË ZHVILLIMIN E KOMPETENCAVE NË GJUHËN E HUAJ.

**Dr. Juliana Çyfeku**  
[jcyfeku@unkorce.edu.al](mailto:jcyfeku@unkorce.edu.al)

**Dr. Alma Karasali**  
[akarasali@unkorce.edu.al](mailto:akarasali@unkorce.edu.al)

## Hyrje

*Kornizë panoramike e trekëndëshit gjuhësor në përvetësimin e gjuhës angleze:  
Korpus – Projekt – Kompetenca*

Në mësimnxënien e gjuhëve të huaja, përvetësimi i tyre kërkon vëmendje dhe risi në zhvillimin e materialeve mësimore ashtu edhe në zbulimin e burimeve të reja gjuhësore. Me synim lehtësimin edhe rritjen e efikasitetit të këtij procesi gjithëpërfshirës, studimi paraqet se si gjuhësia e korporave (Corpus Linguistics) pajis studentët me 'input' gjuhësor duke reflektuar se si gjuha autentike shfaqet e përdoret në botën reale. Gjuhësia e korporave si edhe zhvillimi i databaseve të mëdha ofrojnë website të shumta të cilat përshtatin nivelin gjuhësor të studentit përmes gamës së gjerë të materialeve që bëjnë një ndryshim nga mësimdhënia tradicionale.

Sipas McEnery & Wilson, (1996 cituar në Baker, 2006) Linguistika e korpusit është "studimi i gjuhës bazuar në shembujt e përdorimit të gjuhës në jetën reale". Në mënyrë të veçantë, Baker (2006) citon më tej se "ndryshe nga qasjet thjesht sasiore ndaj kërkimit, gjuhësia e korpusit përdor tekstet të koduar elektronikisht, duke zbatuar një metodologji më sasiore, për shembull duke përdorur informacionin e frekuencës së përdorimit të fjalëve për dukuritë e fenomeneve të veçanta gjuhësore" (f. 74). Në botën e linguistikës së korpusit, Reppen (2010, fq. 2-63) shpjegon se një korpus është një koleksion i madh parimor i teksteve të natyrshme (të shkruara ose të folura) të ruajtura në mënyrë elektronike. Ai sqaron më tej se "Tekste të natyrshme" përbëjnë gjuhën e nxjerrë nga situatat aktuale gjuhësore, të tilla si bisedat e mësuesve në klasë, bisedat e miqve, takimet specifike në terren, letrat zyrtare/joformale, detyrat e klasës dhe librat; dhe jo nga sondazhet, pyetësorët ose thjesht një gjuhë e sajuar.

Teksti në korpus duhet të përfaqësojë llojin e gjuhës që korpusi synon të targetojë. Për shembull, nëse një korpus duhet të jetë përfaqësues i gjuhës së shkruar atëherë burime të ndryshme të korpusit vënë në dispozicion tekste letrare, prozë akademike, letra biznesi, letra personale, memorandumë zyre..., etj. Në website janë të disponueshme disa korpuse, si: Brown Corpus; Korpusi Kombëtar Britanik

(BNC); Korpusi i Anglishtes Bashkëkohore Amerikane (COCA) dhe Korpusi Ndërkombëtar i Anglishtes (ICE), që me të vërtetë ofrojnë burime të vlefshme dhe informacion se si përdoret gjuha e folur dhe e shkruar në një sërë mjedisesh komunikative (Reppen, 2010). Për analizë të thellë gjuhësore janë krijuar website me mjete specifike të cilat mundësojnë përzgjedhjen e teksteve sipas zhanreve nga gama e gjerë e korpuseve sic shihet nga Figura 1 (Compleat Lextutor), e për pasojë nxitin të mësuarit e gjuhëve të huaja përmes gjuhës autentike në Web.



Figura 1. Faqja zyrtare 'Compleat Lextutor'

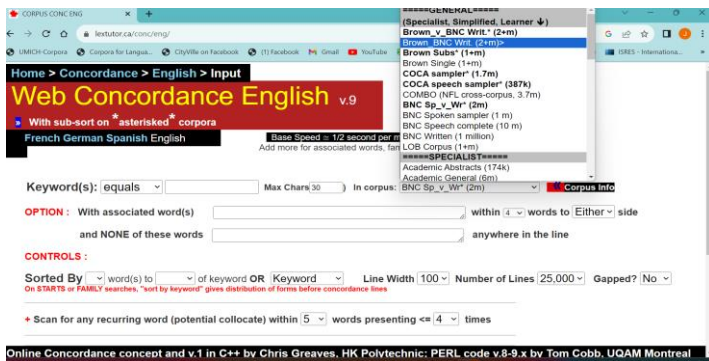


Figura 2. Gama e korpuseve në Web

Ajo që mësuesit e gjuhës angleze si gjuhë e huaj duhet të synojnë, është këmbëngulja e 'provimit të diçkaje' nga shkrimet abstrakte dhe shkrim-leximi akademik siç janë paraqitur në korpuset e ndryshme (Figura 2) nëpërmjet regjistrin (register) të synuar; për të bërë të dukshëm efektin që ka në rezultatet e përfuturit të aftësive edhe kompetencave të mësimit të gjuhës angleze. Në terma të tillë, studentët e universitetit mund t'i japin vetes në mënyrë autonome hapësirë, kohën, mjetin edhe vendin për të eksperimentuar aspekte të ndryshme që korpuset ofrojnë. Konkretisht, një korpus ofron dëshmi me shembuj specifikë, për të treguar

frekuencën relative të fjalës kyçe të zgjedhur në terësinë e lokacioneve të fjalëve në rrjet. Vetë studentët janë në gjendje të gjejnë shembuj të fjalëve kyçe të:

- përdorura si: emër, folje, mbiemër, parafjalë, ndajfolje...etj
- veçojnë fjalët që shfaqen para dhe pas fjalës kyçe (d.m.th. bashkëvendosjet e mundshme)
- dallojnë fjalë të tjera të specializuara që shfaqen në ekstrakte
- përcaktojnë veçori të tjera që mund të lidhen me fjalën kyçe (për shembull, parafjalët e përdorura me të, nëse mund të jetë ndonjëherë një emër i përveçëm me shkronjë të madhe, etj.).

Bazuar në këtë risi që vetë ndërkombëtarizimi i të mësuarit të gjuhës angleze kërkon, ky punim synon të nxitë përdorimin efikas të projekteve në mësimin e gjuhës së huaj e jo vetëm por edhe në lëndë të ndryshme të sistemit parauniversitar edhe universitar. Të mësuarit përmes realizimit të projekteve në të gjitha disiplinat, veçanërisht në atë të mësimit të gjuhës së huaj, synon përmirësimin dhe pajisjen e nxënësve me aftësi, elokuencë dhe kompetenca të ndryshme të cilësuar si të nevojshme e të domosdoshme në ditët e sotme e më tej. Përpos kësaj, ato kanë nxitur dhe zhvilluar tek ata një sërë kompetencash si për shembull: gjuhësore dhe komunikative, por edhe ato sociolinguistike dhe strategjike.

## **Metodologjia**

*Metodë bazur tek të dhënat e korpusit (Corpus-based approach)*

*Të mësuarit përmes projektit (Project-based learning)*

*Kompetencat në gjuhën angleze*

Nëpërmjet Corpus Linguistics dhe metodës që ajo zbaton në studimin e gjuhës angleze në diskursin e shkruar dhe të folur, corpus-based/driven approach (metodë e bazuar/e drejtuar mbi bazë të dhënat gjuhësore në rrjet), ofron burime autentike të paraqitjes e gjetjeve të gjuhës në website. Konkretisht, studentët mësojnë si të përdorin gramatikën, sintaksën, e fjalorin e duhur (kompetenca gjuhësore); si të lidhin fjalët, shprehjet dhe fjalitë së bashku për të bashkëbiseduar, folur apo transmetuar një mesazh ...etj (kompetenca komunikative); si të përdorin gjuhën në mënyrë korrekte, cilat janë fjalët dhe shprehjet që i përshtaten temës dhe kontekstit (kompetenca sociolinguistike); dhe si të mësojnë më shumë për gjuhën dhe kontekstin e përdorimit të saj, si të shprehin idetë, kur dhe si të pyesin ...etj (kompetenca strategjike). Ky trekëndësh gjuhësor në gjuhën angleze: Korpus - Projekt - Kompetenca - siguron një mësimdhënie të suksesshme dhe autentike për mësimin e gjuhës së huaj (angleze ne rastin studimor). Si të tilla ato duhet të trajtohen si elementë të integruar, të ndërvarur dhe të pandashëm të gjuhës. Integrimi i tyre veçanërisht në metodologjinë e sotme të gjuhës angleze shihet si një domosdoshmëri që ndihmon studentët të zhvillojnë kompetencat e tyre gjuhësore dhe komunikative, i motivon ata të mësojnë më mirë duke rritur dinamizmin e orëve të mësimit, duke krijuar hapësirë gjithëpërfshirëse në procesin

mësimor; siguron mësimdhënie edhe mësimnxënie në situata reale komunikimi përtej ambjenteve mësimore. "Suksesi i vërtetë në mësimdhënie dhe mësimnxënie e gjuhës është kur nxënësit arrijnë të komunikojnë në gjuhë angleze, brenda dhe jashtë klasës" (Davies and Pearse, 2000, f. 99).

Transmetimi i dijes i bazuar në projekte (PBL) rezulton në edukimin e sotëm si një model që plotëson nevojat e mësuesve dhe të nxënësve në mësimdhënie dhe mësimnxënie e një gjuhe të huaj në mënyrë efektive. Mësimi i bazuar në projekt nxit mësimdhënie dhe të mësuarit në përputhje me aftësitë e të mësuarit të gjuhës së huaj: të folurit, të dëgjuarit, të lexuarit edhe të shkruarit; angazhon studentët në procesin e të mësuarit; motivon dhe zhvillon të menduarit kritik edhe krijuese tek ta, edhe në një nivel më të konsoliduar zhvillon kompetencat duke qenë kështu një tregues i matshëm edhe i arritshëm në përmbylljen e një kursi praktik, teorik ose i kombinuar në disiplina të ndryshme gjuhësore.

Projekti është tashmë prej kohësh pjesë e kërkesave edhe objektivave lëndore të gjithsecilit nga ne jo vetëm në ciklin e studimeve në arsimin e lartë por edhe në atë parauniversitar. Termi projekt është një kriter matës i njohurive, aftësive edhe kompetencave të nxënësve duke nisur që nga (arsimi fillor, arsimi i mesëm i ulët; arsimi i mesëm i lartë si dhe duke u thelluar më tej në arsimin universitar). Tashmë 'projekti' është pjesë e kurrikulave të zhvilluara në këto hallka arsimore me bazë zhvillimin e kompetencave në procesin e mësimnxënies.

Ajo që ky studim thekson është se nxënësit apo studentët janë të familjarizuar me termin projekt, duke e pasur atë si një prej veprimtarive kryesore që përmbyll ciklin e studimeve në një nivel të caktuar, e që ka vlerë në vlerësimin e vazhduar të tyre por që konsiderohet edhe vendimtar në përmbylljen lëndore në të gjitha hallkat arsimore të lartpërmendura.

Gjerësisht, projekti është cilësuar si një formë vlerësimi në kontekstin akademik edhe në kushte normale të mësimdhënies por edhe të mësimnxënies specifikisht tek ato lëndë të tipik teoriko-praktik. Përdorimi i tij në edukim synon prezantimin formal, të stukturuar, të orientuar në gjithë-përfshirjen e studentëve; mundëson aftësinë unike të gjithsecilit për të zhvilluar tek ata kompetencat për të ndërtuar njohuri duke gjeneruar në projektet: interesat e tyre, dallimet individuale dhe origjinalitetin krijues të gjithsecilit.

Përmes këtyre projekteve finale ata bëjnë lidhjen midis njohurive të reja dhe njohurive të tyre ekzistuese (theksoj faktin që ata kanë punuar në grupe pune ose dhe individuale në nivelet e arsimit parauniversitar) dhe për rrjedhojë janë në gjendje t'i zbatojnë ato në mjedise të tjera të ngjashme duke iu atribuar disa kritere me specifike për realizimin e tyre në nivel akademik; për tu identifikuar me nivelin e një kërkuesi shkencor që përpos dijes së marrë, kërkon e heton përtej saj për të shpjeguar dukuri të jetës reale.

Për rrjedhojë ata mësojnë në një kontekst kuptimplotë (referuar lëndës që studjojnë 'Korpora në Gjuhësinë e zbatuar',) e duke finalizuar këtë proces në krijimin e një



produkti përfundimtar. Bazuar në idenë se studentët fitojnë njohuri, aftësi ose kompetenca duke përjetuar dhe zgjidhur çështje dhe probleme të botës reale, mësimi i bazuar në projekt (PBL) është njohur si efektiv dhe i frytshëm në arsimin e shekullit 21. Një numër i madh studimesh mbi PBL janë kryer në shkallë globale (Lam, 2011). Simpson (2011) pohon se PBL nuk është një qasje e re në arsimin e përgjithshëm. Sipas Beckett (2006) PBL mund të gjurmohet që nga mesi i viteve 1800 ku u krijua për herë të parë nga David Snedden i cili jepte lëndët shkencore në degën e bujqësisë amerikane. Më vonë, në fillim të viteve 1900, PBL u zhvillua më tej nga William Heard Kilpatrick, studenti i John Dew, dhe u përqendrua në nevojën që nxënësit të kenë një aktivitet të qëllimshëm (Beckett, 2006) Kryesisht, PBL u zbatua gjerësisht në edukimin shkencor (Kalvu, 2015). PBL është përfshirë gjithashtu edhe në arsimin gjuhësor së bashku me një interes të shtuar për të mësuarit me në qendër studentin (student-centered), të mësuarit autonom dhe të mësuarit në bashkëpunim (Hedge, 1993). Termi "projekt" i përdorur në kontekstin e gjuhës angleze si gjuhë e huaj, u propozua nga Fried-Booth (1986, fq.8) duke treguar që detyrat gjuhësore lindin natyrshëm nga vetë projekti, "duke u zhvilluar në mënyrë kumulative në përgjigje të një objektivit themelor, domethënë të projektit." Për më tepër Hedge (1993) i specifikon projektet si detyra të zgjeruara të cilat zakonisht integrojnë aftësitë gjuhësore me anë të një numri aktivitetesh.

### **Gjuhësia e korporave dhe të mësuarit përmes projektit (PBL)**

Realisht një sërë aktivitetesh u kombinuan nga studentët në lëndën akademike 'Korpora në Gjuhësinë e zbatuar', që zhvillohet në Kursin II, Master Mesuesi në Gjuhë Angleze në konkretizimin e projektit përmbyllës së lëndës; puna individuale e tyre u orientua drejt një qëllimi unik për të gjithë ata në një proces që përfshiu: planifikimin, mbledhjen e informacionit përmes literaturës së prezantuar tek ta gjatë zhvillimit të lëndës, dëgjimit të materialeve edhe modeleve praktike të vetë lëndës të gjendura në internet, ku përmes vëzhgimit e diskutimit në grup të informacionit të gjetur ata gjetën zgjidhje rreth problemeve gjuhësore që vete ata parashtuan në projektet e tyre, përmes raportimeve me gojë dhe me shkrim; dhe kështu duke konkluduar në prezantimin final bazuar mbi këto hapa konkrete të mbarëvajtjes së tij si edhe kriteret me bazë: dijen lëndore së bashku me cilësitë që duhet të ketë prezantimi përballë audiencës (pedagogu edhe studentët e kursit lëndor).

Stoller (2006) liston këto kritere bazë për të arritur efikasitetin e të mësuarit përmes projektit:

- të jetë i orientuar nga procesi dhe i orientuar nga produkti
- studentët duhet të kenë fjalën e tyre në formësimin e procesit dhe produktit
- duhet të shtrihet përtej një periudhe të vetme në klasë
- duhet të inkurajojë aftësinë e studentit përmes integritetit të tyre

- duhet t'u japin studentëve mbështetje si në mësimin e gjuhës ashtu edhe në atë të përbajtjes
- studentët duhet të punojnë në grupe / çifte / ekepe si dhe të pavarur
- duhet të kërkojë që studentët të jenë përgjegjës për mësimin e tyre në gjuhën e synuar
- duhet të lejojë kohë për t'u përqëndruar në gjuhë dhe mësimdhënie të drejtpërdrejtë nëse është e nevojshme
- duhet të rezultojë në një produkt përfundimtar, të prekshëm
- duhet të përfundojë me reflektimin e studentëve si për procesin ashtu edhe për produktin final.

"Projektet" që këta studentë realizuan u përshkruan si "detyra komplekse, të bazuara në pyetje ose probleme sfiduese në mësimin e gjuhës angleze të cilat ata i pasqyruan përmes aktiviteteve e detyrave konkrete. Kjo formë prezantimi u cilësua si një formë e re, integruese, ndërvepruese edhe sfiduese për ta, kjo e fundit gjeneruar nga detyra me bazë informacion e marrë edhe përpunuar nga programe kompjuterike në internet. Risi për ta ishte prezantimi në kohë reale; ashtu siç ishte i tillë edhe prezantimi i lëndës përmes platformës Teams në periudhën e pandemisë globale me të cilën ata së bashku bashkëpunuan lehtësisht në shkëmbimin e informacionit dhe vlerësimit final. Përmes kësaj platforme edhe demonstrimit të njohurive përmes projektit u mundësua shndërrimi i klasës virtuale në një laborator virtual të mëimit të gjuhës angleze; sfidë kjo që në vetvete hasi vështirësi/probleme të tipit:

1. Mësim online; jo të gjithë ishin prezentë ose aktivë në mësimin virtual; për arsye teknike, shëndetsore, mungesë e komunikimit të drejtpërdrejtë që rrit ndjenjën e përgjegjësisë tek studenti, motivimin ndaj lëndës..etj.
2. Vështirësi në kryerjen e punës në grup në internet,
3. Komunikimi online midis studentëve i cili rezultoi jo totalisht ndërveprues në natyrë edhe jo reciprok në tërësi, ndërmjet aktorëve: pedagog-student,
4. Vështirësi në dëgjimin edhe diskutimin integruar të studentëve për të dhënë vlerësimet e tyre për shkak të problemeve teknike të internetit, fonisë, përpilimit të dokumentit ..etj.

Pavarësisht këtyre problemeve teknike, synimi përfundimtar në përmbylljen lëndore ishte të orientonte studentët në hartimin e planeve mësimore ndryshe nga formatet e bëra më parë (risi kjo specifike e vetë lëndës), me konkretizim praktik në rrjet zgjidhjen e problemeve, vendimmarrjen ose aktivitetet huluntuese gjuhësore; duke u dhënë në këtë mënyrë mundësinë për të punuar relativisht në mënyrë autonome për periudha të caktuara kohore; dhe duke kulmuar në produkte dhe prezantime realiste që ata bënë konkretisht në përmbylljen e lëndës akademike 'Korpora në Gjuhësinë e zbatuar'.

*Cilat janë karakteristikat kryesore të realizimit të projektit si edhe të përmbylljes lëndore përmes tij si formë vlerësimi?*

Përdorimi i projektit si formë vlerësimi përmbyllëse në lëndën akademike 'Korporat dhe Gjuhësia e zbatuar' rezultoi efektiv në eksplorimin dhe përvetësimin e gjuhës autentike në web në qasje të plotë me pohimet hulumtuese të Simpson (2011) në të cilën specifikisht, studentët e gjuhës angleze:

- eksploran burime të reja dhe bashkëkohore në Web;
- krijuan e demonstrojnë një sërë veprimtarish mësimore me në qendër studentin, përmes së cilës ata planifikuan, plotësuan dhe paraqitën projektin dhe interesin e tyre në përputhje me objektivat lëndore;
- parashtruan pyetje sfiduese, probleme ose tema me interes për/tek studentët të cilat ishin qendra e projektit dhe procesit të të nxënimit;
- patën një mundësi për të ndarë burimet, idetë dhe ekspertizën gjatë gjithë procesit në klasën hibride;
- paraqitën aktivitete praktike nga përdorimi i burimeve dhe teknologjive autentike;
- krijuan edhe pse virtual, një mjedis bashkëpunimi për të mësuar, sesa një mjedis konkurrues;
- dhe përdorën, demonstrojnë një larmi aftësish siç janë aftësitë shoqërore dhe aftësitë kërkuese.

*Cilat janë rezultatet e përftuara në lëndën studimore nga gërshetimi i të dhënave gjuhësore përmes website edhe realizimit të projektit si përmbyllës lëndor?*

Projekti përmbyllës mundësoi tek studentët:

- ✓ Zhvillimin dhe përmirësimin e aftësive gjuhësore deri në rritjen personale të studentëve.
- ✓ Integrimin e katër aftësive gjuhësore: të folurit, të dëgjuarit, të lexuarit dhe të shkruarit.
- ✓ Përdorimin e një shumëllojshmërie aktiviteteve në detyrat, aktivitetet e planet mësimore që ata prezantuan në auditor.
- ✓ Hapësirën të "riciklojnë gjuhën dhe aftësitë e njohura në një kontekst relativisht natyror" (mundësi kjo edhe për vetë natyrën praktike edhe shumëllojshmërinë e detyrave e ushtrimeve autentike që karakterizon vetë lëndën).

Aktivitetet autentike u referohen aktiviteteve të krijuara nga vetë ata; bazuar nga modele e udhëzimet e dhëna përmes leksioneve si edhe modelet konkrete gjuhësore në rrjet duke zhvilluar tek ta aftësitë e të menduarit në mënyre inteligjente për zgjidhjen e problemeve/çështjeve gjuhësore, leksikore, të cilat ata do ti praktikojnë në kontekste jashtë auditorit (praktikën profesionale) duke nxitur në këtë mënyrë të mësuarit autonom në gjuhën e huaj.

Për më tepër ata zhvilluan kompetenca të përgjithshme, duke përfshirë në këto të fundit njohuri deklarative dhe socio-kulturore, ndërgjegjësim dhe aftësi

ndërkulturore të studentit përfshirë në to. Ndërsa kompetencat gjuhësore komunikuese e fuqizuan atë duke përdorur mjete të veçanta gjuhësore, përfshire aftësitë gjuhësore, sociolinguistike dhe pragmatike/stategjike (aftësi këto që u evidentuan në materialet autentike që ata realizuan në projekte grupi e në fund individuale përmes gjuhës autentike të vetë lëndës së korporave).

1. *Kompetenca gramatikore*: Ajo mishëron aspektet teorike të gjuhës, me fjalë të tjera, njohuritë e gjuhës të evidentuara nga Noah Chomsky (1965). Siç mund të mbahet mend, termi kompetencë gramatikore ishte paramenduar gjithashtu me 'Pajisjen e Blerjes së Gjuhës' (LAD), një kuti e zezë, një aftësi mendore instiktive që i mundëson foshnjës të marrë dhe të prodhojë gjuhë në një mënyrë të rregulluar, kompetencën gramatikore.

2. *Kompetenca sociolinguistike*: Kjo kompetencë ka të bëjë me bashkëveprimin njerëzor në kontekste natyrore; thëniet, pasi ato krijohen dhe nënkuptohen në kontekste të ndryshme sociokulturore. Kompetenca socio-linguistike është mjaft e rëndësishme pasi është e mirëfilltë për një komunikim real.

3. *Kompetenca e ligjërimit*: Kompetenca e ligjërimit mishëron aftësitë dhe kompetencën për të prodhuar gjuhë në nivelin e fjalisë dhe tekstit duke përbushur standardet e kohezionit dhe koherencës.

4. *Kompetenca strategjike*: Kompetenca strategjike përfshin strategjitë e komunikimit të drejtpërdrejtë për të siguruar efikasitet, efektivitet dhe rrjedhshmëri në ligjërime.

## **PËRFUNDIME**

Mësimi dhe përvetësimi i gjuhës së huaj bazuar në projekt është i rëndësishëm për nevojat e studentëve tanë dhe për këtë arsye është motivues. Kjo jo vetëm që i ndihmon studentët të përvetësojnë një gjuhë në mënyrë më efektive dhe mundëson konsolidimin e përmbajtjes specifike, por gjithashtu inkurajon studentët që të jenë të vetëdijshëm për mënyrën e të mësuarit (vetëdija metakognitive). Ajo inkurajon një mënyrë gjithëpërfshirëse të mësuarit në të cilën praktikohen aftësitë shoqërore dhe njohëse. Përfitimet e të mësuarit përmes projektit ku gërshetohen më së miri dy metoda bashkëkohore të mësimit të gjuhës angleze: corpus-based dhe project-based approach përmes website (Compleat Lextutor) shkojnë përtej mureve të klasës dhe i vendos studentët në një rrugë drejt të mësuarit gjatë gjithë jetës.

Arsyeja për zgjedhjen e projektit si formë vlerësimi në përmbjlljen lëndore përpos faktit të mësimit virtual/hibrid diktuar si mënyrë e re mësimi e vlerësimi në situata emergjence globale (Pandemia 19): qëndron se kjo e fundit maksimizoi në procesin mësimor përfitime të tilla si: angazhim, bashkëpunim, krijimtari, motivim, autonomi dhe pavarësi nga ana e studentëve.

Duke përforcuar bindshëm karakteristikat e implementimit të projektit në mësimdhënien e mësimnxënien e gjuhës së huaj që vijojnë në rend global: të mësuarit në bashkëpunim, me në qendër studentin, të mësuarit gjatë gjithë jetës, të

mësuarit e vetë-drejtuar, duke zhvilluar te këta të fundit cilësi positive si atë të motivimit, autonomisë dhe krijimtarisë, të cilat janë të përshtatshme, të frytshme e të matshme si tregues përvetësimi i aftësive e kompetencave veçanërisht në mësimin e gjuhës angleze.

Gjithashtu projekti mundësoi që studentët të ndiheshin dhe realisht të ishin të pavarur në procesin e mësimnxënies pasi ata ishin vetë përgjegjës për çfarë përzgjedhën dhe paraqitën si produkt të projektit në përshtatje me 'aftësitë, stilet dhe preferencat e tyre' (Skehan, 1998: 273).

Ky rast studimor i mësimnxënies bazuar në projekt tregoi implikime pedagogjike të qarta por edhe konkrete. Njohja e metodave moderne të mësimdhënies dhe mësimnxënies, udhëzimi kundrejt tyre, dhe gatishmëria për të eksperimentuar me to shërbejnë si sfida që në përmbyllje ndihmojnë mësuesin (pavarësisht lëndës mësimore) dhe nxënësit/studentët të arrijnë qëllimet e edukimit në çdo nivel universitar edhe parauniversitar.

## **BIBLIOGRAFI**

- Baker, P. (2006). *Using Corpora for Discourse Analysis*. London: Continuum
- Beckett, G.H., (2006). *Project-based second and foreign language education: Past, present, and future*. Greenwich, CT: Information Age Publishing
- Cobb, T. (2000). *The Compleat Lexical Tutor* [Website], developed by Tom Cobb of University of Montreal, Canada. Available at: <http://www.lextutor.ca/conc/eng/>.
- Davies, P. & Pearse, E. (2002). *Success in English Teaching*. Shanghai Foreign Language Education Press. p. 99.
- Fried-Booth, D. L. (1986). *Project work*. (1st ed.). Oxford: Oxford University Press
- Hedge, T. (1993). *Key Concepts in ELT: Project work*. *ELT Journal*, (47)3, 275-277. <http://dx.doi.org/10.1093/elt/47.3.275>
- Kalvu, A. (2015). *Project-based learning assessment methods comparison in undergraduate EFL classes*. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 1(4), p.49-53.
- Reppen, R. (2010). *Using Corpora in the Language Classroom*. In J. C. Richards, (Eds.) Cambridge: Cambridge University Press, pp 2-63.
- Simpson, J. (2011). *Integrating project-based learning in an English language tourism classroom in a Thai university institution*. (Doctoral Thesis), Australian Catholic University.
- Skehan, P. (1998). *A cognitive approach to language learning*. Oxford University Press.
- Stoller, F. (2006). *Establishing a theoretical foundation for project-based learning in second and foreign language contexts*. In Beckett, G., H. & P. C. Miller (Eds.), *Project-Based Second and Foreign Language education: past, present, and future* (pp. 19-40). Greenwich, Connecticut: Information Age Publishing.

# PËRDORIME PRAKTIKE TË VLERËSIMIT NËPËRMJET MJETEVE TIK

**Dr. Lorena Robo**  
**l.rob@yaho.com**

## **Hyrje**

Përdorimi i TIK-ut në ditët e sotme ka zhvendosur vëmendjen e rolit të mësuesit nga aktor i vetëm kryesor në rolin e mësimdhënies në atë të menaxherit të klasës për të arritur një performancë më të mirë të aktorëve të saj, po kështu kanë ndryshuar edhe rolet e nxënësve në klasë. Vihet re interesi i madh që nxënësit kanë në orët ku përdoret TIK duke marrë pjesë aktive në mësim, janë më hulumtues, janë të etur për të sjellë risi në mësim dhe zhviten disa herë më shumë. Si rezultat i kësaj lind nevoja edhe e zotërimit të platformave dhe metodave bashkëkohore për vlerësimin online të detyrave të shtëpisë, testeve, provimeve, projekteve etj. Periudha e Covid-19 vuri mësuesit dhe nxënësit në një sfidë të tillë ku për hir të së vërtetës secili duhet t'i përgjigjej nevojës së kohës në mungesë të auditoreve dhe klasave fizike. Sot mësimdhënia online nuk shihet më si fenomen aktrakt, i paprekur dhe i pakonceptueshëm por si një sfidë që të gjithë mësuesit ditët ta përballin me profesionalizëm, dinjitet dhe vendosmëri.

Platformat e mësimdhënies online të përdorura gjatë orës së mësimin në nivelin universitar dhe parauniversitar variojnë nga Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom, etj. Qëllimi i këtij punimi është të evidentojë platformat kryesorë të përdorura për vlerësimin e nxënësve gjatë orës së mësimin në bazë të trajnimit të realizuar në datë 19-20 prill 2023 me temë “Vlerësimi nëpërmjet mjeteve digjitale në arsim” në kuadër të projektit DigiCom të financuar nga AKSHI. Pjesëmarrësit ishin 35 mësues nga shkolla 9-vjeçare dhe të mesme të qytetit të Korçës. Në përfundim të trajnimit dy ditor mësuesit dorëzuan detyra praktike të një ore mësimi të përdorimit të platformave të shpjguara në trajnim.

## **Përdorime praktike të platformave online të përdorura në vlerësim**

Disa nga platformat online të përdorura më gjerë në procesin e vlerësimit janë:

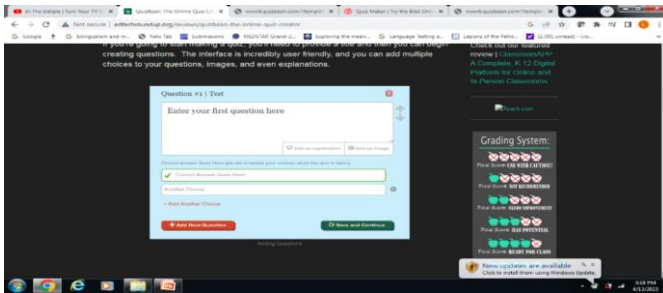
- Quizlet
- Quizbean
- Socrative
- Kahoot!
- TypeForm
- Survey Anyplace
- iSpring Suite
- Google Forms
- Microsoft Forms
- Skolera

- iSpring Suite
- Qorrect for online Assessments

Disa nga platformat kryesore që mësuesit u njohën gjatë trajnimit të zhvilluar nga Departamenti i Gjuhës Angleze, Universiteti “Fan S. Noli” në kuadër të projektit DigiCom të fituar me AKSHI-n do të paraqiten më konkretisht si më poshtë:

Quizbean (<http://quizbean.com>):

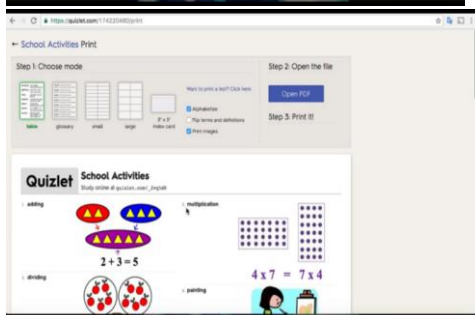
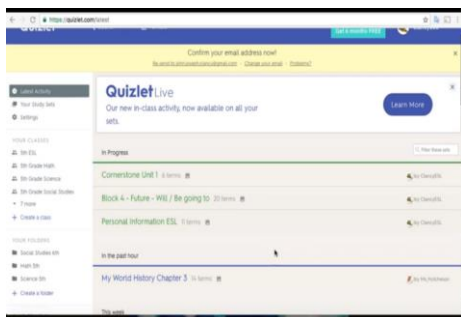
- Hartimin e shpejtë të testeve.
- Renditjen e pyetjeve në mënyrë rastësore
- Përdoret si aktivitet brainstorming/parapergatitor ose për të testuar njohuritë e mëparshme.
- Nxenesit ose studentët mund të krijojnë kuizet për bashkëmoshatarët e tyre.
- Vendosjen e imazheve të ndryshme në pyetjet e kuizit.
- Platformë mjaft efikase për vlerësimin e vazhduar të nxënësve
- Nxënësit mund të bëjnë kuize ose të logohen shumë lehtë
- Metodë analitike për nxjerrjen e rezultateve
- Shpërndan rezultatet nëpërmjet mediave sociale dhe email-it
- Lejon vendosjen e afatit të perfundimit të kuizit



Quizlet (<http://quizlet.com>)

- Platformë pa pagese që mund të shfrytëzohet për vlerësimin e nxënësve
- Mund të krijohen teste për studimin e kurrikulave ose dosje studimore online
- Siguron 4 tipe aktivitetesh duke përfshirë modele testi:
  - flash cards
  - Gërmëzimi i fjalëve
  - Testimi
  - Space Race (lojë)
  - Scatter (lojë)

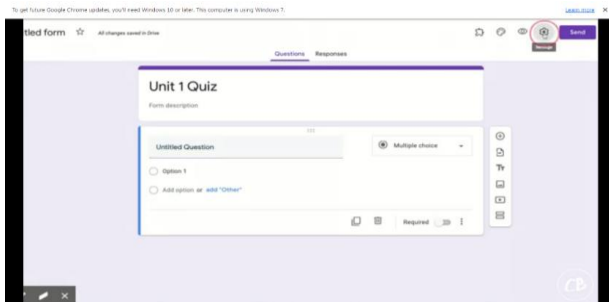
- mund t'u dergojne email ose të ftojne nxënësit të lidhen nëpërmjet një linku
- Bashkangjit ose shton aktivitete në një ëbsite ose nje blog
- metodë shume efikase për mesimin e fjalorit. Gjithashtu mund të përzgjidhen gjuhët që dëshiron të kërkojsh



Google Suite (Google Docs, Google Slides, Google Forms) - <https://docs.google.com>

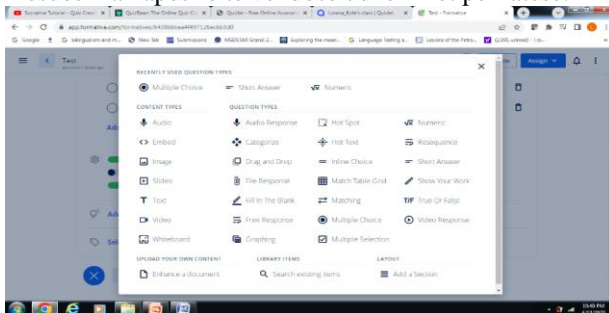
- Krijon pyetje për të vlerësuar nxënësit e tipeve të ndryshme
- Ben pikëzimin e pyetjeve
- Vendos përgjigjen e saktë për vlerësim automatik nga sistemi
- Siguron studentët me feedback të menjëhershëm
- Jep rezultatet e nxënësve në mënyrë të përmbledhur ose individuale
- Siguron tabela ose grafike të rezultateve të nxënësve për analizë më të shpejtë të nivelit të arritjes së nxënësit
- Ketu mund të krijohen quize, teste, etj.





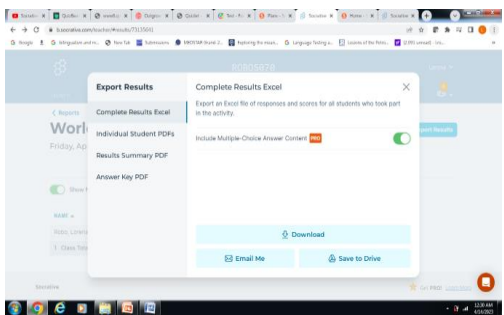
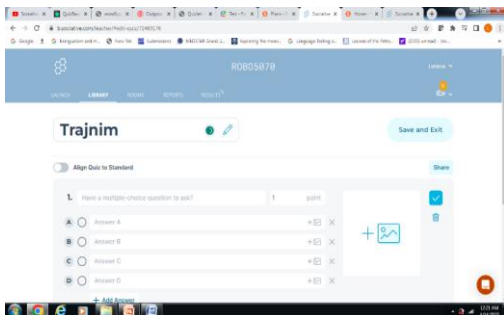
**Formative (<https://app.formative.com/>)**

Njësoj si në platformat e tjera edhe në Formative mësuesi mund të krijojë kuize, mund të zgjedhë rradhën e pyetjeve në ushtrimet me alternative, mund të krijojë një rend të ndryshëm të shfaqjes së pyetjeve për secilin nxënës, kjo eviton kopjimin dhe përgjigjet e njëjta të tyre. Mësuesi mund të rregullojë pikët e përgjigjeve të pyetjeve edhe nëse ushtrimi eliminon automatikisht pikët. Për secilën pyetje mësuesi ka hapësirë të vendosë udhëzimet përkatëse.



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

- Platformë e përdorur për të hartuar teste dhe provime
- platformë e bazuar mbi lojën
- ndihmon mësuesit të menaxhojnë procesin e vlerësimit tek nxënësit dhe të udhëheqin progresin e tyre
- përdoret për të kryer aktivitete të ndryshme si kuize, pyetësorë dhe aktivitete në skuader. Tek platforma Socrative mund të shtosh apo bashkangjitesh për secilën pyetje figura, grafikë etj, si paraqitja grafike më poshtë. Platforma lejon edhe renditjen e rezultateve të testit të studentëve të eksportuara në faqe exceli në mënyrë të përmbledhur për të gjithë studentët, krijimi i faqeve të veçanta për secilin student, çelësin e përgjigjeve të pyetjeve të ushtrimeve, etj.



## PËRFUNDIME

Synimi i këtij punimi ishte paraqitja e përdorimeve praktike të vlerësimit të nxënësve nëpërmjet përdorimit të mjeteve TIK. Gjatë prezantimit të platformave dhe mjeteve të duhura për realizimin e procesit të vlerësimit, pjesëmarrësit u njohën me avantazhet dhe disavantazhet e secilës prej platformave. Përdorimi i TIK në arsimin universitar dhe parauniversitar është nevojë e domozdoshme i cili ka ndryshuar rrënjësisht nevojat, praktikat dhe procedurat e sistemit arsimor në këto njëzet vitet e fundit. Aftësia për të përdorur teknologjinë e informacionit është një nga parimet bazë dhe themelore të arsimit sot në botë. Në të gjitha vendet Europiane TIK është bërë nevojë e padiskutueshme e shoqërisë dhe edukimit të brezave të rinj. Të kuptuarit e TIK dhe zotërimi i koncepteve dhe shkathtësive themelore të tij konsiderohet sot si parimi bazë mbi të cilin duhet të bazohet mësimdhënia në klasë. Përdorimi i tij është në përpjestim të drejtë me rritjen e rezultateve në mësimnxënie. Nxënësit kanë vijueshmëri dhe performancë më të mirë kur TIK integrohet me procesin mësimor, po kështu edhe kur vlerësimi i arritjeve të tyre realizohet nëpërmjet platformave online.

Gjatë trajnimit mësuesit u njohën me avantazhet dhe disavantazhet e përdorimit të secilës prej platformave online në fund të së cilit u arritën këto përfundime:

1. Sistem i shpejtë vlerësimi, kërkon pak kohë dhe mund të realizohet edhe nga shtëpia, nevojitet një kompjuter programi përkatës dhe internet.
2. Rezultatet e testit merren në kohë reale pa pritur ditë ose javë për korrigjimin e tyre nga mësuesi.
3. Testi mund të ngarkohet në platformë ku mësuesi përcakton kohën kur do të hapet testi nga programi dhe kohën kur do të mbarojë.
4. Mësuesi përcakton rradhën e ushtrimeve që do të shfaqet për secilin nxënës brenda të njëjtit test, për të shmangur kopjimin e përgjigjeve nga ana e tyre.
5. Rregullon ose ndryshon pikët e përgjigjes së ushtrimit
6. Mësuesi nuk merr pjesë aktive gjatë testit
7. I shpejtë dhe i thjeshtë për mësuesin dhe nxënësin.
8. Është më interesant dhe zbatimës për nxënësit.
9. Nxënësi merr feedback të menjëhershëm për statusin e tij të të mësuarit, shikon mangësitë dhe dobësitë e tij dhe nevojën për përmirësim. Platforma jep përgjigjen e saktë.
10. Rrit përqëndrimin, të kuptuarit dhe ruajtjen e informacionit.
11. TIK mund të përdoret për të përmirësuar cilësinë e të mësuarit.
12. Testet ngarkohen në platforma ose ëbsite për një përdorim më të gjerë, nga nxënës dhe shkolla të ndryshme.
13. Nxënësit kanë ndjenjën e kontrollit mbi të mësuarit e tyre.
14. Këto platforma përmirësojnë angazhimin e nxënësve në materialin e dhënë.

Ky punim kishte për qëllim evidentimin dhe njohjen e platformave kryesore nga ana e mësuesit për vlerësimin e rezultateve të të nxënit, hartimin e testeve, projekteve, detyrave të kursit dhe korrigjimin automatik të tyre. Procesi i vlerësimit duhet parë jo si një fenomen i mërzitshëm dhe stresues për mësuesin. Ofrimi dhe njohja me mjete dhe platforma kompjuterike për të lehtësuar punën e lodhshme dhe stresuese do të ishte një nga përpjekjet më efikase dhe dobiprurëse në procesim e arsimit në ditët e sotme.

## **BIBLIOGRAFIA**

<http://quizbean.com/>  
<https://docs.google.com/>  
<https://app.formative.com/>  
<https://socrative.com/>

# ROLI I MJEDISEVE VIRTUALE NE MESIMDHENIEN E KOMPETENCES DEGJIMORE NE GJUHEN E HUAJ – INTEGRIMI I WEBSITE-IT

**Dr.OLSA PEMA**

[olsa.pema@yahoo.com](mailto:olsa.pema@yahoo.com)

## **Hyrje**

Studimet tregojnë se rreth 50% e kohës së komunikimit shpenzohet duke dëgjuar (Gilman dhe Moody, 1984). Në fakt, dëgjimi renditet ndër aftësitë më të rëndësishme që mund të fitojmë gjatë jetës pasi u paraprin aftësive të tjera. Përmes dëgjimit, në të vërtetë, arrijmë të kuptojmë tjetrin, të pasurojmë jetën si dhe të përvetësojmë informacion të rëndësishëm për përvojën tonë. E cilësuar deri vonë si aftësi komplekse apo e vështirë për t'u përvetësuar, studimet për zhvillimin e kësaj makroshprehie në mësimdhënien e gjuhëve të huaja janë lënë pas dore për dekada të tëra. Nga ana tjetër, tashmë është bërë i njohur fakti se nxënësit që mësojnë një gjuhë të huaj, përveç njohurive gjuhësore, duhet të pajisen edhe me shprehitë për ta përdorur gjuhën në mënyrën e duhur nga pikpamja shoqërore e kulturore. Ky konceptim i gjerë i mësimdhënies së gjuhëve të huaja përbën edhe risinë themelore të KEPR, ku theksohet rëndësia e “ndërgjegjies dhe shprehive ndërkulturore” gjatë arsimimit në gjuhën e huaj, me fjalë të tjera, nevoja për të zhvilluar tek nxënësit vetëndërgjegjen kulturore dhe, me tej, aftësinë për të kapërcyer muret e kulturës së tyre dhe për të komunikuar me sukses me individë të tjerë me prejardhje të ndryshme kulturore-gjuhësore.

Në kushtet e masivizimit të internetit në shoqërinë e mijëvjeçarit të ri, vetë rrjeti shihet si një platformë për ta promovuar më tej MNGJH efektive duke krijuar një mjedis ideal për nxitjen e shprehive komunikative e kulturore si dhe aplikime të larmishme në kontekste të ndryshme.

## **Qëllimi i punimit**

Përvoja e sjellë në këtë punim është pjesë e një kuadri më të gjerë të një projekti madhor të titulluar “English for the Net Generation” (“Anglishtja për Brezin e Internetit”) – një iniciativë e imja e bërë realitet me studentë të kursit të parë, dega gjuhë angleze, Universiteti “Fan S. Noli” Korcë dhe më tej i rifunksionalizuar në kuadër të trajnimeve për projektin DIGCOMP. Kjo iniciativë në thelb pati çeljen e një website-i për zhvillimin e mëtejshëm të shprehive gjuhësore në një mjedis virtual në lëndët Komunikim dhe Qytetërim Amerikan si një burim mbështetës për informacion e praktikë gjuhësore, promovues i shprehive gjuhësore e kulturore, për zhvillimin e të cilave duket se klasa përbën një mjedis të pamjaftueshëm.

Në fokus të kësaj analize do të jetë pikërisht shqyrtimi i vlefshmërisë së kurrikulës dëgjimore në mjedisin virtual të website-it në funksion të nxitjes së

kompetencave dëgjimore e në gjuhën angleze duke u mbështetur te vendi që teoritë bashkëkohore i caktojnë teknologjisë. Më konkretisht:

Sa u përmbahet mësimdhënia virtuale përmes website-it parimeve universale për një dëgjim të suksesshëm si dhe a përligjet integrimi i ketij mjeti në mësimdhënien e gjuhëve të huaja nga teoritë bashkëkohore të të nxënit?

### **Metodologjia dhe instrumentat**

Fondi i marrë në shqyrtim përbëhet prej një cikli të plotë programi dëgjimi (gjithsej 14 tekste) në nivelin e parë të përparuar (“First Certificate”) të gjuhës i vënë në zbatim përgjatë projektit.

Rezultatet e paraqitura në këtë studim mbështeten, së pari, në shqyrtimin me karakter argumentativ - përshkrimor të materialeve dëgjimore për evidentimin e shkallës së aktualizimit të parimeve bashkëkohore pedagogjike në to, kusht ky i domosdoshëm për të siguruar standardet e nevojshme për veprimtari të suksesshme në zhvillimin e dëgjimit në gjuhën e huaj.

### **Drejtimi 1. Teoritë e të nxënit të gjuhëve të huaja dhe vendi që ato u caktojnë teknologjive të internetit**

Diskutimet mbi teknologjitë e internetit nuk do të ishin të plota pa një vështrim të përgjithshëm mbi teoritë e të nxënit të gjuhës së huaj, kjo për arsye se teori të ndryshme i japin jo të njëjtën rëndësi rolit të mësimdhënies praktike dhe, nënkuptohet, internetit në klasë e përtej saj. Qëllimi i pasqyrës së mëposhtme, pra, nuk është thjesht të sqarojmë në detaje teoritë bashkëkohore të të nxënit të gjuhës së huaj, por të tregojmë se roli i mësimdhënies praktike, rrjedhimisht, edhe i përdorimit të TIK-ut në të, merr vlerë jo të njëjtë në teori të ndryshme. Për më tepër, mësimdhënësve të gjuhës u nevojitet një bagazh teorik paraprak për të përcaktuar se kur një mjet mund t’i vijë realisht në ndihmë zhvillimit gjuhësor të nxënësit.

Në literaturën bashkëkohore mbi të nxënë të gjuhës së huaj shtjellohen dy kahe të ndryshme modelesh jo krejt pa lidhje me njëri-tjetrin. Njëri është modeli psikolinguistik dhe tjetri modeli sociolinguistik. Literatura dhe praktikat e sotme pedagogjike në gjuhët e huaja dhe mësimdhënien në përgjithësi priren t’i mëshojnë këtij të fundit. Më poshtë po analizojmë më në detaj çfarë përfaqësojnë e si përkthehen në MNGJH këto qasje, për të njohur më mirë hapësirat dhe vendin që mund e duhet të zërë TIK-u në procesin mësimor.

Këndvështrimi psikolinguistik i ka bazat tek teoria ineiste e Chomsky-t mbi natyrën e gjuhës, e cila ka revolucionarizuar fushën e gjuhësisë me postulatit e famshëm fëmijët lindin me predispozitën për të mësuar gjuhë, duke qenë të pajisur me një mekanizëm të posaçëm mendor për përvetësimin e gjuhës. Duke u ekspozuar ndaj një input-i të pasur gjuhësor të karakterizuar nga përdorimi si duhet i fjalive të mirëformuara prej folësve amtarë, fëmija zhvillon gjithë strukturat

e tjera specifike gjuhësore. Performanca gjuhësore, sipas Chomsky-t, është një veprimtari e drejtuar nga rregulla që gjenerohen nga kompetenca gjuhësore ose struktura e brendshme gramatikore e folësit.

Idetë çomskiane u përqaftuan nga Stephen Krashen dhe u përshtatën prej tij për të shpjeguar procesin e të nxënës të gjuhës së huaj në formën e një modeli të ri të njohur si Modeli Natyror i të Nxënës . Ky model, i mbështetur në disa hipoteza, hedh dritë mbi rolin e input-it të kuptueshëm si kusht i domosdoshëm për të nxënës të gjuhës. Sipas tij, input-i duhet të jetë sfidues për nxënësin (pra, më i ndërlikuar sesa përfaqësimi mendor aktual i tij për gjuhën objekt), por të mos i tejkalojë mundësitë njohëse të tij.

Mbështetur tek koncepti i Chomsky-t mbi kompetencën e performancën, Krashen-i dallon qartë dy procese të ndryshme, atë të përvetësimit i cilësuar si proces i pandërgjegjshëm dhe të nxënës, proces që aktualizohet në përpjekjet e ndërgjegjshme e të qëllimshme për të nxënës format gjuhësore, duke vënë theksin mbi pamundësinë e kalimit nga të nxënës tek përvetësimi. Më tej modeli plotësohet me arsyetimin se ankthet e të nxënës mund të çojnë në bllokimin e përvetësimit të gjuhës në çfarëdo rrethane, duke ngritur një filtër afektiv që pamundëson përdorimin e input-it të kuptueshëm.

Çfarë sjell zbatimi praktik i kësaj teorie në mjedisin e gjuhës së huaj? Sipas modelit psikolinguistik qëllimi i vërtetë i përvetësimit promovohet më së miri nga një mjedis komunikativ i pasur në input të kuptueshëm. Prania e këtij input-i, vënia e theksit tek komunikimi dhe atmosfera e ngrohtë në klasë ulin filtrin afektiv dhe nxitin nxënien e gjuhës së huaj. Megjithatë, edhe pse një qasje komunikative ndaj të nxënës të gjuhës dhe me një ndikim të gjerë në fushën e mësimdhënies, studiuesit mendojnë se kjo teori vendos një ngarkesë të madhe mbi mësuesin, pra, mbetemi në kushtet e një mësimdhënieje me në qendër mësuesin. Për më tepër, prania e input-it të kuptueshëm në vetvete nuk e garanton dobënë e tij në nxënien e gjuhës së huaj. Vetëm kur nxënësi arrin ta dallojë njësinë e input-it e ta ruajë atë në kujtesën afatshkurtër, ai brendësohet e kështu mund të shfrytëzohet për të ristrukturuar ndërgjuhën. Kjo do të thotë që nxënësi duhet të zhvillojë ndërgjegjësimin metagjuhësor për të mundësuar ndryshimin.

Kërkimet dhe zbatimet e sotme e kanë zhvendosur fokusin teorik duke sfiduar modelin natyror të Krashen-it në mbështetje të modelit sociolinguistik ndërveprues, i cili thekson, në radhë të parë, aspektin shoqëror të gjuhës dhe zbulimin e pengesave gjuhësore në procesin e komunikimit, duke e orientuar mësimdhënien e gjuhëve të huaja drejt një mësimdhënie kompetencash. Siç kuptohet edhe prej vetë termit emërtues, parimi themelor i qasjes interaksioniste është se gjuha e huaj mësohet më mirë përmes ndërveprimit shoqëror. Duhet vënë në dukje, megjithatë, se ndërveprimi për nxjerrjen e kuptimit, i cili luan rol të madh në përqëndrimin e vëmendjes së nxënësve në veprimtari, nuk “shkakton” menjëherë të nxënës të

gjuhës - kjo vjen gradualisht, me kohë dhe si rezultat i një numri të madh ndërveprimesh.

Ndryshe nga Modeli Natyror i Krashen-it, këndvështrimi interaksionist mbështetet në mësimdhënien me karakter eksplisit, pra, jo të izoluar brenda veprimtarisë njohëse të individit. Kjo risi shënon një ndryshim të dukshëm në qëndrimin ndaj TIK-ut në përgjithësi e internetit në veçanti, si një mjet i pazëvendësueshëm për të nxitur e zhvilluar mësimdhënien e kësaj forme. Studimet tregojnë se individët kanë prirje të ndërveprojnë me kompjuterin në një mënyrë thelbësisht shoqërore, njëlloj si me ndërveprimet e tyre në jetën reale. Prirja njerëzore për ta parë teknologjinë në mënyrë antropomorlike si një lloj ndihmuesi personal me të cilin bashkëpunohet për arritjen e një qëllimi, e rrit potencialin e internetit për të mbështetur procesin e të nxënimit të gjuhës së huaj.

Pikëpamja interaksioniste gjen shprehje në një sërë modelesh të ndryshme bazë për shtjellimin e të cilave ka shërbyer teoria sociokulturore e Lev Vygotsky-t. Sipas modelit të Vygotsky-t zhvillimi njohës, pra, edhe të nxënimit e gjuhës së huaj, e kanë zanafillën në ndërveprimin shoqëror. Tri postulatet bazë të kësaj teorie – (1) veprimtaria shoqërore si burim i zhvillimit e mendimit njerëzor; (2) veprimtaria e ndërmjetësuar nga shenjat; (3) Zona e Zhvillimit të Afërt, përmes kontekstualizimit të tyre në MNGJH - hedhin bazat për të thelluar perceptimin tonë rreth përfshirjes së teknologjive të internetit në mësimdhënien e gjuhëve të huaja.

Për Vygotsky-n veprimtaria njohëse ka karakter unikal njerëzor, pohim ky që mbështetet në faktin se ajo vjen si rrjedhojë e të nxënimit shoqëror, e brendësimit të shenjave shoqërore, të kulturës dhe lidhjeve po shoqërore. Në thelb, pra, njohja duhet parë si produkt shoqëror realizuar përmes ndërveprimit.

Për mësuesit e gjuhës së huaj kjo do të thotë se krijimi i mundësive për ndërveprim mes nxënësve është faktori më i rëndësishëm në nxitjen e zhvillimit të të menduarit të një rendi më të lartë. Ky këndvështrim teorik mund të konkretizohet në programin mësimor të gjuhës së huaj përmes zbatimit të formave të mësimdhënies së diferencuar, punës me projekte, të nxënimit në bashkëveprim, etj., ku TIK-u luan një rol jo të vogël.

Në analizën tonë vlen të ndalemi tek një pikë e fortë me ndikim përcaktues mbi procesin e të nxënimit të gjuhëve, siç është postulati i Zonës së Zhvillimit të Afërt. Kjo përkufizohet si distanca midis nivelit të zhvillimit aktual përshkruar nga pavarësia në zgjidhjen e detyrës dhe nivelit të zhvillimit potencial përshkruar nga zgjidhja e detyrës me ndihmën e më të rriturve apo moshatarëve më të zotë. Me këtë kuptojmë që fëmija ka aftësi të kopjojë një sërë veprimesh që i tejkalojnë kapacitetet e tij, por vetëm brenda disa kufijve. Duke kopjuar, nxënësi aftësohet të nxërë më mirë kur drejtohet nga të rriturit sesa kur lihet vetë. Në kontekstin e mësimdhënies kjo lidhet me Zonën e të Nxënimit të Afërt (ZNA), e cila përshkruhet si niveli i performancës për të cilën një nxënës është i aftë kur ka mbështetje nga ndërveprimi me një folës më të përparuar në gjuhë. Ky koncept lidhet ngushtë me

të ashtuquajturën skelë të Bruner-it, pasi ZNA-ja është praktikisht koha kur mësuesi duhet të veprojë si drejtues për të mbështetur e inkurajuar nxënësin. ZNA-ja, pra, përqëndrohet në përdorimin aktiv nga nxënësi të mjeteve të reja për të kuptuar e kryer veprimtarinë. Nxënësi, si i tillë, nuk shihet thjesht si marrës pasiv i udhëzimeve të mësuesit, përkundrazi, të dy palët ndërveprojnë ndërsjelltazi duke ndarë njohuri e përgjegjësi për detyrat. ZNA-ja, pra, përfaqëson një ndryshim fokusi nga mësimdhënia me qendër mësuesin drejt asaj me në qendër nxënësin. Mendojmë se bashkëpunimi mes nxënësve në të mësuarit e gjuhës shërben si një mekanizëm i fuqishëm për zhvendosjen përpara të ZNA-së, pasi mundëson shkëmbyeshmërinë e roleve dhe akses të vazhdueshëm drejt formave strategjike të kontrollit në përputhje me kërkesat e detyrës. Këtu shihen të mundshme të krijohen hapësira për përfshirjen e teknologjive të internetit.

Teoria e Vygotsky-t është përfaquar nga mbështetës të shumtë të qasjes sociolinguistike, siç njihet James Lantolf , i cili, duke e zgjeruar këtë teori në nxënien e gjuhës së huaj, pohon se nxënësit e gjuhës së huaj përparojnë drejt niveleve më të larta të njohurisë gjuhësore kur bashkëpunojnë dhe ndërveprojnë me folës të gjuhës së huaj që e zotërojnë atë në një shkallë më të lartë.

Teoria sociokulturore e të nxënës të gjuhës së huaj ka shërbyer si bazë për zhvillimin e mjaft modeleve pedagogjike, ndër të cilat, rëndësi për argumentin tonë paraqet teoria e konstruktivizmit shoqëror (gjerësisht e mbështetur nga studiuesit). Konstruktivizmi shoqëror në literaturën shkencore pedagogjike përkufizohet si një qasje bashkëkohore, një nga kahet më të komentuar e të gjithëpranuara të teorisë konstruktiviste që e sheh nxënësin si subjekt të të nxënës. Sipas këtij modeli të nxënës rrjedh nga një aspekt shoqëror, ku nxënësi ndërvepron e dialogon me problemin, kontekstin dhe pjesëmarrësit për të zbuluar kuptimin dhe vlerat. Procesi dhe dijet në përdorim kanë më shumë rëndësi për mbështetësit e kësaj qasjeje sesa produkti apo grumbullimi i koncepteve e fakteve të ngurta. Shoqërorja shërben si bazë për përpunimin dhe organizimin e mëtejshëm njohës të informacionit brenda individit.

Sipas këtij këndvështrimi informacioni fillimisht ndërtohet gjatë ndërveprimit shoqëror e më pas vjen e përpunohet së brendshmi nga individi (domethënë, shoqërorja na kushtëzon për mënyrën si do ta përpunojmë informacionin së brendshmi). Këtu ka vend për të bërë një paralelizëm me klasën si mjedis i të nxënës të gjuhës, pasi gjuha e re sjell me vete fragmente të kulturës që nuk mund të ndahen nga informacioni. Mësuesi, si drejtues e lehtësues i procesit, vendos me nxënësit një lidhje reciproke të pandërprerë, ku gjithsecili merr pjesë duke i shtuar komunikimit vlera dhe kuptime, vlerëson informacionin dhe e organizon atë mendërisht. Qartazi, kemi të bëjmë me një kontekst tipik të mësimdhënies me në qendër nxënësin, ku fokusi bie mbi natyrën komunikative dhe dialogun shoqëror për ndërtimin e njohurive.



Për një zbatim praktik sa më të kuptimshëm e frytdhënës të teorisë së konstruktivizmit shoqëror në klasë, nevojiten disa elementë kyç që mund të orientonin më së miri hartimin e planeve mësimore:

- Krijimi i një mjedisi mësimdhënës me në qendër nxënësin (MQN) përbën edhe parimin bazë të qasjes konstruktiviste. Nxënësi duhet të zbulojë e të krijojë kuptimin nga informacioni. Për këtë mësuesi duhet të ketë parasysh kuadrin shoqëror ku ndërvepron problemi, paraqitjen e problemit, i cili duhet t'i përfshijë nxënësit, hapësirën për të kuptuarit dhe zgjidhjen e problemit (nxënësi të aftësohet të ndërveprojë në mënyrë kritike e të ndikojë mbi problemin). Duke synuar, kështu, të kthejmë klasën në një bashkësi ndërveprimi dhe të nxëni me karakter shoqëror, ne, në të vërtetë, përmes këtij argumenti kemi arritur të perceptojmë një realitet kyç e të domosdoshëm për mjedisin e të nxënit, i cili u adresohet roleve të reja të nxënësve si njohës autonomë dhe të mësuesve si drejtues e lehtësues.

- Të nxënëtit autentik lidhet me faktin se problemi e situata nuk duhen parë jashtë kontekstit, pasi ky siguron të dhëna të domosdoshme që nxënësi duhet t'i vlerësojë gjatë analizës së tij. Nxënësit gjatë të nxënit nuk po mësojnë thjesht gjuhën, ata po përvetësojnë një sistem të ri të menduari - nuk nxënë thjesht modele leksiko-gramatikore, por, para së gjithash, njohuri mbi kulturën. Për këtë nevojitet një ekspozim sa më i madh ndaj konteksteve autentike komunikative që materialet me natyrë thjesht didaktike nuk mund ta ofrojnë. Mësimdhënia autentike nuk mund të jetë e suksesshme pa u kushtur rëndësinë e duhur bashkëbisedimit, të menduarit të një rendi më të lartë, lidhjeve me problemet e jetës reale dhe thellësisë së të kuptuarit. Të gjitha këto mbështetin fuqimisht ndërtimin e njohurive të nxënësve. Për fat, mjetet e internetit e kanë shumëfishuar në mënyrë të paimagjinueshme shkallën dhe cilësinë e ekspozimit ndaj konteksteve autentike të gjuhës, ndaj, pse të mos i konsiderojmë ato si zgjidhje për konkretizimin e parimit në fjalë?

- Të nxënëtit në bashkëpunim fokusohet në nxitjen e nxënësve drejt bashkësive të njohurisë për arsye se nxënësit e gjuhës së huaj kanë nevojë për ndërveprim aktiv e kuptimplotë, si në jetën e përditshme, për të mësuar më mirë gjuhën. Këtu nxënësit pjesëmarrës në ndërveprim bashkëndërtojnë kuptimin bazuar në atë që dinë paraprakisht, duke ndarë përvoja e ndihmuar njëri-tjetrin në ndërtimin e kuptimit.

- Vetëbesimi – mjedisi i “klasës” konstruktiviste shoqërore duhet të projektojë vetëbesimin tek nxënësit (elementi shoqëror rrit motivimin dhe besimin në vetvete).

Në këtë kuadër, analiza që sapo realizuam na ndihmon të ngremë një argument dhe të rivlerësojmë rolin e teknologjive të internetit në MGJH. Përdorimi i tyre mund ta bëjë lehtësisht të zbatueshëm të nxënëtit bashkëpunues në klasë e më gjerë, sidomos

për aspekte ku hyn elementi kulturor (karakteristike për mjedisin e gjuhës së huaj). Kur nxënësi arrin të lidhet shpirtërisht me informacionin, kuptimi i krijuar prej tij është më i fortë dhe lidhjet me njohuritë ekzistuese e kujtesën më të shëndosha, ashtu siç ndodh zakonisht në situata të botës reale me pjesëmarrës realë. Rrjedhimisht, prania e internetit dhe mjeteve të tjera të TIK-ut në mësimdhënien e gjuhës mund t'i kontribuojnë kapërcimit me sukses të pengesave gjatë të nxëniet.

## Drejtimi 2: Sa u përmbahet mësimdhënia virtuale përmes website-it parimeve universale për një dëgjim të suksesshëm?

Literatura pedagogjike na lejon të reflektojmë mbi një sërë parimesh që udhëheqin dëgjimin e suksesshëm në gjuhën e huaj, njohja e të cilave do të na shërbente mjaft në shmangien e pengesave gjatë fitimit të kësaj shprehje në gjuhën e huaj (Celce – Murcia, 1995:365).

Le të analizojmë më hollësisht natyrën e materialeve të krijuara e të përshtatura në website-in e klasës sonë (www.netenglisholsa.org) për të parë nëse integrimi i këtij mjeti në praktikën dëgjimore u përmbahet ose jo parimeve në fjalë.



Rubrika e dëgjimit në website vjen si një risi në programin e këtij projekti duke iu adresuar drejtpërdrejt kompetencës dëgjimore. Përmbajtja e saj është konceptuar e tillë që t'i vijë realisht në ndihmë përsheptimit të zhvillimit të shprehive të dëgjimit për studentët në nivelin e parë të përparuar (low advanced – FCE). I konceptuar në një cikël 14-orësh dëgjimi të shtrira në rreth 10 javë, programi i dëgjimit sjell një mori materialesh autentike nga website-e prestigjioze të një standardi të lartë të pranuar e njohur botërisht (faqja e BBC dhe VOA), si dhe mjaft materiale dëgjimi nga një sërë website-esh mësimore autoritare përmes teksteve të larmishme të dëgjimit në formë e përmbajtje, që nga intervistat reale me artistë filmash në BBC, analizat dhe sintezat e lajmeve më të fundit nga bota, siç ishte hyrja e Kroacisë në BE, apo protestat antiqeveritare në Turqi, miratimi i ligjit pro abortit në Irlandë në raste të kufizuara apo të pathënat e njerëzve që kanë bërë epokë në historinë e njerëzimit (Intervista e Thatcher-it në ish-BS). Materialet u

pasuruan me diskutime të gjalla dëgjimore mbi çështje shoqërore e kulturore që prekin gjithsecilin prej nesh, sic ishte lajmi mbi operacionin e Angeline Jolie si masë parandaluese kundër kancerit të gjirit nga i cili kërcënohej, dëshmia e dhimbshme e Enrique Ramirez mbi analfabetizmin e tij dhe luftën e gjatë për ta mposhtur atë, apo filmi mbi sfidën e përditshme të fëmijëve autikë, të cilët kërkojnë më shumë mbështetje dhe shanse në shoqëri. Përmes dialogjeve spontane, ngjarjeve nga përvoja e njerëzve të zakonshëm që vijnë vazhdimisht përmes ekstrakteve të shkurtra nga website-e mësimore e, madje, edhe kumtesave akademike në trajtën e leksioneve me tematika të ndryshme (leksioni 1 – Antarktida; leksioni 2 - Dimensioni i lirisë) kemi sjellë një mozaik përvojash interesante, komplekse dhe shpesh të panjohura. Tematika historike, shkencore, gjuhësore, politike, shoqërore e kulturore që ngacmojnë reagimin mbarëshoqëror bëhen të prekshme për studentët e këtij kursi, të cilët përjetojnë një realitet të gjallë e të paeksploruar më parë gjatë studimit online. Ky përshkrim i përmbajtjes së materialeve online shpreh qartë rëndësinë që u është kushtuar proceseve lart-poshtë, pra, thithjes së të dhënave të kontekstit, komponentit kulturor aq të domosdoshëm për lehtësimin e të nxëniet të gjuhës. Proceset poshtë-lart, pra, ato që lidhen me komponentin gjuhësor, kanë zënë një vend po aq parësor përmes larmisë së detyrave më karkater gjuhësor (fonologjik, gramatikor e leksikor), siç do ta përshkruajmë më poshtë.

Tipologjia e larmishme në formë e strukturë e teksteve të dëgjimit përbën një tjetër pikë të fortë të rubrikës së dëgjimit në fjalë, ku gërshetohen tekste me gjatësi të ndryshme që variojnë nga 2 minuta (dialogje spontane me tematikë të caktuar), në filma në trajtën e dokumentarit 10 – 15 minuta, në leksione e diskutime me karkater akademik rreth 45 minuta. Një tjetër element që bie në sy tek këto tekste është larmia e stileve, thekseve e regjistrave gjuhësorë, ashtu siç ndeshemi në jetën e përditshme, nga anglishtja britanike tek ajo amerikane, nga gjuha e përditshme tek ajo poetike, shkencore apo gazetareske; nga gjuha e fëmijës tek ajo e specialistit. Gama e gjerë aktualizohet edhe në llojin e materialit të ofruar për studim - audio, video, herë e shoqëruar e herë jo me transkriptim të pjesshëm, materiale dëgjimi me informacion paraprak të përmbledhur, shpesh edhe audio cilësore nga website-e mësimore me veprimtari paradëgjimore, dëgjimore e pasdëgjimore që i ofrohen të gatshme studentit, madje në përfundim të ushtrimit ata mund të vetëkorrigjohen në ballafaqim me përgjigjet e sakta, duke u hapur rrugë edhe formave të vetëvlerësimit.

Larmia e teksteve dëgjimore pasohet edhe nga një tipologji e gjerë detyrash e veprimtarish përmes të cilave synohet të zhvillohen tipat e ndryshëm të dëgjimit, si: për informacion specifik, për informacion global (idenë kryesore, tonin apo fokusin e përgjithshëm të një teksti) si dhe dëgjimi midis rreshtave (inferenca). Për konkretizim, disa nga llojet e veprimtarive të kryera më shpesh janë ato të tipit zgjedhje me alternativa, plotësim fjalish mungesore përmes përshkrimit,

përkufizim termash në varësi të të dhënave në tekst, dhënie përgjigjesh të argumentuara ndaj pyetjeve të ngritura, e vërtetë/e gabuar, ushtrime fjalori, mbajtje shënimesh, detyra me karakter krijues (intervista), riprodhim fjalë për fjalë i një segmenti të caktuar të tekstit, realizim i përmbledhjes së një materiali, krahasim i perspektivave mes dy materialeve të ngjashme. Përmbushja e këtyre detyrave në fletë pune pasohet me veprimtaritë reflektuese – komente në faqe ose në forum (sipas kërkesës).

Nisma e ndërmarrë bëhet sfiduese edhe për arsye se krijimi i materialeve ka kërkuar një periudhë e gjatë hulumtimi në website-e autoritare që siguronin video dhe audio në përputhje me pritshmëritë e programit për këtë nivel formimi. Çdo material i zgjedhur është përpunuar e analizuar më tej duke pasur për udhërrëfyes metodik strategjitë e dëgjimit të konceptuara në disa hallka: veprimtari paradëgjimore, dëgjimore dhe pasdëgjimore, duke u kërkuar studentëve të marrin informacion paraprak të nevojshëm për të parashikuar atë që duhet të dëgjojnë (psh., të dhëna mbi jetën dhe veprimtarinë e Aung San Suu Kyi – lidere e opozitës në Birmani, e cila mban një leksion mbi lirinë, etj). Gjatë dëgjimit të materialit studentëve u kërkohet të mbajnë shënime dhe t'u përgjigjen kërkesave të tipeve të ndryshme. Ndërkaq, studentët monitorojnë në vazhdimësi punën e tyre duke ngritur pyetje e duke marrë sqarime përmes email-it. Për fazën pasdëgjimore nxënësve përgjithësisht u kërkohet të shprehen në forumin e grupit për të dhënë reflektimin e tyre lidhur me temën e porsadëgjuar.

Ky përshkrim i hollësishëm i natyrës së materialeve të krijuara në website dëshmon se konceptimi i tyre dhe realizimi i punës me to u përgjigjet parimeve për një dëgjim të suksesshëm. Sigurisht, në sajë të bashkëpunimit të vazhdueshëm ndërstudentor e pedagog-student duket se gjithçka ka funksionuar në dobi të një pune efektive akademike – mësimore në një mjedis nxitës e komod.

## **PËRFUNDIME**

Në këtë punim ndërmorë një shqyrtim kërkimor - analitik të lidhjes mes përdorimit të website-it si mjedis e mjet për mësimdhënien e dëgjimit dhe zhvillimin e kesaj kompetencës në nivel të përparuar studentor. Metodologjikisht çështja në fjalë u trajtua në punimin tonë si një çështje e hapur. Realizimi i një eksperimenti që na siguroi me të dhënat e nevojshme empirike për të faktuar çdo argument e interpretim nxori në pah se, së pari, mësimdhënia virtuale përmes website-it u përmbahet rreptësisht standardeve pedagogjike për një dëgjim të suksesshëm si në drejtim të autenticitetit të materialeve, domosdoshmërisë për t'u mëshuar proceseve të ashtuquajtura nga lart-poshtë (up-down), ashtu edhe atyre nga poshtë-lart (bottom-up); ekspozimit të studentëve ndaj tipave të ndryshëm të dëgjimit dhe detyrave të shumëllojshme; marrjes në konsideratë e shkallës së vështirësisë së tekstit e deri tek njohja dhe përdorimi sistematik i strategjive të

dëgjimit, duke i atribuar website-it tiparet unike të një katalizatori në zhvillimin e shprehive dëgjimore në gjuhën angleze.

Kontekstualizimi i materialeve dëgjimore online brenda një kuadri shumë më të gjerë e domethënës se ai që ofron klasa tradicionale i nxit dhe u krijon mundësinë studentëve të shohin horizontin e gjerë kulturor përtej elementit gjuhësor të teksteve, pra, përbën edhe avantazhin e madh të mësimdhënies online në lidhje me promovimin edhe të kompetencës ndërkulturore.

## **BIBLIOGRAFIA**

Atay, D., Kurt G., Çamlıbel, Z., Ersin, P., & Kaslioglu, Ö.(2009), The Role of Intercultural Competence in Foreign Language Teaching. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 10/3, 123-135.

Blake, R. J. (2008), *Brave New Digital Classroom – Technology and Foreign Language Learning*, Washington D.C., George Town University Press.

Brown, H. D. (2007), *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*, San Francisco. Pearson Education ESL.

Byram, M.(1997), *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Clevedon: Multilingual Matters.

Byram, M. dhe Tost Planet, M.(2001),*Social identity and European dimension. Intercultural Competence through Foreign Language Learning*. Graz: Council of Europe.

Celce-Murcia, M. (1995), *Discourse Analysis and the Teaching of Listening*,përg. G. Cook dhe B. Seidlhofer, *Principle and Practice in AppliedLinguistics*, 363-378. Oxford: Oxford University Press.

Corbett, J. (2003), *An Intercultural Approach to English Language Teaching*. Clevedon: Multilingual Matters.

Council of Europe (2001),*Common European Framework of Reference for Language Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gilman, R. A. dhe Moody, L. M. (1984), *What Practitioners Say about Listening: Research Implications for the Classroom*. *Foreign Language Annals*, 17, 331-334.

Larzén, E. (2005), *In Pursuit of an Intercultural Dimension in EFL-Teaching*. Finland: ABO Akademi University Press.

Pennington, M. (1995), *The Teacher Change Cycle*.*TESOL Quarterly*, vëll. 29/4, 705-731.

Schulz, R. A. (2007), *The Challenge of Assessing Cultural Understanding in the Context of Foreign Language Instruction*. *Foreign Language Annals*, 40(1), 9-26.

Straffon, D. A. (2003). *Assessing the Intercultural Sensitivity of High School Students Attending an International School*. *International Journal of Intercultural Relations*, 27, 487–501.

Teeler D., Gray P. (2001),*How to Use the Internet in ELT*, Pearson Education Limited.

Turkle, Sh. (1996). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.

Van Dijk, T., A. (1993). Principles of Critical Discourse Analysis. *Discourse & Society*, 4/2, 249-283.

Warschauer, M. (1996), *Virtual Connections: Online Activities and Projects for Networking Language Learners*, Honolulu, HI: University of Hawaii Second Language Teaching and Curriculum Center.

## ***SECTION II***

### ***PRACTICAL CONCERNS ON HOW TO FACE THE CHALLENGES OF INCORPORATING DIGITAL TOOLS TO ESL TEACHING***

## CHALLENGES OF INCORPORATING DIGITAL TOOLS TO ESL TEACHING

**Dr. Erinda Papa**

[epapa@unkorce.edu.al](mailto:epapa@unkorce.edu.al)

**Dr. Eriola Qafzezi**

[eqafzezi@unkorce.edu.al](mailto:eqafzezi@unkorce.edu.al)

**Daniela Carmen Stoica, PhD**

[dstoica@unkorce.edu.al](mailto:dstoica@unkorce.edu.al)

THE EDUCATIONAL WORLD IS CHANGING. FOR YEARS, WE HAVE SEEN AN INCREASE IN THE NUMBER OF ONLINE LEARNING OPPORTUNITIES.

The landscape of education is undergoing a profound transformation with the burgeoning prevalence of digital English language learning opportunities. Over the years, there has been a noticeable surge in the adoption of online platforms and tools designed to facilitate language acquisition. This shift is driven by a confluence of factors, including advancements in technology, globalization, and the increasing recognition of the importance of English proficiency in the interconnected world. The traditional model of language education, confined to physical classrooms and textbooks, is giving way to dynamic and interactive digital platforms that offer learners flexibility and accessibility. As a result, individuals across the globe now have the chance to engage with English language learning resources at their own pace, breaking down geographical barriers and democratizing access to quality education.

The rise of digital English language learning opportunities has not only democratized access but has also revolutionized the pedagogical approach. Interactive multimedia, gamified learning modules, and real-time feedback mechanisms are reshaping the traditional methods of language instruction. These innovative approaches cater to diverse learning styles, making the process more engaging and personalized. Furthermore, the integration of artificial intelligence and machine learning technologies allows for adaptive learning experiences, tailoring content to individual proficiency levels and learning preferences. This paradigm shift in language education is not just about replacing conventional methods with digital alternatives; rather, it signifies a fundamental reimagining of how we approach language acquisition, emphasizing the importance of adaptability, accessibility, and individualized learning in the evolving educational landscape.



## **SOME ISSUES ESL TEACHERS FACE WITH THE DIGITAL TEACHING TOOLS**

English language teachers today confront a myriad of dilemmas when it comes to integrating digital technology into their classrooms. One prominent concern revolves around the digital divide among students. While some learners may have easy access to digital devices and high-speed internet, others might lack such resources. This discrepancy can create an inequitable learning environment, leaving certain students at a disadvantage. English teachers face the ethical dilemma of how to ensure fair access to technology-driven learning tools without exacerbating existing educational inequalities.

Another dilemma lies in the potential loss of genuine human interaction and communication skills. As digital technology takes a more central role in language education, there's a risk that students may rely too heavily on automated tools, hindering the development of essential conversational and interpersonal abilities. Striking the right balance between technology-assisted learning and traditional communication methods becomes a delicate challenge for English language teachers. They must grapple with how to harness the benefits of digital tools without sacrificing the irreplaceable nuances of face-to-face language interaction.

Moreover, the rapid evolution of technology presents a persistent dilemma for educators as they strive to keep pace with ever-changing digital landscapes. Teachers must invest time in continuous professional development to stay informed about the latest language learning applications, platforms, and tools. This raises questions about the sustainability of such efforts and the potential for burnout among educators who must constantly adapt to new technologies. The dilemma centers on finding a harmonious integration of digital tools without overwhelming teachers or compromising the quality of language instruction. In navigating these dilemmas, English language teachers play a crucial role in shaping a balanced and inclusive educational environment that maximizes the benefits of digital technology while mitigating its potential drawbacks.

The question "Do I have the tech savvy?" is a recurring consideration for ESL (English as a Second Language) teachers as they navigate the integration of digital teaching tools into their classrooms. Embracing technology in language education is a dynamic journey, and ESL instructors often find themselves assessing their own technological proficiency. The challenges extend beyond merely using digital devices; teachers grapple with mastering diverse software applications, adapting to online teaching platforms, and ensuring a smooth virtual learning experience for their students. This self-reflection is not just about personal comfort with gadgets but involves evaluating one's ability to leverage technology effectively to enhance

language learning. In an ever-evolving digital landscape, ESL teachers must continually assess and enhance their tech savviness to provide a rich and engaging learning environment for their students while staying attuned to the demands of modern language education.

### ***Moving ESL Classroom to the Cloud: Analysing the Pros and Cons of Teaching English as a Second Language Online***

The integration of technology in education has significantly transformed traditional classrooms, with English as a Second Language (ESL) being no exception. The move to the cloud for ESL instruction has become increasingly prevalent, offering both advantages and disadvantages.

#### **Pros:**

##### **Global Reach:**

**Access for Remote Learners:** Online ESL classrooms break down geographical barriers, allowing access for learners who might not have access to traditional educational institutions. This expands the potential student base globally.

**Cultural Diversity:** The online environment facilitates interaction among students from various cultural backgrounds, providing a rich and diverse learning experience.

##### **Flexibility:**

**Scheduling Flexibility:** Online ESL classes offer flexibility in scheduling, catering to learners in different time zones. This flexibility is beneficial for both teachers and students, accommodating various lifestyles and commitments.

**Self-Paced Learning:** Learners can progress at their own pace, allowing those who need more time to grasp concepts the opportunity to do so without the pressure of a traditional classroom setting.

##### **Rich Multimedia Resources:**

**Interactive Learning Tools:** The online environment allows for the integration of multimedia resources, enhancing engagement through videos, interactive quizzes, and other multimedia elements.

**Digital Learning Platforms:** Teachers can leverage a variety of digital platforms and tools to create an interactive and dynamic learning experience.

##### **Cost-Efficiency:**

**Reduced Infrastructure Costs:** Online ESL classes eliminate the need for physical classrooms, reducing infrastructure costs for educational institutions.

**Resource Accessibility:** Learners can access a wide range of learning materials online, potentially reducing the cost of textbooks and other physical resources.

## **Cons:**

### **Technical Challenges:**

**Internet Dependence:** Reliable internet access is crucial for online ESL classes. Technical issues, such as connectivity problems or hardware malfunctions, can disrupt the learning process.

**Digital Literacy:** Both teachers and students need to be digitally literate to navigate online platforms effectively, posing a potential barrier for some learners.

### **Limited Interaction:**

**Reduced Social Interaction:** Online classes may lack the face-to-face interaction present in traditional classrooms, potentially impacting the development of communication skills and interpersonal relationships.

**Communication Barriers:** Language learners may find it challenging to practice speaking and listening skills in an online environment, limiting their language development.

### **Potential for Distractions:**

**Home Environment:** Learners may face distractions in their home environment, affecting their ability to focus on the lesson. This can be especially challenging for younger learners.

**Technical Distractions:** Technical issues, such as notifications or other online distractions, can divert learners' attention during online classes.

### **Assessment Challenges:**

**Authenticity of Assessments:** Ensuring the authenticity of assessments in an online ESL setting can be challenging, as the potential for plagiarism or external assistance may be higher.

**Limited Monitoring:** Teachers may have limited control over the learning environment, making it difficult to monitor student engagement and participation accurately.

The move of ESL classrooms to the cloud offers a myriad of opportunities, but it also comes with its set of challenges. Balancing the advantages and disadvantages is crucial in determining the effectiveness of online ESL instruction. The key lies in implementing strategies to mitigate the challenges while maximizing the benefits to create a dynamic and inclusive learning environment for English language learners.

## **TOP 25 ONLINE LEARNING RESOURCES FOR STUDENTS**

As a teacher, sometimes you want to give your students access to more than just the run of the mill Wikipedia and Google search results for out of class education.

This is true whether one is teaching at University level or a local High School. The trouble is finding a selection of decent websites to suggest. Thankfully, there are a number of excellent resources available if you know where to look.

Here's a more detailed overview of some online learning resources for ESL students:

### **1. Duolingo (duolingo.com):**

*Overview:* Duolingo is a popular language learning platform that offers a gamified experience. It uses a variety of exercises, including translation, listening, and speaking, to help learners acquire language skills.

*Features:* Interactive lessons, progress tracking, and a community for language learners.

### **2. BBC Learning English (bbc.co.uk/learningenglish):**

*Overview:* BBC Learning English provides a diverse range of multimedia resources, including videos, audio programs, and quizzes, to enhance language skills.

*Features:* News articles, pronunciation guides, vocabulary exercises, and themed lessons.

### **3. British Council - Learn English (learnenglish.britishcouncil.org):**

*Overview:* The British Council's Learn English platform offers a variety of courses, games, and interactive activities for ESL learners of different levels.

*Features:* Grammar lessons, vocabulary exercises, and video content for language practice.

### **4. ESL Library (esllibrary.com):**

*Overview:* ESL Library is a subscription-based service providing lesson plans, worksheets, and other teaching resources for ESL educators and students.

*Features:* Leveled lesson plans, printable materials, and a variety of topics covered.

### **5. Voice of America - Learning English (learningenglish.voanews.com):**

*Overview:* VOA Learning English offers news and feature stories designed for ESL learners, accompanied by transcripts and vocabulary explanations.

*Features:* Current affairs articles, audio recordings, and vocabulary-building exercises.

### **6. Quizlet (quizlet.com):**

*Overview:* Quizlet is a versatile platform that allows users to create and study flashcards. It also offers various study modes and games to reinforce vocabulary.

*Features:* Flashcards, quizzes, and collaborative study sets.

### **7. Memrise (memrise.com):**

*Overview:* Memrise uses mnemonic techniques and interactive games to help learners memorize vocabulary and phrases.

*Features:* Multimedia content, spaced repetition, and user-generated courses.

### **8. FluentU (fluentu.com):**

*Overview:* FluentU incorporates real-world videos with interactive subtitles to provide an immersive language learning experience.

*Features:* Video lessons, interactive subtitles, and vocabulary-building exercises.

### **9. Busuu (busuu.com):**

*Overview:* Busuu combines language learning with a social network, allowing users to practice with native speakers and receive personalized feedback.

*Features:* Language exchange, interactive lessons, and proficiency assessments.

### **10. Randall's ESL Cyber Listening Lab (esl-lab.com):**

*Overview:* Randall's ESL Cyber Listening Lab provides a collection of listening exercises for ESL learners at various proficiency levels.

*Features:* Audio lessons, comprehension quizzes, and vocabulary exercises.

### **11. Breaking News English (breakingnewsenglish.com):**

*Overview:* Breaking News English offers lesson plans based on current news articles, designed to improve reading, listening, and discussion skills.

*Features:* News articles, lesson plans, and comprehension activities.

### **12. ReadWriteThink (readwritethink.org):**

*Overview:* ReadWriteThink provides interactive literacy resources and tools, including lesson plans and student interactives.

*Features:* Reading and writing activities, graphic organizers, and lesson plans.

**13. ManyThings.org (manythings.org):**

*Overview:* ManyThings.org offers a variety of games and activities for ESL learners, covering grammar, vocabulary, and pronunciation.

*Features:* Quizzes, games, and interactive exercises.

**14. EnglishClub (englishclub.com):**

*Overview:* EnglishClub is a comprehensive website providing grammar explanations, vocabulary lists, and interactive exercises.

*Features:* Grammar guides, vocabulary resources, and forums for language learners.

**15. BusyTeacher (busyteacher.org):**

*Overview:* BusyTeacher is a platform for ESL teachers with a vast collection of lesson plans, worksheets, and teaching resources.

*Features:* Lesson plans, worksheets, and a teacher community.

**16. EngVid (engvid.com):**

*Overview:* EngVid offers video lessons on various English topics, covering grammar, vocabulary, pronunciation, and more.

*Features:* Video lessons, quizzes, and teacher-led instruction.

**17. IELTS Liz (ieltsliz.com):**

*Overview:* IELTS Liz focuses on resources for IELTS exam preparation, providing tips, sample questions, and practice materials.

*Features:* IELTS preparation guides, practice tests, and tips.

**18. Dave's ESL Cafe (eslcafe.com):**

*Overview:* Dave's ESL Cafe is a popular online community for ESL teachers and students, featuring forums, job listings, and resources.

*Features:* Job boards, forums, and a collection of teaching resources.

**19. Englishpage (englishpage.com):**

*Overview:* Englishpage offers free English grammar lessons and exercises, covering various grammar topics.

*Features:* Grammar lessons, quizzes, and printable exercises.

**20. Breaking the Barrier (breakingthebarrier.com):**

*Overview:* Breaking the Barrier offers interactive courses for learning Spanish, French, and English, focusing on language immersion.

*Features:* Interactive lessons, cultural content, and multimedia resources.

**21. ReadWriteThink (readwritethink.org):**

*Overview:* ReadWriteThink provides interactive literacy resources and tools, including lesson plans and student interactives.

*Features:* Reading and writing activities, graphic organizers, and lesson plans.

**22. Ello (ello.org):**

*Overview:* Ello provides audio and video resources for listening comprehension, featuring interviews, conversations, and quizzes.

*Features:* Listening exercises, quizzes, and transcripts.

**23. ESL Video (eslvideo.com):**

*Overview:* ESL Video uses videos with quizzes for language learning, allowing learners to practice listening and comprehension skills.

*Features:* Video lessons, quizzes, and user-generated content.

**24. LyricsTraining (lyricstraining.com):**

*Overview:* LyricsTraining helps learners improve their English through music and lyrics, offering interactive exercises based on song lyrics.

*Features:* Listening exercises, vocabulary practice, and a wide selection of songs.

**25. Learn American English Online (learnamericanenglishonline.com):**

*Overview:* Learn American English Online focuses on American English, providing lessons, exercises, and resources for ESL learners.

*Features:* Vocabulary lessons, grammar explanations, and pronunciation guides.

**LESSON PLAN: LISTENING COMPREHENSION WITH ELLLO.ORG**

**Objective:**

Students will improve their listening comprehension skills through an engaging audio lesson from Ello.org.

**Materials:**

Computers or tablets with internet access

Projector and screen

Ello.org website link (specific to the chosen lesson)

Headphones for each student

**Introduction (5 minutes):**

Greet the students and briefly review the importance of listening skills in language learning.

Explain the goal of the lesson: to enhance listening comprehension using authentic materials from EIllo.org.

Provide a quick overview of the chosen EIllo.org lesson.

**Pre-listening Activity (10 minutes):**

Discuss the topic of the audio lesson to activate prior knowledge.

Introduce relevant vocabulary and expressions that might appear in the audio.

Conduct a brief discussion or ask students to share their thoughts on the topic.

**Listening Activity (20 minutes):**

Direct students to EIllo.org and guide them to the specific lesson you've chosen for the class.

Instruct students to listen carefully to the audio. They should focus on understanding the main ideas, details, and any specific information.

After the first listen, have a class discussion about what they understood. Address any challenging parts or vocabulary.

Play the audio again, allowing students to fill in any gaps in their understanding.

Use comprehension questions related to the audio to assess their understanding.

Discuss answers as a class.

**Post-listening Activity (7 minutes):**

Engage students in a follow-up activity related to the audio content. This could be a discussion, a group activity, or a written reflection.

Have students share their thoughts on the audio, express opinions, or relate the content to personal experiences.

**Wrap-up (3 minutes):**

Summarize the key points of the lesson.

Encourage students to continue practicing listening skills outside of the classroom, using resources like EIllo.org.

Assign any homework or additional tasks related to listening comprehension.

**Assessment:**

Informal assessment through class discussions, students' responses to comprehension questions, and participation in post-listening activities.

Remember to adapt the lesson plan according to the proficiency level of your students and the specific features of the chosen EIllo.org lesson. Additionally, you



may need to consider technical aspects, such as internet connectivity and the availability of devices.

## **LESSON PLAN: READING COMPREHENSION FOR ESL GRADE 8 USING DIGITAL TOOLS**

### **Objective:**

Students will improve their reading comprehension skills through the use of digital tools, focusing on a grade-appropriate text.

### **Materials:**

Computers or tablets with internet access for each student  
Projector and screen  
Digital copy of the selected reading passage  
Online annotation tool (e.g., Hypothes.is)  
Quiz creation tool (e.g., Kahoot!)  
Padlet for collaborative activities  
Headphones for each student

### **Introduction (10 minutes):**

Greet the students and briefly discuss the importance of reading comprehension in language learning.  
Introduce the reading passage and provide a brief overview of the topic.  
Activate prior knowledge by discussing any relevant background information or vocabulary.

### **Pre-Reading Activity (15 minutes):**

Display the reading passage on the screen and introduce any challenging vocabulary.  
Ask students to make predictions about the content based on the title and any visuals.  
Introduce the online annotation tool (e.g., Hypothes.is) and demonstrate how to use it for active reading.

### **Reading Activity (35 minutes):**

Instruct students to read the passage individually, using the online annotation tool to highlight key points, ask questions, and make comments.  
Break the class into small groups and assign each group a specific section of the passage to analyze and summarize.  
Have groups share their summaries using Padlet.

**Digital Quiz (15 minutes):**

Create a digital quiz (e.g., Kahoot!) based on the reading passage to assess comprehension.

Instruct students to access the quiz individually using their devices.

Conduct the quiz as a class activity, reviewing the correct answers and discussing any misconceptions.

**Post-Reading Discussion (10 minutes):**

Facilitate a class discussion about the reading, using the Padlet as a reference.

Encourage students to share their annotations and insights.

Discuss any questions or concepts that students found challenging.

**Extension Activity (5 minutes):**

Introduce an extension activity, such as a follow-up writing assignment or a collaborative research task related to the reading.

**Wrap-up (5 minutes):**

Summarize the key takeaways from the reading and discussion.

Emphasize the use of digital tools for active reading and comprehension.

Assign any follow-up tasks or homework related to the lesson.

**Assessment:**

Assess students based on their active participation in the online annotation tool, group collaboration on Padlet, performance in the digital quiz, and contributions to the post-reading discussion.

Adapt this lesson plan based on the specific needs and proficiency levels of your ESL students. Ensure that they are familiar with the digital tools used and that technical aspects are addressed before the lesson begins.

**LESSON PLAN: ESL B2 GRAMMAR CLASS USING DIGITAL TOOLS****Objective:**

Students will reinforce their understanding of verb tenses (specifically, past perfect and past perfect continuous) through interactive online activities and collaborative digital tools.

**Materials:**

Computers or tablets with internet access for each student

Projector and screen

Online grammar resource (e.g., Grammarly, British Council Grammar)

Interactive online exercises (e.g., Quizzes on Quizizz, Kahoot!)

Google Docs for collaborative writing  
Headphones for each student

**Introduction (10 minutes):**

Greet the students and briefly review the importance of mastering verb tenses in English.

Introduce the focus of the lesson: past perfect and past perfect continuous.  
Share the learning objectives for the day.

**Digital Grammar Exploration (15 minutes):**

Direct students to an online grammar resource (e.g., Grammarly or British Council Grammar) that provides explanations and examples of past perfect and past perfect continuous tenses.

Allow students time to explore the resource individually and take notes on key points.

**Interactive Online Exercises (30 minutes):**

Use online platforms such as Quizizz or Kahoot! to create interactive exercises on past perfect and past perfect continuous tenses.

Assign students to complete the exercises individually or in pairs, promoting active engagement with the content.

Review the answers as a class, addressing any common mistakes or misconceptions.

**Collaborative Writing on Google Docs (20 minutes):**

Assign a collaborative writing task on Google Docs where students must use past perfect and past perfect continuous tenses.

Each student or group contributes a paragraph to a collaborative story or dialogue.  
Encourage peer review and editing within the document.

**Peer Review and Discussion (10 minutes):**

Have students exchange documents for peer review. Encourage constructive feedback on the use of verb tenses.

Discuss notable examples and challenges as a class, emphasizing effective application of past perfect and past perfect continuous tenses.

**Wrap-up and Homework Assignment (5 minutes):**

Summarize the key concepts learned during the lesson.

Assign homework that involves practicing the verb tenses through an online exercise or writing task.

Provide additional resources or websites for further self-study.

**Assessment:**

Evaluate students based on their participation in online exercises, contributions to collaborative writing, and engagement in peer review discussions.

Remember to adapt the lesson plan based on the specific needs and preferences of your students. Ensure that they are familiar with the digital tools used and that technical issues are addressed before the lesson begins.

**LESSON PLAN: ESL B2 SPEAKING CLASS USING DIGITAL TOOLS****Objective:**

Students will enhance their B2-level speaking skills through interactive activities and digital tools.

**Materials:**

Computers or tablets with internet access for each student

Projector and screen

Video conferencing platform (e.g., Zoom, Google Meet)

Online whiteboard tool (e.g., Miro, Jamboard)

Digital language resources for vocabulary and grammar support

Timer or clock

Headphones for each student

**Introduction (10 minutes):**

Greet the students and discuss the importance of effective communication in spoken English.

Introduce the focus of the lesson: discussing personal experiences and opinions.

Share the learning objectives for the day.

**Warm-up Activity (15 minutes):**

Use the video conferencing platform to create breakout rooms for pairs or small groups.

Assign a brief warm-up task where students discuss a light topic, such as their favorite hobbies or recent experiences, to ease into the speaking activities.

Encourage the use of digital tools like virtual backgrounds or emojis to enhance communication.

**Digital Vocabulary and Grammar Activity (15 minutes):**

Utilize Quizlet as an online language resource to introduce relevant vocabulary and expressions related to the day's speaking activities.

Integrate a quick grammar review focusing on structures useful for expressing opinions and experiences.

## **Interactive Speaking Tasks (30 minutes):**

### **Speed Discussions:**

Use a timer to organize quick speaking rounds (2-3 minutes each) where students discuss various prompts with different partners in breakout rooms. Emphasize the importance of fluency and spontaneous responses.

### **Debates or Discussions:**

Introduce a debate or discussion topic related to current events or relevant issues. Assign positions to students or let them choose sides. Encourage the use of persuasive language and effective argumentation.

### **Role-play Scenarios:**

Provide digital scenarios or prompts for role-play activities. Assign roles and encourage students to improvise dialogues based on the given situations.

### **Digital Feedback and Reflection (10 minutes):**

Use the online whiteboard tool to gather feedback from students. Create a collaborative board where students can share their thoughts on the speaking activities. Discuss notable examples and areas for improvement as a class.

### **Wrap-up and Homework Assignment (5 minutes):**

Summarize the key speaking skills practiced during the lesson. Assign homework that involves recording a short video where students share their opinions on a given topic. Provide additional resources or websites for further self-study.

### **Assessment:**

Evaluate students based on their participation in speaking activities, use of vocabulary and grammar structures, and engagement in feedback and reflection. Adapt this lesson plan based on the specific needs and preferences of your students. Ensure that they are familiar with the digital tools used and that technical issues are addressed before the lesson begins.

## **ENHANCING LANGUAGE LEARNING WITH VIRTUAL REALIA: 10 EXAMPLES AND THEIR APPLICATION IN ESL CLASSES**

Virtual Realia, the digital representation of real-world objects or artifacts, has become a powerful tool in ESL (English as a Second Language) classrooms. This innovative approach leverages technology to provide authentic language learning experiences, making language acquisition more engaging and relevant for learners. In this section, we will explore 10 examples of Virtual Realia and delve into how they can be effectively used in ESL classes to enhance language proficiency.

### **1. Virtual Museum Tours:**

One compelling example of Virtual Realia is the use of online museum platforms, such as Google Arts & Culture. ESL students can explore artifacts and artworks, providing a rich context for practicing descriptive language and historical vocabulary. Teachers can design activities where students discuss their findings, fostering both speaking and listening skills.

### **2. Digital Newspapers and Magazines:**

Accessing online newspapers and magazines for current news articles is an excellent way to engage ESL learners. Reading and discussing news articles allow students to practice summarizing main points, expressing opinions, and engaging in debates on current events, thus honing their language skills.

### **3. Online Menus:**

Digital menus from restaurant websites or food delivery apps offer a valuable resource for ESL classes. Students can practice ordering food, role-playing as customers and servers, or even write reviews of their virtual dining experiences. This application allows learners to master restaurant-related vocabulary and language used in real-life scenarios.

### **4. Interactive Maps:**

Utilizing online maps or platforms like Google Earth allows ESL students to practice giving directions, describing locations, and engaging in a virtual travel experience. This hands-on approach encourages the use of spatial and directional language, making language learning more interactive and applicable.

### **5. Virtual Tours of Homes:**

Virtual tours of homes on real estate websites with 3D features can facilitate language learning in ESL classes. Students can describe rooms, discuss home features, or practice negotiating language while role-playing as real estate agents or potential buyers.

## **6. Digital Product Reviews:**

Browsing online shopping websites with product reviews provides a unique opportunity for ESL students to engage with persuasive language, opinion expressions, and descriptive vocabulary. Activities involving reading and writing product reviews help learners articulate their thoughts and opinions effectively.

## **7. Digital Storybooks and E-books:**

Access to digital storybooks and e-books allows ESL students to read and discuss stories, summarizing plot points, and creating their own digital storybooks. This example encourages literacy development and creative expression in a digital format.

## **8. Virtual Science Labs:**

Online platforms offering virtual science experiments enable ESL students to follow lab instructions, discuss scientific processes, and write comprehensive lab reports. This application not only reinforces scientific language but also encourages critical thinking and analysis.

## **9. Online Shopping Websites:**

Exploring e-commerce platforms with various products supports ESL learners in creating shopping lists, discussing preferences, negotiating prices, and writing product descriptions. This practical application enhances language skills related to consumerism and everyday transactions.

## **10. Digital Art Galleries:**

Visiting websites showcasing digital art and exhibitions allows ESL students to describe and analyze artworks, discuss artistic styles, and write critiques. This example fosters creativity, cultural awareness, and the use of specialized vocabulary.

## **How to Implement Virtual Realia in the ESL Classroom:**

To effectively integrate Virtual Realia into ESL classes, teachers should design activities that actively engage students in meaningful language practice. These activities should align with language learning objectives and encompass various language skills, including speaking, listening, reading, and writing. Collaborative projects, feedback sessions, and reflections contribute to a holistic language learning experience.

Virtual Realia is a dynamic and innovative approach that transforms language learning into an immersive and authentic experience for ESL students. By harnessing the power of digital tools and resources, educators can create vibrant

and meaningful lessons that bridge the gap between language learning and real-world contexts. Through these 10 examples and their practical applications in ESL classes, educators can inspire students to actively engage with the language and develop proficiency in a way that is both enjoyable and relevant.

## **LESSON PLAN: INTEGRATING MUSEUM TOUR AS VIRTUAL REALIA IN A 45-MINUTE ESL B2 READING CLASS**

### **Objective:**

Students will enhance their reading comprehension skills by engaging with virtual realia through a digital museum tour. They will explore a specific exhibit, practice descriptive language, and discuss their findings collaboratively.

### **Materials:**

Computers or tablets with internet access for each student

Projector and screen

Link to a virtual museum tour (e.g., Google Arts & Culture)

Online collaboration tool (e.g., Padlet or Google Docs)

Writing materials (digital or physical)

Headphones for each student

### **Introduction (5 minutes):**

Greet the students and introduce the concept of Virtual Realia.

Briefly discuss the importance of incorporating authentic materials like a virtual museum tour in language learning.

Present the learning objectives: exploring a digital museum exhibit, enhancing reading comprehension, and practicing descriptive language.

### **Virtual Museum Tour (15 minutes):**

Share the link to a virtual museum tour, ensuring it aligns with the language proficiency level and interests of the students.

Instruct students to explore the exhibit individually, paying attention to details, descriptions, and any accompanying text.

Encourage the use of headphones for an immersive experience.

### **Interactive Discussion (10 minutes):**

Bring the class back together and initiate a discussion about the virtual museum tour.

Encourage students to share interesting findings, ask questions, and discuss any challenges they encountered.

Guide the discussion using targeted questions related to the exhibit.



**Descriptive Language Practice (10 minutes):**

Use an online collaboration tool (e.g., Padlet or Google Docs) to create a shared document.

Assign each student or group a specific artifact or section from the virtual exhibit.

Instruct students to write a descriptive paragraph about their assigned artifact, focusing on details, colors, shapes, and historical or cultural significance.

Collaborative Activity (5 minutes):

Have students read and comment on each other's descriptive paragraphs within the collaborative document.

Encourage positive feedback, questions, and additional insights.

**Closure and Homework Assignment (5 minutes):**

Summarize the key points of the lesson and emphasize the importance of descriptive language in reading comprehension.

Assign homework that involves writing a short reflection on their virtual museum experience, highlighting specific language improvements and cultural insights.

**Assessment:**

Assess students based on their participation in the virtual museum tour, contributions to the descriptive language activity, and the quality of their collaborative interactions.

**Extension/Adaptation:**

For additional speaking practice, allocate time for students to present their descriptive paragraphs to the class.

Integrate a vocabulary-building activity by highlighting and discussing new words or phrases encountered during the museum exploration.

Encourage students to explore additional virtual exhibits or online resources related to the theme for further reading practice.

**Note:** Ensure that students have access to the necessary technology, and the virtual museum tour link is accessible before the lesson. Additionally, provide guidance on using the online collaboration tool if students are not familiar with it.