

Mjete/materiale didaktike të realizuara duke përdorur realitetin e shtuar dhe virtual

DEL 3.4 - WP3



Co-funded by the
European Union

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.



Co-funded by the
European Union

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Tabela e përmbajtjes

Parathënie	4
1. Hyrje	5
1.1 Sfondi dhe arsyet	5
1.2 Objektivi i rezultatit 3.4	5
1.3 Fushëveprimi i raportit	5
2. Reagime nga procesi i pilotimit	6
2.1 Përmbledhje e fazës së pilotimit	6
2.2 Vështrime sasiore dhe cilësore	6
2.3 Përmbledhje e reagimeve	6
3. Zhvillimi i mjeteve didaktike duke përdorur Eon Reality	7
3.1 Hyrje në realitetin Eon	7
3.2 Pse realiteti Eon?	7
3.3 Karakteristikat e paketës së mjeteve të zhvilluara me Eon reality	7
3.4 Përfitimet e përdorimit të realitetit Eon për paketën e mjeteve	8
3.5 Mundësi të ardhshme me Eon Reality	9
4. Materiale mbështetëse didaktike	9
4.1 Përputhja me Kurrikulat	9
4.2 Video të zhvilluara duke përdorur Eon Reality	9
4.3 Roli i materialeve didaktike në përmirësimin e të nxënit	12
4.4 Reagime mbi materialet mbështetëse	12
4.5 Rekomandime për zhvillimin e ardhshëm të materialeve	13

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.



Co-funded by the
European Union

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

Parathënie

Ky raport përshkruan procesin e përmirësimit për Paketën e Mjeteve Didaktike të zhvilluar duke përdorur teknologji të realitetit të shtuar dhe virtual (AR/VR) siç është realiteti EON. Paketa e Mjeteve, e projektuar për të përmirësuar arsimin dhe trajnimin profesional në sektorët e turizmit dhe mikpritjes, iu nënshtrua një faze të gjerë pilotimi që përfshinte studentë, edukatorë dhe trajnerë profesionalë.

Fokusi i këtij raporti është të vlerësojë reagimet e mbledhura gjatë fazës së pilotimit dhe të përshkruajë përmirësimet pasuese që do të zbatohen. Procesi i përmirësimit synon të adresojë fushat e identifikuara të përmirësimit, me theks të veçantë në:

- Përmirësimi i përdorshmërisë së Toolkit për të siguruar një përvojë përdoruesi të pandërprerë dhe intuitive në kontekste të ndryshme arsimore dhe profesionale.
- Përmirësimi i shkallës së aftësisë për të përjetuar, duke shfrytëzuar veçoritë AR/VR për të ofruar mjedise mësimore gjithëpërfshirëse, tërheqëse dhe efektive.

Reagimet e marra gjatë pilotimit nxorën në pah pikat e forta kryesore dhe fushat që kërkojnë zhvillim të mëtejshëm. Bazuar në këto njohuri, të gjitha përmirësimet e nevojshme do të hartohen dhe dokumentohen me kujdes në këtë raport për të siguruar që Paketa e Mjeteve të përmbushë qëllimet e saj të synuara dhe të vazhdojë të evoluojë si një burim i vlefshëm arsimor.

Ky dokument shërben si një dokument i procesit të pilotimit dhe si një udhërrëfyes për përmirësimin e vazhdueshëm të Pakos së Mjeteve, me qëllim maksimizimin e ndikimit të tij në rezultatet e mësimdhënies dhe të të nxënësve.



Co-funded by the
European Union

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

1. Hyrje

1.1 Sfondi dhe arsyet

Paketa Didaktike, e zhvilluar duke përdorur teknologjitë e realitetit të shtuar dhe virtual (AR/VR), përfaqëson një hap të rëndësishëm në modernizimin e arsimit profesional. I projektuar për të përmirësuar përvojën e të nxëniet për studentët dhe për të përmirësuar rezultatet e trajnimit në sektorët e turizmit dhe mikpritjes, Paketa Didaktike ofron simulime interaktive, gjithëpërfshirëse dhe praktike të përshtatura me nevojat e industrisë.

Faza e pilotimit, e zhvilluar me studentë, edukatorë dhe trajnerë profesionalë, ishte thelbësore në mbledhjen e reagimeve për të vlerësuar përdorshmërinë, angazhimin dhe efektivitetin e përgjithshëm të Paketës së Mjeteve. Këto reagime formojnë themelin për procesin e përmirësimit, duke siguruar që Paketa e Mjeteve përmbush objektivat e saj për të ofruar përvoja arsimore me cilësi të lartë.

1.2 Objektivi i rezultatit 3.4

Ky raport përqendrohet në Rezultatit 3.4, i cili synon të dokumentojë përmirësimet e bëra në Paketë të Mjeteve bazuar në reagimet e mbledhura gjatë fazës së pilotimit. Objektivat kryesore të këtij procesi përmirësimi janë:

- Adresoni çdo sfidë të hasur gjatë fazës së pilotimit për të siguruar një përvojë intuitive dhe miqësore për përdoruesit për të gjithë palët e interesuara.
- Përmirësoni aspektet gjithëpërfshirëse dhe interaktive të Toolkit për të angazhuar më mirë përdoruesit dhe për të ofruar një përvojë më të thellë dhe më efektive të të nxëniet.

1.3 Fushëveprimi i raportit

Raporti përshkruan procesin e rafinimit të bazuar në reagime për Paketën e Mjeteve Didaktike. Në mënyrë specifike, ai:

- Detajon reagimet e mbledhura gjatë fazës pilotuese, duke theksuar fushat që kanë nevojë për përmirësim.
- Ofron një përmbledhje të materialeve mbështetëse, të tilla si videot AR/VR të zhvilluara për t'u përshtatur me objektivat e Toolkit-it.
- Përmbledh hapat e mëtejshëm për të siguruar që Paketa e Mjeteve të vazhdojë të evoluojë si një burim efektiv arsimor.

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.



Co-funded by the
European Union

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

2. Reagime nga procesi i pilotimit

2.1 Përmbledhje e fazës së pilotimit

Faza pilotuese e Paketës së Mjeteve Didaktike u krye me qëllimin kryesor vlerësimin e përdorshmërisë së saj. Kjo fazë përfshiu pjesëmarrjen aktive nga studentët, edukatorët dhe trajnerët profesionalë nga institucionet partnere. Pilotimi u përqendrua në testimin e aftësive të Paketës së Mjeteve në ofrimin e përvojave mësimore gjithëpërfshirëse dhe interaktive duke përdorur teknologjitë AR/VR.

Gjatë kësaj faze:

- Studentët u trajnuan se si të lundronin dhe ta përdornin në mënyrë efektive Pakon e Mjeteve, duke i lejuar ata të eksploronin veçoritë e tij të ndryshme.
- Edukatorët dhanë reagime mbi përputhshmërinë e Paketës së Mjeteve me objektivat e të nxënit dhe lehtësinë e integritit të saj në praktikat e mësimdhënies.

2.2 Vështrime sasiore dhe cilësore

Reagimet u mblodhën përmes anketave, intervistave dhe vëzhgimeve gjatë seancave pilotuese. Informacionet kryesore përfshijnë:

Rezultatet Sasiore:

- 85% e pjesëmarrësve e vlerësuan Pakon e Mjeteve si "të dobishme" ose "shumë të dobishme".
- 78% raportuan një rritje në angazhimin e tyre krahasuar me metodat tradicionale të të nxënit.

Vëzhgime cilësore:

- Studentët e përshkruan Pakon e Mjeteve si "inovatore" dhe "tërheqëse", me njërin që tha: "Ndihet sikur mëson duke punuar në një mjedis real".
- Edukatorët theksuan rëndësinë e rafinimit të përmbajtjes për të adresuar nivele të ndryshme aftësish dhe nevoja specifike të industrisë.

2.3 Përmbledhje e reagimeve

Faza e pilotimit ofroi një kuptim gjithëpërfshirës të pikave të forta dhe të kufizuara të Toolkit-it. Ndërsa veçoritë gjithëpërfshirëse dhe interaktive u vlerësuan gjerësisht, reagimet nënvizuan gjithashtu rëndësinë e përmirësimit të përdorshmërisë dhe zgjerimit të gamës së skenarëve të të nxënit. Këto njohuri shërbyen si bazë për procesin e përmirësimit.

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.



Co-funded by the
European Union

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

3. Zhvillimi i mjeteve didaktike duke përdorur Eon Reality

3.1 Hyrje në realitetin e Eon-it

Paketa e Mjeteve Didaktike u zhvillua duke përdorur **Eon Reality**, një platformë kryesore në teknologjinë e realitetit të shtuar dhe virtual (AR/VR). Eon Reality njihet për zgjidhjet e saj inovative që mundësojnë krijimin e materialeve trajnuese dhe edukative gjithëpërfshirëse, interaktive dhe miqësore për përdoruesit. Platforma ofron mjete për hartimin e simulimeve të detajuara që imitojnë nga afër skenarët e botës reale, duke e bërë atë një zgjedhje ideale për arsimin profesional.

3.2 Pse realiteti Eon?

Vendimi për të përdorur Eon Reality u bazua në aftësinë e tij për të:

- **Mbështetja e Përvojave të të Mësuarit AR/VR:** Platforma ofron veçori të përparuara për krijimin e simulimeve realiste, duke rritur angazhimin dhe mbajtjen mend të nxënësve.
- **Mundësoni Ndërveprimin e Përdoruesit:** Mjetet intuitive të Eon Reality u lejojnë përdoruesve të angazhohen në mënyrë aktive me skenarët, duke nxitur të mësuarit praktik.
- **Sigurimi i Aksesueshmërisë:** Pajtureshmëria e tij në të gjitha pajisjet siguron që Paketa e Mjeteve të mund të aksesohet nga nxënësit dhe edukatorët që përdorin platforma të ndryshme.
- **Lehtësimi i Zhvillimit të Shpejtë:** Mjetet e platformës e përmirësojnë krijimin e përmbajtjes, duke mundësuar zhvillimin e materialeve me cilësi të lartë brenda një afati kohor të arsyeshëm.

3.3 Karakteristikat e paketës së mjeteve të zhvilluara me realitetin Eon

Eon Reality luajti një rol të rëndësishëm në krijimin e komponentëve kryesorë të Setit të Mjeteve Didaktike:

1. Skenarë gjithëpërfshirës

- Simulimet AR/VR u zhvilluan për të pasqyruar detyrat e botës reale në turizëm dhe mikpritje, të tilla si ngritja e hapësirave të ngrënies, rregullimi i dhomave dhe ruajtja e standardeve të higjienës.
- Çdo skenar u hartua për të replikuar sfidat specifike të industrisë, duke u ofruar nxënësve përvojë praktike.

2. Modulet interaktive



Co-funded by the
European Union

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

- Nxënësit mund të bashkëveprojnë me mjedise virtuale, siç janë manipulimi i objekteve, zgjidhja e problemeve dhe marrja e vendimeve.
- Këto ndërveprime rrisin aftësitë e të menduarit kritik dhe të vendimmarrjes, duke i përgatitur nxënësit për role profesionale.

3. Integrimi i Materialeve Mbështetëse

Dy video mësimore u krijuan duke përdorur Eon Reality, të cilat ofrojnë udhëzime vizuale mbi:

- Organizimi i shërbimit të ushqimit dhe tavolinave: Demonstrimi i rregullimit të tavolinave dhe praktikave të higjienës.
- Rregullimi dhe Pastrimi i Dhomës: Ofrimi i teknikave të mirëmbajtjes hap pas hapi.

4. Ndërfaqe e lehtë për t'u përdorur

- Dizajni intuitiv i platformës siguron që si nxënësit ashtu edhe edukatorët të mund të lundrojnë në Toolkit me lehtësi.
- Karakteristika të tilla si ndjekja e progresit dhe reagimet në kohë reale janë integruar pa probleme.

3.4 Përfitimet e përdorimit të realitetit Eon për paketën e mjeteve

Përdorimi i Eon Reality ka rritur ndjeshëm efektivitetin e Setit të Mjeteve Didaktike duke:

- **Rritja e Angazhimit:** Natyra gjithëpërfshirëse e skenarëve AR/VR i mban nxënësit të përfshirë në mënyrë aktive në trajnimin e tyre.
- **Përmirësimi i Ruajtjes së Informacionit:** Elementet interaktive të Toolkit sigurojnë që nxënësit ta ruajnë informacionin në mënyrë më efektive krahasuar me metodat tradicionale.
- **Ofrimi i fleksibilitetit:** Seti i mjeteve mund të përshtatet për t'iu përshtatur nevojave dhe konteksteve të ndryshme të të nxënësit, falë veçorive të personalizueshme të platformës.
- **Mbështetja e Edukatorëve:** Mjetet e platformës u mundësojnë edukatorëve të krijojnë dhe të ofrojnë përmbajtje që përputhet me objektivat e të nxënësit dhe standardet profesionale.

•

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.



Co-funded by the
European Union

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

3.5 Mundësi të ardhshme me Eon Reality

Duke u bazuar në suksesin e Paketës së Mjeteve, mundësitë e ardhshme përfshijnë:

- **Zgjerimi i Skenarëve:** Zhvilloni simulime shitesë që mbulojnë detyra të avancuara dhe të specializuara në turizëm dhe mikpritje.
- **Integrimi me Platformat LMS:** Lidhni përmbajtjen e Eon Reality me sistemet e menaxhimit të të nxënësve për akses dhe ndjekje të centralizuar.
- **Zbatime Ndërsektoriale:** Eksploroni përdorimin e Eon Reality për trajnim profesional në industri të tjera, të tilla si kujdesi shëndetësor, prodhimi dhe IT.

4. Materiale mbështetëse didaktike

4.1 Përputhja me Planprogramet

Zhvillimi i Setit të Mjeteve Didaktike është udhëhequr ngushtë nga dy programe mësimore kryesore të hartuara për të adresuar nevojat specifike të trajnimit profesional në sektorët e turizmit dhe mikpritjes:

1. Përgatitja e hapësirave dhe mjediseve për shërbimin e ushqimit dhe tavolinave:

Ky program mësimor përqendrohet në organizimin dhe përgatitjen e hapësirave të ngrënies, vendosjen e tavolinave dhe respektimin e standardeve të larta të higjienës dhe estetikës. Ai thekson aftësitë praktike si vendosja e tavolinave , organizimi i banketeve dhe etiketa e shërbimit ndaj klientit.

2. Ngritja, Organizimi dhe Pastrimi i Dhomave:

Ky program mësimor u ofron nxënësve aftësitë për të pastruar, dezinfektuar dhe organizuar dhomat e hotelit, duke siguruar rehati dhe siguri për mysafirët. Ai përfshin teknikat për shtrimin e krevateve, pastrimin e sipërfaqeve dhe raportimin e mirëmbajtjes, si dhe respektimin e protokolleve të higjienës dhe standardeve të sigurisë.

Këto programe mësimore sigurojnë që përmbajtja e Toolkit të ishte e rëndësishme dhe në përputhje me kërkesat e industrisë në botën reale, duke formuar bazën për zhvillimin e skenarëve AR/VR dhe materialeve mbështetëse.

4.2 Video të zhvilluara duke përdorur Eon Reality

Dy video nga platforma Eon Reality u gjeneruan për të përmirësuar përvojën e të nxënësve:



Co-funded by the
European Union

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

1. Video 1: Organizimi i shërbimit të ushqimit dhe tavolinës (<https://share.eon-xr.com/lesson/173/951429>)

Demonstron aftësi praktike për ngritjen e tavolinave dhe hapësirave të ngrënies, duke përfshirë:

- Rregullimi i mobiljeve dhe dekorimeve për të krijuar një atmosferë tërheqëse.
- Duke ndjekur standardet e higjienës dhe protokollet e shërbimit ndaj klientit.
- Përgatitje për lloje të ndryshme ngjarjesh si bankete, bufe dhe darka zyrtare.

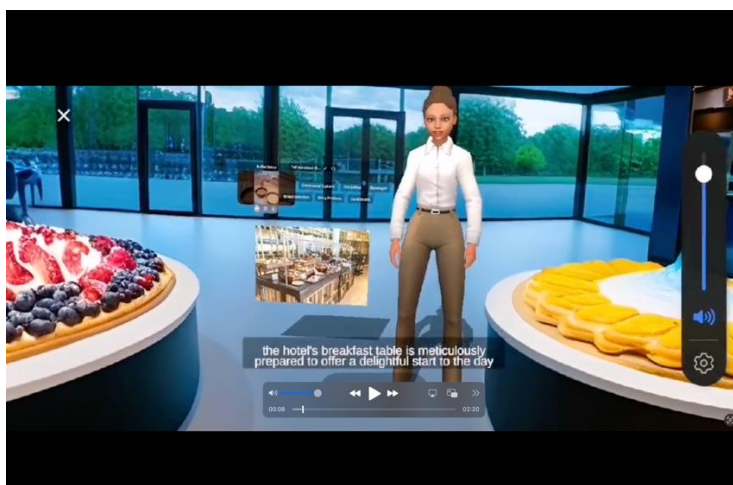


Figura 1 Pamje e ekranit nga EON



Co-funded by the
European Union

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

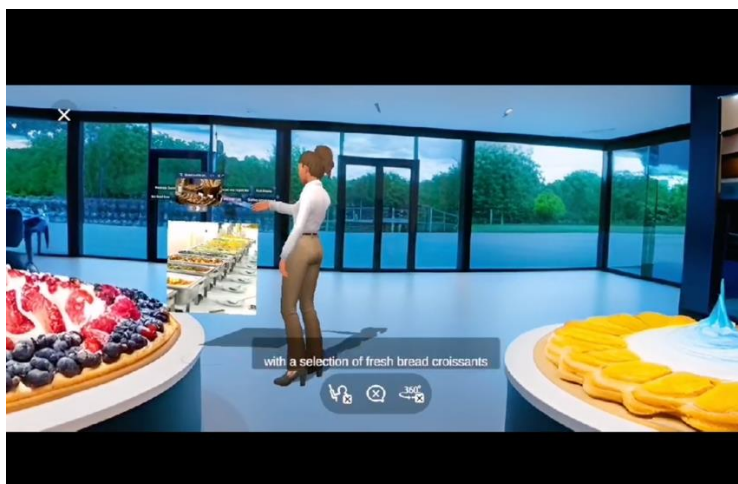


Figura 2 Pamje e ekranit nga EON

2. Video 2: Teknikat e Rregullimit të Dhomës dhe Pastrimit (<https://share.eon-xr.com/lesson/173/922374>)

Ofron një përshkrim të detajuar të detyrave të mirëmbajtjes, të tilla si:

- Hapat e detajuar për pastrimin dhe organizimin e dhomave dhe banjove të hotelit.
- Përdorimi i mjeteve, detergjentëve dhe metodave të përshtatshme për të siguruar pastërtinë dhe higjienën.
- Teknika për rregullimin e shtretërve, plotësimin e ambienteve dhe krijimin e një atmosfere mikpritëse për mysafirët.
- Vëmendje ndaj privatësisë së mysafirëve dhe trajtimit të sendeve personale.

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.



Co-funded by the
European Union

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

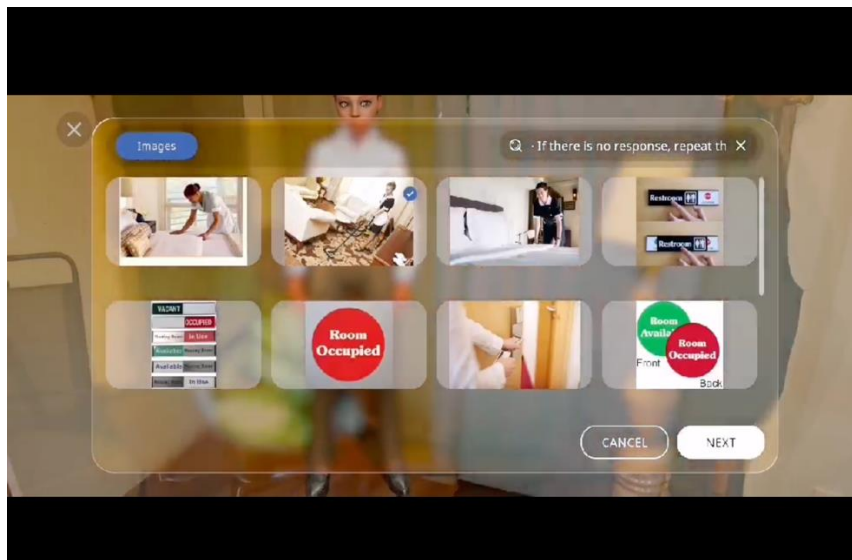


Figura 3: Pamje e ekranit nga EON

4.3 Roli i materialeve didaktike në përmirësimin e të nxënit

Përfshirja e këtyre videove e ka përmirësuar ndjeshëm Paketën e Mjeteve Didaktike duke i ofruar një dimension praktik dhe vizual përvojës së të nxënit. Përmes demonstrimeve të detajuara, videot mbushin boshllëqet në të kuptuarit, duke i bërë detyrat komplekse më të arritshme dhe më të lehta për t'u replikuar. Nxënësit mund të vëzhgojnë zbatimet në botën reale të njohurive teorike, duke fituar një kuptim më të qartë dhe më gjithëpërfshirës të koncepteve profesionale.

Për më tepër, videot shtojnë kontekst të vlefshëm, duke i ndihmuar praktikantët të lidhin të nxënit e tyre në klasë me praktikën e industrisë. Ky integrim i elementëve vizualë, dëgjimorë dhe interaktivë siguron që Paketa e Mjeteve mbështet një gamë të larmishme stileshe të të nxënit, duke i përshtatur njësoj nxënësve vizualë, përpunuesve dëgjimorë dhe praktikuesve praktikues. Duke i kombinuar këto elementë, videot e bëjnë procesin e të nxënit më tërheqës dhe efektiv, duke nxitur një kuptim më të thellë dhe më praktik të aftësive që mësohen.

4.4 Reagime mbi materialet mbështetëse

Reagimet nga faza pilotuese nxorën në pah efektivitetin e videove si mjete plotësuese të të nxënit:

- Studentët: Raportuan besim më të madh në kryerjen e detyrave pas shikimit të videove.

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.



Co-funded by the
European Union

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.

- Edukatorët: Vlerësojnë videot për qartësinë dhe përputhshmërinë e tyre me objektivat profesionale.
- Trajnerët: Rekomandohet të përfshihen më shumë video për të mbuluar skenarë shtesë dhe teknika të avancuara.

4.5 Rekomandime për zhvillimin e ardhshëm të materialeve

Për të përmirësuar më tej Paketën e Mjeteve Didaktike, janë propozuar disa rekomandime për të zgjeruar funksionalitetin dhe efektivitetin e saj. Një nga sugjerimet kryesore është zhvillimi i videove shtesë që trajtojnë skenarë të avancuar, të tilla si menaxhimi i sfidave të papritura ose ofrimi i shërbimeve të specializuara. Këto materiale të avancuara do t'u lejonin nxënësve të eksploronin aspekte më komplekse dhe të nuancuara të trajnimit profesional, duke i përgatitur ata për situata të botës reale që kërkojnë përshtatshmëri dhe aftësi për zgjidhjen e problemeve.

Përveç kësaj, rekomandohet përfshirja e kuizeve dhe simulimeve interaktive për të angazhuar në mënyrë aktive nxënësit dhe për të testuar kuptimin e tyre të përmbajtjes së videos. Këto veçori do të ofronin reagime të menjëhershme, duke përforcuar rezultatet e të nxënit dhe duke siguruar që praktikantët të mund të zbatojnë njohuritë e tyre në mënyrë efektive.

Së fundmi, ofrimi i udhëzuesve dhe listave të kontrollit të shkarkueshme do të rriste shumë aksesin, duke mbështetur nxënësit që mund të kenë nevojë për burime jashtë linje për studim dhe praktikë. Këto materiale plotësuese do të shërbenin si mjete praktike, duke u lejuar përdoruesve të shqyrtojnë informacionin thelbësor dhe të qëndrojnë të organizuar ndërsa zotërojnë aftësitë e tyre. Së bashku, këto përmirësime do të siguronin që Seti i Mjeteve të mbetet një burim i gjithanshëm dhe gjithëpërfshirës për arsimin profesional.



Co-funded by the
European Union

EACEA - Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në VET, Nr.101092478 – V.I.R.T.U.A.L.

Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbajtjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbajtur në të.