

Udhëzues për Trajnerë (zbatimi i kurrikulës)

DEL 4.2 – WP4

1



Co-funded by the
European Union

EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n
101092478 — VIRTU.AL

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

Indeksi

Hyrje	3
1. Platforma	5
1.1. Tutoriali EON	6
2. Një storyboard për kurrikulën e trajnimit në një mjedis virtual (Hotel)	13
3. Një storyboard për kurrikulën e trajnimit në një mjedis virtual (Restorant)	20
4. Maksimizimi i potencialit të VR-së përmes Mësimit Përvojësor	24
5. Metodologjitë për vlerësimin e të nxënit në kontekstin e mësimdhënies së ofruar në platforma virtuale ose gjithëpërfshirëse	45
6. Propozim për kurse trajnimi mbi AR dhe VR në Mikpritje dhe Restorant	51
6.1 Titulli i Kursit: <i>Hyrje në AR dhe VR në Mikpritje</i>	52
6.2 Titulli i kursit: <i>Aplikime të avancuara të VR dhe AR në mikpritje</i>	54
6.3 Titulli i kursit: <i>Zbatime të Avancuara të VR dhe AR në Ushqim dhe Pije</i>	56
Moduli: Dizajni i Menysë Gjithëpërfshirëse	57
6.4 Titulli i kursit: <i>Integrimi i VR/AR në Menaxhimin e Mikpritjes dhe Restoranteve</i>	59
7. Bibliografia	61

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Hyrje

Ky udhëzues është hartuar për t'i pajisur edukatorët me mjetet dhe aftësitë e nevojshme për të shfrytëzuar plotësisht potencialin e teknologjisë gjithëpërfshirëse për të ofruar një përvojë arsimore inovative dhe tërheqëse për studentët. Në një botë gjithnjë e më të globalizuar dhe të ndërlidhur, trajnimi në sektorin e turizmit kërkon një qasje dinamike dhe adaptive. Aftësitë e nevojshme në industrinë e turizmit janë vazhdimisht në zhvillim dhe nevoja për t'u përshtatur shpejt me skenarë dhe teknologji të reja është bërë thelbësore. Platforma virtuale gjithëpërfshirëse që do të shqyrtojmë në këtë udhëzues përfaqëson një përgjigje ndaj kësaj nevoje, duke ofruar një mjedis mësimor interaktiv dhe realist ku studentët mund të zhvillojnë aftësi praktike dhe teorike në një mënyrë të sigurt dhe stimuluese.

Përshtatja e teknologjive gjithëpërfshirëse në trajnimin në turizëm ofron përfitime të shumta si për studentët ashtu edhe për mësuesit. Një platformë virtuale gjithëpërfshirëse lejon:

- **Përvoja Realiste** : Simulon situata të jetës reale në kontekstet e turizmit, duke i mundësuar studentëve të fitojnë aftësi praktike në një mjedis të kontrolluar dhe pa rrezik.
- **Mësimi Aktiv** : Promovon të nxënit aktiv dhe tërheqës, ku nxënësit nuk janë thjesht spektatorë, por pjesëmarrës aktivë në procesin e të nxënit.
- **Qasja në Burimet Globale** : Jep qasje në burime dhe skenarë mësimorë që mund të mos jenë të disponueshëm në nivel lokal.
- **Fleksibilitet dhe Përshtatje** : Lejon fleksibilitet më të madh në mësimdhënie dhe mundësinë për të personalizuar të nxënit sipas nevojave të secilit student.
- **Integrimi i Aftësive të Avancuara Dixhitale** : Promovim i përvetësimit të aftësive të avancuara dixhitale, të cilat janë thelbësore në një treg pune gjithnjë e më të orientuar drejt teknologjisë.

Objektivi kryesor i këtij Udhëzuesi është të ofrojë një kuptim të qartë të funksionaliteteve dhe potencialit të platformës virtuale gjithëpërfshirëse, si dhe të ofrojë këshilla praktike dhe strategji edukative për integrimin efektiv të saj në kurrikulë. Ndër qëllimet specifike që synojmë të arrijmë janë:

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- **Hyrje në Platformë** : Njohja e mësuesve/trajnerëve me ndërfaqen dhe funksionalitetet kryesore të platformës.
- **Përdorimi Edukativ**: Paraqitja e shembujve praktikë se si platforma mund të përdoret për të përmirësuar mësimdhënien e temave që lidhen me turizmin.
- **Krijimi i Përvojave Zhytëse**: Ofrimi i udhëzimeve se si të krijosh dhe personalizosh përvojat zhytëse të përshtatura për nevojat specifike arsimore.
- **Vlerësimi dhe Monitorimi**: Përshkrimi i mjeteve dhe metodave për të vlerësuar aftësitë e studentëve dhe për të monitoruar progresin e tyre brenda platformës.

Ky udhëzues propozon gjithashtu dy skica skenarësh për të krijuar mësimet virtuale në të ardhmen rreth temave të zgjedhura që lidhen me kurrikulat e identifikuar.

Së fundmi, udhëzuesi përmban programe të ndryshme trajnimi, të drejtuara për mësuesit/trajnerët, për t'i aftësuar ata në mësimdhënie duke përdorur teknologjitë dixhitale në sektorët e mikpritjes dhe restoranteve.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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. Platforma EON

Aktivitetet trajnuese gjithëpërfshirëse të Projektit VIRTu.AL do të zhvillohen përmes Platformës EON. Ky udhëzues synon të ofrojë një gamë informacioni mbi funksionalitetet dhe ndërfaqen e përdoruesit të EON-XR, një platformë për krijimin dhe përdorimin e mësimëve të realitetit të shtuar dhe virtual. Kjo platformë është projektuar të jetë miqësore për përdoruesit, duke u lejuar edhe përdoruesve pa përvojë në programim të krijojnë përmbajtje interaktive dhe tërheqëse AR/VR për mësim dhe trajnim.

Një përmbledhje më e detajuar e këtyre veçorive specifike është e disponueshme në shtojcën e këtij dokumenti (e ofruar nga menaxheri i Platformës). Platforma ofron dy lloje kryesore mësimesh: mësimet 3D dhe mësimet 360°. Për të dyja, është e mundur të krijoni dhe modifikoni përmbajtje, të shtoni lloje të ndryshme mediash (audio, video, PDF, imazhe) dhe aktivitete interaktive siç janë kuizet.

Ndërfaqja e përdoruesit përfshin seksione të tilla si Përmbledhje, Informacion, Statistikat dhe Regjistrat e Auditimit për të menaxhuar mësimet. Përdoruesit mund të fillojnë mësimet, t'i ndajnë ato dhe të organizojnë seanca takimesh bashkëpunuese. Për mësimet 3D, janë të disponueshme veçori si shënime, shpërthime pjesësh, shikim me rreze X dhe animacione. Mësimet 360° ofrojnë veçori të ngjashme të përshtatura për mjedisin panoramik.

Platforma mbështet krijimin e përmbajtjes përmes mjeteve të tilla si Text-to-Speech për gjenerimin e narracioneve audio dhe ofron funksione regjistrimi 3D për të kapur ndërveprimet me modelet. EON-XR gjithashtu përfshin një bibliotekë burimesh, menaxhim listash dëgjimi dhe paketash, si dhe mjete për optimizimin e përmbajtjes. Përdoruesit mund të filtrojnë dhe organizojnë materialet e tyre edukative.

Së fundmi, platforma ofron funksionalitete për seancat e takimeve XR, duke lejuar bashkëpunime në kohë reale midis pjesëmarrësve të shumtë në mjedise virtuale ose të shtuara. Në përgjithësi, EON-XR paraqitet si një zgjidhje gjithëpërfshirëse për krijimin, menaxhimin dhe ndarjen e përvojave të të nxënit gjithëpërfshirës në 3D dhe 360°, dhe ofron burime mbështetëse, duke përfshirë tutoriale video dhe udhëzues përdoruesi.

Ja një përmbledhje e funksionimit të tij:

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- Përdoruesit hyjnë në platformë përmes një shfletuesi interneti në <https://eon-xr.com>, qoftë si përdorues individualë ose si anëtarë të një institucioni të regjistruar.
- Përdoruesit mund të krijojnë dy lloje mësimesh:
 - Mësime 3D: bazuar në modele interaktive 3D
 - Mësime 360°: bazuar në imazhe gjithëpërfshirëse 360 gradë
- Platforma mbështet importimin e llojeve të ndryshme të përmbajtjes, duke përfshirë modelet CAD, të dhënat PLM, modelet e skanuara dhe media të tjera.
- Përdoruesit mund të shtojnë elementë interaktivë në mësimet, të tilla si shënime, kuize, audio, video dhe PDF.
- EON ofron mjete si Text-to-Speech për gjenerimin e narracioneve audio dhe regjistrimin 3D për të kapur ndërveprimet me modelet.
- Përdoruesit mund të organizojnë mësimet në lista dëgjimi dhe paketa për menaxhim efikas. Mësimet mund të ndahen me përdorues të tjerë dhe mbështesin seancat bashkëpunuese të takimeve XR.
- Përmbajtja e krijuar mund të publikohet në mbi 30 pajisje të ndryshme, nga telefonat inteligjentë te syzet AR dhe kufjet VR.
- Platforma ofron mjete për vlerësimin e të nxënësve dhe analizën e të dhënave të përdorimit.
- EON-XR mund të integrohet me sistemet e menaxhimit të të nxënësve (LMS) dhe sisteme të tjera të ndërmarrjeve.

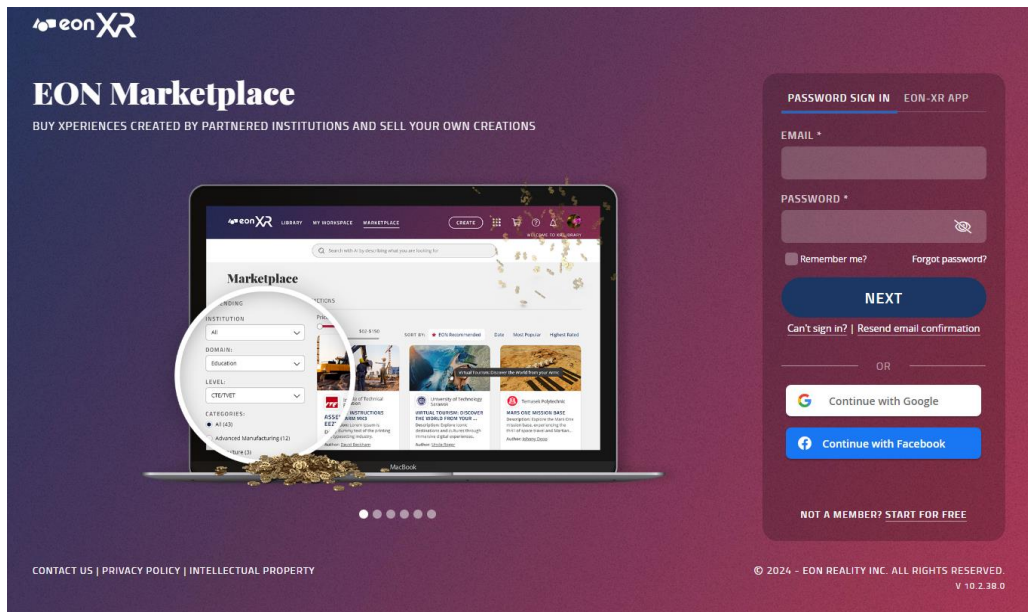
1.1. Tutoriali EON

Ja tutoriali se si të krijoni një mësim bazë 3D duke përdorur platformën EON-XR ¹.

¹Shënim: Shembujt e dhënë në tutorialin e shkurtër vijues nuk lidhen posaçërisht me produktet e trajnimit VIRTUAL.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- **Hyni në platformë** : Shkoni te <https://eon-xr.com> dhe hyni me kredencialet tuaja

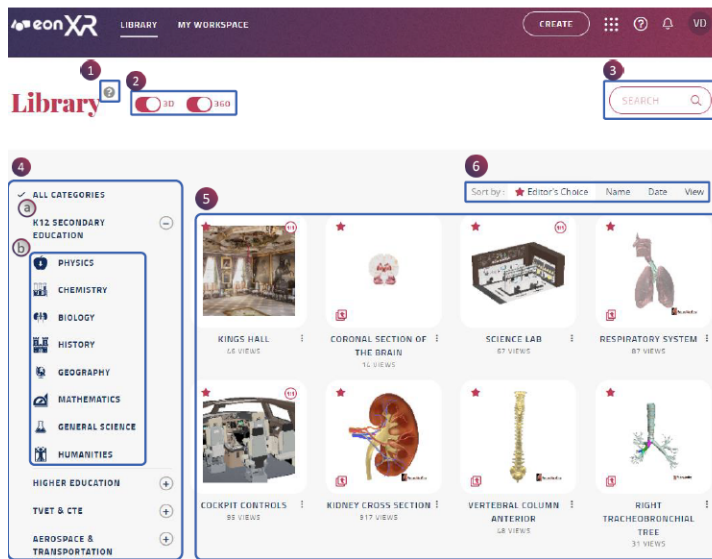


- **Zgjidh një mësim**

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbytjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbytur në të.
--	--

LIBRARY

EON-XR DESKTOP USER GUIDE



Library is the **default** activated landing page.

1. Click on the info icon for a quick tour around the EON XR portal
2. Choose the **type** of lesson (3D and/or 360)
3. You can **search** for a lesson with a **keyword**
4. Alternately you can choose ALL **Categories** or a single category of lesson
 - a. Parent categories
 - b. Subcategories assigned to a lesson
5. Based on your selection, a list of lessons will appear with icons and names in the Lesson Area
6. You can **sort** the lessons based on Editor's Choice, Name, Date and View

© 2021 EON Reality, Inc. All rights reserved.

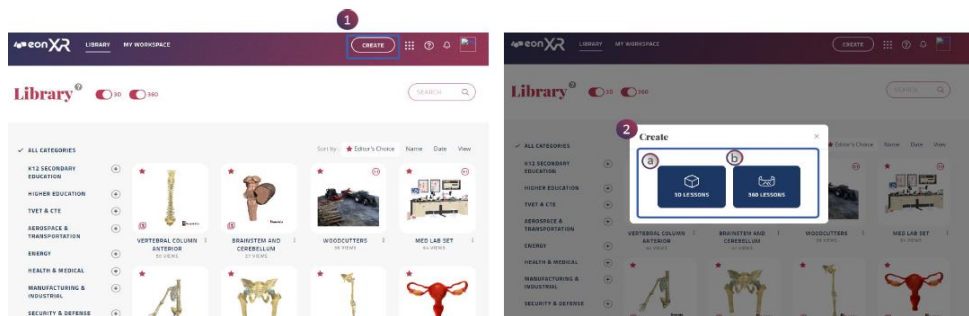
◀ 14 ▶

- Krijo një mësim të ri

Nga faqja kryesore, klikoni te "KRIJO MËSIM" dhe zgjidhni "Mësim 3D".

CREATE LESSON (3D / 360)

EON-XR DESKTOP USER GUIDE



1. When you select **CREATE LESSON** You will navigate From LIBRARY to CREATE LESSON Page and will be able to create either of the two types of lessons.

2. Create Lesson:
 - a. **3D Lesson** can be created using 3D models. It is an **object-based interaction**, exploring the components and subcomponents of a model
 - b. **360 Lessons** can be created using immersive 360 Images. They are **environment-based interactions**, exploring the surrounding of 360 degree captured media



Co-funded by the
European Union

EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL

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

- Zgjidhni një model 3D

Zgjidhni një model 3D nga biblioteka e aseteve.

Klikoni te "Zgjidhni Asetin 3D" dhe pastaj klikoni "Vazhdo".

- Përgatitja e mësimit

Caktoni një emër për mësimin.

Zgjidhni një kategori nga menyuja zbritëse.

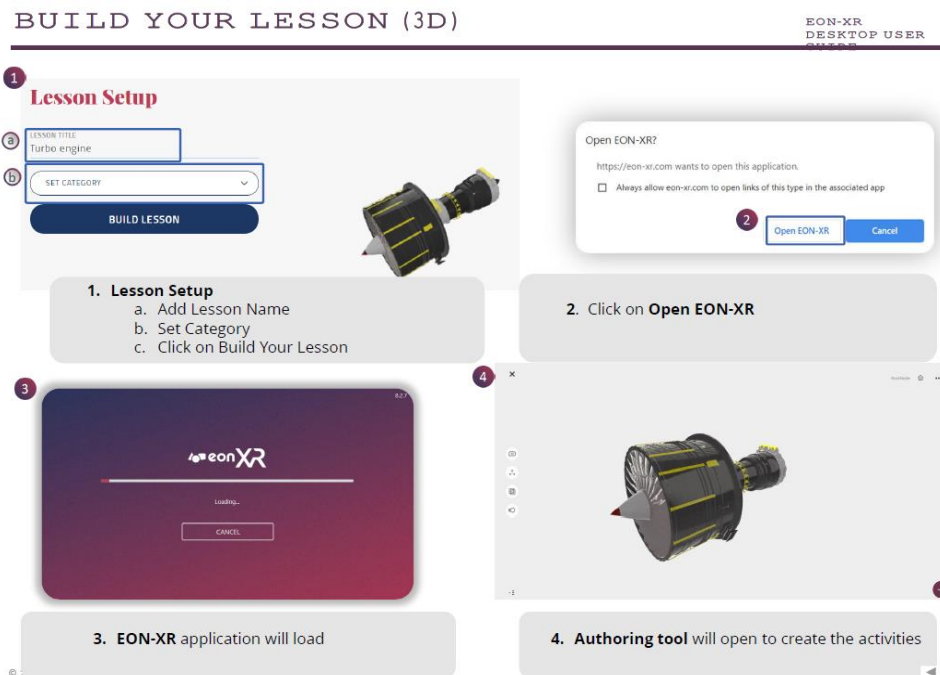
Klikoni te "Ndërtimi i mësimit tuaj".

Hapni redaktorin EON-XR.

Klikoni te "Hapni EON-XR".

Prisni që aplikacioni EON-XR të ngarkohet.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbytjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbytur në të.
--	--



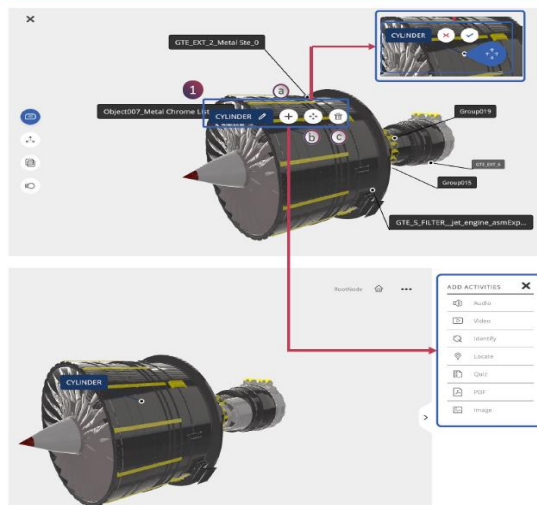
- Shtoni aktivitete në mësim

Përdorni shiritin e veglave për të shtuar aktivitete të ndryshme: a. Klikoni në ikonën "Shënim" për të shtuar etiketa në model. b. Përdorni ikonën "Audio" për të shtuar shpjegime me zë. c. Shtoni një video mbështetëse me ikonën "Video". d. Krijoni një kuiz duke përdorur ikonën "Kuiz".

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

BUILD YOUR LESSON > ANNOTATIONS (2/2)

EON-XR
DESKTOP USER
GUIDE



1. Annotation menu:
- a. **Add** - Creates a new annotation on the layer
 - b. **Move** - You can move the annotation to your required location
 - c. **Delete** - Delete annotation all related activity

Add activities contains the following options

No	Feature
1	Audio
2	Video
3	Identify
4	Locate
5	Quiz
6	PDF
7	Image

- Personalizo aktivitetet

Për çdo aktivitet të shtuar, personalizoni përmbajtjen dhe cilësimet.

Përdorni "Vendosni Pamjen e Kamerës" për të vendosur pamjen ideale për secilin aktivitet.

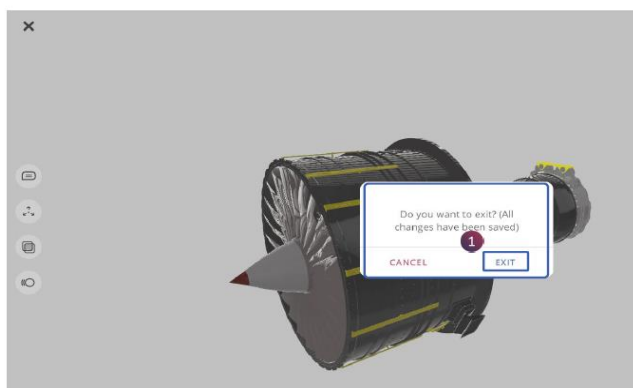
Ruaj mësimin

Klikoni në "Ruaj" për të ruajtur ndryshimet.

Përdorni "Dil" për të dalë nga redaktori.

BUILD YOUR LESSON (3D) > EXIT

EON-XR
DESKTOP USER
GUIDE



1. Click on the EXIT button to save and exit the lesson

Shiko paraprakisht mësimin

11

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Kthehuni në faqen kryesore të mësimi.

Klikoni te "FILL MËSIMIN" për të parë një pamje paraprake.

- Ndani mësimin

Klikoni në ikonën "Ndaj" për të marrë një lidhje të ndashme

3D LESSON PAGE > SHARE LESSON

Human Heart
8 VIEWS

▶ START LESSON

🚀 LAUNCH IN VR

VISHAL DHOR 40 minutes ago

Share Lesson
Lesson is private, toggle to share

Share Lesson
Institution Anyone
https://share.eon-xr.com/lesson/1/200896

QR CODE
HUMAN HEART
eon reality
DOWNLOAD QR CODE IMAGE

To share the lesson to an user,

1. Click on **Share** icon on top right corner
2. A pop-up will appear on screen, toggle ON to get the link
3. Select an option to share:
 - a. **Institution:** To share with the institution
 - b. **Anyone:** To share with an individual person
4. The share URL will be displayed here
5. Click here to copy the link
6. Click here to open an **QR Code** in new Tab
7. Click on **DOWNLOAD QR CODE IMAGE** button to down in an image
8. Click on **CLOSE** to close



2. Një storyboard për kurrikulën e trajnimit në një mjedis virtual (Hotel)

Më poshtë është një storyboard i mundshëm për t'u përdorur për të mbështetur trajnimin e Njesisë Mësimore nr. 2 të Modulit nr. 1 (Produkti 4.1).

Paneli 1: Hyrje.

Një dhomë hoteli e rrëmuqshme me çarçafë të shprishur dhe sende të shpërndara



Paneli 2 : Hyrja në dhomë.

Pastruesja e shtëpisë jashtë derës...

Hyrja në një dhomë të zënë pa shqetësuar njerëzit është një nga cilësitë më të vlerësuara të shërbimit të mirëmbajtjes së shtëpisë.



Edhe nëse jeni i sigurt se dhoma është bosh, nxënësi duhet të ndjekë procedurën e mëposhtme:

- Kontrolloni për tabelën "MOS SHQETËSONI".
- Trokitni tre herë duke përdorur gishtat e dorës.
- Shpallni veten duke përdorur frazën: "Mirëmëngjes, unë jam [emri], nga punëtorja e shtëpisë"
- Nëse nuk ka përgjigje, përsëritni hapat e mëparshëm.
- Nëse ende nuk ka përgjigje, hapeni derën butësisht dhe lajmërohuni butësisht.
- Nëse mysafiri është në dhomë dhe përgjigjet, kërkoni falje dhe komunikojini se do të ktheheni më vonë; nëse është duke fjetur, mbylleni derën me qetësi dhe largohuni pa bërë zhurmë.
- Nëse mysafiri kthehet ndërsa ju po i shërbeni dhomës, pyeteni nëse preferon që ju ta përfundoni apo nëse do të donte që ju të ktheheshit më vonë.

Paneli 3 : Përgatitja.

Pastruesja e shtëpisë me një karrocë pastrimi të ngarkuar me furnizime.



- Nxënësi përgatit karrocën e pastrimit të dhomës së mysafirëve:
Lecka me ngjyra të ndryshme dhe sfungjerë të çiftëzuar; fshesë e lagur; Pajisje larëse; Spërkatës; Pastrues banjoje, xhami, dyshemeje...; Qese të disponueshme për koshin e mbeturinave; Artikuj mirësjelljeje
- Nxënësi duhet të jetë i kujdesshëm me trajtimin e detergjentëve. Nxënësi duhet të kuptojë të:



Identifikoni produktet; Etiketoni të gjitha shishet në rast të fraksionimit të produktit; Mos u përpiqni kurrë të identifikoni produktet duke i nuhatur ato.

Paneli 4 : Heqja e çarçafëve dhe rregullimi i krevatit.

Pastruesja e shtëpisë duke shtruar shtratin me çarçafë të pastër.



- Nxënësi kryen procedurën e mëposhtme në faza:
- Qëndroni në njërin anë të shtratit dhe shtrijeni çarçafin në qendër të dyshekut, me skajet që varen poshtë anëve të shtratit; fiksojeni atë në dy qoshtet.
- Kaloni në anën tjetër dhe përsëritni procesin.
- Hapni fletën e dytë, të kthyer nga brenda, duke e fiksuar atë në dy cepat e poshtëm.
- Shtroni batanijen dhe fshihni skajin e çarçafit të dytë (ana e kokës së krevatit) mbi batanije.
- Zgjate batanijen drejt dyshemesë, hap mbulesën e shtratit dhe bëj palosjen.
- Rrihni jastëkët disa herë me duar. Vendosni një mbulesë të pastër jastëku mbi secilin jastëk, vendosini ato në palosjen e mbulesës së shtratit, duke e futur atë brenda me jastëkët brenda.

Paneli 5: Gjetja e objekteve dhe të ngjashme.

Oh, ka një copë letër në dysheme!

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--



- Nxënësi kontrollon se çfarë duhet të bëjë kur gjen diçka ndërsa rregullon dhomën:

Nëse gjendet diçka në dysHEME (gazeta, fatura...), ajo duhet të vendoset mbi një mobilje në një mënyrë qartësisht të dukshme. Asgjë që gjendet në dhomë nuk duhet të hidhet kurrë, edhe nëse gjendet në dysHEME.

Paneli 6: Pastrimi i Sipërfaqes.

Pastruesja e shtëpisë po pastron tavolinat, mobiljet dhe sendet e tjera në dhomë.



- Nxënësi kryen procedurën e mëposhtme në faza:
 - Filloni nga dera, me lëvizje anash, duke u zhvendosur prapa.
 - Kthehu prapa, duke ndjekur një vijë të dytë meridiani, me lëvizje anësore, duke lëvizur ende prapa.



- Shkëputni pëlhurën ose thekët nga mjeti, paloseni atë mbi vete, bllokoni pluhurin dhe hidheni atë, nëse është i disponueshëm.

Paneli 7: Pastrimi i banjës.

Pastruesja e shtëpisë duke pastruar lavamanin, vaskën dhe tualetin.



- Së pari, Nxënësi kryen procedurën e mëposhtme në faza:
 - Zbrazni koshat e mbeturinave dhe vendosini ato jashtë dhomës;
 - Spërkatni produktin e pastrimit në pajisje;
 - Pastroni pajisjet dhe zonat ngjitur;
 - Hiqni njollat dhe gjurmët e gishtërinjve nga pasqyra me një leckë të lagur;
 - Rivendosni produktet e konsumueshme;
 - Fshini dyshtemenë me fshesë elektrike ose me fshesë me korrent;
 - Lani dyshtemenë dhe zëvendësoni koshat e mbeturinave.
- Nxënësi vazhdon të pastrojë pjesët e ndryshme të banjës:

LAVUAN

Spërkatni sipërfaqet, duke përfshirë pasqyrat, dispenserët e sapunit dhe raftet. Gjithmonë punoni nga poshtë lart për të shmangur ndotjen e sipërfaqeve të pastruara më parë. Filloni nga pjesa e jashtme e lavamanit dhe përfundoni duke pastruar pjesën e brendshme dhe rubinetin. Për papastërtitë kokëforta, fërkoni me anën gërryese të sfungjerit të çiftëzuar.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

TUALETI - PASTRIM I RREGULLT

Shpëlani tualetin. Spërkatni pastruesin brenda enës së tualetit, në sediljen, buzën dhe pjesën e jashtme. Vendosni furçën e tualetit në enë. Fërkoni pjesën e brendshme me furçën e tualetit dhe shpëlani. Pastroni butonin e shkarkimit, sediljen, buzën dhe pjesën e jashtme të enës me leckën e kuqe.

DUSH DHE PLLAKA

Pastroni muret e brendshme me një sfungjer duke përdorur detergjent. Filloni gjithmonë nga lart dhe punoni poshtë për të lejuar që papastërtia të rrjedhë drejt tabakasë së dushit. Pastroni pllakat në të njëjtën mënyrë, duke i kushtuar vëmendje cepave. Pastroni të gjitha aksesoret e kromit brenda. Shpëlajeni me ujë, duke u siguruar që vrima e kullimit të mos jetë e bllokuar. Thani gjithçka me një leckë.

Rekomandohet veçanërisht të aplikohet sistemi i kodimit me ngjyra për leckat. E kuqe: Tregon pastrimin e një zone të prirur ndaj baktereve. Përshtatja e një sistemi kodimi me ngjyra për zona të ndryshme lehtëson punën dhe kontribuon në një higjienë më të mirë në mjedise.

Paneli 8: Pastrimi me fshesë me korrent dhe fshimi i dyshemesë.

Pastruesja e shtëpisë duke fshirë me fshesë me korrent dhe duke larë dyshemenë.



- Nxënësi kryen procedurën e mëposhtme në dy faza për të përfunduar pastrimin e dhomës:
- Zhytni mopin ose kokën e mopit në kovë për ta lagur me tretësirën e pastrimit.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- Rrëshqisni mopin ose kokën e mopit nëpër dysHEME, duke u siguruar që të ngjitet mirë në sipërfaqe, duke përdorur lëvizje në formë "S".

Paneli 9: Inspektimi përfundimtar.

Pastruesja e shtëpisë inspekton dhomën për t'u siguruar që gjithçka është krejtësisht e pastër dhe e rregullt.



Pasi të ketë mbaruar pastrimi, nxënësi inspekton dhomën për të siguruar cilësinë maksimale. Së fundmi, nxënësi duhet të shikojë përreth dhomës për herë të fundit, duke u siguruar që gjithçka është në vendin e vet dhe që dhoma të ketë një atmosferë mikpritëse.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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. Një storyboard për kurrikulën e trajnimit në një mjedis virtual (Restorant)

Më poshtë është një storyboard i mundshëm për t'u përdorur për të mbështetur trajnimin e Njesisë Mësimore nr. 2 të Modullit nr. 2 (Produkti 4.1).

Paneli 1: **Rregullimi i zonës së ngrënies.**

Një zonë ngrënieje në restorant me tavolina të shtruar për shërbim dhe një kamerier që qëndron pranë një guéridon (tavinë lëvizëse).

Nxënësi mban një pecetë shërbimi në guéridon ndërsa përgatit tryezën.

Paneli 2: **Renditja e takëmeve** (Pirunjë,thika, lugë në tabaka)

Kamarieri/ Kryekamarieri i rregullon takëmet në një tabaka, duke u siguruar që ato të jenë të rreshtuara dhe të organizuara siç duhet.

Nxënësi kryen procesin e rregullimit të takëmeve në një tabaka në një mënyrë të rregullt dhe të saktë përpara se t'i çojë ato në tavolinë për servirje. Kjo lejon transportimin efikas të takëmeve dhe prezantimin e tyre te klientët në një mënyrë profesionale dhe të saktë.

Gjatë shtrimit të tryezës, takëmet mund të sillen me një pecetë servirjeje ose në një tabaka.

Paneli 3: **Shërbimi i Zëvendësimit të Takëmeve.**

Kamarieri/ Kryekamarieri sjell takëmet zëvendësuese në tavolinë mbi një pjatë me një pecetë.

Nxënësi sjell takëme shtesë ose zëvendësuese në tavolinë gjatë shërbimit të vaktit. Kjo mund të jetë e nevojshme nëse një mysafir ka nevojë për një set të ri takëmësh për ndonjë arsye, si p.sh. nëse i bien takëmet në dysHEME ose nëse i duhet një set i ri për një pjatë tjetër. Nxënësi zakonisht do të sjellë takëmet zëvendësuese të rregulluara me kujdes në një pjatë ose tabaka me një pecetë. Kjo siguron që mysafiri të mund të vazhdojë vaktin e tij pa ndërprerje dhe kontribuon në përvojën e përgjithshme të ngrënies.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Nëse klientit i bien takëmet, ato duhet të mblidhen dhe të zëvendësohen me takëme të pastra. Gjatë shërbimit, takëmet zëvendësuese sillen në tavolinë të rregulluara në një pjatë me një pecetë.

Paneli 4: Shërbimi i pjatave dhe pijeve nga e djathta.

Kamarieri shërben pjatat dhe i heq ato nga ana e djathtë e mysafirit.

Nxënësi shërben dhe heq pjatat, shërben pijet dhe i largon ato nga ana e djathtë e klientit gjatë një vakti. Në etiketën tradicionale të ngrënies, pjatat zakonisht shërbehen dhe largohen nga ana e djathtë e restorantit. Kjo praktikë siguron shërbim të qetë dhe efikas pa prishur përvojën e klientit.

Paneli 5: Shërbimi nga e majta.

Kamarieri shërben bukë, sallata, salca dhe djathë të grirë nga ana e majtë e mysafirit.

Nxënësi u shërben ushqim dhe pije mysafirëve nga ana e tyre e majtë gjatë një vakti. Në etiketën tradicionale të ngrënies, shumë artikuj, të tillë si buka, sallatat, salcat dhe djathi i grirë, zakonisht shërbehen nga ana e majtë e mysafirit. Kjo qasje ndihmon në ruajtjen e një rrjedhe të qetë shërbimi dhe kontribuon në një përvojë të këndshme ngrënieje për mysafirët.

Paneli 6: Rregullimi i pjatës.

Kamarieri rregullon enët e tavolinës, duke u siguruar që logoja e pjatës të jetë përballë mysafirit.

Nxënësi e shërben pjatën në tavolinë duke vendosur katër gishtat nën pjatë dhe gishtin e madh pak mbi buzë. Nxënësi nuk duhet ta prekë kurrë pjesën e brendshme të pjatës. Logoja e pjatës duhet të jetë e kthyer nga mysafiri. Shërbejini të gjitha zonjat së pari.

Rekomandohet të mbani dy ose tre pjata në të njëjtën kohë me dorën tuaj të majtë.

Nxënësi nuk duhet të prekë ushqimin ose pjesën e brendshme të pjatave, gotave ose filxhanëve.

Nxënësi nuk mund t'i shtrijë krahët para mysafirëve të ulur.

Paneli 7: Prezantim i Shërbimit në të Dy anët.

Kamarieri ofron pjata dhe verë nga të dyja anët.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Nxënësi u ofron ushqim ose pije mysafirëve nga të dyja anët, si nga ana e djathtë ashtu edhe nga ajo e majtë, gjatë një vakti. Kjo qasje siguron që të gjithë mysafirët të kenë akses të barabartë në artikujt që shërbehen dhe lejon një shërbim efikas dhe të vëmendshëm. Duke u ofruar artikuj nga të dyja anët, kamerierët mund të akomodojnë preferencat dhe nevojat e mysafirëve të ulur rreth tryezës pa shkaktuar shqetësime ose ndërprerje të përvojës së ngrënies.

Paneli 8: Rregullimi i takëmit para gatimit.

Kamarieri rregullon takëmet në tavolinë përpara se të shërbejë pjatën.

Nxënësi rregullon takëmet në tavolinën e ngrënies përpara se të shërbehet një pjatë specifike gjatë një vakti. Kjo përfshin vendosjen e enëve të përshtatshme të nevojshme për pjatën e ardhshme në një mënyrë të rregullt dhe të organizuar në tavolinë. Duke rregulluar takëmet paraprakisht, sigurohet që mysafirët të kenë enët e nevojshme lehtësisht në dispozicion kur shërbehet pjata, duke lehtësuar një përvojë ngrënieje të qetë dhe efikase.

Paneli 9: Përgatitja para ëmbëlsirës.

Kamarieri pastron thërrimet nga mbetjet e bukës përpara se të shërbejë ëmbëlsirën dhe rregullon takëmet e ëmbëlsirës.

Nxënësi duhet:

- Pastroj thërrimet dhe mbetjet nga pjata kryesore
- Organizon pjatat dhe takëmet e nevojshme për ëmbëlsirën
- rregullon çdo pecetë ose aksesore të tjerë.

Është e rëndësishme të përgatitet tavolina me saktësi për të siguruar një prezantim të këndshëm dhe një shërbim efikas të ëmbëlsirës për klientët.

Paneli 10: Shërbim ëmbëlsirash në sasi të vogla.

Kamarieri shërben mini ëmbëlsira pa takëme në fund të vaktit për një grup mysafirësh.

Nxënësi paraqet dhe shërben ëmbëlsira të vogla në fund të një vakti. Këto ëmbëlsira janë zakonisht versione të vogla të ëmbëlsirave tradicionale dhe shërbehen pa takëm për një grup klientësh. Ky shërbim shpesh ofrohet si një prekje e ëmbël e fundit për të përfunduar përvojën e ngrënies me një notë të këndshme. Ëmbëlsira të vogla mund të përfshijnë artikuj të tillë si mini kekë të vegjël, tartelet, biskota ose ëmbëlsira të tjera të vogla.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Paneli 11: Pastrimi i tavolinës.

Kamarieri pastron tavolinën duke përdorur masa paraprake të rëndësishme.

- Nxënësi përpqet të pastrojë tavolinat në çdo lëvizje për në dhe nga zona e shërbimit.
- Nxënësi ndjek disa rregulla:
- Pastron sa më shpejt të jetë e mundur.
- Kap takëmet me kujdes, duke mos i përplasur pjatat gjatë pastrimit apo grumbullimit. a
- Mos i nxitoni mysafirët kur pastroni.
- Filloni pastrimin me personin në të djathtë të mikpritësit.
- Qëndroni në cepin e pasmë të djathtë të karriges së mysafirit, përkuluni përpara dhe merrni pjatën dhe takëmet e përdorura në dorën tuaj të djathtë.
- Transferoni pjatën në dorën tuaj të majtë, duke e mbajtur atë midis gishtit të madh dhe gishtit tregues.
- Përdorni thikën për të zhvendosur mbetjet në pjesën e përparme të pjatës.
- Vendoseni thikën nën dorezën e pirunit në një kënd të drejtë.
- Lëviz rreth tavolinës në kah të kundërt me akrepat e orës dhe vendosuni pas mysafirit tjetër.
- Mbajeni pjatën bosh të mysafirit të parë në dorën tuaj të majtë pas shpinës së mysafirit, përkuluni përpara dhe merrni pjatën e dytë dhe takëmet e tij.
- Transferoni pjatën e dytë në dorën e majtë.
- Vendoseni pjatën në platformë sipër pjatës së parë.
- Vendoseni pirunin pranë pirunit tjetër në pjatën e parë dhe, duke përdorur thikën, shtyni mbetjet nga pjata e dytë në pjesën e përparme të pjatës së parë për të bashkuar copat që janë tashmë atje.
- Vendoseni thikën pranë thikës tjetër në pjatën e parë.
- Vazhdoni të lëvizni rreth tavolinës në kah të kundërt me akrepat e orës dhe mbledhni pjatat dhe takëmet e mbetura.
- Vendosni pjatat njëra mbi tjetrën dhe rregulloni takëmet në pjatën e parë, duke ndjekur të njëjtën procedurë si për pjatën e dytë.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

4. Maksimizimi i potencialit të VR përmes të mësuarit përmes përvojës

VR mbështet vizualizim më të fuqishëm, përmirëson ndërveprimin arsimor, rrit bashkëpunimin, forcon të kuptuarit praktik të studentëve dhe ofron rezultate globale. Hulumtimi dhe zhvillimi duhet të përkohet me zhblokimin e rezultateve maksimale dhe shfrytëzimin e plotë të përfitimeve të tij, si me çdo teknologji të re. Duhet theksuar se VR e kufizon disi ndërveprimin njerëzor nëse nuk monitorohet dhe prezantohet siç duhet me një program të udhëhequr dhe mund të shkaktojë izolim tek brezat e rinj. Megjithatë, me kërkimin, zhvillimet dhe masat mbrojtëse të duhura, përfitimet e VR-së i tejkalojnë rreziqet. Teknologjia VR mund të transformojë aftësitë e të diplomuarve, të cilat njihen menjëherë përmes zbatimeve praktike. Të mësuarit përmes lojës, përvojave të drejtpërdrejta dhe njohurive të aplikuara krijon një mjedis më tërheqës për studentët dhe rezulton në aftësi shumë më të forta.

Qoftë nëpërmjet realitetit virtual (VR) apo mjeteve të tjera të të mësuarit me anë të përvojës, teknologjia arsimore është në një pikë kthese për udhëheqësit, edukatorët, rregullatorët dhe palët e tjera të interesuara që të ndërmarrin një qasje proaktive për të investuar në brezat e ardhshëm dhe për t'iu përshtatur valës së ndryshimit. Kemi filluar t'i shohim këto plane të zbatohen në planet kombëtare të transformimit, madje edhe në ekonomitë në zhvillim si Emiratet e Bashkuara Arabe (EBA) dhe Mbretëria e Arabisë Saudite. Emiratet e Bashkuara Arabe simulojnë të ardhmen nëpërmjet Muzeut të së Ardhmes në Dubai, i cili është përfunduar së fundmi, një mrekulli arkitekturore.

Muzeu prezanton një ekspozitë epike “E nesërmja sot” përmes realitetit të shtuar dhe të virtualit, duke demonstruar vizualisht se si teknologjia po formëson të ardhmen tonë dhe si “Heronjtë tanë të së ardhmes” mund të mësojnë përmes lojës dhe të zhvillojnë aftësi të reja.

Ndërsa qeveritë në mbarë botën konkurrojnë për të qenë më të shkathëta dhe për të investuar në infrastrukturën sociale, teknologji të tilla si VR po ndryshojnë status quo-në duke e bërë arsimin më pak konvencional dhe duke çuar përpara arsimin K-12, arsimin e lartë dhe madje edhe trajnimin profesional. Ato janë të shtyra të përmirësojnë rezultatet dhe të zhvillojnë një fuqi punëtore më të fuqishme, më të kualifikuar dhe me përvojë.

Realitetet Virtuale, Realitetet e Shtuara dhe Mësimi Përvojësor janë forcat e ndryshimit dhe ne besojmë se tani është koha për të vepruar.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Mësim përmes përvojës

Teoria e të Mësuarit Eksperiencial është një këndvështrim dinamik mbi të mësuarit, i bazuar në një cikël të të mësuarit që drejtohet nga zgjidhja e dialektikës së dyfishtë të veprimit/reflektimit dhe përvojës/abstragimit.

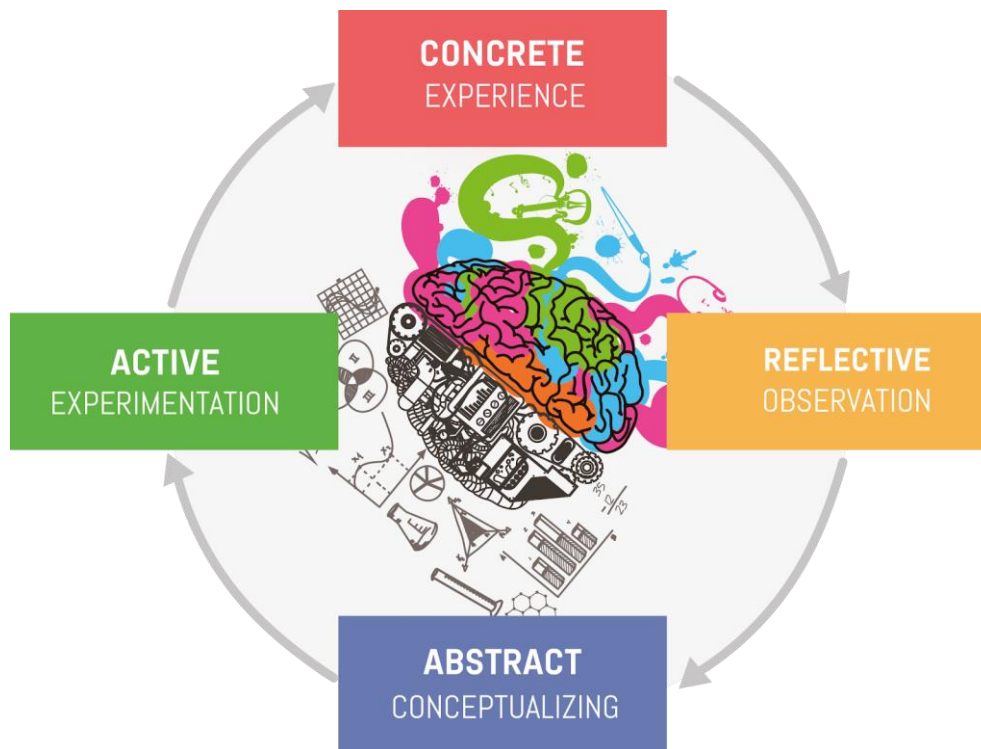
Të mësuarit përkufizohet si “procesi përmes të cilit njohuria krijohet përmes transformimit të përvojës. Njohuria rezulton nga kombinimi i përvetësimit dhe transformimit të përvojës.”

Përvetësimi i përvojës i referohet procesit të marrjes së informacionit, ndërsa transformimi i përvojës përshkruan mënyrën se si individët e interpretojnë dhe veprojnë mbi atë informacion.

Të mësuarit lind nga zgjidhja e tensionit krijues midis këtyre katër mënyrave të të mësuarit. Ky proces paraqitet si një cikël i idealizuar i të mësuarit, ku nxënësi “prek të gjitha bazat” — përjeton, reflekton, mendon dhe vepron — në një proces të përsëritur që është i ndjeshëm ndaj situatës së të mësuarit dhe asaj që po mësohet.

Përvojat e menjëhershme ose konkrete përbëjnë bazën për vëzhgime dhe reflektime. Këto reflektime përthithen dhe destilohen në koncepte abstrakte, nga të cilat mund të nxirren implikime të reja për veprim. Këto implikime mund të testohen në mënyrë aktive dhe të shërbejnë si udhëzues për krijimin e përvojave të reja.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--



Debriefing rreth Ciklit të të Mësuarit në Përvojë

Debriefingu (ose pas-reflektimi) në kuadër të Ciklit të të Mësuarit Eksperiencial të Kolb-it përfshin udhëheqjen e nxënësve përmes fazave kyçe që lidhin përvojën me mësimin. Ai funksionon si një nyje midis përvojës dhe njohjes, duke e bërë procesin të qëndrueshëm dhe të thellë.

Faza e parë përqendrohet në atë që nxënësit kanë ndjerë dhe përjetuar gjatë ngjarjes (në rastin tonë - në simulimin VR). Faza e dytë prezanton këndvështrime të tjera duke përfshirë përvojat e një individi me përvojat e të tjerëve. Faza e tretë i ka nxënësit që i lidhin konceptet në aktivitet me konceptet e mësuara më parë në klasë dhe shqyrtojnë se si mund të zgjerohet aktiviteti. Faza e katërt përqendrohet në aftësimin e përdoruesve për të bërë një lidhje të aktivitetit me botën reale.

Greenaway e përsosi më tej këtë model për ta bërë më të lehtë për lehtësuesit që ta mbajnë mend dhe ta zbatojnë. Sekuenca e tij e rishikimit aktiv me katër faza fillon me Përvojën, ku nxënësit reflektojnë dhe diskutojnë aktivitetet që kanë ndodhur. Faza tjetër është Shprehja, ku nxënësit marrin në konsideratë emocionet që kanë ndjerë gjatë procesit. Ekzaminimi vjen më pas në këtë model, ku nxënësit inkurajohen të shprehin mendërisht nga përvoja për të shqyrtuar, në mënyrë më holistike, se çfarë

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

ka ndodhur dhe sa mirë shkoi gjithçka. Së fundmi, faza e Eksplorimit i bën nxënësit të mendojnë për të ardhmen dhe se si aktiviteti mund të lidhet përsëri me botën reale.

Thiagi , një nga liderët modernë në trajnimin korporativ, bashkon idetë e këtyre modeleve dhe i zgjeron ato në modelin e tij të njohur të debriefingut. Procesi i tij i debriefingut pas një simulimi ose aktiviteti të të nxënës me përvojë ka gjashtë faza. Së pari, nxënësit eksplorojnë se si ndihen pas aktivitetit. Së dyti, nxënësit eksplorojnë atë që kujtojnë se ka ndodhur si pjesë e aktivitetit. Së treti, nxënësit eksplorojnë atë që kanë mësuar gjatë aktivitetit. Së katërti, nxënësit e lidhin atë të nxënë me përvojat e tyre nga bota reale ose me gjëra të tjera që kanë mësuar më parë. Së pesti, nxënësit marrin në konsideratë atë që ka ndodhur dhe si ajo që kanë mësuar mund të zbatohet në një kontekst të ndryshëm. Së gjashti, nxënësit planifikojnë hapat e tyre të ardhshëm.

Modeli i Debriefingut të CEFÉ-së

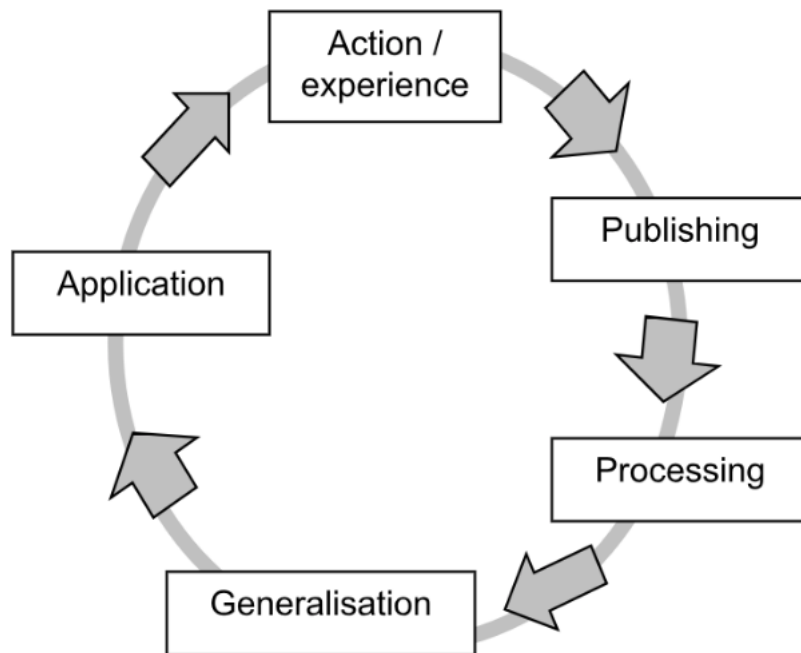
Trajneri paraqet simulimet virtuale sikur të ishin "përvoja reale", duke lënë kështu hapësirë për qasje individuale zgjidhjeje nga ana e pjesëmarrësve. Kjo i bën drejtësi nevojës së një të rrituri për të qenë në gjendje të zhvillojë idetë e veta në mënyrë të pavarur.

Në këtë mënyrë, të mësuarit mund të vijë nga përvoja e drejtpërdrejtë e vetë personit. Gjithashtu, kjo bën të mundur të mësohet nga përvoja e pjesëmarrësve të tjerë dhe të mësohet me ndihmën e trajnerit, i cili ndikon në zgjerimin e horizonteve të pjesëmarrësve duke kontrolluar dhe udhëhequr procesin e vlerësimit. Në këtë mënyrë, ai integron një spektër të gjerë përvojash.

Duke u detyruar të marrin role të tjera dhe të reflektojnë mbi to më pas, pjesëmarrësit njihen me perspektiva të ndryshme.

Si zhvillohet të nxënës në seminarin PËRVOJËSORE? Ne ju sugjerojmë këto pesë hapa:

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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. Veprim / përvojë

Në fazën e veprimit/përvojës, pjesëmarrësit "jetojnë" një realitet të simuluar virtual, i cili është tipik për shembull për bizneset e turizmit ose studentët nga sektori i turizmit dhe hotelierisë.

Është detyrë e trajnerit të ndajë dhe të përcaktojë kufijtë e situatës.

Kjo fazë në fakt janë seksionet 1, 2 dhe 3 në këtë udhëzues – si të krijoni kurse të realitetit virtual dhe si t'i zhvilloni ato.

Trajneri më pas jep udhëzime që përbëjnë kornizën bazë brenda së cilës pjesëmarrësit mund të veprojnë. Në varësi të qëllimit, këto udhëzime mund të jenë ose të gjera dhe të plota ose të rralla dhe madje të pasakta dhe të paplota. Me këto udhëzime, ju si trajner po krijoni një 'botë' në të cilën pjesëmarrësit mund të veprojnë gjatë kësaj faze.

Në fazën e veprimit, pjesëmarrësit mund të veprojnë lirisht brenda kornizës së kushteve të përcaktuara. Kjo fazë shërben për zhvillimin e mjeteve individuale të planifikimit, ekzekutimit dhe kontrollit. Kur ka situata të cilat duhet të trajtohen edhe në grupe, ka procese të mëtejshme koordinimi, situata zgjidhjeje konfliktesh etj.

Qëllimi i fazës së veprimit në të nxënit përjetues: Të gjenerohen të dhëna

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Për të gjeneruar të dhëna nga pjesëmarrësit, merrni në konsideratë bërjen e disa prej këtyre pyetjeve:

- Çfarë po ndodh?
- Çfarë situatë do të shqyrtojmë?
- Si ndiheni për këtë?
- Çfarë duhet të dini...?
- A do të ishit të gatshëm të provonit?
- A mund të jesh më specifik?
- A mund të ofroni një sugjerim?
- Çfarë do të preferonit?
- Cilat janë dyshimet tuaja?
- Cili është kundërshtimi juaj?
- Nëse do të mund ta gjeje përgjigjen, cila do të ishte?
- A mund ta thuash këtë në një mënyrë tjetër?
- Cila është më e keqja/më e mira që mund të ndodhë?
- Çfarë tjetër?
- Dhe?
- A do të thoshit më shumë për këtë?

2. Botime

Faza e publikimit është një fazë e shkurtër por e rëndësishme që vjen menjëherë pas fazës së veprimit (pas përvojës së realitetit virtual). Në këtë fazë, të gjitha rezultatet, strategjitë, veprimet e ndërmarra, vendimet etj., bëhen publike për të gjithë pjesëmarrësit dhe përgatiten për krahasim. Kjo kryhet më së miri duke përdorur grafikë të përgatitur paraprakisht nga trajneri, në të cilët futen rezultatet, duke qenë kështu të dukshme për të gjithë. Ato janë një bazë e rëndësishme diskutimi për fazën pasuese. Ato kanë funksionin shtesë të theksimit të qartë të fundit të fazës së veprimit dhe për

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

këtë arsye shënojnë kthimin në situatën e seminarit. Procesi i daljes nga situata e simuluar vazhdon në pjesën e parë të përpunimit.

Qëllimi: Të raportohen të dhënat e gjeneruara nga përvoja

Shqyrtoni disa nga këto pyetje:

- Kush do të ofrohej vullnetar për të ndarë atë që ndodhi në simulimin VR? Kush tjetër?
- Çfarë ndodhi? Çfarë ndodhi?
- Si u ndjetë për këtë?
- Kush tjetër pati të njëjtën përvojë?
- Kush veptoi ndryshe?
- Ku ka surpriza/enigma?
- Sa prej tyre ndien të njëjtën gjë?
- Sa prej tyre ndiheshin ndryshe?
- Çfarë vëzhguat?
- Për çfarë ishit në dijeni?

3. Përpunimi

Faza e përpunimit është vendimtare për procesin e të nxënës. Nëse ushtrimet e simulimit do të çojnë në suksesin e të nxënës, ushtrimi dhe vlerësimi i ushtrimit duhet të formojnë një njësi didaktike në të cilën shqyrtohet dhe diskutohet një objekt mësimor, i përjetuar nga shumë perspektiva dhe nivele të ndryshme përvoja. Përpunimi është hapi më i rëndësishëm në rrugën drejt arritjes së objektivave të të nxënës; dhe hapi në të cilin ju si trajner keni ndikimin më të madh në arritjen e tyre. Në këtë proces, pjesëmarrësit - pas një faze fillestare ku ka hapësirë për të shprehur emocione - duhet të mbajnë një distancë kritike dhe reflektive nga ushtrimi i simulimit.

Një kërkesë për suksesin e vlerësimit të fazës së veprimit (e cila shpesh nuk vërehet në mënyrë të mjaftueshme) është që pjesëmarrësit të dalin nga rolet e tyre dhe të kthehen në personalitetet e tyre si nxënës.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Për shembull, nëse gjatë simulimit pjesëmarrësit duhej të shprehnin interesa të caktuara në konflikt me të tjerët (klientë të vështirë), atëherë është e nevojshme që ata t'i lënë këto role në këtë fazë, në mënyrë që të jenë në gjendje të reflektojnë dhe të vlerësojnë ndërveprimin me dhe midis kundërshtarëve. Sqarimi i emocioneve që ndodhin në ushtrimin e simulimit ose edhe i ndjenjave të këqija midis pjesëmarrësve duhet të bëhet para fillimit të përpunimit; përndryshe, kjo pengon vazhdimin efikas të seminarit.

Si përmbledhje, përpunimi kryen detyrat e mëposhtme:

1. shpreh me fjalë emocionet e pjesëmarrësve pasi ushtrimi ose simulimi të ketë mbaruar, duke bërë të mundur largimin nga roli dhe kthimin te personaliteti i nxënësit,
2. mbledh përvojat e fituara nga pjesëmarrësit, duke i mundësuar të gjithëve të ndajnë çdo përvojë,
3. zbulon paragjykimet dhe kërkon shpjegime,
4. përcakton proceset dhe strategjitë e vendimmarrjes me të cilat është punuar gjatë ushtrimeve,
5. vlerëson strategjitë ose veprimet e ndryshme,
6. përcakton rëndësinë e emocioneve të provokuara nga përvoja gjatë fazave individuale të ushtrimit,
7. deklaron dhe reflekton mbi pikëpamjet e ndryshme që pjesëmarrësit kanë formuar në lidhje me proceset dhe përvojat.

Normalisht, nuk do të arrini t'i kryeni të gjitha këto detyra në ushtrimin/simulimin e parë të një seminari. Pjesëmarrësit së pari duhet të mësohen me këtë lloj të mësuarit. Prandaj, mund të jetë e dobishme të shpjegohen rregullat themelore të diskutimit në përpunim para ose me ndihmën e ushtrimit të parë.

Përpunimi duhet të jetë i përgatitur mirë. Aq mirë, sa që gjatë diskutimit, ju e dini saktësisht se në cilën pikë të ndërhyni për ta rikthyer diskutimin te pikat e rëndësishme ose kur mund ose duhet të silleni me qetësi, sepse njohuritë vijnë nga dinamika e grupit. Sjellja e përshtatshme këtu është gjithashtu një çështje përvojë. Për të arritur

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbytjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbytur në të.
--	--

së bashku rezultate të realizueshme, duhet të përpiqeni gjithmonë të krijoni dhe të ruani një atmosferë besimi.

Qëllimi: Të kuptohen të dhënat e gjeneruara si për individët ashtu edhe për grupet.

Shqyrtoni disa nga këto pyetje:

- Si e sqaruat këtë?
- Çfarë do të thotë kjo për ty?
- Sa domethënëse ishte?
- Cila ishte e mira-e keqja?
- Çfarë të bëri përshtypje në lidhje me këtë?
- Si përshtaten ato së bashku?
- Si mund të kishte qenë ndryshe?
- A operoni diçka që vepron atje?
- Çfarë ju sugjeron kjo për veten/grupin tuaj?
- Çfarë kuptoni më mirë për veten/grupin tuaj?

4. Përgjithësimi

Në këtë fazë, pjesëmarrësit distancohen nga rasti i tyre dhe nxjerrin përfundime të përgjithshme nga përvojat / simulimi VR. Ata duhet të kërkojnë paralele midis botës së simuluar dhe asaj 'reale' dhe t'i transferojnë njohuritë që kanë fituar në botën reale. Në këtë mënyrë, ata mund t'i transformojnë ato në një kuptim të përgjithshëm. Ky kuptim duhet të gjendet së bashku dhe të strukturohet me ndihmën tuaj. Pastaj mund të përcaktoni situatat në të cilat mund të zbatohet kjo njohuri, në mënyrë që pjesëmarrësit të jenë në gjendje ta zbatojnë atë në situata të reja.

Si përfundim, përgjithësimi përmbush detyrat e mëposhtme:

1. I njeh kontekstet dhe i transferon në situata të tjera.
2. Zgjidh të përgjithshmen nga e veçanta.
3. Përfundimet e pjesëmarrësve individualë se si mund ta përmirësojnë sjelljen e tyre në të ardhmen.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbytjes 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.
--	---

Mund të ndihmoni në fazën e përgjithësimit me fletëpalosje të përgatitura që përmbajnë njohuri të përgjithshme (për shembull, një manual me hapa të qartë se si të pastroni siç duhet dhomën e hotelit). Në këtë pikë, mund të zbatoni edhe elementë të tjerë metodikë. Për shembull, mund të jepni një leksion në të cilin paraqisni raste të ngjashme nga jeta reale dhe strategji zgjidhjeje të zbatueshme, ose njohuri teorike.

Qëllimi: Të zhvillohen hipoteza dhe abstraksione të testueshme nga të dhënat

Shqyrtoni disa nga këto pyetje:

- Çfarë mund të nxjerrim/nxjerrim nga kjo?
- A lidhet kjo me ndonjë gjë?
- Çfarë mësuat/rimësuat?
- A po ndodh ky simulim në jetën reale/biznes?
- A mund të të ndodhë kjo ty?
- A ju kujton diçka kjo?
- Çfarë parimi/ligji mendoni se vepron?
- A ju kujton kjo diçka? Çfarë ndihmon të shpjegoni?
- Si lidhet kjo me përvojat e tjera?
- Çfarë e shoqëroni me këtë?
- Pra, çfarë?

5. Aplikimi

Në këtë fazë, arritjet e të nxënës zbatohen në një situatë të re. Zbatimi brenda kuadrit të një seminari trajnimi është fillimi i një ushtrimi ose simulimi të mëtejshëm, i cili krijon mundësi për zbatimin dhe konsolidimin e asaj që sapo është mësuar. Nëse një nga rezultatet kryesore të ushtrimit të mëparshëm ishte se pjesëmarrësit angazhoheshin shumë pak në kërkim të pavarur të informacionit dhe tani kanë formuluar strategji se si dëshirojnë të vazhdojnë në të ardhmen, është e rëndësishme të përqendrohemi përsëri në një nga ushtrimet pasuese mbi këtë objektiv të të nxënës. Brenda kontekstit të fazës tjetër të përpunimit, mund të merret në konsideratë shtesë nëse pjesëmarrësit

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

ishin në gjendje t'i përkthenin njohuritë e tyre të reja në veprim. Zbatimi jashtë kursit përfshin trajtimin e situatave të jetës reale me ndihmën e mjeteve të fituara rishtazi.

Qëllimi: Të krijohet një urë lidhëse midis të tashmes dhe të ardhmes duke kuptuar dhe/ose planifikuar se si këto përgjithësime mund të testohen në një vend të ri.

Shqyrtoni disa nga këto pyetje:

- Si mund ta aplikoni/transferoni atë?
- Çfarë do të dëshironit të bënit me këtë?
- Si mund ta përsëriste këtë përsëri?
- Çfarë mund të bësh për ta mbajtur atë?
- Cilat janë opsionet?
- Çfarë mund të bësh për të ndihmuar/penguar veten?
- Si mund ta bënit më të mirë?
- Cilat do të ishin pasojat e bërjes/mosbërjes së kësaj?
- Çfarë modifikimesh mund të bëni që të funksionojnë për ju?
- Çfarë mund të imagjinoni/fantazoni për këtë?
- Si ishte kjo për ty?
- Cilat ishin pluset/minuset?
- Si mund të kishte qenë më kuptimplotë?
- Cilat janë lajmet e mira/të këqija?
- Çfarë ndryshimesh do të bënit?
- Çfarë do të vazhdonit?
- Cilat janë kostot/përfitimet?
- Nëse do të duhej ta bëje përsëri, çfarë do të bëje më mirë/ndryshe?
- Cilat shtesa/fshirje do të ndihmonin?

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Trajner që duke përdorur të nxënit përmes përvojës duhet ta njohë procesin e të nxënit!

Si e përpunojmë informacionin nga mjedisi ynë?

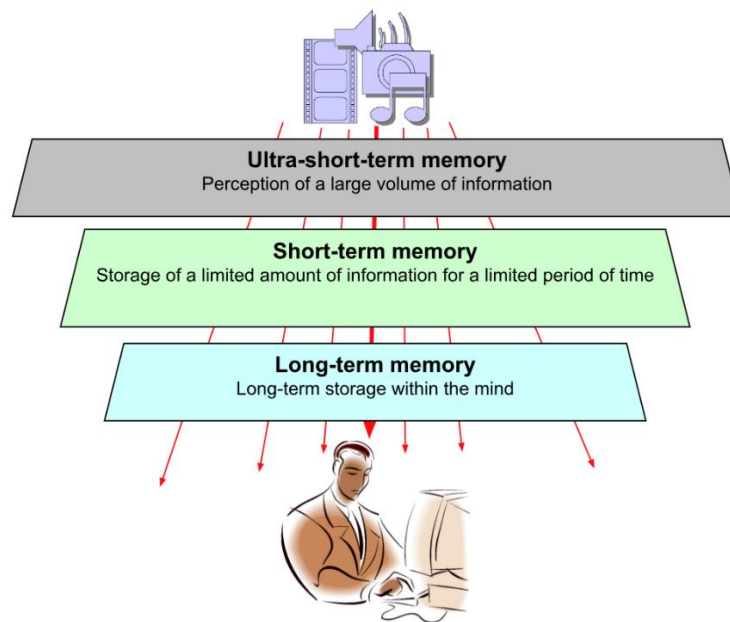
Të lexosh ose të dëgjosh diçka dhe të mos jesh në gjendje ta kujtosh më pas – një problem vetëm për të rriturit? A i shikoni edhe ju lajmet në televizion dhe zbuloni se më pas të gjitha që mund të mbani mend janë reportazhet e para dhe të fundit që keni parë? A ka pasur ndonjë rast ku keni lexuar një tekst dhe keni menduar se e keni kuptuar përmbajtjen e tij, pastaj ju është kërkuar të përsërisni detajet më të rëndësishme, vetëm për të zbuluar se nuk ishit në gjendje ta bënit këtë?

A nuk po përqendrohesh? A është aftësia jote për të mbajtur mend informacionin më pak seç duhet të jetë? Apo ishte thjesht një dukuri normale? A ndodh gjithmonë kjo kur dikush përpiqet të kujtojë diçka? A janë të rriturit veçanërisht të prirur ndaj kësaj, duke qenë në konceptin popullor më harraqë?

Imagjinoni trurin si një filtër me tre nivele!

Përvojat e përditshme të përshkruara më sipër janë më të lehta për t'u kuptuar kur hidhni një vështrim më të afërt në mënyrën se si mendja njerëzore merr dhe përpunon informacionin nga mjedisi. Si rregull, funksioni i përpunimit të informacionit të trurit shihet si një filtër me tre nivele. Këto nivele përcaktohen si **kujtesa ultra-afatshkurtër, kujtesa afatshkurtër dhe kujtesa afatgjatë**. Vëllimi i informacionit bëhet gjithnjë e më i vogël nga një nivel në tjetrin. Në fund, vetëm një pjesë e vogël e informacionit me të cilin bombardohemi çdo ditë përfundon brenda kujtesës sonë afatgjatë.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--



Kujtesë ultra-afatshkurtër

Çfarë ndodh në kujtesën ultra-afatshkurtër?

Përafërsisht 10 milionë informacione i dërgohen trurit nga organet shqisore (sytë, veshët, shqisa e prekjes, etj.) çdo sekondë, megjithatë ne jemi të vetëdijshëm vetëm për përpunimin e një pjese të vogël të tyre. Të gjitha këto përshtypje mbeten në qelizat tona të trurit për një numër sekondash në formën e rrymave elektrike. Kjo është arsyeja pse kujtesa ultra-afatshkurtër njihet edhe si "kujtesë perceptimi". Shumica e këtyre rrymave zhduken brenda një kohe të shkurtër pa lënë pas asnjë gjurmë të qëndrueshme. Informacioni që ato përmbanin humbet kështu. Vetëm ato përshtypje që janë veçanërisht të theksuara - dhe për të cilat ne jemi për këtë arsye më të vetëdijshëm - arrijnë të arrijnë nivelin tjetër të kujtesës. Kjo ndodh për shkak të faktit se intensiteti i rrymave elektrike është mjaft i madh për të shkaktuar ndryshime kimike në tru.

Kujtesa afatshkurtër

Çfarë ndodh pas kësaj në kujtesën afatshkurtër?

Vetëm ato përshtypje mjaftueshëm të forta për të rezultuar në lidhje kimike janë në gjendje të arrijnë në kujtesën afatshkurtër. Por edhe këto lidhje nuk janë veçanërisht të qëndrueshme dhe ato mund të shkatërrohen përsëri nëse futet shumë informacion

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

i ri brenda një periudhe të shkurtër kohore. Si rezultat i humbjeve të kujtesës pas aksidenteve, është zbuluar se informacioni mbetet në kujtesën afatshkurtër për afërsisht 20 minuta para se të ruhet përfundimisht në formën e proteinave në kujtesën afatgjatë. Nëse ndodh diçka gjatë kësaj periudhe që shqetëson prodhimin e këtyre 'proteinave të kujtesës' (p.sh. shoku që vjen nga një aksident), shndërrimi në kujtesë afatgjatë dëmtohet.

Kujtesa afatshkurtër është në gjendje të marrë vetëm rreth shtatë informacione njëkohësisht. Për këtë nuk ka rëndësi nëse merret me artikuj individualë apo me informacione faktike të lidhura. Mund ta imagjinoni këtë kujtesë si një raft librash në të cilin nuk mund të vendosen më shumë se shtatë libra. Nëse doni të vendosni sa më shumë informacion të jetë e mundur në këtë raft librash, atëherë duhet ose t'i bëni librat shumë të trashë, ose t'i shkruani me shkronja shumë të vogla.

Kujtesa afatgjatë

Çfarë ndodh me informacionin në kujtesën afatgjatë?

Sa më të gjata dhe më intensive të jenë marrëdhëniet tuaja me një grup informacioni, aq më të mëdha janë shanset që prodhimi i proteinave të jetë i suksesshëm, duke krijuar kështu "depozita" të qëndrueshme në tru. Si rezultat i këtyre, një person nuk do ta harrojë më këtë informacion. Fakti që të moshuarit shpesh kanë kujtime të hol-lësishme të përvojave të tyre të fëmijërisë është një shembull i faktit se informacioni që ka arritur të arrijë në kujtesën afatgjatë ruhet atje përgjithmonë.

Mund ta krahasojmë kujtesën afatgjatë me një bibliotekë. Kjo bibliotekë duket ndryshe nga rafti i librave në kujtesën afatshkurtër; ajo ka vend për një numër të pafund librash. Pra, në këtë bibliotekë problemi nuk është më numri i librave, por më tepër mënyra se si do ta gjejmë një libër nëse nuk është përdorur për një farë kohe. Prandaj, ashtu si në një bibliotekë të madhe, është e rëndësishme që të zhvillojmë një sistem të mirë me të cilin do të rregullojmë dhe më vonë do t'i gjejmë këto libra. Fakti që një informacion është ruajtur në kujtesën afatgjatë nuk do të thotë domosdoshmërisht se mund të thirret në çdo kohë. Ka shumë më tepër të ngjarë që të jetë "humbur" diku dhe se do të jemi në gjendje ta gjejmë vetëm pasi të jemi në gjendje të kujtojmë rrugën me të cilën është vendosur atje, ose kur të biem në kontakt me stimuj specifike nga mjedisi ynë. Ja një shembull: Mundohuni të mbani mend emrat e të gjithë nxënësve të tjerë nga viti juaj i fundit në shkollë. Ka shumë të ngjarë që nuk do të jeni në gjendje ta bëni këtë. Megjithatë, nëse dikush do t'ju jepte një listë që përfshinte të gjithë emrat e saktë,

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

si dhe tridhjetë emra të tjerë, ndoshta nuk do të kishit probleme të fshinit të gjithë emrat që nuk i përkisnin.

Procesi i të nxëniet dhe kompetencat

'Mësimi' nuk mund të shihet. Siç e kemi thënë tashmë, të mësuarit ndodh kur një person ka fituar kompetenca të reja në krahasim me një moment kohor në të kaluarën. Me fjalë të tjera, individi ka 'ndryshuar' midis këtyre dy pikave në kohë. Në lidhje me mendjen njerëzore, të mësuarit nënkupton që informacioni i ri është ruajtur në kujtesën afatgjatë. Kompetencat e reja i mundësojnë një personi të veprojë në një mënyrë të ndryshme. Kompetencat mund të ndahen në katër grupe kryesore:

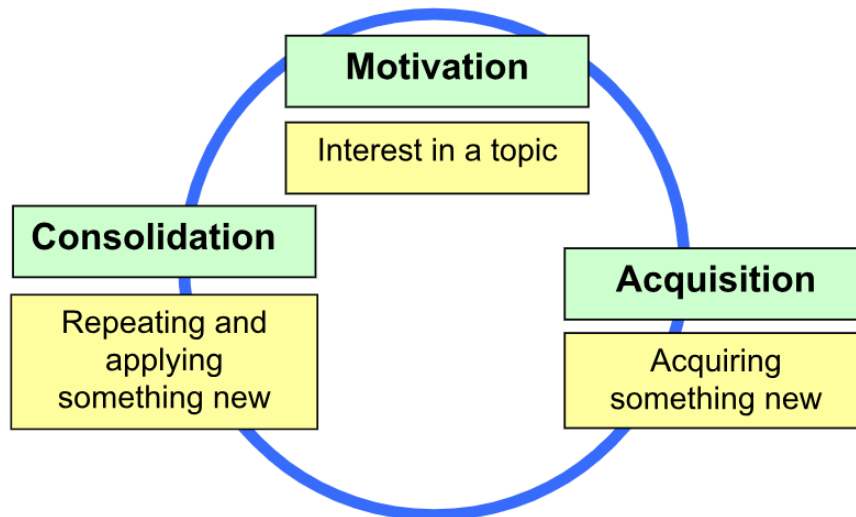
1. Kompetencat njohëse përshkruajnë aftësinë për të shprehur, me anë të kujtesës dhe/ose mendimit, njohuri specifike dhe/ose për të gjetur zgjidhje për detyra dhe probleme të caktuara.
2. Kompetencat psikomotorike përshkruajnë aftësinë me të cilën mund të përdoren materiale ose mjete të caktuara.
3. Kompetencat afektive përfshijnë aftësinë e një personi për të zhvilluar dhe, kur është e nevojshme, për të ndryshuar qëndrimin e tij ose të saj ndaj njerëzve, gjërave ose fakteve.
4. Kompetencat social-komunikuese përshkruajnë aftësinë për të formuar marrëdhënie me njerëz të tjerë. Kjo i referohet, në fakt, aftësisë për t'u shprehur në një mënyrë të kuptueshme, për të dëgjuar të tjerët dhe për të qenë në gjendje të përballosh konfliktet.

Si po zhvillohet procesi i të mësuarit ?

Si trajner, nuk mund ta shihni gjithmonë (drejtpërdrejt) nëse diçka është mësuar apo jo, sepse mund të mos shprehet në formën e një sjelljeje që është e dukshme për ju. Siç u përmend më parë, të mësuarit mund të zhvillohet gjatë periudhave kohore më të shkurtra dhe më të gjata. Pra, çfarë po ndodh saktësisht gjatë kësaj periudhe kohore? Ose, për të përdorur terminologjinë që kemi përdorur më parë: Cilët hapa karakterizojnë rrugën nga parakushtet e të mësuarit deri te rezultatet e të mësuarit. Pavarësisht nëse të mësuarit zhvillohet brenda kornizës së një ngjarjeje të organizuar të të mësuarit me një trajner apo në një bazë të kontrolluar në mënyrë të pavarur, ajo

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

që ndodh gjatë një procesi të suksesshëm të të mësuarit mund të përmbledhet në tre hapa:



Motivimi

Interesi që e shtyn një person të lexojë një libër, të regjistrohet në një kurs VR ose të dëgjojë një trajner. Ne e quajmë këtë motivim hap pas hapi. Është e rëndësishme të arrihet një nivel motivimi i moderuar. As mërzitja e paanshme dhe as motivimi i tepërt histerik nuk janë të favorshëm për të mësuar.

Nxënja

Hapi i njohur si përvetësim, ku individi përvetëson diçka të re. Këtu është e rëndësishme të dihet se cili rezultat i të nxënies do të rezultojë nga procesi i të nxënies. Nëse po mësoni plotësisht vetë, së pari duhet të vendosni se cilin informacion po kërkon. Kur ta bëni këtë, mund ta gjeni të dobishme të formuloni një pyetje specifike, p.sh. "Cili është ndryshimi midis shërbimit nga ana e majtë ose e djathtë e klientit?" Nëse jeni brenda një situatë të organizuar mësimdhënie-nxënieje, mjafton që trajneri të dijë se cilat qëllime po ndjek. Kjo është gjithashtu procedura për shumicën e ushtrimeve dhe simulimeve. Në këto, pjesëmarrësit në përgjithësi nuk e dinë se cilat qëllime po ndiqen brenda ushtrimit ose simulimit individual. Trajneri, megjithatë, duhet të jetë i vetëdijshëm për qëllimin që synohet për të kontrolluar hapat e përpunimit dhe përgjithësimin.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Gjërat e mëposhtme mund të jenë pjesë e fazës së përvetësimit: diskutimet në grup, leximi i një artikulli ose një kapitulli nga një libër dhe përmbledhja e pikave kryesore, dëgjimi i një prezantimi dhe bërja e pyetjeve më pas, vlerësimi i përbashkët i një përvoje dhe nxjerrja e përfundimeve prej saj, por edhe shikimi i dikujt teksa demonstron diçka, dhe më pas bërja e kësaj vetë.

Konsolidimi

Në hapin e njohur si konsolidim, ajo që sapo është fituar përsëritet dhe kështu transportohet në kujtesën afatgjatë. Shembuj tipikë për këtë hap konsolidimi janë pyetjet e përsëritjes dhe zbatimi i shpeshtë. Si rezultat i kësaj, ajo që është fituar rikujtohet vazhdimisht në vetëdije dhe në këtë mënyrë konsolidohet. Si trajner, ju mund të nxisni konsolidimin duke paraqitur ushtrime të reja të cilat ofrojnë një mundësi për të përdorur kompetencat e fituara përmes ushtrimeve ose simulimeve të mëparshme dhe për t'i zhvilluar ato më tej.

Këshilla shtesë për kryerjen e të mësuarit me përvojë në seminare VR

Mësimi përmes përvojës është një procedurë induktive. Avantazhi i procedurës induktive është se, nëpërmjet përvojave të tyre, pjesëmarrësit janë shumë më të vetëdijshëm për nevojën për të reflektuar mbi këto fusha. Me fjalë të tjera, ata janë më të motivuar dhe të hapur ndaj temës. Përveç kësaj, ata janë në gjendje të studiojnë problemin dhe qasjet e mundshme të zgjidhjes në mënyrë të pavarur. Dhe së fundmi, njerëzit mësojnë më mirë nga gabimet e tyre sesa nga një zgjidhje e "lëmuar" e përgatitur paraprakisht, e cila u paraqitet që në fillim dhe e cila nuk i lejon ata të depërtojnë në problem.

Pjesëmarrësit motivohen në disa mënyra. Nuk ekziston vetëm një motivim i brendshëm për të fituar njohuri të reja kur njerëzit shkojnë në trajnim, MËSIMI PËRVOJOR zhvillohet në një klimë pozitive mësimi, e cila është një faktor tjetër motivues, dhe motivimi krijohet në situatën konkrete, të simuluar, duke i sfiduar pjesëmarrësit me një detyrë. Reflektimi pasues mbi sjelljen e tyre dhe krahasimi me atë të pjesëmarrësve të tjerë, analiza e avantazheve dhe disavantazheve të mënyrave të ndryshme të zgjidhjes së problemeve mund të çojë në identifikimin e fushave për përmirësim dhe përbën një efekt tjetër motivues. Ju mund të keni shumë ndikim në këtë motivim nga mënyra se si veproni si trajner: Qartësia e udhëzimeve tuaja dhe

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

veçanërisht përgatitja juaj e përpunimit kanë një ndikim vendimtar në motivimin e pjesëmarrësve.

Një atmosferë pozitive mësimi është thelbësore për të zbatuar me sukses teknikat e të mësuarit me përvojë. Është e natyrshme e metodës së trajnimit që pjesëmarrësit të bëjnë gabime, t'i perceptojnë ato dhe t'i korrigjojnë ato. Ky proces mësimor varet në mënyrë vendimtare nga një atmosferë besimi e cila karakterizohet nga respekti për pikat e forta dhe të dobëta të të tjerëve. Përveç kësaj, metoda mbështetet fuqishëm në shkëmbimin e ideve dhe reagimet konstruktive midis pjesëmarrësve, të cilat mund të arrihen vetëm në një atmosferë të favorshme.

Një pjesë integrale e kësaj metode është integrimi i trajnimit të aftësive dhe trajnimit të sjelljes . Për t'u kushtuar vëmendje aspekteve të sjelljes kërkohet gjithashtu një strukturë komunikimi konstruktive midis pjesëmarrësve dhe midis pjesëmarrësve dhe trajnerëve.

Rekomandime për trajnerët

Nuk ka të drejtë ose të gabuar në këtë kontekst. Për të motivuar dhe aktivizuar pjesëmarrësit, është e rëndësishme të gjeni një stil që korrespondon me strukturën tuaj të personalitetit. Ju lutemi mbani mend se është detyrë e trajnerit të sigurojë një trajnim të suksesshëm në përputhje me objektivat e seminarit dhe të marrë parasysh nevojat dhe dëshirat e pjesëmarrësve.

Qëndrimi i trajnerit, ndërhyrjet, shpjegimet dhe sjellja e tij ose e saj shërbejnë në një masë të madhe si një karakter model. Trajnuesve u caktohet roli i ekspertëve. Nga njëra anë, roli i ekspertit lidhet me përmbajtjen (njohuri të specializuara brenda fushës në të cilën jepet kursi i MËSIMIT ME PËRVOJË). Nga ana tjetër, roli i ekspertit nxirret nga ndërgjegjësimi për problemin didaktik: Trajnerët janë në gjendje të perceptojnë vështirësitë në të nxënë dhe të njohin se në çfarë mase këto janë rezultat i punës didaktike. Ata janë të ndjeshëm ndaj ndryshimeve në të nxënë dhe e dinë se këto përcaktohen nga histori të ndryshme jetësore dhe prejardhje socio-kulturore.

Ekzistojnë një numër rregullash themelore në lidhje me sjelljen brenda seminarit, respektimi i të cilave ka rezultuar i dobishëm:

- Bëjini të dukshme qëndrimet e grupit: nxjerrja në dritë e konflikteve dhe frikërave, analizimi i shkaqeve të tyre dhe paraqitja e efekteve të tyre janë hapat e parë drejt shmangies së elementëve përçarës.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- Vendosni dhe mbani kontaktin me grupin: Trajneri mund të nxjerrë përfundime në lidhje me gjendjen shpirtërore brenda grupit dhe rreth sjelljes së tij ose të saj personale ndaj sjelljes së pjesëmarrësve.
- Jini të saktë dhe të saktë: Ndërprerjet brenda grupit shpesh janë rezultat i mungesës së specifikës në lidhje me objektivat, udhëzimet dhe pyetjet e bëra.
- Jini të përgatitur të përballeni me pasigurinë: Frika nga bërja e një gabimi mund t'i pengojë trajnerët dhe pjesëmarrësit të luajnë një rol aktiv në procesin e të nxënësve. Prandaj, veprimet dhe deklaratat e pjesëmarrësve duhet të merren seriozisht. Veçanërisht në situata praktike, trajnerët duhet ta bëjnë të qartë se gabimet janë normë dhe se ato paraqesin mundësi nga të cilat mund të mësohet.
- Mos luftoni kundër grupit ose kundër pjesëmarrësve individualë: Në situata kur trajneri ndihet sikur po sulmohet, ose në fakt po sulmohet, ai ose ajo duhet të reagojë sa më qetë të jetë e mundur. Pjesëmarrësve duhet t'u lejohej ta provokojnë trajnerin. Duhet të shmanget hyrja në një luftë për pushtet me pjesëmarrësin në fjalë. Një luftë e tillë harxhon energji dhe ofron mundësi të pakta suksesi: Në planin afatgjatë, trajneri është i destinuar të humbasë. Për të shfryrë zemërimin dhe tensionin në një mënyrë të kontrolluar, është shumë më mirë të bëhet e qartë rezistenca dhe mosmiratimi.

Sjellje pozitive (+) dhe negative (-) nga TRAJNERËT që ndikojnë në klimën e të nxënësve

Është e mundur të bëhet dallimi midis llojeve të ndryshme të sjelljes nga trajnerët, të cilat kanë një ndikim pozitiv ose negativ në klimën e të nxënësve. Këto paraqiten më poshtë:

Sjelljet që kanë tendencë të kenë një **ndikim negativ** në klimën e të nxënësve janë:

- urdhra, komanda,
- paralajmërime, kërcënime, qortime,
- moralizimi, predikimi,
- ofrimi i zgjidhjeve; ofrimi i këshillave pa u kërkuar prej tyre,
- duke ofruar argumente logjike për problemet emocionale,

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- gjykimi ose justifikimi i një pjesëmarrësi individual,
- duke lavdëruar ose duke rënë dakord "nga një nivel i lartë",
- tallja, tallja ose turpërimi i dikujt,
- duke pretenduar se analizon pjesëmarrësit individualë në një mënyrë objektive,
- duke mos u dhënë pjesëmarrësve mundësinë për të zgjidhur vetë problemet e tyre, në vend të kësaj duke i qetësuar dhe ngushëlluar ata,
- duke u vënë në skarë, duke hetuar, duke pyetur derisa të thonë " gjënë e duhur",
- duke iu shmangur pyetjeve të pakëndshme, duke shpërqendruar vëmendjen dhe duke i gëzuar ata.

Sjelljet që kanë tendencë të kenë një **ndikim pozitiv** në klimën e të nxënit:

- duke shfaqur ndihmë, pranim dhe tolerancë
- duke treguar interes për t'i bërë pjesëmarrësit të mësojnë, me qëllim që të kontribuojnë në zhvillimin e personalitetit të pjesëmarrësve,
- të jesh i hapur dhe të shfaqësh ndjenjat,
- duke shfaqur vetëbesim dhe siguri ndërkohë që jeni në gjendje të flisni për vështirësitë tuaja,
- sjelljen komunikuese brenda grupit,
- duke u marrë me konfliktet në bazë partneriteti,
- duke dhënë reagime,
- duke ofruar përforsime pozitive për hapat e të nxënit të pjesëmarrësve,
- duke folur si partner në një mënyrë të kuptueshme dhe praktike,
- bashkimi, organizimi, sqarimi i pasigurive dhe sintetizimi,
- promovimin e fazave të reflektimit,
- duke theksuar kufizimet në lidhje me diskutimin dhe afërsinë emocionale,

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- duke u siguruar që fazat e relaksimit dhe përqendrimit të rëndë të alternohen dhe të lidhen së bashku,
- duke respektuar zonat tabu,
- duke parandaluar që sensacionalizmi të shndërrohet në një transparencë absolute,
- duke e bërë të qartë se pjesëmarrësit, si dhe trajneri, kanë të drejtë të bëjnë gabime,
- duke qëndruar i qetë kur ju (trajneri) jeni tema e diskutimit,
- duke u dhënë pjesëmarrësve të drejtën për provokim brenda arsyes dhe në përputhje me situatën,
- të qenit në gjendje të vësh në pikëpyetje veten, si dhe programin e trajnimit.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

5. Metodologjitë për vlerësimin e të nxënit në kontekstin e mësimdhënies së ofruar në platforma virtuale ose gjithëpërfshirëse

Validimi i efektivitetit të arsimit duke përdorur Mjedis Virtual (VE) është thelbësor për përhapjen e tij të gjerë si metodë mësimdhënieje dhe jo thjesht si një risi teknologjike. Efektiviteti i mjeteve dhe programeve të të nxënit mund të vlerësohet përmes qasjeve të ndryshme.

Ekzistojnë kategori të ndryshme për rezultatet e mundshme të të nxënit ose variablat përkatëse që mund të përdoren për të vlerësuar efektivitetin e trajnimit ose të të nxënit. Kategoritë më të zakonshme janë përshkruar më poshtë, por kjo nuk është një listë e plotë pasi matjet mund të ndryshojnë shumë në varësi të përmbajtjes specifike të trajnimit.

Së pari, mund të vlerësohet njohuria rreth lëndës. Njohuria deklarative, e cila përfshin informacionin faktik, është intuitive dhe ofron një mënyrë të përshtatshme për të përcaktuar rezultatet, pasi mund të matet dhe interpretohet lehtësisht. Njohuria zakonisht vlerësohet duke përdorur teste, ku pyetjet me zgjedhje të shumëfishta janë një metodë e drejtpërdrejtë për të vlerësuar dhe krahasuar individët.

Së dyti, aftësitë mund të vlerësohen. Kjo është veçanërisht e rëndësishme kur përmbajtja e trajnimit është praktike, siç janë aftësitë negociuese (Ding et al., 2020). Një aspekt specifik i vlerësimit të aftësive është transferimi i aftësive. Aftësitë mund të mësohen dhe maten në kontekste të ndryshme. Metoda më e drejtpërdrejtë përfshin përdorimin e vetë kontekstit të trajnimit për të matur rezultatet e të nxënit (në këtë kontekst, ka të ngjarë një formë e EF-së). Megjithatë, aftësitë mund të vlerësohen edhe në mjedisin aktual të synuar, i cili njihet si transferim i aftësive. Ky lloj vlerësimi është veçanërisht i vlefshëm sepse përcakton nëse aftësitë e fituara mund të transferohen nga një mjedis artificial në një real që i ngjan shumë mjedisit ku aftësitë do të zbatohen në praktikë.

Matja e qëndrimeve mund të përdoret për të vlerësuar efektivitetin e metodave ose materialeve të trajnimit. Qëndrimet lidhen me vlerësimin subjektiv të trajnimit, i cili përdoret shpesh. Ky vlerësim përfshin pyetje të ndryshme që synojnë kapjen e karakteristikave të përvojës subjektive dhe mund të kryhet në disa mënyra: pyetje të mbyllura, pyetje të hapura, intervista individuale (Dallinger et al., 2020), grupe fokusi (Adams et al., 2019) dhe më shumë. Përvoja subjektive është ndoshta rezultati më

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

informal i të nxënit dhe nuk duhet të jetë treguesi i vetëm i efektivitetit të mjedisit të trajnimit që po testohet.

Motivimi është një konstrukt i zakonshëm i përdorur në studimet mbi efektivitetin e trajnimit, pasi tregon gatishmërinë për t'u angazhuar në aktivitete mësimore. Pa motivim, ofrimi efektiv i materialit mësimor është jashtëzakonisht sfidues. Pyetësorët standardë (p.sh., Sattar et al., 2019) janë një metodë për matjen e motivimit, por për shkak të natyrës gjithëpërfshirëse dhe të vazhdueshme të përvojave të trajnimit VR, studiuesit po eksplorojnë edhe metoda të tjera të matjes së angazhimit, të tilla si matja jo-invasive e parametrave që tregojnë përpjekje në detyra (p.sh., Czarnek et al., 2021).

Shumë konstrukte të tjera mund të shërbejnë si tregues të efektivitetit të stërvitjes, duke përfshirë emocionet (Harley et al., 2020), vendndodhjen e kontrollit (Nykänen et al., 2020), vëmendjen (Hart & Proctor, 2020), rrjedhën (Hou & Lin, 2018) dhe vëzhgimin e sjelljes gjatë stërvitjes (den Haan et al., 2020). Përveç kësaj, indekset fiziologjike mund të përdoren për të matur indirekt efektivitetin e mjeteve specifike të të nxënit. Edhe pse përdorimi i indekseve të tilla nuk është shumë i zakonshëm sot, në dekadën e fundit janë bërë përpjekje për të përdorur matje kardiovaskulare, aktivitetin elektrodermal, ndjekjen e syve, spektroskopinë funksionale afër infra të kuqe dhe EEG (p.sh., Legrand et al., 2011).

Metodat e përmendura, deri diku, mund të hartëzohen në modelin e vlerësimit të trajnimit të Kirkpatrick-ut, i cili është përdorur për dekada dhe mbetet efektiv (Kirkpatrick, 1976, 1994). Ky kuadër është mjaft universal dhe mund të zbatohet në forma të ndryshme të trajnimit, megjithëse është hartuar kryesisht për kontekste profesionale. Kirkpatrick përcakton se çfarë do të thotë vlerësimi dhe qëllimet e tij, duke theksuar se efektiviteti i programeve të trajnimit përcaktohet duke i vlerësuar ato për të përmirësuar programet ekzistuese dhe për të identifikuar dhe përjashtuar ato joefektive. Ky model përcakton katër nivele të vlerësimit të efektivitetit të trajnimit:

1. **Reagimi** : Operacionalizohet si një përgjigje afektive ndaj trajnimit, duke përfshirë angazhimin, kënaqësinë dhe rëndësinë e tij për praktikën e përditshme.
2. **Të nxënit** : Kjo përfshin vlerësimin e arritjes së rezultateve të të nxënit. Është praktikë e mirë të përfshihen teste para dhe pas të rezultateve të të nxënit.
3. **Sjellja** : Kjo vlerëson zbatimin e njohurive dhe aftësive të reja në praktikën e përditshme. Ndërsa kjo është më e lehtë në një mjedis profesional, mund të zbatohet edhe në fusha të tjera.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

4. **Rezultatet** : Ky nivel shkon përtej përfitimeve individuale, duke vlerësuar rezultatet e prekshme nga perspektiva e të gjithë organizatës, siç është përmirësimi i cilësisë.

Kur studiohet efektiviteti i çdo forme të të nxënës, ekzistojnë pika specifike në kohë në të cilat mund të maten rezultatet e dëshiruara të të nxënës. Një test paraprak mat nivelin fillestar të njohurive, aftësive ose variabla të tjera. Kjo është e vlefshme pasi përcakton nivelet bazë të rezultateve të të nxënës, zvogëlon rrezikun e një efekti tavan dhe lejon llogaritjen e indekseve të fitimit të të nxënës. Mund të aplikohet edhe një matje gjatë trajnimit, duke matur rezultatet e të nxënës pa ndërprerë procesin e të nxënës. Kjo matje jo-ndërhyrëse ofron një pasqyrë të procesit të të nxënës ndërsa ai ndodh dhe mund të kryhet, për shembull, duke llogaritur rezultatet në një aplikacion të të nxënës ose duke analizuar sjelljet gjatë trajnimit . Një metodë tjetër e matjes gjatë trajnimit është përdorimi i indekseve fiziologjike për të matur indirekt progresin e të nxënës, i cili është i dobishëm pasi nuk e prish procesin e të nxënës. Një test i mesëm përdoret për të matur rezultatet e të nxënës midis seancave të ndara të të gjithë aktivitetit të të nxënës, i dobishëm kur trajnimi ndahet në faza të shumfishta. Testet pas-testit kryhen menjëherë pas të nxënës, ndërsa testet e ruajtjes së informacionit kryhen pas një periodhe, që varion nga disa ditë deri në disa muaj. Duke përdorur një kombinim të këtyre matjeve, mund të llogariten indekse dytësore, të tilla si fitimi në të nxënës (ndryshimi midis rezultateve pas testit dhe para testit). Matjet e shumfishta gjithashtu lejojnë një vëzhgim të detajuar të kurbës së të nxënës dhe zbatimin e parimit të dallimeve individuale të Mayer dhe Moreno (1998).

Zakonisht, ekzistojnë disa metodologji specifike për vlerësimin e të nxënës në kontekstin e mësimdhënies së ofruar në platforma virtuale ose gjithëpërfshirëse. Këto metodologji shfrytëzojnë aftësitë unike të këtyre mjediseve për të ofruar vlerësime efektive, tërheqëse dhe të nuancuara. Ja një përmbledhje e metodologjive kryesore:

1. Vlerësime formuese dhe përmbledhëse

- **Vlerësimet Formative** : Këto janë vlerësime të vazhdueshme që synojnë monitorimin e të nxënës të nxënësve dhe dhënien e reagimeve për të përmirësuar mësimdhënien dhe të nxënës. Në platformat virtuale dhe gjithëpërfshirëse, vlerësimet formuese mund të përfshijnë:
 - Kuize dhe sondazhe interaktive.
 - Reagime në kohë reale gjatë simulimeve virtuale.
 - Mjete vetëvlerësimi dhe aktivitete reflektuese.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- **Vlerësime Përmbledhëse** : Këto janë vlerësime në fund të një periudhe mësimore për të matur shkallën e të nxënësve kundrejt objektivave. Platformat virtuale mund të lehtësojnë:

- Provime online me vlerësim automatik.
- Prezantime virtuale dhe dorëzime projektsh.
- Vlerësimet e performancës brenda simulimeve gjithëpërfshirëse.

2. Vlerësime të Bazuara në Kompetencë: ajo përqendrohet në vlerësimin e aftësisë së studentëve për të zbatuar njohuritë dhe aftësitë e tyre në skenarë të botës reale. Në mjedise gjithëpërfshirëse, kjo mund të arrihet përmes:

- Detyra të simuluar që imitojnë sfidat profesionale.
- Laboratorë virtualë dhe studime rastesh interaktive.
- Demonstrime të aftësive në një mjedis virtual të kontrolluar.

3. Analitika e të Nxënësve. Platformat virtuale dhe gjithëpërfshirëse gjenerojnë një mori të dhënash mbi ndërveprimet dhe sjelljet e studentëve . Analitika e të nxënësve përfshin analizimin e këtyre të dhënave për të vlerësuar progresin dhe rezultatet e të nxënësve. Kjo përfshin:

- Ndjekja e kohës së shpenzuar për detyrat dhe nivelet e angazhimit.
- Monitorimi i shkallës së përfundimit të aktiviteteve.
- Analizimi i trendeve të performancës me kalimin e kohës.

4. Vlerësime Autentike. Ato synojnë të vlerësojnë të nxënësve përmes aktiviteteve që pasqyrojnë zbatime në jetën reale. Në një kontekst virtual/gjithëpërfshirës, kjo mund të përfshijë:

- Simulime të mjediseve të botës reale (p.sh., stazhe virtuale, simulime biznesi).
- Krijimi i portofoleve dixhitale që shfaqin një gamë të gjerë kompetencash.
- Detyra për zgjidhjen e problemeve në një mjedis të simuluar që kërkojnë të menduarit kritik dhe zbatimin e njohurive.

5. Vlerësimet nga bashkëmoshatarët. Ato përfshijnë vlerësimin e punës së njëri-tjetrit nga studentët, gjë që inkurajon të nxënësve bashkëpunues dhe ofron perspektiva të larmishme. Platformat virtuale mund ta mbështesin këtë përmes:

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- Mjete të rishikimit nga kolegët të integruara brenda sistemeve të menaxhimit të nxënimit.
- Projekte bashkëpunuese në një hapësirë pune virtuale të përbashkët.
- Mekanizma reagimi ku studentët vlerësojnë dhe komentojnë kontributet e njëri-tjetrit.

6. Vlerësime të Bazuara në Lojë. Ato përdorin elementë të lojërave për të vlerësuar të nxënimit. Në platformat gjithëpërfshirëse, kjo mund të përfshijë:

- Ndjekja e progresit përmes niveleve ose misionëve në lojëra edukative.
- Arritja e medaljeve dhe shpërblimeve për demonstrimin e kompetencave.
- Skenarë interaktivë ku vendimet ndikojnë në rezultate, duke simuluar pasojat e botës reale.

7. Simulimet dhe Vlerësimet e Bazuara në VR/AR. Platformat gjithëpërfshirëse mund të përdorin realitetin virtual (VR) dhe realitetin e shtuar (AR) për të krijuar skenarë shumë interaktivë dhe realistë për vlerësime. Shembujt përfshijnë:

- Simulime VR që riprodhojnë mjedise të jetës reale ku studentët mund të praktikojnë dhe demonstrojnë aftësi.
- Aplikacione AR që mbivendosin informacionin mbi objektet e botës reale për detyra mësimore interaktive.
- Mjedisë të simuluar ku studentët mund të kryejnë detyra dhe të marrin reagime të menjëhershme mbi performancën e tyre.

8. Portofolet Dixhitale. Ato janë koleksione të punës së studentëve që shfaqin progresin dhe arritjet e tyre në të nxënimit me kalimin e kohës. Në mjediset virtuale, këto mund të përfshijnë:

- Projekte multimediale, të tilla si video, blogje dhe prezantime dixhitale.
- Dëshmi të të nxënimit në formën e detyrave të përfunduara, kuizeve dhe reagimeve nga kolegët.
- Ditarë reflektues që dokumentojnë përvojat e të nxënimit dhe rritjen personale.

9. Vlerësime Adaptuese . Ato përdorin algoritme për të rregulluar vështirësinë e pyetjeve bazuar në përgjigjet e studentëve, duke ofruar një përvojë vlerësimi të personalizuar. Platformat virtuale lehtësojnë:

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

- Kuize dhe teste adaptive që përshtaten në kohë reale bazuar në performancën e studentëve.
- Shtigje të personalizueshme mësimi që përshtaten me përparimin e studentit dhe fushat e vështirësisë.
- Module të të mësuarit interaktiv që ndryshojnë në bazë të ndërveprimeve të përdoruesit.

10. Vlerësime me Metoda të Përziera. Ato kombinoni metodologji të shumëfishta vlerësimi duke ofruar një vlerësim gjithëpërfshirës të të nxënimit të studentëve. Në platformat virtuale dhe gjithëpërfshirëse, metodat e përziera mund të përfshijnë:

- Një kombinim i kuizeve formuese, rishikimeve nga kolegët dhe projekteve përfundimtare.
- Integrimi i të dhënave sasiore (p.sh., rezultatet e testeve) dhe të dhënave cilësore (p.sh., ese reflektuese).
- Përdorimi i mjeteve të ndryshme për të krijuar një pamje holistike të të nxënimit të nxënësve.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

6. Propozim për kurse trajnimi mbi AR dhe VR në Mikpritje dhe Restorante

Në këtë seksion, ne shqyrtojmë një propozim për kurse trajnimi të fokusuar në Realitetin e Shtuar (AR) dhe Realitetin Virtual (VR) brenda sektorëve të mikpritjes dhe restoranteve. Ndërsa përparimet teknologjike ripërcaktojnë përvojat e klientëve dhe efikasitetin operacional, përqaftimi i AR dhe VR paraqet një mundësi transformuese për profesionistët në këto industri. Ky propozim synon të përshkruajë module gjithëpërfshirëse trajnimi të hartuara për të pajisur nxënësit me njohuritë dhe aftësitë praktike të nevojshme për të shfrytëzuar në mënyrë efektive këto teknologji gjithëpërfshirëse.

Integrimi i AR dhe VR në mjediset e mikpritjes dhe restoranteve premtan të revolucionarizojë ndërveprimet me klientët, të përmirësojë ofrimin e shërbimeve dhe të përmirësojë metodologjitë e trajnimit të punonjësve. Gjatë gjithë këtij seksioni, ne shqyrtojmë vendosjen strategjike të AR për përvoja të shtuara për klientët, VR për simulime trajnimi gjithëpërfshirës dhe ndikimin e përgjithshëm në përsosmërinë operacionale dhe kënaqësinë e klientit.

Duke lidhur njohuritë teorike me zbatimet praktike, ky propozim synon të fuqizojë palët e interesuara - nga menaxherët dhe shefat e kuzhinës deri te stafi i vijës së parë - me kompetencat e nevojshme për të lulëzuar në një peizazh gjithnjë e më dixhital. Përmes rrugëve të kuruara të të nxënit dhe përvojave praktike, qëllimi është të nxisë inovacionin dhe aftësinë në përdorimin e AR dhe VR për të rritur standardet e shërbimit dhe për të nxitur rritjen e qëndrueshme të biznesit.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

6.1 Titulli i kursit: *Hyrje në AR dhe VR në Mikpritje*

Kohëzgjatja: **45 orë**

Audienca e synuar: **Trajnerët dhe mësuesit në kurset e mikpritjes**

Parakushte:

- *Njohuri bazë të parimeve të industrisë së mikpritjes*
- *Njohuri me aplikacionet dhe teknologjinë kompjuterike*

Struktura e kursit:

Moduli	Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
Moduli 1: Bazat e VR/AR	- Hyrje në teknologjitë VR dhe AR	- Kuptoni ndryshimet midis VR dhe AR	Leksione, demonstrime
	- Zbatimet e VR/AR në industrinë e mikpritjes	- Identifikoni rastet e mundshme të përdorimit për VR/AR në mjediset e mikpritjes	Studime rastesh, folës të ftuar
Moduli 2: Mjete dhe Softuer VR/AR	- Përmbledhje e pajisjeve dhe softuerëve VR/AR	- Të njiheni me mjetet dhe platformat e zakonshme VR/AR	Sesione praktike, tutoriale
	- Bazat e krijimit të përmbajtjes për aplikacionet VR/AR	- Mësoni të krijoni përvoja të thjeshta VR/AR për qëllime trajnimi dhe edukative	Ushtrime praktike, projekte në grup
Moduli 3: Implementimi i VR/AR	- Integrimi i VR/AR në trajnimin dhe edukimin për mikpritje	- Zhvilloni strategji për përfshirjen e teknologjisë VR/AR në kurrikulën dhe programet ekzistuese të trajnimit	Punëtori, seanca për shkëmbim idesh

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

	- Praktikant më të mira për përdorimin efektiv të VR/AR në mjediset arsimore	- Kuptoni parimet e dizajnit efektiv të mësimdhënies për përvojat VR/AR	Lojë me role, reagime nga kolegët
Moduli 4: Maksimizimi i ndikimit të VR përmes Mësimi Përvojësor	-Parimet themelore të të nxënës dhe të të nxënës përmes përvojës	-Kuptoni se si po ndodh të nxënës në mendjen e studentëve dhe çfarë i sjell kompetencat	Ushtrim simulimi, prezantim, diskutime në grup
	-Këshilla për atmosferë pozitive dhe negative gjatë orëve të realitetit virtual	-Të jeni të vetëdijshëm dhe të përdorni këshilla praktike për seminare efektive të realitetit virtual.	Prezantim, rrëfim historie, vëzhgim
Moduli 5: Vlerësimi dhe e ardhmja	- Metodat e vlerësimit për programet e trajnimit VR/AR	- Eksploroni teknikat për vlerësimin e efektivitetit të trajnimit të bazuar në VR/AR	Studime rastesh, diskutime në grup
	- Trendet në zhvillim dhe zhvillimet e ardhshme në teknologjinë VR/AR	- Qëndroni të azhurnuar mbi përparimet në teknologjinë VR/AR dhe ndikimin e tyre të mundshëm në edukimin e mikpritjes	Leksione të ftuar, vizita në industri

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

6.2 Titulli i kursit: *Zbatime të avancuara të realitetit virtual dhe realitetit të shtuar (AR) në mikpritje*

Kohëzgjatja: **40 orë**

Audienca e synuar: **Trajnerë dhe mësues me përvojë në kurset e mikpritjes dhe turizmit**

Parakushte:

- Aftësi në përdorimin e teknologjive VR/AR

- Njohuri të thella të parimeve të industrisë së mikpritjes dhe turizmit

Struktura e kursit:

Moduli	Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
Moduli 1: Aplikacione të Avancuara VR/AR në Mikpritje	- Ture Virtuale, Përvoja Rezervimi Virtual, Programe Trajnimi VR	- Krijoni ture virtuale gjithëpërfshirëse të hoteleve, resorteve dhe atraksioneve turistike; Lejoni klientët të përjetojnë dhomat dhe lehtësitë para rezervimit; Përdorni VR për trajnimin e stafit në shërbimin ndaj klientit, protokollet e emergjencës dhe procedurat e mirëmbajtjes.	Demonstrata
	- Shërbime të Përmirësuara AR, AR në Marketing dhe Promovime, Mirëmbajtje dhe Operacione	- Implementoni AR për menu interaktive, shërbime virtuale të portierit dhe navigim të shtuar; Përdorni AR për fushata promovuese, broshura dhe reklama interaktive; Përdorni AR për informacion dhe mbështetje në kohë reale për stafin e mirëmbajtjes dhe pastrimit.	Studime rastesh, folës të ftuar



Moduli	Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
Moduli 2: Zhvillimi i përmbajtjes VR dhe AR	- Parimet e Dizajnit të Mjeteve të Krijimit të Përmbajtjes	- Të fitojë aftësi në krijimin e përmbajtjes për mjetet AR dhe VR	Studime rastesh
	- Mjete dhe softuerë për të zhvilluar përmbajtje VR dhe AR	- Dizajnoni përvoja tërheqëse dhe efektive të VR dhe AR	Ushtrime dizajni Aplikacione softuerike
Moduli 3: Implementimi i VR dhe AR në Mikpritje	- Planifikimi i Projekteve	- Përcaktoni hapat për të planifikuar dhe ekzekutuar projekte VR dhe AR në një mjedis mikpritjeje	Studime rastesh
	- Integrimi me sistemet ekzistuese	- Siguroni integrim të përsosur me sistemet e rezervimeve, CRM dhe platforma të tjera	Studime rastesh, ushtrime dizajni
Moduli 4: Vlerësimi i Zgjidhjeve VR dhe AR	- Metrikat e Performancës	- Identifikoni treguesit kryesorë të performancës (KPI) për matjen e suksesit të aplikacioneve VR dhe AR	Diskutime në panel, seanca për shkëmbim idesh
	- Reagimet e klientëve	- Zbatoni metoda për mbledhjen dhe analizimin e reagimeve të klientëve mbi përvojat VR dhe AR	Udhëtime në terren, folës të ftuar

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

6.3 Titulli i kursit: *Zbatime të Avancuara të VR dhe AR në Ushqim dhe Pije*

Titulli i kursit: Aplikime të avancuara të VR dhe AR në ushqim dhe pije

Kohëzgjatja: **40 orë**

Audienca e synuar: **Trajnerë dhe mësues me përvojë në kurse ushqimi dhe pijesh**

Parakushte:

- Aftësi në përdorimin e teknologjive VR/AR

- Njohuri të thella të parimeve të industrisë ushqimore dhe të pijeve

Struktura e kursit:

Moduli	Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
Moduli 1: Koncepte të Avancuara VR/AR	- Zhvillime të përparuara në teknologjitë VR dhe AR	- Qëndroni në hap me përparimet më të fundit në VR/AR dhe rëndësinë e tyre për industrinë ushqimore dhe të pijeve	Leksione, prezantime në industri
	- Karakteristika dhe aftësi të përparuara të mjeteve VR/AR	- Zotëroni funksionalitete të avancuara të softuerit VR/AR për të krijuar përvoja gjithëpërfshirëse të ushqimit dhe pijeve	Punëtori praktike, demonstrime nga ekspertë
Moduli 2: Dizajni i Menyës Gjithëpërfshirëse	- Parimet e dizajnit të menusë	- Zbatoni parimet e dizajnit për të krijuar menu VR/AR tërheqëse dhe miqësore për përdoruesit për restorantet	Studime rastesh, ushtrime dizajni
	- Teknika për krijimin e përvojave gjithëpërfshirëse të	- Zhvilloni aftësi në dizajnimin e ekspozitave virtuale interaktive dhe	Projekte praktike, kritika nga kolegët



Moduli	Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
	ushqimit dhe pijeve në VR/AR	tërheqëse për ushqimin dhe pijet	
Moduli 3: Trajnim Ndërveprues	- Trajnim i bazuar në simulim për stafin e ushqimit dhe pijeve	- Dizajnoni dhe zbatoni simulime VR/AR për trajnimin e stafit të restorantit në detyra dhe skenarë të ndryshëm	Ushtrime me role, të bazuara në skenarë
	- Përvoja të personalizuara të të nxënit duke përdorur VR/AR	- Kuptoni se si mund të përdoret VR/AR për të ofruar përmbajtje trajnimi të përshtatur që i përshtatet nevojave individuale të të nxënit	Diskutime në grup, mësim i bazuar në raste
Moduli 4: Zbatimet në Industri	- Shembuj nga bota reale të aplikacioneve VR/AR në industrinë ushqimore dhe të pijeve	- Analizoni studimet e rasteve të implementimit të suksesshëm të VR/AR në restorante dhe lokale F&B	Udhëtime në terren, folës të ftuar
	- Sfidat dhe mundësitë për përdorimin e VR/AR në ushqim dhe pije	- Identifikoni pengesat e mundshme për përdorimin e realitetit virtual/arritur në ushqim dhe pije dhe strategjitë për kapërcimin e tyre.	Diskutime në panel, seanca për shkëmbim idesh

Moduli: Dizajni i Menysë Gjithëpërfshirëse

Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
Parimet e dizajnit të menisë	- Përcaktoni parimet themelore të dizajnit të menisë. (2 orë) - Shpjegoni rëndësinë e përafrimit të dizajnit të menisë me identitetin e markës dhe audiencën e synuar. (2 orë)	- Leksione (2 orë) - Lexime (1 orë) - Diskutime (1 orë)

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
Zbatoni parimet e dizajnit për të krijuar menu VR/AR tërheqëse dhe miqësore për përdoruesit	- Analizoni studimet e rasteve të dizajneve të suksesshme të menusë. (3 orë) - Identifikoni grackat e zakonshme në dizajnin e menusë. (2 orë)	- Studime rastesh (3 orë) - Diskutime në grup (1 orë) - Seanca kritike (1 orë)
Ushtrime dizajni	- Përkthimi i parimeve tradicionale të dizajnit në mjediset VR/AR. (4 orë) - Përshtatja e elementëve të dizajnit për teknologjinë VR/AR. (4 orë)	- Ushtrime praktike për dizajn (3 orë) - Punëtori për prototipim (3 orë) - Reagime nga kolegët (2 orë)
Prototipimi i menuve VR/AR	- Përdorni mjetet e dizajnit VR/AR për të krijuar prototipa të përvojave të menusë. (5 orë) - Dizajnoni menu që angazhojnë shqisa të shumëfishta dhe përfshijnë veçori interaktive. (5 orë)	- Tutoriale për softuerë (2 orë) - Sesione për prototipim (4 orë) - Udhëzime nga ekspertë (4 orë)
Qasje e dizajnit të përqendruar te përdoruesi	- Të miratojë parimet e dizajnit të përqendruara te përdoruesi për menutë VR/AR. (3 orë) - Të kryejë testime nga përdoruesit për të mbledhur reagime dhe për të përsëritur dizajnet. (4 orë)	- Seanca testimi të përdoruesve (3 orë) - Analiza e reagimeve (1 orë) - Procesi i projektimit përsëritës (3 orë)
Optimizimi i përdorshmërisë dhe aksesueshmërisë së menusë	- Zbatoni praktikat më të mira për përdorshmërinë dhe aksesueshmërinë në menutë VR/AR. (3 orë) - Adresoni sfida të tilla si lexueshmëria dhe kompleksiteti i navigimit. (3 orë)	- Udhëzime për aksesueshmërinë (2 orë) - Testimi i përdorshmërisë (1 orë) - Strategjitë e përshtatjes (2 orë)
Integrimi me operacionet e restorantit	- Eksploronin integrimin e menuve VR/AR me operacionet e restoranteve. (3 orë) - Përdorni të dhënat dhe analizat e menusë për të informuar vendimet e biznesit. (2 orë)	- Studime rastesh biznesi (2 orë) - Diskutime për integrimin operacional (1 orë) - Analiza e të dhënave të menusë (2 orë)

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

6.4 Titulli i kursit: *Integrimi i VR/AR në Menaxhimin e Mikpritjes dhe Restoranteve*

Kohëzgjatja: **40 orë**

Audienca e synuar: **Trajnerë dhe mësues me përvojë në kurset e menaxhimit të restoranteve**

Parakushte:

- Njohuri të gjera mbi operacionet dhe menaxhimin e restoranteve

- Përvojë e mëparshme me teknologjitë VR/AR

Struktura e kursit

Moduli	Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
Moduli 1: Integrimi Strategjik	- Përdorimi strategjik i VR/AR në menaxhimin e restoranteve - Identifikimi i mundësive për zbatimin e VR/AR në mjediset e restoranteve	- Zhvilloni një plan strategjik për integrimin e teknologjive VR/AR në aspekte të ndryshme të operacioneve të restoranteve - Njohja e fushave brenda menaxhimit të restoranteve ku VR/AR mund të shtojë vlerë dhe të përmirësojë efikasitetin	- Studime rastesh, ushtrime planifikimi strategjik - Sesione për shkëmbim idesh, analizë SWOT
Moduli 2: Përvoja e Vizitorit	- Përmirësimi i përvojës së mysafirëve përmes VR/AR	- Kuptoni se si mund të përdoret VR/AR për të krijuar përvoja të paharrueshme dhe gjithëpërfshirëse për mysafirët.	Leksione të ftuar, aktivitete të të nxënit me përvojë

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

Moduli	Përmbajtja	Rezultatet e të Nxënit	Metodologjitë
	- Projektimi i ndërveprimeve me klientët të përmirësuar me VR/AR	- Zhvilloni aftësi në krijimin e përvojave interaktive dhe tërheqëse VR/AR që rezonojnë me klientët e restoranteve	Punëtori dizajni, testim nga përdoruesit
Moduli 3: Efikasiteti Operacional	- Optimizimi i operacioneve të restoranteve me VR/AR	- Eksploroni mënyrat se si teknologjitë VR/AR mund të optimizojnë rrjedhat e punës, të ulin kostot dhe të përmirësojnë efikasitetin operacional.	Hartimi i proceseve, simulimet e efikasitetit
	- Trajnim dhe zhvillim duke përdorur VR/AR	- Hartoni dhe zbatoni programe trajnimi të bazuara në VR/AR për stafin e restoranteve	Ushtrime me role, për ndërtimin e aftësive
Moduli 4: Vlerësimi dhe Përshtatja	- Vlerësimi i ndikimit të VR/AR në performancën e restorantit	- Zhvilloni metrika dhe kriteret vlerësimi për të matur efektivitetin e integritetit VR/AR në menaxhimin e restoranteve	Analitika e performancës, mekanizmat e reagimit
	- Përmirësim dhe përshtatje iterative	- Implementoni një cikël përmirësimi të vazhdueshëm për të rafinuar iniciativat VR/AR bazuar në reagime dhe metrika të performancës	Kornizat e përmirësimit të vazhdueshëm, planifikimi i veprimeve

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--

7. Bibliografia

A. Adams, J. Hart, I. Iacovides, S. Beavers, M. Oliveira, M. Magroudi, Vlerësimi i krijuar bashkërisht: Identifikimi se si lojërat mbështesin të nxënëit e policisë, Revista Ndërkombëtare e Studimeve Njerëzore-Kompjuterike, 132 (2019), f. 34-44

G. Czarnek , M. Richter, P. Strojny, Aktiviteti simpatik kardiak gjatë rikuperimit si një tregues i aktivitetit simpatik gjatë kryerjes së detyrës, Psikofiziologjia, 58 (2) (2021), Artikulli e13724

CEFE International. (2009) Koncepti i Metodologjisë CEFE.

CEFE Maqedoni. (2014) Raporti Ndërkombëtar i Trajnimit të Trajnerëve.

RJ den Haan, MC van der Voort, F. Baart, KD Berends, M. Van Den Berg, MW Straatsma , ..., SJMH Hulscher, Loja Virtual River: Lojëra duke përdorur modele për të eksploruar në bashkëpunim kompleksitetin e menaxhimit të lumenjve, Modelimi mjedisor dhe Softueri, 134 (2020), Neni 135 (2020),

D. Ding, WP Brinkman, MA Neerincx , Mendimet e simuluar në realitetin virtual për trajnimin e negociatave rrisin vetëefikasitetin dhe njohuritë, Revista Ndërkombëtare e Studimeve Njerëzore-Kompjuterike, 139 (2020), Artikulli 102400

T. Dalinger, KB Thomas, S. Stansberry, Y. Xiu, Një simulim i realitetit të përzier ofron praktikë strategjike për mësuesit para shërbimit, Kompjuterë dhe Arsim, 144 (2020), Neni 103696

Ministria Gjermane për Bashkëpunim Ekonomik. (2007) Strategji për Promovimin e Punësimit në Bashkëpunimin për Zhvillim.

JM Harley, SP Lajoie, T. Tressel, A. Jarrell, Nxitja e emocioneve pozitive dhe njohurive historike me realitet të shtuar të bazuar në vendndodhje dhe sugjerime nga guidat turistike, Mësim dhe Udhëzim, 70 (2020), Neni 101163

HT Hou, YC Lin, Zhvillimi dhe vlerësimi i një loje edukative të integruar me realitet të shtuar dhe laborator virtual për të mësuarit e eksperimenteve të kimisë, 2017 Kongresi i 6-të ndërkombëtar i IIAI mbi informatikën e aplikuar të avancuar (IIAI-AAI), IEEE (2017), f. 1005-1006

DL Kirkpatrick, Vlerësimi i programeve të trajnimit: Katër nivelet, Berrett-Koehler (1994)

Kolb. D., Sistemet e Mësimi të Bazuar në Përvojë, LLC. (EBLS)

KOLSHORN, R. dhe TOMECKO, J. (1995) Kuptimi i Sipërmarrjes dhe Si ta Promovojmë Atë, Eschborn, Ger: CEFE International.

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL Mbështetja e Komisionit Evropian për prodhimin e këtij botimi nuk përbën një miratim të përmbytjes e cila pasqyron vetëm pikëpamjet e autorëve, dhe Komisioni nuk mund të mbahet përgjegjës për asnjë përdorim që mund t'i bëhet informacionit të përmbytur në të.
--	--

FD Legrand, PM Joly, WM Bertucci, MA Soudain-Pineau, J. Marcel, Ushtrime të realitetit interaktiv-virtual (IVR): Një shqyrtim i ndryshimeve afektive gjatë detyrës dhe para dhe pas ushtrimit, *Journal of Applied Sport Psychology*, 23 (1) (2011), f. 65-75

M. Nykänen, V. Puro, M. Tiikkaja, H. Kannisto, E. Lantto, F. Simpura, J. Uusitalo, K. Lukander, T. Räsänen, T. Heikkilä, AM Teperi, Implementimi dhe vlerësimi i metodave të reja të trajnimit për sigurinë për punëtorët e sektorit të ndërtimit: Rezultatet e rangut të kontrollit të sektorit të ndërtimit, të analizuara 7 (2020), fq. 205-221

MU Sattar, S. Palaniappan, A. Lokman, A. Hassan, N. Shah, Z. Riaz, Efektet e trajnimit në Realitetin Virtual në motivimin dhe kompetencën e të nxënës të studentëve të mjekësisë, *Revista Pakistaneze e Shkencave Mjekësore*, 35 (3) (2019), f. 852

Një pjesë e shkëputur nga artikulli i Forumit Ekonomik Botëror [“Mësimi përmes përvojës dhe realiteti virtual do të riformësojnë të ardhmen e arsimit”](#)

 Co-funded by the European Union	EACEA – Ndërtimi i Kapaciteteve Erasmus+ në AFP, n 101092478 — VIRTU.AL 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.
--	--