

TEMATIKA QË ZHVILLOHEN VETËM
NË MËNYRË PRAKTIKE



- Zhvillimi i një plani mësimor "STEAM" duke u bazuar tek kompetencat e kurrikulës për nxënësit e arsimit parauniversitar
- Si krijohen ekipe "STEAM" me mësues dhe me nxënës
- Shembuj të temave "STEAM" dhe projekteve ndërdisiplinore
- Konsiderata dhe takтика pune për qëndrueshmérinë e zbatimit të programit
- Krijimi i bashkëpunimeve, gjetja e sponsorizimeve dhe këshillat për grante
- Struktura e shtirirjes dhe e përfshirjes sa më të gjërë të komunitetit në veprimtaritë "STEAM" të shkollës

ATA QË DUAN TË JENË
PJESE E "STEAM" MUND
TË ANTARËSOHEN NË
PLATFORMËN ONLINE
"STEAM" TË UNIBA PËR
TË PËRFITUAR MUNDËSI
GJATE NJË VITI SHKOLLOR



Të interesuarit përfitojnë:

- Informacione irreth modelit "STEAM", irreth programit dhe krijimit të klasës "STEAM"
- Mbështetje për dokumente të përshtatshme për zbatimin e "STEAM" në klasë, por dhe të zhvillimit të planeve të personalizuara, për të nxënët dhe për portofolin e nxënësve
- Trajnim për të zbatuar dhe për të ofruar modelin "STEAM" në klasa, duke u bazuar në filozofinë "Mësime të bazuara në jetën reale"
- Mundësi në rrjetin online për të krijuar bankën e planeve mësimore dhe instrumentet e vlerësimit
- Ndhimë të personalizuar nga ekipi i trajnerëve "STEAM" për krijimin e planit mësimor të personalizuar

Në vijimësi do të ofrohet:

- Trajnim për Zyrat e Qeverisjes Arsimore Lokale dhe Rajonale
- Lidhje të drejtpërdrejtë me organizmat dhe rrjetet ndërkombe, perëndimore, publike dhe private që zhvillojnë modelin "STEAM"

5. NGRIJTJA E MODELIT TË PARË PËR LABORATORËT "STEAM-FABLALB"
DHE KRIJIMI I NJË RRJETI ME QENDRA TË TILLA NË SHKOLLË

Aftësitetë digjitele cilësohen strategjike për formimin e kompetencave të domosdoshme për tregun e punës. Modeli "STEAM-FAB LAB" do të luajë një rol dominant në mbështetjen e shkollave. Shumë përvoja ndërkombe, perëndimore, që janë të strukturuar dhe të vlerësuara shumë mirë, gjatë gjithë kohës, kanë vërtetuar vlerën e "FABLABS" në zhvillimin e aftësive digitale në shkollë. Kjo sepse laboratore të tillë mundësojnë zhvillimin e aftësive praktike. Laboratori i parë "STEAM-FABLALB" i krijuar pranë Universitetit "Barleti" i lejon mësuesit të angazhojnë nxënësit në përvoja praktike që përmirësojnë të nxënët e tyre, por dhe që aftësohen duke përdorur dijet dhe shkathësitetë e nxënësve nga lëndët e "STEAM" (Shkenca, Teknologji, Artet dhe Matematika). Një laborator i tillë ku nxënësit ushtrohen praktikisht dhe në mënyrë digjitele përshtypojnë formim aftësish, zbatim projekteve, kërkime dhe hetime për shpikje që i angazhojnë nxënësit në projekte afatgjata dhe në një bashkëpunim të thellë dhe aktiv, gjithnjë nën lehtësimin e mësuesve. Përvoja e krijuar në laboratorin "FABLALB" të Universitetit "Barleti" do të shpërndahet në secilën shkollë të projektit duke i ndihmuar dhe mbështetur me pajisje dhe mjete didaktike të domosdoshme. Ky rrjet laboratorësh në çdo shkollë do të jetë një mëdës motivues i të nxënët ku fëmijët-nxënës kanë hapësirën, mjetet dhe teknologjite e duhura për të zhvilluar aftësitetë e tyre krijuese, të menduarit kritik, aftësitetë kërkimore dhe ato të problem-zgjidhjes.

6. LEHTËSIMI I BASHKËPUNIMIT TË FRYTSHËM TË PROJEKTIT ME
OFRIESIT E ARSIMIT UNIVERSITAR, ME BIZNESIN DHE INDUSTRINË,
ME INSTITUTET KËRKIMORE DHE TEKNOLOGJIKE, PUBLIKE DHE
PRIVATE, ETJ.

Bashkëpunimet efektive e për shpërndarjen e këtij modeli dhe kontributi më i çmuar për shoqërinë, duke mundësuar formimin e nxënësve me aftësitetë e shekullit të 21-të që janë të domosdoshme për punësim në tregun kombëtar dhe ndërkombe të punës. Këto bashkëpunime dhe kontributore do të jenë të gjithë të identifikuar, të reklamuar dhe të informuar në vijimësi për gjithëçka që ata mbështesin dhe lehtësojnë zbatimin e "STEAM". Projekti do të krijojë "Aleancën e Partnerëve të Projektit STEAM" (APPS), e cila do të informohet në çdo hap të zbatimit të projektit, si dhe për përdorimin transparent të ndihmës që ofrojnë, duke qenë pjesë thelbësore e projektit.

Projekti "STEAM" i iniciuar nga Universiteti "Barleti" ka një komponentë të rëndësishëm që lidhet me krijimin e bashkëpunimeve të ngushta dhe mbështetëse midis shkollave dhe universiteteve që formojnë mësues, me biznese, me industritë lokale e kombëtare që lidhen me fushat e studimit "STEAM", me institute kërkimore publike dhe jopublike, me donatorë të edukimit në mënyrë që në përhapjen e modelit "STEAM" të ketë sa më shumë kontribues.

TRAJNERËT TANË JANË LEKTORË TË TRAJNUAR NGA EKSPERTË
TË HUAJ PËR MODELIN "STEAM" DHE ME PËRVOJË SHUMË
VJEÇARE NË FUSHËN E SHKENCAVE TË EDUKIMIT

KONTAKTONI

✉ bttc.mng@umb.edu.al

☎ +355 69 70 63 488



MODELI STEAM

Projekti "STEAM" orientohet nga gjashtë drejtime kyçe për veprim kombëtar, nëpërmjet të cilave ndikon tek një edukim sa më cilësor në shkollë

1 NGRITJA E NJË PLATORME KOMUNIKIMI, NDËRTIMI I QENDRËS BURIMORE DHE I BAZËS PROFESIONALE ME TË DHËNA

Universiteti "Barleti" do të mundësojë formatimin dhe vënien në funksion të platformës interaktive, online "STEAM" në të cilën nxënës, mësues, drejtues shkolle, specialistë të kurrikulës dhe vlerësimit, si dhe grupet e interesit do të kenë mundësi të gjejnë informacione rreth modelit "STEAM", të identifikojnë shembujt dhe praktika të mira nga shkolla dhe projekte të njëjtë evropiane, por dhe hapësirë për të paraqitur arritjet e shkollave që do të përfshihen në iniciativën tonë. Nga ana tjetër platforma siguron akses për planifikimin dhe zbatimin e projektit në çdo fazë të tij, por dhe një komunikim aktiv midis organizmave drejtuese dhe zbatuese të projektit, duke lehtesuar në mënyrë efektive zbatimin e tij.

Universiteti "Barleti" ka nisur me kohë ndërtimin dhe modelimin e një qendre të nxënës me pajisje dhe mjetet e duhura teknologjike që mundësojnë të nxënët, sipas modelit "STEAM", ku shkencat, teknologjia, inxhinieria, matematika dhe artet kanë pajiset e domosdoshme. Ky mëdis do të shndërrohet hap pas hapi në një qendër burimore për shumë ide, tematika dhe veprimitari të nxënë që zbatojnë filozofinë dhe praktikat më të mira të "STEAM". Përvojat në këtë qendër dhe materialet që do të hartohen, zhvillohen dhe përmirësohen do të vjenë përgjithësim në të gjitha shkollat e projektit. Projekti do të ruajë, dokumentojë fizikisht dhe online gjithë përvojën dhe produktet e krijuara me anë të dokumenteve, videoeve, regjistrimeve, botimeve, ku përparesi do të kenë praktikat e mira të krijuara, format e frytshme të trajnimit, modelet dhe shembujt e suksesshëm të mësuesve dhe shkollave, format efektive të bashkëpunimit dhe partneritetit, në mënyrë që përvoja e krijuar në këtë projekt të shërbejë si model për një përhapje sa më të gjërë në sistemini arsimor shqiptar të modelit "STEAM".

Trajnim, kualifikimi dhe certifikimi i mësuesve, drejtuesve dhe specialistëve të kurrikulës dhe vlerësimit në këtë projekt, me anë të trajnimeve të njoitura/të akredituara nga Ministria e Arsimit dhe Sportit, është një garanci në vijimësinë dhe jetëgjatësinë e zbatimit të ideve dhe praktikave të mira të projektit në shkollat e arsimit parauniversitar në Shqipëri. Kjo bazë të dhënat e burimeve njerëzore të mirë-kualifikuara, që përfaqëson rajonet kryesore të vendit, do të shërbejë për të përcjellë këtë përvojë në zonat e tyre dhe pa ndihmën e projektit.



2 KRIJIMI I MUNDËSIVE PËR EDUKIMIN NËPËRMJET MODELIT "STEAM" NË SISTEMIN ARSIMOR PARAUNIVERSITAR

Projekti i iniciuar nga Universiteti "Barleti" do të identifikojë nevojat për zhvillim profesional të mësuesve dhe drejtuesve të shkollave lidhur me programin "STEAM", si dhe do të mundësojë sigurimin e bázës didaktike/teknologjike, të domosdoshme për zbatimin e modelit në klasat e shkollave të projektit. Si fillim do të angazhohen 10 shkolla, që përfaqësojnë rajonet kryesore të vendit, të cilat hap pas hapi do të shndërrohen si shkolla-model për zbatimin e "STEAM" dhe që më vonë do të shërbejnë si qendra të përhapjes së paktikave të mira dhe të përvojës së krijuar në shkollat e rajonit. Natyrisht një bashkëpunim me njësítë e qeverisjes arsimore lokale dhe rajonale do të jetë mbështetëse në këtë proces.

3 RITJA E AFTËSISË, ANGAZHIMIT, PJESEMARRJES DHE ASPIRATËS SË NXËNËSVE PËR TË NXËNË NËPËRMJET MODELIT "STEAM"

Projekti synon që të nxitë dëshirën dhe nevojën e vazhdueshme te nxënësit për të nxënë me anë të modelit "STEAM". Kjo do të realizohet me anë të mësuesve të formuar me kompetencat e duhura,

profesionale për planifikimin e kurrikulës dhe zbatimin e modelit, por dhe të përdorimit të teknikave dhe metodave ndërvepruese që lidhen më së miri me integrimin ndër-lëndor të 5 fushave kurrikulare (shkencat, teknologji, aftësi inxhinierike, arte dhe matematikë) gjatë mësimit në klasa. Nga ana tjetër, mundësitet që do të krijohen per pajisjen e një mjesidis/klase në shkollë me mjetet didaktike dhe teknologjike për të programuar, do të jetë një shtysë përfmijet-nxënës për të nxënë dhe përfshirë në këtë program. Mësuesit do t'i përfshijnë nxënësit në veprimitari të nxënë, të dobishme dhe stimuluese, në të cilat shkencat, teknologjia, inxhinieria, artet dhe matematika janë elementet bazë të edukimit "STEAM" lidhen ngushtë midis tyre gjatë procesit të të nxënët. Nëpërmjet "STEAM", nxënësit mund të identifikojnë, shqyrtojnë, analizojnë, krijojnë dhe përjetojnë marrëdhëniet midis lëndëve të kurrikulës dhe jetës reale, duke u mundësuar atyre më shumë veprimitari për dialog ndërdisiplinor, kërkime dhe zgjidhje problemesh, duke përbushur kështu nivelet e arritjeve që synon kurrikula zyrtare me qasje kompetencash, por tashmë me anë të një modeli që bazohet në integrimin kurrikular.

4 RITJA E KAPACITETIT TË MËSUESVE DHE CILËSISË SË MËSIMDHËNIES ME ANË TË MODELIT "STEAM"

Projekti do të krijojë, do të zhvillojë dhe do të mbështesë në vijimësi formimin e kapaciteteve të domosdoshme për zbatimin dhe lehtësimin e modelit "STEAM" në shkolla, ku në fokus janë mësuesit, drejtuesit, specialistët e kurrikulës, por dhe do të letësojë përfshirë që do të zbatojnë këtë model në shkolla.

Llojet e paketave të trajnimit për këtë program janë:

- Trajin virtual/fizik për mësues, individualisht
- Trajin virtual/fizik me grupe mësuesish
- Trajin virtual/fizik për drejtuesit e shkollës
- Trajin virtual/fizik me specialistët e kurrikulës dhe të vlerësimit

Trajnimet do të zhvillohen, sipas një grafiku të caktuar lidhur ngushtë me ndryshimet pozitive që presim në shkollë, por dhe të kombinuara me të gjithë grupet e interesit që lidhen me zbatimin e modelit. Krahas kësaj, do të ketë shkëmbime dhe diskutime online, mundësi të përdorimit të platformës online "STEAM" ku do të kenë liri përfshirë të gjithë shkollat e projektit.

Trajnimet me të gjithë grupet e interesit do të trajtojnë çështje dhe do të zhvillojnë veprimitari rreth të nxënët ndër-lëndor që lidhen me përvetësimin njojurive dhe krjimin e aftësive të shekullit të 21-të me anë të "STEAM".

Pjesëmarrësit në trajnime do të informohen dhe aftësohen se si t'i përfshijnë nxënësit në veprimitari të nxënë, të dobishme dhe stimuluese, në të cilat shkencat, teknologjia, aftësia inxhinierike, matematika, artet lidhen midis tyre dhe, nëpërmjet "STEAM", nxënësit mund të shqyrtojnë dhe të përjetojnë marrëdhëniet midis lëndëve shkollore dhe jetës reale ose situatave të ndryshme.

Trajnimet do të ofrojnë arsyetime se si ndryshon mëdisi fizik i të nxënë "STEAM" nga mëdiset e zakonshme në shkollat tona, si dhe mjetet didaktike/teknologjike të domosdoshme për to. Pjesëmarrësit e çdo trajnimi do të analizojnë dhe zbatojnë ushtrime të stilit "STEAM" dhe do të bashkëpunojnë përfshirë "të forta" dhe "të buta" që fitohen dhe krijohen nga ndërthurja e lëndëve të kurrikulës, por tashmë me anë të ndërthurjes së përbajtjeve dhe koncepteve të lëndëve të "STEAM". Nga ana tjetër, pjesëmarrësit në trajnime do të zhvillojnë strategji të reja dhe veprimitari praktike përfshirë mësimin "STEAM" në klasa dhe në shkollat e projektit.



REZULTATET E TË NXËNIT NË TRAJNIME

Programet do të ndihmojnë pjesëmarrësit që të jetë të aftë të:

- Identifikojnë përbajtjen dhe karakteristikat kryesore të modelit "STEAM"
- Përcaktojnë rezultatet e të nxënët që integrojnë lëndët e kurrikulës "STEAM"
- Zbatojnë teknika të ritjes dhe motivimit të nxënësve në procesin mësimor me anë të modelit "STEAM"
- Mundësojnë lidhje të temave mësimore nga lëndët e kurrikulës "STEAM" nëpërmjet veprimitave praktike të nxënët, duke u bazuar gjithnjë në përvoja konkrete të jetës reale.
- Modelojnë dhe zhvillojnë një mësim original me anë të modelit "STEAM"
- Praktikojnë lojëra, argëtime dhe angazhimin në të nxënë
- Përfshirë aftësitet e artit dhe të dizajnit në mëdisin e përgjithshëm të nxënët dhe integrimin kurrikular.