



SYLLABUSI

Të dhëna bazike rreth lëndës	
Universiteti:	Universiteti “Ukshin Hoti” - Prizren
Njësia akademike:	Fakulteti i Shkencave Kompjuterike
Programi i studimit:	Shkenca Kompjuterike dhe Teknologji Komunikimi
Lënda:	Teknologjia arsimore
Niveli i studimeve:	Master
Statusi i lëndës:	Zgjedhore
Viti i studimeve:	1
Numri i orëve në javë:	2+2
Vlera në kredi - ECTS:	6
Koha / lokacioni:	Do të publikohen në web site të universitetit!
Mësimdhënësit:	Prof. Asoc. Dr. Ercan Canhasi
Detajet kontaktuese:	ercan.canhasi@uni-prizren.com
Përshkrimi i lëndës:	Roli që mund të luajnë forma të ndryshme të teknologjisë elektronike në procesin e mësimdhënies dhe mësimnxënies.
Qëllimet e lëndës:	Kjo lëndë do t'ju ndihmojë të reflektoni mbi rolin që mund të luajnë forma të ndryshme të teknologjisë elektronike dhe dixhitale në procesin e mësimdhënies / të të nxënit dhe se si ju mund t'i angazhoni këto procese në klasën tuaj. Studentët do të aftësohen me disa nga mjetet dixhitale të përdorura në shkollat e sotme. Për më tepër, ata do të ekspozoheni ndaj teorive themelore të komunikimit, përzgjedhjes, vlerësimit dhe kërkimit dhe do të ndihmohen në përcaktimin e zbatimeve të përshtatshme të këtyre teorive dhe teknikave në mjediset arsimore.
Rezultatet e pritura:	Pas përfundimit me sukses të këtij kursi, studentët do të jenë në gjendje: <ul style="list-style-type: none"> - Të kuptojnë se si teknologjitë mund të rrisin mësimdhënien, punën profesionale dhe komunikimin e tyre dhe zhvillimin personal. - Të dizajnojnë aktivitete dhe burime të përmirësuara nga teknologjia.

	<ul style="list-style-type: none"> - Të identifikojnë burimet për t'ju ndihmuar në mësim dhe se si të integronjnë teknologjitë në të ardhmen. - Të jenë të motivuar dhe të sigurt në aftësitë e tyre për të mësuar se si të përdorin teknologji të reja në mësimdhënien e tyre. 		
Kontributi/ ngarkesa e studentit (që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të mësimëve nga studentit)			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithsej/orë
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike	2	15	30
Punë praktike	1	3	3
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultime	1	15	15
Ushtrime në terren	1	3	3
Kollokviume	2	2	4
Detyra laboratorike	1	13	13
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2	15	30
Përgatitja përfundimtare për provim	2	8	16
Koha e kaluar në vlerësim (teste, kuiz, provim final)	2	2	4
Projektet, prezantimet, etj.	2	1	2
Totali			150
Vërejtje: 1 ECTS (kredi) = 25 orë angazhim, p. sh., nëse lënda ka 6 ECTS (kredi) studentit duhet të angazhohet 150 orë gjatë semestrit.			
Metodologjia e mësimdhënies:	Lënda është kombinim i ligjëratave, diskutimeve, ushtrimeve numerike dhe laboratorike, ndërsa detyrat prezantohen nga mësimdhënësi i lëndës në laborator!		
Metodat e vlerësimit:	<ul style="list-style-type: none"> - Punimi seminarik/laborator: 20%. - Testi 1: 40%. - Testi 2: 40%. 		
Vlerësimi/ Nota përfundimtare:	Vlerësimi në %		Nota përfundimtare
	91% - 100%		10
	81% - 90%		9
	71% - 80%		8
	61% - 70%		7
51% - 60%		6	

	0% - 50%	5
Literatura		
Literatura bazë:	1. Zejnullahu R: Analiza matematike I. Universiteti i Prishtinës, Prishtinë 2010.	
Literatura shtesë:	1. Zejnullahu R: Analiza matematike I–përmbledhje detyrash të zgjidhura. Universiteti i Prishtinës, Prishtinë 2012.	
Plani mësimor		
Java	Ligjëratat/njësia mësimore	
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i syllabusit • Hyrje në teknologjinë edukative 	
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Të mësuarit në kontekstin e teknologjive 	
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Lidhja e objektivave të mësimi, pedagogjive dhe teknologjive 	
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Perspektiva e sistemeve të teknologjisë arsimore 	
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Perspektiva e përdoruesve të teknologjisë arsimore 	
<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Përvojat e nxënësit me teknologjinë arsimore 	
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Perspektiva e të nxënës shoqëror të teknologjisë arsimore 	
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Testi 1 	
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Projektimi i aktiviteteve mësimore dhe sistemeve udhëzuese 	
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Projektimi i hapësirës mësimore 	
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hartimi dhe vlerësimi i projektit edukativ 	
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kërkime të bazuara në dizajn 	
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologjia e Projektimit 	
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Çështje të reja në teknologjinë arsimore 	
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Testi 2 	

Ushtrimet

Plani mësimor	
Java	Ushtrimet
<i>Java e parë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i syllabusit (për pjesën e ushtrimeve) • Prezantimi i veglave softuerike që do të përdoren gjatë ushtrimeve
<i>Java e dytë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kompjuteri dhe kërkimi i informacionit në Web
<i>Java e tretë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Përpunuesit e tekstit
<i>Java e katërt:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Përdorimi i veglës Latex: Hyrje në softuer, komandat bazike
<i>Java e pestë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Përdorimi i veglës Latex: Përpunimi i një teksti ushtrimor

<i>Java e gjashtë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemet kompjuterike me përmbajtje arsimore
<i>Java e shtatë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mënyrat e prezantimeve në ekran dhe imazhet dixhitale
<i>Java e tetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Përsëritje e ushtrimeve • Përforcim për testin 1
<i>Java e nëntë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Prezantimi i informacionit në web
<i>Java e dhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Si të shfrytëzohet interneti për mësimnxënie
<i>Java e njëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ndërtimi i faqeve web duke përdorur google site
<i>Java e dymbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Softuerët multimedial për mësim interaktiv
<i>Java e trembëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Programe interaktive mesimore
<i>Java e katërbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Praktikat më të mira për integrimin e TIK në mësimdhënie
<i>Java e pesëmbëdhjetë:</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Përsëritje e ushtrimeve • Përforcim për testin 2

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes
<ul style="list-style-type: none"> • Në përgjithësi prezantimet e ligjëratave do të bëhen përmes MS PowerPoint, tabelës, përdorimit të materialeve, programeve kompjuterike dhe ushtrimeve numerike. • Po ashtu, nga mësimdhënësit do të sigurohen edhe materiale tjera shtesë (punime shkencore, publikime, buletine nacionale, si dhe zbulimet dhe hulumtimet e fundit). • Gjatë çdo seance do të organizohet qasja e bashkëbisedimit dhe bashkëparticipimit me studentë! • Nga studentët kërkohet që të jenë të rregullt në ligjëratat dhe ushtrime! • Do të vlerësohet kontributi i studentëve kur ata bashkëpunojnë dhe participojn në ligjëratat dhe ushtrimet e lëndës! • Ardhja e studentëve me kohë në ligjëratat dhe ushtrime është e obligueshme!