



Erasmus+

# PROGRAM TRAJNIMI

PER SHKRIM-  
LEXIMIN MEDIATIK  
ME TE RINJËT ROM

# Erasmus+



Co-funded by the  
Erasmus+ programme







## Përmbajtja

Fjalor termash	3
Hyrje	4
Sesioni 1 – Njohja me njëri-tjetrin	6
Sesioni 2 – Media përgjatë viteve / ndarja dixhitale	7
Session 3 – Komunikimi i ndërmjetësuar nga kompjuteri	9
Sesioni 4 – Wiki ditari (zhurnali)	11
Sesioni 5 – Si funksionojnë veglat e hulumtimit	13
Sesioni 6 – Informacioni në internet	16
Sesioni 7 – Rreziqet në Internet	18
Sesioni 8 – Identitetet tona në internet	20
Sesioni 9 – Vetë-prezantimi në botën online	22
Sesioni 10 – Privatësia online (në internet)	24
Sesioni 11 - Privatësia në internet 2	25
Sesioni 12: Privatësia në internet: Identifikimi i informacioneve të rrezikshme	26
Sesioni 13: Siguria në internet	28
Sesioni 14: Përdorimi i përmbajtjes nga interneti	29
Sesioni 15: Hyrje në të drejtat autoriale	31
Sesioni 16: Zhvillimi i përmbajtjes	33
Bibliografia	34

## Fjalori termash

<b>Avatar</b>	një imazh elektronik që përfaqëson dhe mund të manipulohet nga një përdorues kompjuteri
<b>Blog</b>	një faqe në internet që përmban reflektime personale, komente dhe shpesh hiperlidhje, video dhe grafika fotografike të siguruara nga autori
<b>Komunikimi i ndërmjetësuar nga kompjuteri</b>	një lloj komunikimi që ndodh përmes përdorimit të një kompjuteri në rrjet (posta elektronike, chat, forum në internet)
<b>Cookies</b>	një dosje e vogël ose një pjesë e një dosje të ruajtur në kompjuterin e një përdoruesi të World Wide Web, krijuar dhe lexuar më pas nga një server në internet, dhe që përmban informacion personal
<b>E drejta e autorësisë</b>	e drejta ekskluzive ligjore për të riprodhuar, botuar, shitur, ose shpërndarë çështjen dhe formën e diçkaje (të tilla si një vepër letrare, muzikore ose artistike)
<b>Creative Commons</b>	një grup licencash të ndryshme që lejojnë njerëzit të ndajnë veprën e tyre të mbrojtur, nga e drejta për të kopjuar, redaktuar, ndërtuar, etj.
<b>Ngacmimi në Internet</b>	Procesi mendor i konceptimit në mënyrë aktive dhe me shkathtësi, duke aplikuar dhe analizuar
<b>Mendimi Kritik</b>	sintetizimin dhe vlerësimin e informacionit për të arritur deri te një përgjigje ose përfundim

## Hyrje

Duket se nuk ka pasur një kohë më të kontestuar për atë që është informacioni i vërtetë. Në epokën e zgjerimit të jashtëzakonshëm të lajmeve të rreme, shkrim-leximi në media është bërë një nga mjetet kryesore për t'iu kundërvënë këtij problemi. Sidoqoftë, shkrim-leximi për media nuk mund të zhvillohet brenda ditës. Temat bashkëkohore të shkrim-leximit mediatic kanë tendencë të organizojnë rreth pesë temave kryesore: pjesëmarrja e të rinjve, trajnimi i mësuesve, mbështetja e prindërve, iniciativat e politikave dhe ndërtimi i bazës së provave. Ndërsa brezat e rinj rriten me mjete të ndryshme dixhitale dhe mbështeten në një masë të madhe në këto mjete për marrje të informacionit dhe komunikimin me botën, rëndësia e njohurive dhe aftësive për t'i përdorur këto media në mënyrë etike dhe efektive është gjithnjë e më e rëndësishme. Këto media të reja janë dukshëm të ndryshme nga mediat tradicionale, të tilla si gazetat, TV apo radio. Në këto terma, shkrim-leximi në media nuk është një koncept i ri, por rëndësia dhe përparësia e tij në një komunitet zgjerohet me zgjerimin e mediave dhe strategjive të reja për shpërndarjen masive të informacionit. Në mediat tradicionale, komunikimi masiv është më i centralizuar, në kuptimin që informacioni shpërndahet përmes një numri relativisht të ulët të mediave. Në mediat sociale, çdokush mund të bëhet burim i një mesazhi dhe të shpërndajë përmbajtje në miliona njerëz të tjerë. Kjo, nga njëra anë ofron mundësi për demokratizimin e medias, por gjithashtu zgjeron gjerësisht mundësinë për lajme të rreme dhe propagandë. Sidoqoftë, me grupin e duhur të aftësive, individët mund t'i lexojnë në mënyrë funksionale këto mesazhe dhe të bëjnë dallimin e informacionit të besueshëm nga ai jo i besueshëm.

Njohuritë për shkrim-leximin mediatic janë gjithnjë e më të rëndësishme për grupet në nevojë (të cënueshme). Këto grupe nuk janë vetëm në gjendje të stigmatizohen në media të ndryshme, por gjithashtu janë më të ndjeshëm ndaj informacionit dhe propagandës jo të besueshme. Kjo është veçanërisht e rëndësishme për anëtarët e grupeve në nevojë (të cënueshme) që nuk kanë qasje në arsim cilësor. Njohuria për media është një parakusht i rëndësishëm për pjesëmarrjen funksionale në shoqëri.

Teknologjitë e informacionit dhe komunikimit (TIK) kanë rritur aksesin në informacion përmes sistemeve të ruajtjes dhe qarkullimit të të dhënave (Internet dhe Intranet). Këto teknologji kanë de-materializuar kufijtë hapësinorë dhe kohorë, duke krijuar forma të reja të marrëdhënieve dhe komunikimit të ndërmjetësuar. Këto teknologji kanë përsheptuar procesin e globalizimit: ato kanë kontribuar dhe lehtësuar ndërvarësinë globale duke rritur qarkullimin e mallrave, ideve dhe vlerave. Sidoqoftë, kjo qasje në informacion ka krijuar forma të reja të përjashtimit, duke përkeqësuar format më të vjetra dhe burimet e pabarazive sociale. Një pasojë tjetër që këto procese kanë sjellë është edhe mbingarkesa e informacioneve në mënyrë ku më njerëzit janë më pak të aftë për të metabolizuar dhe verifikuar besueshmërinë e tij (Ranieri, 2011, p. 10).

Në pjesën dërmuese të botës, Interneti është bërë teknologjia mbizotëruese për kryerjen e veprimtarive të ndryshme. Paralelisht me këtë, ka një debat në rritje në lidhje me rolin e internetit dhe këtyre mediave në jetën e brezave të rinj. Si në shumicën e debateve sociale, ka qëndrime të polarizuara. Njëra është pozicioni i Luddites, i përcaktuar si "apokaliptik", i cili përqendrohet në ndikimin negativ të mediave tek të rinjtë (për shembull, besimi se televizioni rrit sjelljen e dhunshme mes të rinjve, ose që kompjuterat dhe interneti, dhe rrjetet sociale prodhojnë de-socializim, etj.). Ekstremi tjetër është ai i "integruarve", të cilët i atribuojnë mediave të reja me një rol të qenësishëm pozitiv, duke vërtetuar pretendimet e tyre me besime se gjeneratat e reja kanë aftësi të reja njohëse që lidhen me përdorimin e teknologjive mediaticke.

Ky udhëzues merr një pozicion të mesëm, duke synuar të zbulojë rreziqet por edhe përfitimet nga teknologjitë e reja dhe rolin e edukimit për shkrim-leximin mediatic në përdorimin efektiv të mediave, duke theksuar se edukimi mediatic është thelbësor për "përdorimin e ndërgjegjshëm, kritik dhe efektiv të mediave" (Ranieri, 2011, pp. 11–12).

Ky program trajnimi synon të mbështesë punëtorët rinor romë për forcimin e aftësive për shkrim-leximin në media tek të rinjtë romë. Ajo synon të sigurojë njohuri për konceptin e shkrim-leximit në media, qëllimet e tij, strategjitë dhe metodat, si dhe të sigurojë mbështetje për punëtorët rinor që punojnë me të rinjtë romë. Ky udhëzues është zhvilluar si pjesë e projektit Mbështetjen e Inkluzionit Sociale të Romëve të Rinj përmes Edukimit Jo-Formal Pjesa II, zbatuar nga IRCA nga Shqipëria, National Roma Centrum (NRC) nga Republika e Maqedonisë së Veriut dhe Akademia-245 nga Bullgaria. Projekti mbështetet nga programi Erasmus + i Bashkimit Evropian. Programi i trajnimit përbëhet nga 16 sesione të cilat janë krijuar për të patur një kohëzgjatje të përafërt prej 2 orësh secila prej tyre.

Shumë nga ushtrimet janë krijuar për të akomoduar nevojat si për punën individuale ashtu edhe për atë në grup. Sidoqoftë, në varësi të madhësisë së klasës, shumë prej tyre mund të bëhen edhe si punë individuale. Ushtrime të veçanta janë hartuar që të plotësohen individualisht nga studentët; këto zakonisht janë ushtrime që kanë të bëjnë me përvetësimin e aftësive të caktuara të TIK-ut.

Programi është krijuar me qëllim për të përfshirë përdorimin intensiv të TIK-ut. Prandaj, ofrimi efektiv i kursit kërkon kompjuterë, telefona inteligjentë dhe qasje në internet. Sidoqoftë, një pjesë e punës mund të bëhet edhe me stilolaps dhe letër, pa përdorimin e TIK-ut.

## Sesioni 1 – Njohja me njëri-tjetrin

Tema e sesionit është të sigurojë informacion dhe ndërgjegjësim në lidhje me llojet e ndryshme të mediave të përdorura nga studentët.

Për trajnuesin:

Kërkojuni studentëve të përshkruajnë të gjitha aktivitetet që kryejnë brenda një dite. Ky ushtrim duhet të bëhet individualisht. Nuk nevojiten pajisje shtesë teknologjike. Pasi të kenë mbaruar, kërkojuni studentëve të paraqesin esetë e tyre në grup.

Për studentin:

Shkruani të gjitha aktivitetet që kryeni gjatë një dite, nga momenti kur zgjoheni deri në momentin kur ktheheni në shtrat në mbrëmje. Pranë çdo aktiviteti, shkruani informacionin që ju nevojitet për detyrën. Për shembull, në mënyrë që të visheni duhet të dini temperaturën jashtë, dhe për të marrë autobusin, duhet të dini se si është trafiku, etj. Sa i rëndësishëm është informacioni në jetën tuaj të përditshme?

Nest, plotësoni tabelën me informacionin përkatës:

Koha	Aktiviteti	A përfshin aktiviteti ndonjë lloj të medias?	Nëse po, çfarë lloj informacioni merrni nga ai medium?



## Sesioni 2 – Media përgjatë viteve / ndarja dixhitale

Për trajnuesin:

Pajisjet e nevojshme përfshijnë të paktën 1 kompjuter për 2 studentë dhe lidhje interneti. Supozohet se studentët mund të shërbehen me hulumtim në Internetit, veglat e kërkimit dhe përpunimin e tekstit. Një tabelë mediatike interaktive mund të përdoret për të demonstruar vizualisht pikat kryesore në leksion.

Objektivi i aktivitetit është të reflektojë mbi konceptin e ndarjes dixhitale. Bëni një përmbledhje të temës së komunikimit masiv në të gjitha epokat dhe kërkoni studentëve të krijojnë një afat kohor për zhvillimin e mjeteve / mjeteve për komunikim masiv. Studentët duhet të punojnë në grupe me nga 3-4 veta. Për ta kompletuar prezantimin e tyre, ata mund të përdorin fletë të mëdha letre, shënues, afishe, ngjitës dhe fotografi. Kërkoni një ose dy anëtarëve të secilit grup të paraqesin punën e tyre. Diskutoni se cilat mjete janë përfshirë me të gjithë grupin.

Pyetjet per diskutim:

**A janë harruar disa mjete / teknologji?**

**Si ndikojnë teknologjitë e ndryshme në format dhe rrjedhën e komunikimit?**

**Sa të arritshme ishin këto mjete për anëtarët e shoqërisë? Si kishte / ka qasje dhe kontroll mbi to? Cilat janë pasojat e kësaj?**

Leksioni/Mësimi: Ndarja Dixhitale

Ndarja dixhitale i referohet një hendeku midis atyre që kanë qasje në teknologjitë për komunikim masiv dhe atyre që nuk kanë. Në lidhje me konceptin e ndarjes dixhitale, ajo i referohet kryesisht qasjes në pajisje teknologjike - ky hendek dixhital interpretohet si një lloj përjashtimi i atyre personave që nuk kanë qasje në TIK. Sidoqoftë, hendeku dixhital gjithashtu i referohet një hendeku shoqëror, i cili kryesisht e interpreton atë si pasojë e pabarazive të mëparshme / aktuale në lidhje me aksesin dhe përdorimin e TIK. Megjithatë, një perspektivë tjetër interpreton ndarjen dixhitale si një pabarazi në qasjen në përmbajtje, kryesisht në njohuri dhe informacion. Kjo kryesisht u referohet atyre që kanë qasje në përmbajtje të tilla dhe atyre që nuk kanë qasje.

OECD përcakton ndarjen dixhitale si "hendekun midis njerëzve, organizatave, kompanive, zonave gjeografike në shumë nivele të ndryshme socio-ekonomike në lidhje me mundësitë e tyre dhe qasjen në TIK dhe përdorimin e Internetit për një gamë të gjerë aktiviteteve. Ndarja dixhitale tregon shumë ndryshime midis vendeve dhe brenda vendeve. Aftësia e njerëzve dhe kompanive për të përfituar nga ndryshimet në internet në një mënyrë të konsiderueshme midis vendeve që i përkasin zonës së OECD dhe atyre që nuk i përkasin asaj " (OECD, 2001).

Prandaj, koncepti i ndarjes dixhitale, kur zbatohet në një nivel universal, i referohet dimensioneve të ndryshme (gjeografike, sociale, teknologjike) dhe përfshin dy probleme të ndryshme, aksesin dhe përdorimin e TIK, dhe përfaqëson një fenomen të ndikuar nga aksesin te objektet dhe infrastrukturat telekomunikuese (Ranieri, 2011).

### Ushtrim pas mësimit/leksionit: Diskutim

Ndani studentët në grupe dhe kërkoni që të marrin në konsideratë ndarjen dixhitale në komunitetet e tyre.

Pyetjet për diskutim:

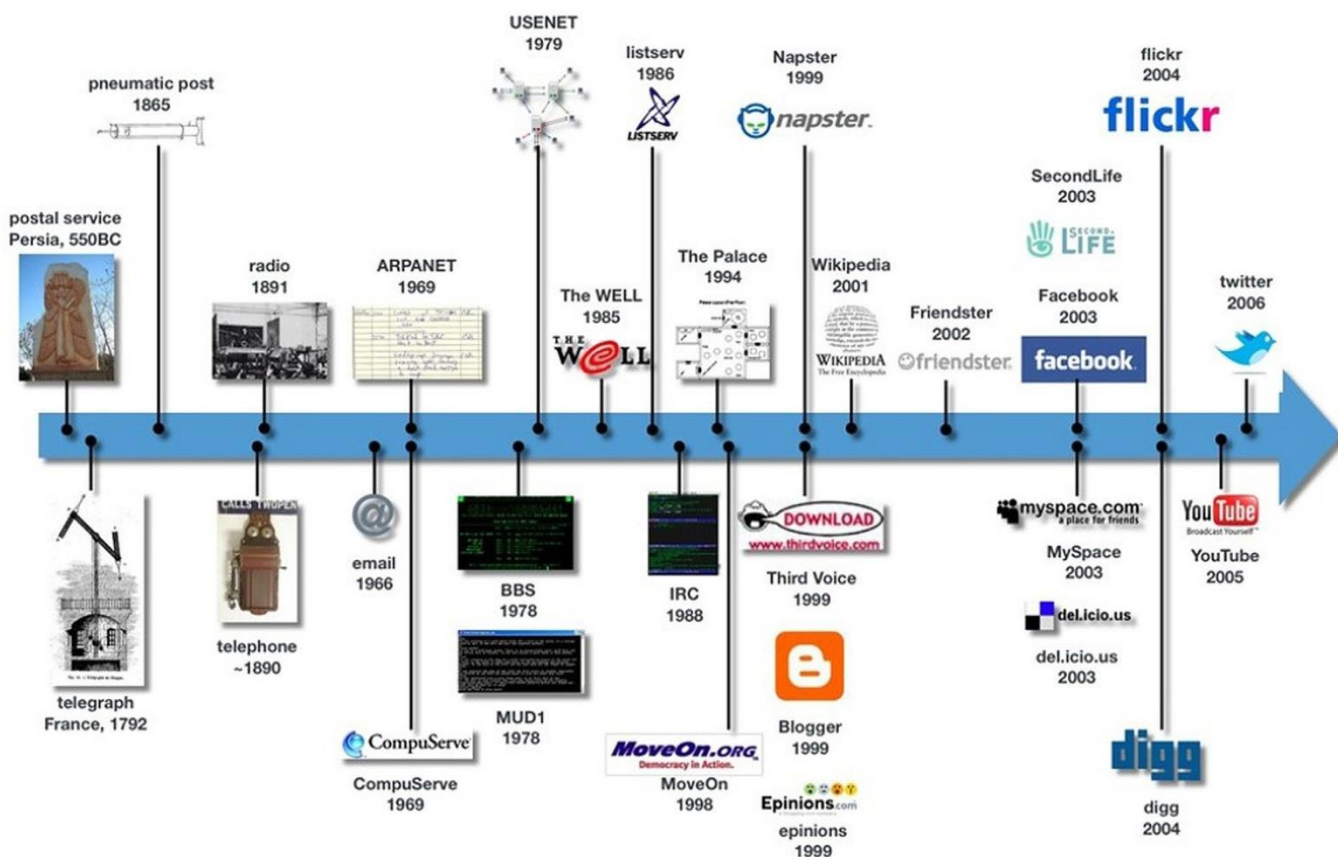
1. Cilat grupe kanë qasje të kufizuara ose nuk kanë aspak qasje në teknologjitë dixhitale? Pse?
2. A është kjo një çështje e rëndësishme? Pse?
3. Si ndikon kjo në pjesëmarrjen e tyre në shoqëri?
4. Çfarë duhet bërë në lidhje me këtë?

Temat për lexime të mëtejshme për studentët:

- Historia e komunikimit
- Historia e radios
- Historia e televizionit
- Historia e Internetit
- Historia e kompjuterëve
- Historia e celularëve

Përfundoni diskutimin duke theksuar se si ndarja dixhitale mund të krijojë lloje të reja të përjashtimit dhe të ketë një ndikim negativ në pjesëmarrjen e qytetarëve. Në mënyrë të veçantë adresoni ndikimin që mund të ketë midis grupeve të marginalizuara dhe shpjegoni pasojat e shumëfishta të kësaj ndarjeje në përfshirjen e tyre në shoqëri.

Shembull i kronologjisë së mediave sociale<sup>2</sup>:



1Sourceofimage:<https://matthewmoyercomm3640.weebly.com/blog/when-and-how-did-new-media-begin>

## Sesioni 3 – Komunikimi i ndërmjetësuar nga kompjuteri

Për trajnuesin:

Qëllimi i këtij aktiviteti është të ndihmojë studentët të mendojnë për aspektet më të rëndësishme të Komunikimit i ndërmjetësuar nga Kompjuteri si dhe përgjegjësitë e një personi ndaj personave të tjerë dhe komunitetit të cilit ai ose ajo i përket kur bashkëvepron online (në internet).

### Mësim/Leksion: Komunikimi i Ndërmjetësuar nga Kompjuteri (KNK)

Termi Komunikimi i ndërmjetësuar nga kompjuteri i referohet çdo forme të komunikimit të bërë të mundur përmes përdorimit të kompjuterëve. Cilat janë tiparet kryesore të KNK'së? Sa ndryshon KNK'ja nga "komunikimi ballë për ballë? Ekzistojnë disa karakteristika që e dallojnë KNK'në nga format e tjera të komunikimit:

- Komunikimi i ndërmjetësuar nga kompjuteri (KNK) nuk është i kufizuar nga pengesat hapësinore dhe kohore, dhe siguron mundësinë për komunikim sinkron (në zhvillim në të njëjtën kohë, "komunikim i drejtpërdrejtë") dhe komunikim asinkron (në kohë të ndryshme).

- siguron mundësinë për ndërveprime me shumë drejtime - nga një në një (siç janë, për shembull, postat elektronike), një tek shumë (për shembull transmetimi i videos) dhe shumë tek shumë (të tilla si forume në internet), duke siguruar mundësinë për komunitetet e punës në internet.

- multimedialiteti - mund të realizohet përmes një numri formash, psh. nëpërmjet tekstit, imazhit, videos, tingullit, blog-videos, etj.

- mungesa e disa formave të elementeve joverbale - pasi që kjo është një formë e komunikimit e ndërmjetësuar e cila supozon mungesë të pranisë fizike, disa elemente të komunikimit tradicional, të tilla si gjuha e trupit, gjestet dhe shprehjet e fytyrës mund të mungojnë.

- pasiguria e marrëdhënies shoqërore - kjo është një nga tiparet përcaktuese të KNK'së, duke iu referuar shkallës së besimit që njerëzit kanë në perceptimin e tyre të përfshirjes në marrëdhëniet ndërpersonale. Pasiguria e marrëdhënies është paqartësia që njerëzit ndiejnë për vetë gjendjen e marrëdhënies ("Sa jam i sigurt për të ardhmen e kësaj marrëdhënie?").

- ndjenjën e përkatësisë, duke iu referuar një lloji të ri të përkatësisë jo më të lidhur me praninë fizike dhe territoritetin, por me interesat e përbashkëta dhe qëllimet e përbashkëta.

KNK gjithashtu mund të ketë disa manifestime të padëshiruara, të cilat lidhen kryesisht me mundësinë e ndërveprimit në një mënyrë anonime. Ekzistojnë disa lloje të sjelljes që lidhen me keqpërdorimin e KNK:

- Mesazhe te flakëruese: kur dërgohen mesazhe fyese;

- Mesazhe te padëshirueshme: kur dërgohen mesazhe të padëshiruara (zakonisht përdoren në reklama);

- Të fshehur/Pasiv: duke iu referuar praktikës së atyre që, për shembull, bashkohen në një forum në internet, por rrallë, nëse ndonjëherë, marrin pjesë në diskutim (Ranieri, 2011, p. 31).

Netiketimi i referohet tërësisë së rregullave për komunikim të ndërgjegjshëm dhe të përgjegjshëm online (në internet).

**Ushtrim:**

Kohëzgjatja e ushtrimit është 40 minuta. Ndani studentët në grupe me nga 4-5. Sigurojini grupeve skenarë. Veçoni tre studentë, duke u caktuar atyre rolet vijuese:

- moderator - një person që moderon debatin; mbanë rendin; përpiqet të garantojë cilësi në pjesëmarrje; përmbledh çështjet kryesore të diskutimit.
- reporter - merr shënime për ato që janë thënë gjatë debatit;
- kritik - bën vërejtje kritike, nxjerr në pah problemet ose aspektet që nuk merren parasysh.

**Skenari 1:** Ivana ka shpërndarë imazhe nga pushimet e saj në Facebook. Agjencia turistike raporton fotot e saj në faqen e tyre në Facebook. Ivana nuk është e kënaqur me këtë dhe vendos të kontaktojë me ta në lidhje me këtë çështje (i gjithë komunikimi duhet të jetë në formën e komenteve në mediat sociale).

**Skenari 2:** Arbeni, Igor dhe Elez ndajnë një bisedë në grup në Viber. Elezi ka zbuluar se Igori u ka treguar mesazhet e tyre private miqve të tij të tjerë. Ai vendos të përballet me të në lidhje me këtë çështje (të gjitha komunikimet duhet të jenë në formën e komenteve në mediat sociale).

**Skenari 3:** Elena ka filluar punën për një kompani marketingu. Detyra e saj është t'i promovojë ato në rrjetet sociale. Ajo shpesh përdor postimet e miqve të saj në rrjetet sociale për të promovuar kompaninë e saj në komente. Ajo përballet me miqtë e saj për këtë sjellje (i gjithë komunikimi duhet të jetë në formën e komenteve në mediat sociale).

Grupet luajnë skenarë ndërsa ekipi special bën shënime. Në fund, ekipi special paraqet gjetjet e vëzhgimeve të tyre. Diskutoni këto gjetje me grupin. Kërkojuni studentëve të mendojnë për rregulla të ndryshme që janë ose nuk zbatohen në bashkëveprimin virtual, në krahasim me ndërveprimin ballë për ballë.

Për studentin:

Ky ushtrim përfshin lojë me role në lidhje me mënyrën e komunikimit në internet. Ndiqni udhëzimet e trajnerit dhe përfundoni ushtrimin.

## Sesioni 4 - Wiki ditari (zhurnali)

Për trajnuesin:

Qëllimi i këtij aktiviteti është të promovojë bashkëpunimin midis studentëve gjatë përdorimit të TIK dhe KNK. Detyra ka të bëjë me përpjekjet e gazetarisë në internet, ku grupe të ndryshme studentësh do të duhet të ndajnë detyrat, rolet dhe rregullat dhe të bashkëpunojnë në zhvillimin e një projekti të përbashkët mediatik. Studentëve do t'u kërkohet të krijojnë një gazetë bashkëpunuese duke përdorur wiki, blog, ose të dyja.

### Leksion/Mësim: Gazetari pjesëmarrëse

Gazetaria pjesëmarrëse, e njohur gjithashtu si "gazetari e hapur" dhe "gazetari qytetare" është një lloj i gazetarisë që kërkon një lloj bashkëpunimi ose përfshirje nga lexuesi, apo edhe raste kur zhvillimi i plotë i punës gazetareske është vepër e lexuesit. Ardhja e teknologjive 2.0 e bëjnë procesin e botimit jashtëzakonisht të lehtë dhe të menjëhershëm, duke shndërruar kështu lexuesit nga thjesht konsumatorë në prodhues informacioni gjithashtu. Integrimi i të dy roleve krijoi "prozumerin".

Shpesh gazetaria qytetare përqendrohet në lajmet lokale, në mënyrë që të rrisë pjesëmarrjen e qytetarëve brenda komunitetit. Në varësi të përfshirjes dhe rolit të lexuesit në procesin e prodhimit të lajmeve, ekzistojnë disa forma të gazetarisë pjesëmarrëse:

1. Koment i thjeshtë nga lexuesi;
2. Kontribut i thjeshtë nga lexuesi (një lidhje, një fotografi) në artikullin e një gazetari profesionist;
3. Kontribut më i drejtpërdrejtë nga lexuesi që përfshin bashkëpunimin me gazetarë profesionistë.
4. Blogger-qytetar, një person që prodhon përmbajtje të lajmeve (zakonisht në lidhje me lajmet lokale) dhe i publikon ato në internet në një gazetë ose një blog;
5. Përfshirja në shkrimin e një artikulli gazetar profesionist, organizata e lajmeve;
6. Përfshirja në një faqe në internet të gazetarisë, e menaxhuar tërësisht nga gazetarë qytetarë, duke shkruar për ngjarjet lokale;
7. Përfshirë në një formë hibride të gazetarisë, bashkëpunim midis gazetarëve profesionistë dhe amatorë;
8. Wikijournalism, një formë ku çdokush mund të shkruajë dhe botojë lajme dhe histori, dhe gjithashtu të redaktojë atë që ka janë shkruar nga të tjerët.

Ushtrimi: Kohëzgjatja e ushtrimit është të paktën 2 orë. Para fillimit të ushtrimit, sigurohuni që studentët të jenë të njohur me mjetet teknologjike të përfshira në aktivitete, veçanërisht me blogun ose wiki'n.

Ka disa mjete të njohura të cilat mund të përdoren në zhvillimin e një wiki ose një blog.

Ndani klasën në grupe me 4-5 nxënës.

Ky ushtrim kërkon pajisjet e mëposhtme:

Të paktën 1 Kompjuter për grup pune (të paktën 1 Kompjuter për 4-5 studentë)

Të paktën 2 kamera

Studentët duhet të kenë të paktën njohuri themelore në përpunimin e tekstit dhe redaktimin e fotografisë / videos. Një projektor do të jetë i nevojshëm gjithashtu për të paraqitur rezultatet përfundimtare.

Shpjegoni detyrën secilit prej grupeve dhe kërkoni anëtarëve të bien dakord për role të ndryshme të të gjithë pjesëmarrësve në ekip (për shembull, kryeredaktori, reporteri, lexuesi i provave, fotografi, kameramani, redaktuesi i videos). Sigurohuni që anëtarët e grupeve janë të vetëdijshëm dhe i kuptojnë detyrat dhe përgjegjësitë që kanë në zhvillimin e gazetës. Shpjegoni me terma precize se çfarë pritet prej tyre në mënyrë që të siguron orientim. Jepni disa shembuj të punës dhe blogut të gazetarisë qytetare, vetëm për të ilustruar pikat tuaja në mënyrë më efektive.

Për studentin:

Detyra juaj do të jetë të krijoni një wikijournal. Ju do të punoni në ekiye.

Secili ekip ka për detyrë të prodhojë të paktën 3 lajme të shkurtra për tema me interes të tyre.

Aktiviteti është i organizuar në disa hapa:

1. Përcaktimi i struktures - ekipi editorial përcakton çështjet që do të trajtohen dhe delegon detyrat dhe rolet. Në këtë hap do të përcaktohet lloji specifik i pasqyrimin të secilit lajm.
2. Hulumtimi i lajmeve - ekipi mund të përdorë kërkime në internet, intervista me studentë të tjerë në klasë, mbledhjen e lajmeve nga dhoma e studimit, etj.
3. Kontrollimi i burimeve - përkujtoni qytetarët gazetarë se duhet të verifikojnë burimet e tyre.
4. Hartimi i artikujve në wiki - ndani WikiQuette dhe udhëzoni studentët të punojnë në mënyrë efektive;
5. Rishikimi i punës.
6. Botimi.

Përfundoni ushtrimin me secilin ekip që paraqet punën e tij dhe voton gazetën më të mirë.

### ***Si të shkruani një artikull efektiv?***

1. Vendoseni veten në vendin e lexuesit - shkruani fjali të shkurtra dhe të thjeshta.
2. Mos harroni pikën kyçe duke u defokusuar me një pikë tjetër.
3. Duke shkruar historinë tuaj, qëndroni në 5W - kush, çfarë, kur, ku dhe pse
4. Shkruani një titull tërheqës (Ranieri, 2011, p. 39)

## Sesioni 5 – Si funksionojnë veglat e hulumtimit

Për trajnerin:

Qëllimi i aktivitetit është të edukojë studentët se si funksionojnë veglat e kërkimit, si dhe në lidhje me strategjitë e ndryshme për kërkimin e informacionit në internet.

Mësimi/Leksioni : Veglat e kërkimit

Veglat e kërkimit përfaqësojnë mjete që i lejojnë njerëzit të gjejnë informacion në internet duke kërkuar fjalë dhe fraza që mendohet se shoqërohen me informacionin që ata kërkojnë. Si funksionojnë veglat e kërkimit?

Kur përdorni veglat e kërkimit për të hyrë në informacion, përdoruesi duhet të jetë i vetëdijshëm se:

- veglat e kërkimit analizojnë rreth 30-35% të faqeve të disponueshme në internet, ndërsa pjesa tjetër i përket të ashtuquajturës "rrjet i padukshëm", i cili përbëhet nga faqe të mbrojtura;
- veglat e kërkimit nuk kërkojnë të gjithë uebin. Ata kërkojnë vetëm fjalët e treguara nga përdoruesi brenda një indeksi të azhurnuar automatikisht nga një softuer;
- ajo që mund të gjendet në web faqe duke përdorur një vegël kërkimi nuk korrespondon saktësisht me atë që është në dispozicion, pasi që procesi i kërkimit bazohet në listën e fjalëve të vetë veglave të kërkimit, sesa në atë që është në dispozicion në web faqen në çdo kohë të dhënë;
- vegla të ndryshëm kërkimi nuk veprojnë njësoj - veprojnë në parime të ndryshme, dhe secila vegël kërkimi artikulon këto parime ndryshe;
- reklamat ndikojnë shumë në rezultatet dhe renditjen e tyre në një kërkim në internet;
- burimet e informacionit / faqet e renditura në vendin e parë nuk duhet të jenë më të rëndësishmet ose më të sakta.

Në parim pothuajse të gjithë prirjen të konsultohen vetëm me rezultatet e para, kjo është një gjë e rëndësishme për t'u theksuar.

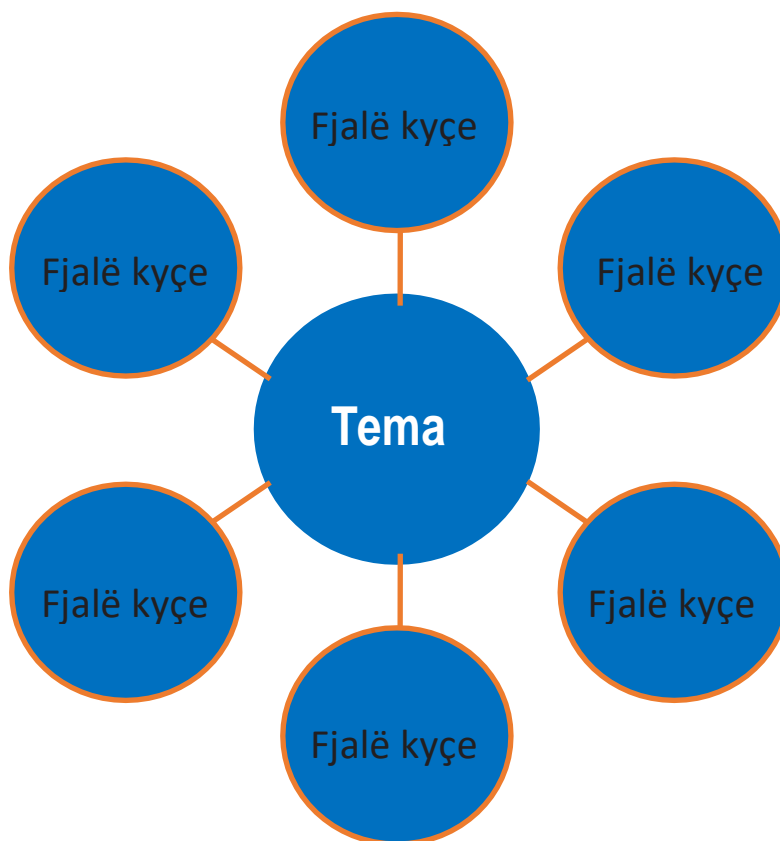
**Ushtrimi 1:** Debat. Ushtrimi zgjat për 20 minuta. Bëni grupit të studentëve disa pyetje, për shembull:

1. A e dinë se çfarë janë veglat e kërkimit?
2. Cili është qëllimi i veglave të kërkimit?
3. A keni një vegël kërkimi të preferuar? Nëse po, cila është ajo? Pse preferoni ta përdorni këtë?
4. Përshkruani se si kërkoni informacion në Internet.

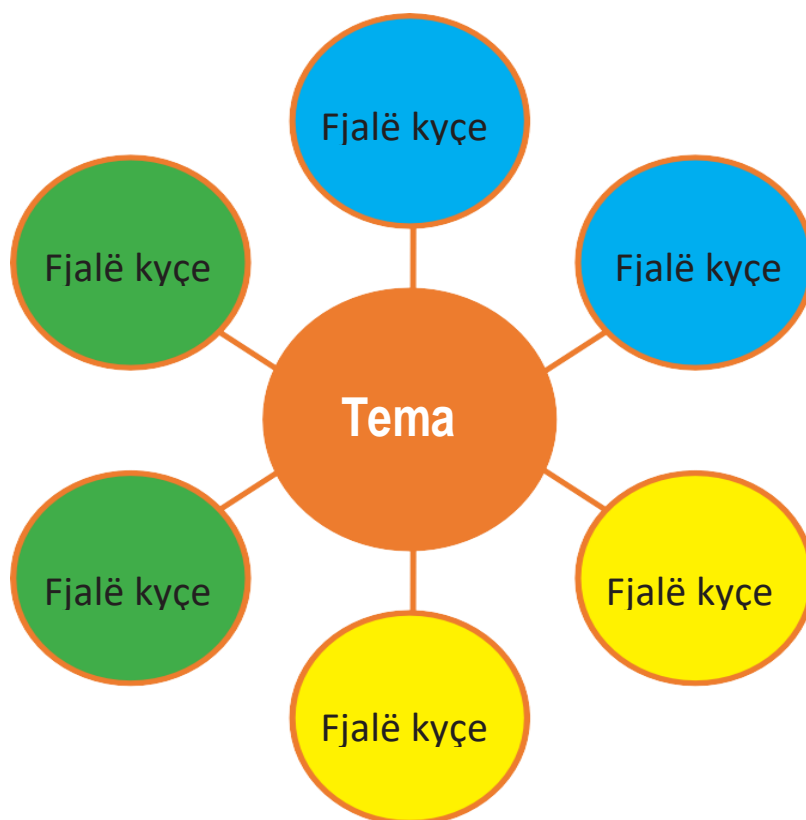
**Ushtrimi 2:** Kërkimi i informacionit

Kohëzgjatja e ushtrimit është 15 minuta. Preferohet që studentët të punojnë individualisht ose në çifte. Pajisja e nevojshme për realizimin e këtij ushtrimi është 1 kompjuter ose pajisje inteligjente për student ose çift studentësh dhe një lidhje e qëndrueshme në Internet.

Kërkojuni studentëve të sjellin ide të ndryshme për një temë që keni zgjedhur. Sapo të keni mbaruar, kërkojuni atyre të organizojnë fjalët kyçe siç tregohet në grafikun më poshtë.



Kërkoni atyre të organizojnë informacionet në këtë formë. Pasi ti kenë mbledhur informacionet, kërkoni që ti riorganizojnë rezultatet duke përdorur fjalët kyçe nga secila fushë, duke grupuar koncepte të lidhura ngushtë së bashku dhe duke i theksuar ato.





Pastaj, studentët kërkojnë në Internet duke përdorur shfletuesin, hapin një vegël kërkimi dhe përdorin fjalët kyçe të identifikuar për të filluar kërkimin. Duke lexuar zgjedhjen e parë të kërkimit, kërkoni që të zbulojnë fjalë të reja që mund të shtohen në hartë. Pastaj rishikoni listën, nëse për shembull, duke përdorur disa fjalë kyçe nuk gjinden rezultate mbi temën, atëherë ajo fjalë kyçe duhet të fshihet.

Në fund të aktivitetit, secili grup duhet të tregojë rezultatet e punës së tij duke specifikuar:

- Sa rezultate janë përdorur;
- Sa rezultate u zgjodhën;
- Sa fjalë kyçe u shtuan; cilat ishin më të lidhura me temën;
- Sa, dhe cilat fjalë kyçe u fshinë.

Për studentin:

Ndiqni udhëzimet e trajnuesit dhe përfundoni ushtrimin.

## Sesioni 6 – Informacioni në internet

Për trajnuesin:

Qëllimi i kësaj teme është t'u mësojë studentëve rëndësinë e kredibilitetit dhe besueshmërisë së informacionit të gjetur në internet. Klasa mund të fillohet duke diskutuar se cilat strategji përdorin studentët për të përcaktuar kredibilitetin dhe besueshmërinë e informacionit të gjetur në internet. Nëse është e nevojshme, varësisht nga mosha e grupit, mund t'ju duhet t'i shpjegoni grupit konceptet e kredibilitetit dhe besueshmërisë.

Mësimi/Leksioni : Veglat e kërkimit

Veglat e kërkimit përfaqësojnë mjete që i lejojnë njerëzit të gjejnë informacion në internet duke kërkuar fjalë dhe fraza që mendohet se shoqërohen me informacionin që ata kërkojnë. Si funksionojnë veglat e kërkimit?

Kur përdorni veglat e kërkimit për të hyrë në informacion, përdoruesi duhet të jetë i vetëdijshëm se:

- veglat e kërkimit analizojnë rreth 30-35% të faqeve të disponueshme në internet, ndërsa pjesa tjetër i përket të ashtuquajturës "rrjet i padukshëm", i cili përbëhet nga faqe të mbrojtura;
- veglat e kërkimit nuk kërkojnë të gjithë uebin. Ata kërkojnë vetëm fjalët e treguara nga përdoruesi brenda një indeksi të azhurnuar automatikisht nga një softuer;
- ajo që mund të gjendet në web faqe duke përdorur një vegël kërkimi nuk korrespondon saktësisht me atë që është në dispozicion, pasi që procesi i kërkimit bazohet në listën e fjalëve të vetë veglave të kërkimit, sesa në atë që është në dispozicion në web faqen në çdo kohë të dhënë;
- vegla të ndryshëm kërkimi nuk veprojnë njësoj - veprojnë në parime të ndryshme, dhe secila vegël kërkimi artikulon këto parime ndryshe;
- reklamat ndikojnë shumë në rezultatet dhe renditjen e tyre në një kërkim në internet;
- burimet e informacionit / faqet e renditura në vendin e parë nuk duhet të jenë më të rëndësishmet ose më të sakta.

Në parim pothuajse të gjithë prirjen të konsultohen vetëm me rezultatet e para, kjo është një gjë e rëndësishme për t'u theksuar.

**Ushtrimi:** Debat. Kohëzgjatja e ushtrimit është afërsisht 30 minuta.

Temë e debatit është kredibiliteti dhe besueshmëria e informacionit në internet. Këtu janë disa pyetje ku ju mund të diskutoni me studentët tuaj:

- Sipas jush, a është i vërtetë informacioni online (në internet) ? A është i besueshëm? A është e mundur të mbështetemi në atë që është botuar në Internet? Mos harroni t'i pyesni ata të sqarojnë qëndrimet e tyre dhe mbase ofroni disa shembuj.
- A keni dyshuar ndonjëherë në vërtetësinë e disa informacioneve të gjetura online (në internet) ? Pse? A mund ta përshkruani rast?
- Si e përcaktoni vërtetësinë e informacionit të gjetur online (në internet) ? Cilat janë kriteret tuaja? Shkruani (në një tabelë, një tabelë inteligjente ose në projektor) kriteret e konsideruara dhe të përdorura nga studentët, dhe krahasoni këto me disa kriteret vlerësimi të paraqitura më poshtë. Komentoni ngjashmëritë dhe pa-ngjashmëritë e të dy grupeve të kriterëve.

**Ushtrimi 2:** Kohëzgjatja e ushtrimit është afërsisht 40-60 minuta. Ndani nxënësit në çifte. Pajisja e nevojshme për realizimin e këtij ushtrimi është 1 kompjuter ose pajisje inteligjente për student ose çift studentësh dhe një lidhje e qëndrueshme në Internet. Kërkojuni studentëve të analizojnë 5-6 rezultatet e para të kërkimit nga ushtrimi i mëparshëm, duke përdorur rrjetin e vlerësimit më poshtë. Sigurojuni atyre 30 minuta për të përfunduar detyrën.

Pasi të keni mbaruar punën në grup, kërkoni nga secili çift të paraqesë rezultatet e saj. Pasi secila palë të paraqesë rezultatet e saj, kërkoni nga grupi të krahasojë ngjashmëritë dhe ndryshimet në vlerësim.

Pas kësaj, kërkoji dysheve që të kthehen në hartat e tyre (nga ushtrimi i parë) dhe ta rishikojnë atë në përputhje me besueshmërinë e web faqeve të internetit që sugjerojnë fjalë te caktuara kyçe. (Ranieri, 2011, p. 57).

Për studentin:

Ndiqni udhëzimet e trajnuesit dhe përfundoni ushtrimin.

<b>Kriteri 1</b>	Kush është autori? A është ai / ajo një person i njohur? A është e njohur dhe e besueshme apo është një organizatë e panjohur?
<b>Kriteri 2</b>	Cila është audienca e synuar e burimit? A duhet të keni disa njohuri të mëparshme mbi temën për ta kuptuar atë?
<b>Kriteri 3</b>	Cili është qëllimi i web faqes në internet?
<b>Kriteri 4</b>	A është informacioni i shkruar mirë? A është konciz?
<b>Kriteri 5</b>	A është informacioni i vjetër? A është azhurnuar informacioni?

Tabela e vlerësimit (Ranieri, 2011).

<b>Web faqja</b>	<b>Niveli i besueshmërisë</b>	<b>Besueshmëria ose mosbesueshmëria (tregoni të paktën dy arsye për secilën)</b>
<b>Web faqja 1</b>	I lartë Mesatarë I ulët	Arsyeja 1: kjo web faqe në internet është e besueshme / jo e besueshme sepse  Arsyeja 2: kjo web faqe në internet është e besueshme / jo e besueshme sepse
<b>Web faqja 2</b>	I lartë Mesatarë I ulët	Arsyeja 1: kjo web faqe në internet është e besueshme / jo e besueshme sepse  Arsyeja 2: kjo web faqe në internet është e besueshme / jo e besueshme sepse
<b>Web faqja 3</b>	I lartë Mesatarë I ulët	Arsyeja 1: kjo web faqe në internet është e besueshme / jo e besueshme sepse Arsyeja 2: kjo web faqe në internet është e besueshme / jo e besueshme sepse

## Sesioni 7 – Rreziqet në Internet

Për trajnuesin:

Qëllimi i aktivitetit është të promovojë njohuri dhe aftësi mes studentëve për të vlerësuar në mënyrë kritike informacionin. Baza e procesit të të mësuarit në këtë sesion do të jetë një kërkim në internet - një aktivitet i hulumtimit bazuar në burimet e internetit - qëllimi i të cilit është të zbulojë se cili sistem përhap malware<sup>1</sup>. Në fund të aktivitetit, studentët do të kuptojnë më mirë se çfarë janë viruset kompjuterike dhe si funksionojnë.

Ushtrimi 1. Stuhi mendimesh dhe diskutim.

Ky është një sesion i shkurtër i ideve, për t'ju ndihmuar të prezantoni temën dhe gjithashtu t'ju ofrojë një mundësi për të vlerësuar njohuritë dhe aftësitë midis studentëve tuaj në lidhje me temën. Model pyetjesh për diskutim:

- A e dini se çfarë është një virus kompjuterik?
- A e dini se çfarë është malware?
- A është infektuar ndonjëherë kompjuteri juaj me një virus ose malware? Nëse po, çfarë ndodhi? Si ndodhi?
- A dini si ta mbroni kompjuterin tuaj nga viruset? Nëse po, ju lutem shpjegoni.

Ju gjithashtu mund të shfaqni disa video demonstruese, duke treguar se si funksionojnë viruset kompjuterike dhe malware.

### Mësimi/Leksioni: Viruset kompjuterike

Viruset kompjuterike përfaqësojnë një lloj të veçantë të softuerit me qëllim të keq që mund të infektojë kompjuterin-në tuaj dhe të kryejë veprime për të cilat është krijuar. Në shumë raste, përdoruesi nuk e njeh që kompjuteri i tij / saj është infektuar. Pasi të ekzekutohet virusi, ai mund të kopjohet dhe të krijojë një derë të pasme, përmes së cilës krijuesi i virusit fiton qasje në kompjuterin e përdoruesit dhe shkakton dëme në kompjuter.

Ekzistojnë lloje të ndryshme të programeve që mund të jenë të dëmshëm për kompjuterin tuaj (Ranieri, 2011, p. 61):

- malware: një virus i krijuar me qëllim të dëmtimit të kompjuterit pritës;
- krimbat: ky lloj virusi mund të zvogëlojë performancën e kompjuterit;
- virus polimorfik: ky lloj virusi mund të ndryshojë në secilin infeksion, prandaj është më vështirë për tu zbuluar dhe hequr;
- virus metamorfik: ky lloj virusi mund të ndryshojë plotësisht kodin e tij, duke e bërë atë të vështirë për tu zbuluar për programet anti-virus;
- Kali i Trojës (Trojan Horse): ndoshta një nga llojet më të njohur të viruseve. Teknikisht, disa nuk i konsiderojnë si viruse sepse nuk replikohen; ato janë skedarë të cilët pasi hapen nga përdoruesi infektojnë kompjuterin. Për të hutuar përdoruesin, ata shpesh kanë emra dhe ikona që janë të ngjashme me programet e tjera kompjuterike.

<sup>1</sup> Malware është softuer ndërhyrës që është krijuar për të dëmtuar dhe shkatërruar kompjuterët dhe sistemet kompjuterike.

**Ushtrim:** Ndani grupin në grupe më të vogla me 3-4 nxënës. Paraqisni tre skenarë të ndryshëm. Kërkojuni atyre të përmbledhin kur dhe ku në secilin skenar ekzistojnë rreziqe të infeksionit kompjuterik.

Skenari 1: Po shkarkoni një film nga një uebfaqe ilegale torrent. A egzistonë ndonjë rrezik në lidhje me sigurinë e kompjuterit tuaj?

Skenari 2: ju keni marrë një email nga një dërgues i panjohur që pretendon se keni fituar 100,000 Euro. Ju duhet të klikoni në një link për të lënë të dhënat tuaja për të kërkuar fitimin. Cfare do te besh?

Skenari 3: Ju dëshironi të blini një triko në internet. Kërkesat e formularit për informacionin e kartës suaj të kreditit? Çfarë duhet të merrni parasysh para se të bëni pagesën?

Për studentin:

Ndiqni udhëzimet e trajnuesin dhe përfundoni ushtrimin.

## Sesioni 8 – Identitetet tona në internet

Për trajnuesin:

Qëllimi i këtij sesioni është të promovojë mirëkuptimin midis grupit në lidhje me konceptin e identitetit, si në kontekstin online poashtu edhe atë offline. Në fillim të njësisë, si një formë e ushtrimit për ngrohje, kërkojuni studentëve të sigurojnë një vetë-prezantim të vogël, duke krijuar një kartë identiteti, dhe më pas të marrin pjesë në një ushtrim të lojërave me role, duke u përballur me situata të ndryshme. Qëllimi i ushtrimit është t'u tregojë studentëve se si një person mund të ndryshojë në varësi të kontekstit.

Mësimi/Leksioni: Identiteti (online/offline)

Jeta shoqërore dhe marrëdhëniet dhe rolet tona në komunitet krijojnë situata që mund të ndryshojnë identitetin tonë me kalimin e kohës dhe në kontekste të ndryshme. Ndërtimi i identitetit është një proces që evoluon gjatë gjithë jetës sonë. Gjatë gjithë jetës sonë ne ndërmarrim role të reja dhe krijojmë marrëdhënie të reja, prishim marrëdhëniet e vjetra, të cilat janë situata që kërkojnë rregullim. Secila prej këtyre rregullimeve lë gjurmë mbi identitetin tonë, ndjenjën tonë të vetvetes, vetë-perceptimin tonë. Ndonjëherë këto ndryshime bëhen me vetëdije dhe dëshirë (për shembull, kur duam të bëhemi më të organizuar, ose të jetojmë një mënyrë jetese më të shëndetshme), por shpesh ato shkojnë në prapavijë, dhe ne mbetemi kryesisht të pavetëdijshëm për to.

Por çfarë lloj ndikimi kanë mediat në këtë proces, dhe më konkretisht, çfarë lloj roli luajnë rrjetet sociale?

Rrjetet sociale i përkasin një lloji faqesh në internet karakteristike kryesore e të cilave është promovimi i ndërveprimit ndërmjet përdoruesve. Ato bazohen në profilet e përdoruesve të cilat janë të lundrueshëm (navigues) dhe ku njerëzit mund të paraqesin informacione për veten e tyre, preferencat dhe hobet e tyre dhe përmbajtjen që duan të ndajnë me njerëzit e tjerë. Këto janë rrjete virtuale, në mesin e më të famshmëve të cilët janë Facebook, Twitter, Instagram, YouTube dhe TikTok. Secila prej tyre është e specializuar në një formë të ndërveprimit dhe prezantimit të përdoruesve. Rrjetet sociale "Të jetosh në" ofron një mundësi për vetë-prezantim të përdoruesit me çdo veprim që është publik ose gjysmë-publik. Kjo mund të çojë në një numër problemesh në lidhje me ndërtimin e identitetit.

**Ushtrim:** Kohëzgjatja e këtij ushtrimi është afërsisht 20 minuta. Ushtrimi përfshin një diskutim mbi temën e identitetit. Pyetni grupin tuaj të studentëve pyetjet e mëposhtme (mund të shtoni pyetje të tjera ose t'i ndryshoni pyetjet nëse e shihni të arsyeshme):

- Çfarë do të thotë identiteti?
- Nga çfarë përbëhet identiteti ynë?
- Çfarë ndikon në identitetin tonë?
- A është e mundur të kesh më shumë se një identitet në jetën reale?
- A ndryshon identiteti ynë? Çfarë ndikon në këtë ndryshim?
- A ka dallime midis identitetit tonë online dhe offline?

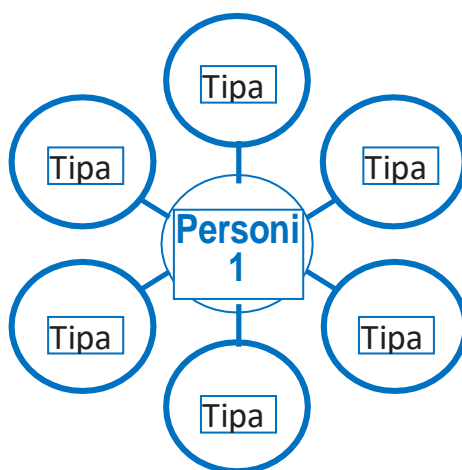
Shkruani idetë më të rëndësishme të zhvilluara gjatë diskutimit në një tabelë. Sigurohuni që të nënvizoni disa koncepte thelbësore, të tilla si: që identiteti varet nga kontekstet; identiteti ndryshon vazhdimisht; ndërtimi i identitetit është një proces selektiv në të cilin ne vendosim se çfarë informacioni për ne duam të ndajmë me të tjerët.

Pas sqarimit të koncepteve, kërkoni nga studentët të krijojnë një vetë-prezantim, një formë të kartës së identitetit. Ajo që do t'ju duhet është një fletë e madhe letre për secilin student, shënues shumëngjyrësh, gërshtë, ngjytës, letër shumëngjyrëshe, etj. Kërkojuni atyre të jenë kreativ dhe të prezentohen se kush janë nëpërmjet fletën e letrës. Jepuni atyre 20 minuta kohë për të përfunduar ushtrimin.

**Ushtrimi 2:** Duke bërë rol . Ndani studentët në grupe me 5-6 veta. Secili grup duhet të luajë një mimikë - ata duhet të analizojnë një histori të dhënë (një situatë) dhe ta luajnë atë përpara grupit. Pjesa tjetër e grupit duhet të mendojë situatën. Më poshtë është një listë e skenarëve të mundshëm (mund të shtoni skenarë shtesë).

Roli	Situata
Personi 1, ai koti. Bëhet i kotë para njerëzve të tjerë	Shkuarja për të bërë pazar në qendrën tregtare
Personi 2, djali i ashpër. Bëhet arrogant rreth në mesin e të tjerëve	Në park me miqtë
Personi 2, student i shkëlqyeshëm. Ai / ajo gjithmonë ngre dorën për të bërë pyetje	Në shkollë, gjatë një ore mësimi
Personi 1, motra e madhe. Ajo është shumë e kujdesshme për vëllezërit e motrat e saj	Në një kontekst familjar
Personi 1, një student i prapë. Ajo flet gjatë gjithë kohë dhe pengon në mësim	Në shkollë, gjatë një ore mësimi

Grupi i cili zbulon më së shumti situata është fituesi. Gjatë zbulimit, duhet të shkruani të gjitha tiparet e personave në skenarët në një tabelë ose flete te madhe.



Rezulton se personi 2 ka identitete të ndryshme, dhe nganjëherë kontradiktore. Kërkojuni grupit të reflektojë mbi këtë çështje, dhe në fund të zhvillojë një histori në të cilën rolet e ndryshme të luajtura nga Personi 2 kanë kuptim. Motivoni studentët të reflektojnë se si mund të ndodhë kjo, për të qenë në gjendje të kuptojnë dinamikën e vështirë të vetvetes dhe identitetet e ndryshme përmes krijimit të historisë dhe fantazisë. Sigurohuni që të nënvizoni rëndësinë e një vetë-njohje më të mirë dhe ndikimin e kontekstit në mënyrën se si veprojmë dhe jetojmë.

Për studentin: Ndiqni udhëzimet e trajnerit dhe përfundoni ushtrimin.

## Sesioni 9 – Vetë-prezantimi në botën online

Për trajnuesin:

Qëllimi i këtij sesioni është të forcojë vetëdijen e studentëve në lidhje me nocionin e identiteteve online (në internet) dhe rrjedhimisht mashtrimin e identitetit. Gjatë këtij sesioni, studentëve do t'u kërkohet të marrin në konsideratë realitetin midis identiteteve offline dhe atyre online, dhe prezantimin e tyre në botën online.

**Ushtrimi:** Kohëzgjatja e ushtrimit është 30-40 minuta. Për të realizuar këtë ushtrim do t'ju duhet një projektor dhe një kopje e filmit Avatar nga James Cameron. Projektoni skena të zgjedhura, të cilat demonstrojnë dinamikën midis avatarit dhe karakterit që qëndron pas tij, e cila do të ndihmojë në prezantimin e konceptit tek studentët tuaj dhe familjarizimin e tyre me çështjet themelore që lidhen me identitetet virtuale.

Në fund të projekSIONIT, hapni një debat midis studentëve, duke bërë pyetje, të tilla si:

- A e dini se çfarë do të thotë avatar<sup>2</sup>?
- A keni përdorur ndonjëherë një avatar në komunikimin online (në internet) ?
- A jeni i sigurt që pas avatarit njerëzit janë ata që pretendojnë të jenë?

Shkruani në një tabelë ose në një leter të madhe pikat kryesore të ngritura nga studentët gjatë diskutimit.

**Ushtrimi 2:** Qëllimi i aktivitetit është të forcojë kapacitetet për vetë-prezantim mes studentëve në botën online. Si fillestar, kërkojuni studentëve të përgatisin një prezantim të shkurtër për veten e tyre, duke përdorur pesë pika kryesore - ata mund të përdorin imazhe, tekst, video të shkurtra dhe muzikë. Prezantimi duhet të pasqyrojë interesat, pasionet dhe përvojat e tyre jetësore. Kërkojuni studentëve të punojnë individualisht. Në fund të punës së tyre për prezantimet individuale, kërkon secilin prej tyre të paraqesë prezantimin e tij të një koleg tjetër nga grupi, dhe pastaj të vlerësojë reciprokisht efektivitetin e prezantimeve të tyre.

### Leksioni/Mësimi: Tregimi dixhital

Tregimi dixhital sot, përdoret më shumë se kurrë, duke qenë një mjet i rëndësishëm për zbulimin, eksplorimin e vetvetes, si dhe një mjet për të bashkëvepruar me njerëzit e tjerë dhe për të ndarë interesat, preferencat dhe përvojat e veta. Shprehja e tregimit dixhital daton që nga Joe Lambert dhe Dana Atchley, të cilat në vitet 1990 krijuan një sistem ndërveprues multimedial, ku njerëzit mund të prezentoshin vetveten duke përdorur tekst, tingull, imazh, etj. Tregimi dixhital mund të definohet si procesi me të cilin njerez të ndryshëm ndajnë historitë e tyre të jetës dhe imagjinatën krijuese me të tjerët. Kjo formë e re e tregimit u shfaq me ardhjen e teknikave të prodhimit të medias, harvderit dhe softuerit, duke përfshirë, por pa u kufizuar në kamera digjitale, regjistruar dixhitalë të zërit, iMovie, Microsoft Photos, Final Cut Express dhe WeVideo. Këto teknologji të reja u lejojnë individëve të ndajnë historitë e tyre në Internet në YouTube, Vimeo, disqe kompakte, podkaste dhe sisteme të tjera elektronike të shpërndarjes. (Ranieri, 2011).

**Ushtrimi 3:** Diskutim i shkurtër. Kohëzgjatja e ushtrimit është 20 minuta.

Kërkojuni studentëve të përshkruajnë se çfarë është autobiografia. Kërkojuni atyre të rendisin disa shembuj të autobiografive. Kërkojuni atyre të përmendin disa formate të prezantimit të autobiografisë së dikujt. Pyesni ata nëse kanë shkruar ndonjëherë një Curriculum Vitae. Kërkojuni atyre të përshkruajnë ndryshimin midis një CV dhe një autobiografie.

<sup>2</sup> Avatar është një ikonë ose figurë që përfaqëson një person të veçantë në një video lojë, forum në internet, etj.



Përmbledhni përgjigjet e dhëna nga studentët në një tabelë ose fletë të madhe.

Ushtrimi 2: Ushtrimi i vetë-prezantimit. Kohëzgjatja e ushtrimit është afërsisht 30-40 minuta. Kërkoni atyre të përgatisin një prezantim rreth tyre, duke iu përgjigjur pyetjeve të mëposhtme:

- 1) Unë jam
- 2) çfarë mund të bëj
- 3) çfarë më pëlqen të bëj...
- 4) atë që unë do të doja të mësoja të bëjë
- 5) atë që nuk më pëlqen ta bëj

Pasi të përgatitni informacionin (përgjigjet e pyetjeve më sipër), kërkoni që t'i transformojnë ato në një projekt që tregon histori.

**Ushtrimi 3:** Krijimi i një historie dixhitale / vetë-prezantimi dixhital.

Kohëzgjatja e ushtrimit është afërsisht 1 orë. Për realizimin e këtij ushtrimi, do t'ju duhet të paktën një kompjuter / pajisje inteligjente për student dhe një lidhje interneti, një mikrofon, kufje. Ju mund të përdorni mjete të ndryshme për tregimin dixhital, të tilla si... kjo varet nga preferencat tuaja, dhe aftësitë kompjuterike dhe preferencave të grupit të studentëve (do të duhet ta vlerësoni këtë në fazën përgatitore të këtij kapitulli). Kërkoni studentëve të zhvillojnë një vetë-prezantim duke përdorur tekst, imazhe, muzikë dhe zgjedhjen e një avatari. Kërkoni atyre të ndajnë rezultatet e tyre (prezantimin e tyre) me pjesën tjetër të grupit pasi të kenë mbaruar.

Për studentin:

Ndiqui udhëzimet e trajnerit dhe krijoni historinë tuaj dixhitale.

Fotografia ime / Avatar	Përshkrimi i vetvetes:	Vepër arti (muzikë, film, libër, pikturë, etj.) që më përshkruan:
-------------------------	------------------------	---

## Session 10 – Privatësia online (në internet)

Për trajnuesin:

### Ushtrimi 1: Diskutim.

Kohëzgjatja e ushtrimit është 15-20 minuta. Nxisni një diskutim në lidhje me konceptin e privatësisë midis studentëve. Këtu janë disa pyetje që mund të ndihmojnë në nxitjen e debatit (lista nuk është shteruese dhe mund të përdorni pyetje të tjera nëse i shihni se ato janë më të përshtatshme për grupin e studentëve me të cilët po punoni):

- A e dini se çfarë është privatësia?
- Nëse po, në cilin kontekst / rast keni dëgjuar për termin?
- A keni ndonjë informacion personal që mendoni se njerëzit e tjerë nuk duhet të dinë?
- Çfarë lloji të informacionit personal zakonisht ndani në internet?

Gjatë diskutimit, shkruani pikat kyçe në një tabelë / fletëpalosje, për t'u përdorur si kujtesë më vonë gjatë ushtrimeve të tjera. Kushtojini vëmendje të veçantë në lidhje me ato të dhëna që studentët tregojnë se janë dhe nuk janë komod për ndarjen në internet.

### Ushtrimi 2: Definicionet.

Kohëzgjatja e këtij ushtrimi është 40 minuta. Zgjidhni fjalët kyçe që lidhen me konceptin e privatësisë dhe kërkonti nga studentët të japin përkufizime. Ndani grupin e studentëve në grupe më të vogla prej 3-4 veta. Për realizimin e këtij ushtrimi, grupet e ndara do të duhet të kenë të paktën një pajisje inteligjente, akses në Internet, një fletë letre dhe lapsa / shënues. Shpjegoni që megjithëse ata kanë nevojë të kërkojnë informacion në internet, përkufizimet duhet ti bëjnë me fjalët e tyre, nga materiali që kanë pasur mundësi ta lexojnë. Pasi studentët të kenë përfunduar përkufizimet, kërkonti që të paraqesin rezultatet e tyre para grupeve të tjera.

Pas prezantimit, sigurojini secilit grup një listë të përkufizimeve të koncepteve që u përfshinë në ushtrim dhe kërkonti që të krahasohen me përkufizimet e tyre. Diskutoni ndryshimet midis përkufizimit të studentëve dhe përkufizimeve të teksteve shkollore.

Përkufizimet: Kur flasim për privatësinë, duhet të sqarojmë disa koncepte që janë të lidhura me to.

Pëlqimi i informuar - ne po flasim për një pëlqim të informuar kur një person shpreh qartë vullnetin e tij / saj për të pranuar një trajtim të caktuar ose për të marrë pjesë në ndonjë veprim që përfshin informacionin e tij personal.

Të dhënat personale - të dhënat personale janë informacioni që identifikon një person në një mënyrë të drejtpërdrejtë. Të dhënat personale mund të përfshijnë: emrin dhe mbiemrin, adresën, numrin personal të identifikimit, datën e lindjes. Të dhënat personale mund të përfshijnë gjithashtu informacione që mund t'ju identifikojnë drejtpërdrejt, të tilla si fotografi, regjistrime zëri, etj.

Të dhëna të ndjeshme - këto janë të dhëna të cilat kërkojnë vëmendje të veçantë kur paraqiten në sferën online, për faktin se ato kanë të bëjnë me informacione personale siç janë - besimi fetar, mendimet politike, kushtet shëndetësore, etj.

Privatësia - termi privatësi tregon si të drejtën për të mbrojtur sferën tuaj private ashtu edhe mënyrën e përdorimit të të dhënave personale në botën online.

Për studentin: Ndiqni udhëzimet e trajnuesit dhe plotësoni ushtrimet.

## Sesion 11 - Privatësia Online (në internet) 2

Qëllimi i aktivitetit është të rrisë ndërgjegjësimin midis studentëve në lidhje me rreziqe të ndryshme në lidhje me ndarjen e informacionit të tyre personal online (në internet), por edhe të promovojë ndërgjegjësimin në lidhje me aspektet e prezantimit online (në internet) që duhet të menaxhohen në mënyrë efektive. Filloni sesionin me një diskutim në lidhje me ngjarjet / rastet që kanë të bëjnë me (keq) përdorimin e informacionit të tyre personal online (në internet). Pastaj tregoju atyre dy profile të ndryshëm të njerëzve online (në internet), që përmbajnë disa nga informacionet e tyre personale dhe kërkoju atyre të identifikojnë informacione që mund të jenë të ndjeshme dhe të rrezikshme për t'u postuar online (në internet).

Leksioni/ Mësimi: Privatësia në epokën e internetit dhe rrjeteve sociale

Rrjetet e shërbimeve sociale (SSN) ose shkurt rrjetet sociale siç po quhen paraqesin sfida të reja për ruajtjen e privatësisë dhe sigurimin e të dhënave personale në epokën bashkëkohore. Rrjetet sociale, të tilla si Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn kanë miliarda përdorues. Një nga karakteristikat përcaktuese të SSN-ve është se nëse doni të bëheni pjesë e tyre duhet të bëni të dhëna të caktuara personale pak a shumë të disponueshme për publikun. Sipas Boyd (Ranieri, 2011), ka disa karakteristika përcaktuese të privatësisë në sferën online:

- 1) gjithçka që publikohet në internet vazhdon me kalimin e kohës;
- 2) është e mundur të kërkonit në Internet për të gjetur informacionin personal të dikujt;
- 3) askush nuk mund të jetë i sigurt se kush është audienca.

Kjo do të thotë që sa herë që postojmë informacione, posaçërisht informacione personale në internet, duhet të jemi të vetëdijshëm se këto informacione do të qëndrojnë të kërkueshme për një periudhë më të gjatë kohore, që do të thotë se njerëzit ndoshta do të kenë qasje në të, t'i shkarkojnë ato dhe t'i ndajnë ato me njerëzit e tjerë. Prandaj, gjithmonë ta keni parasysh informacioni që po postoni të jeni komod me qëndrimin e saj për 10-20 vitet e ardhshme.

**Ushtrimi 1:** Gjetja e informacionit personal online (në internet).

Kohëzgjatja e këtij ushtrimi është afërsisht 30 minuta. Ligjëruesi / mësuesi do të drejtojë këtë ushtrim. Do t'ju duhet të paktën një kompjuter (për pedagogun), një projektor dhe / ose një tabelë elektonike (inteligjente) në të cilin do ti projektoshë gjetjet tuaja. Hapni një faqe të rrjetit social të rastësishëm dhe kërkonit një foto të një përdoruesi. Shkarkoni figurën dhe hapni një program tjetër (mund ta kryeni në MS Word) dhe filloni të krijoni profilin e dikujt tjetër. Qëllimi i këtij demonstrimi është t'u tregojë studentëve se sa lehtë është të zotërojnë të dhënat personale të dikujt tjetër dhe t'i përdorin ato për qëllime që përdoruesi origjinal nuk ka njohuri e as që ka aprovuar ato.

Përfundoni ushtrimin me një debat. Ndani studentët në dy grupe. Zgjidhni një student për të qenë moderator, dhe tre studentë për të qenë arbitër. Kërkojuni dy grupeve të përgatisin prezantime mbi temën: përdorimi i rrjeteve sociale është (jo) i sigurt sepse... Një grup është pro, dhe grupi tjetër është kundër. Jepuni të dy grupeve 15 minuta për përgatitje. Pas kësaj, moderatori bën pyetje dhe moderon debatin. Arbitrat zgjedhin se cili grup ka "fituar" debatin – në fakt, nuk ka fitues aktualë, qëllimi i ushtrimit është t'i vendosni studentët në një pozicion që të jenë në gjendje të mendojnë për sa më shumë arsye pse rrjetet sociale janë të dobishme dhe si mund të përbëjnë një kërcënim për informacionin personal të përdoruesve. Kërkonit nga gjyqtarët të sqarojnë vendimin e tyre.

Për studentin:

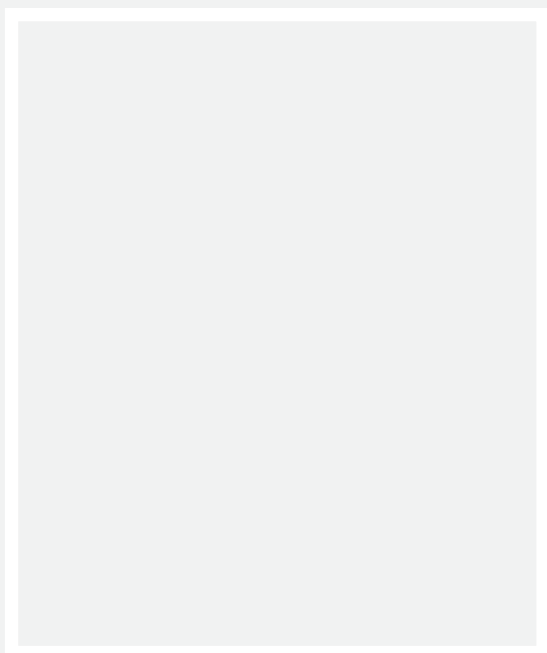
Ndiqui udhëzimet e trajnuesit dhe merrni pjesë në debat.

## Sesioni 12: Privatësia në internet: Identifikimi i informacioneve të rrezikshme

Për trajnuesin:

Kohëzgjatja e ushtrimit është 40-50 minuta. Ndani studentët në grupe me nga 4-5. Shpërndani materialet përgatitore (të paraqitura më poshtë), dhe kërkoni që të plotësojnë informacionin e kërkuar, bazuar në ato që kanë mësuar deri më tani për informacionin personal.

### Profili Nr. 1

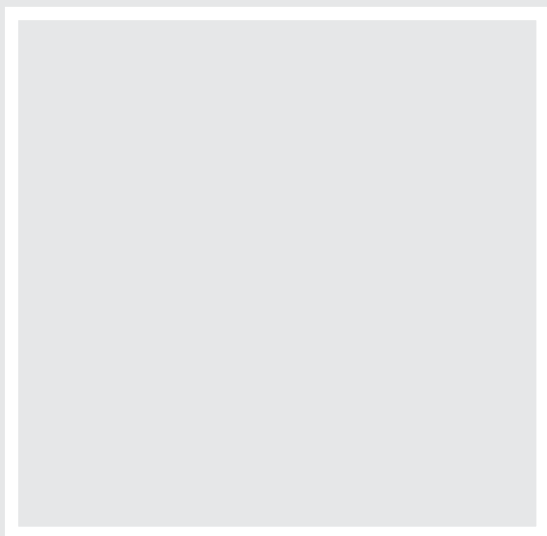


Unë quhem Irena Skenderi. Unë jam një 17 vjeç dhe jetoj në Tiranë. Unë jetoj me prindërit dhe vëllain tim në një shtëpi afër qendrës së qytetit.

Unë jam gjimnaziste dhe dua të bëhem aktore. Më pëlqen të kaloj kohë me miqtë e mi më të mirë Claudian dhe Arbenin. Ne shpesh shkojmë në plazh së bashku gjatë verës.

Nëse dëshiron të më kontaktosh mund të më shkruash një email në [irenaskenderi@mailmailmail.com](mailto:irenaskenderi@mailmailmail.com) ose të më telefonosh në celularin tim në këtë numër: 123456789.

### Profili Nr. 2



Unë quhem Alen. Unë studioj shkathtësitë kompjuterike në Shkup. Unë kam studiuar edhe jashtë vendit dhe kam shkuar në Barcelonë me një program të mobilitetit.

Unë jam duke planifikuar të vazhdoj arsimin tim në Gjermani. Unë jam i interesuar për gjithçka që ka të bëjë me kompjuterët. Më kontaktoni për çdo temë interesante ose pyetje që keni.

2 Source of image: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pngegg.com%2Ffen%2Fpng-xgrq&psig=AOvWaw0MhH5a7A-ZULqOs5Uccnnp&ust=1596456820651000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRqFwoTCMIVhqe\\_\\_OoCFQAAAAAdAAAAABAJ](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pngegg.com%2Ffen%2Fpng-xgrq&psig=AOvWaw0MhH5a7A-ZULqOs5Uccnnp&ust=1596456820651000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRqFwoTCMIVhqe__OoCFQAAAAAdAAAAABAJ)

3 Source of image: [https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.cleanpng.com%2Fpng-creative-commons-license-robe-edward-kenway-costum-2440612%2F&psig=AOvWaw0MhH5a7A-ZULqOs5Uccnnp&ust=1596456820651000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRqFwoTCMIVhqe\\_\\_OoCFQAAAAAdAAAAABAP](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.cleanpng.com%2Fpng-creative-commons-license-robe-edward-kenway-costum-2440612%2F&psig=AOvWaw0MhH5a7A-ZULqOs5Uccnnp&ust=1596456820651000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRqFwoTCMIVhqe__OoCFQAAAAAdAAAAABAP)

Informacioni i shpalosur	Analiza e rrezikut
<p><b>A është zbuluar emri?</b> Po Jo</p>	<p>A mund të jetë kjo e rrezikshme? Ju lutemi jepni një shembull</p>
<p><b>A është zbuluar mosha?</b> Po Jo</p>	<p>A mund të jetë kjo e rrezikshme? Ju lutemi jepni një shembull... Kur është në rregull të japësh informacione në lidhje me moshën tënde?</p>
<p><b>A zbulohen informacionet e kontaktit?</b> Po Jo</p>	<p>A mund të jetë kjo e rrezikshme? Ju lutemi jepni një shembull</p> <p>Kur është në rregull të japësh informacione se si njerëzit mund të kontaktojnë me ty? Cili informacion?</p>

Për studentin:

Ndiqni udhëzimet e trajnuesit dhe përfundoni ushtrimin.

## Session 13: Siguria në internet

### Për trajnuesin:

Qëllimi i këtij sesioni është të rrisë njohuritë e studentëve në lidhje me strategjitë për sigurinë online (në internet). Filloni sesionin me një prezantim të shkurtër të konceptit të sigurisë online (në internet), para se të kaloni në ushtrime praktike që do të mbështesin zhvillimin e aftësive praktike midis studentëve në lidhje me strategjitë dhe mjetet e sigurisë online (në internet).

Leksion/ Mësim: Privatësia and dhe sigurimi online (në internet)

Çështja e privatësisë dhe sigurisë në internet nuk përfshin vetëm informacionin personal që ne kemi vendosur ta bëjmë publikisht, por edhe informacionin e marrë nga palët e tjera. Shumë nga aktivitetet që kryejmë në Internet, qoftë kjo blerja në Internet, pagesa e faturave, apo thjesht hyrja në një faqe në internet, pëlqimi i faqeve në mediat sociale, pjesëmarrja në sondazhe në internet, kuize dhe lojëra, karakterizohen nga përdorimi të informacionit personal në lidhje me përdoruesit. Ndonjëherë, faqet e internetit të caktuara mund të kërkojnë informacionin tuaj personal (shembulli më themelor është se faqet e internetit të caktuara mund të kërkojnë datën tuaj të lindjes për të konfirmuar që nuk jeni të mitur) duke plotësuar formularë elektronikë; ky informacion mund të përdoret për qëllime tregtare. Ndonjëherë, të dhënat personale të përdoruesit mbledhen pa dijeninë e tij / saj dhe shpesh pa miratim specifik përmes regjistrave të të dhënave dhe cookies<sup>3</sup>.

Çfarë janë regjistrat e të dhënave? Kur jeni të lidhur në Internet, serverat e ofruesve regjistrojnë automatikisht lidhjen. Qëllimi i këtyre regjistrave të të dhënave është të marrin një pasqyrë të historisë së shfletimit; kjo mund të përdoret për të krijuar profilin e një përdoruesi i cili më vonë mund të përdoret për qëllime komerciale.

Çfarë janë cookies? Cookies janë programe të vogla të cilat regjistrojnë informacione në lidhje me preferencat e përdoruesit. Për shembull, një menaxher i një faqe në internet mund të njohë përdoruesin i cili viziton faqen, të analizojë frekuencën e vizitave dhe të marrë njohuri për preferencat e vizitorëve. Direktiva e fundit e Bashkimit Evropian kërkon që faqet e internetit të kërkojnë pëlqimin e qartë në emër të vizitorit për përdorimin e cookies dhe llojin e cookies që përdoren.

Çfarë është phishing<sup>4</sup>? Phishing i referohet praktikës së mbledhjes së informacionit. Phishing mund të jetë, për shembull, dërgimi i postës elektronike te përdoruesit e internetit, në të cilën dërguesi, duke pretenduar të jetë një bankë ose institucion tjetër zyrtar, i kërkon përdoruesit informacione personale.

**Ushtrim:** Bërja e një udhëzuesi për privatësinë online (në internet).

Kohëzgjatja e ushtrimit është 60-90 minuta. Ndani grupin në grupe më të vogla me 4-5 nxënës. Për të kompletuar ushtrimin, secilit grup do t'i duhet një kompjuter, ose disa fletë letre, stilolapsa / lapsa, shënues. Kërkojuni studentëve të bashkëpunojnë në krijimin e një udhëzuesi për privatësinë në internet. Udhëzuesi duhet të përbëhet nga një listë e përcaktuar e këshillave praktike që studentët do t'u jepnin bashkëmoshatarëve dhe të dashurve të tyre, në mënyrë që të mbrojnë veten dhe të dhënat e tyre personale në internet. Sigurohuni që ata janë të vetëdijshëm se duhet të japin një shpjegim për secilën nga këshillat e dhëna në udhëzuesin që po zhvillojnë. Lejoni studentët të bëjnë një hulumtim të vogël dhe të eksplorojnë zgjidhje të ndryshme për privatësinë në internet.

Pas përfundimit të punës në grup (45-60 minuta), kërkonini nga grupet e ndryshme të paraqesin rezultatet para kolegëve të tyre. Kërkojini grupit të zgjedhë këshillat më të dobishme dhe veçojini ato në një tabelë ose një tabelë.

### Për studentin:

Ndiqui udhëzimet e trajnuesit dhe përfundoni ushtrimin.

<sup>3</sup> Cookies janë dosje teksti me pjesë të vogla të të dhënave - si një emër përdoruesi dhe fjalëkalim - që përdoren për të identifikuar kompjuterin tuaj ndërsa përdorni një rrjet kompjuterik.

<sup>4</sup> Praktika mashtruese e dërgimit të postës elektronike që pretendon të jetë nga kompani me reputacion në mënyrë që të nxisë individët të zbulojnë informacione personale, të tilla si fjalëkalimet dhe numrat e kartave të kreditit.

## Sesioni 14: Përdorimi i përmbajtjes nga interneti

Qëllimi i kësaj sesioni është të rrisë ndërgjegjësimin tek studentët në lidhje me problemin e plagjiaturës elektronike, dhe t'i mësojë ata në lidhje me përdorimin e duhur të burimeve elektronike. Filloni sesionin duke pyetur studentët se cila është praktika e tyre e zakonshme e përdorimit të burimeve të tjera për të shkruar një punim. Shkruajni këto, në një tabelë ose fletë të madhe.

Leksioni/Mësimi: Plagjiaturë elektronike

Plagjiatura elektronike, me terma të thjeshtë, i referohet praktikës së zakonshme "kopjo dhe ngjit", duke shkaktuar shqetësime të mëdha në lidhje me autorësinë dhe origjinalitetin në epokën e Internetit. Për të sajuar këtë problem, janë zhvilluar zgjidhje të ndryshme të programeve anti-plagjiaturë, me sukses të ndryshëm. Sidoqoftë, disa ekspertë propozojnë strategji të ndryshme për t'u marrë me këtë çështje, duke u përqëndruar më shumë në parandalimin, dmth. për të kuptuar se çfarë është qëllimi i përdorimit të burimeve të tjera dhe si mund të përdoret në mënyrë efektive dhe të duhur në zhvillimin e përmbajtjes. Plagjiatura mund të ndodhë për një shumëllojshmëri arsyesh - nga qëllimi për të kryer një mashtrim, te mungesa e të kuptuarit se si funksionon referenca, te paaftësia për të shprehur ide origjinale.

Plagjiatura nuk është një problem që jo vetëm që paraqet rreziqe për origjinalitetin e mendimit dhe inovacionit, por gjithashtu është shumë i dëmshëm për të drejtat intelektuale.

### Ushtrimi 1: Diskutim.

Kohëzgjatja e përafërt e këtij ushtrimi është 20-30 minuta. Tema e diskutimit është përdorimi i burimeve të tjera elektronike gjatë shkrimit dhe koncepti i citimit. Më poshtë janë disa shembuj të pyetjeve që mund të ndihmojnë në nxitjen e diskutimit:

- A e dini se çfarë do të thotë citim?
- A keni përdorur ndonjëherë disa burime elektronike kur bëni detyrat e shtëpisë / duke shkruar një punim hulumtues?
- Kur përdorni burime elektronike, a citoni prej tyre?
- Nëse citoni, a e tregoni autorin e vlerësimit? Nëse po, si?
- Përveç tekstit, a është e mundur të citojmë nga media të tjera, të tilla si filma, këngë? Sigurohuni që të shkruani pikat më të rëndësishme në një tabelë ose një tabelë.

### Exercise 2: Kërkimi i citateve.

Kohëzgjatja e përafërt e ushtrimit është 30-45 minuta. Ndani grupin në çifte. Studentët mund të përdorin letër për të përfunduar ushtrimin, por disponueshmëria e një pajisjeje inteligjente (kompjuter / smartphone / tabletë) dhe lidhja e Internetit do ta bëjnë më të lehtë përfundimin e ushtrimit dhe kryerjen e hulumtimit në mënyrë efektive.

Sigurojuni studentëve fleta për këtë ushtrim (paraqitur më poshtë). Këto fleta përbëhen nga citime të autorëve të njohur. Detyra e studentëve është të gjejnë burimin e citimit dhe datën e tekstit. Pasi studentët të identifikojnë autorët, kërkoni që të përdorin citatet e dhëna për të shkruar një tekst të shkurtër. Pas përfundimit të punës në dyshe, kërkoni nga studentët të paraqesin rezultatet e tyre të kërkimit dhe të lexojnë tekstet e shkurtra duke përdorur citimet.

Pas ushtrimit, shpjegoni citimin e duhur dhe demonstroi shembuj të citimit të përgatitur më parë.

Për studentin:

Ndiqui udhëzimet e trajnuesit dhe plotësoni ushtrimin.

Citati	Kush?	Kur?	Burimi?
<p>Lavdia më e madhe në të jetuarit nuk qëndron në ate qe asnjëherë nuk keni rënë, por në ngritjen sa herë që biem.</p>			
<p>Mënyra për të filluar është të heqësh dorë nga bisedat dhe të fillosh të bësh.</p>			
<p>Njëzet vjet nga tani do të zhgënjeheni më shumë nga gjërat që nuk i keni bërë sesa nga ato që keni bërë.</p>			
<p>Ata që guxojnë të dështojnë, ne parim mund të arrijnë shumë.</p>			
<p>Miku është dikush që të jep liri të plotë për të qenë vetvetja.</p>			



## Sesioni 15: Hyrje në të drejtat autoriale

Për trajnuesin:

Qëllimi i këtij sesioni është të rrisë ndërgjegjësimin dhe njohuritë e studentëve në lidhje me konceptin e të drejtës së kopjimit dhe koncepte të tjera që lidhen me të. Para fillimit të mësimit, pyesni studentët nëse janë të njohur me termin Creative Commons. Pyesni studentët nëse ata kanë shkarkuar ose përdorur ndonjëherë përmbajtje përmes torrenteve / në mënyrë të paligjshme. Sigurohuni që të shpjegoni pasojat e shkeljes së tillë të të drejtave të autorit.

Leksionë/Mësim: E drejta e autoriale

Punimet krijuese (libra, filma, muzikë) mbrohen nga e drejta autoriale. E drejta autoriale i referohet një sërë të drejtave ekskluzive të përdorimit ekonomik të veprës, si dhe të drejtave morale që mbrojnë personalitetin e autorit. Një koncept i lidhur me të drejtat e autorit është copyleft. Copyleft ofron një interpretim të ndryshëm të së drejtës së kopjimit, duke u caktuar të drejta njerëzve në një mënyrë tjetër. Për shembull, në të drejtën autoriale, shumica e të drejtave, përfshirë riprodhimin dhe modifikimin, i përkasin autorit të veprës, ndërsa në copyleft, këto i transferohen përdoruesit. Bazuar në themelet e copyleft, u themelua Creative Commons në 2001. Creative Commons është një organizatë jo fitim prurëse, e cila mban licenca të hapura të përmbajtjes.

### Ushtrimi 1: Debat.

Kohëzgjatja e përafërt e këtij ushtrimi është 15-20 minuta. Tema e diskutimit është të drejtat autoriale. Pyesni studentët se cilat janë njohuritë e tyre aktuale për të drejtat autoriale. A e dinë ata në cilën mënyrë të drejtat autoriale implikojnë përdorimin e tyre të përmbajtjes në internet?

Këtu janë disa shembuj të pyetjeve që mund të përdoren për të nxitur debatin. Ju mund të bëni pyetje të tjera ose t'i shtoni pyetje këtij grupi:

- **A keni dëgjuar ndonjëherë për termin e drejta autoriale? Nëse po, a e dini se çfarë do të thotë?**
- **A e dini se çfarë është shkelja e të drejtës autoriale?**
- **A keni dëgjuar për pasojat e mundshme të shkeljes së të drejtës autoriale?**

Është shumë e mundur që grupi i studentëve të mos ketë njohuri të mëparshme mbi konceptin, dhe që ju do të duhet të jepni shpjegimin themelor. Mundohuni të përdorni sa më shumë shembuj dhe situata praktike të jetës reale, për ta bërë këtë koncept abstrakt, më të qartë dhe të kuptueshëm. Çdo herë që jepni një shpjegim, pyesni grupin për shembuj, për t'u siguruar që ata e kanë kuptuar atë për të cilën po flisni.

Sigurohuni që të shkruani fjalë kyçe dhe pika kyçe në një tabelë ose fletë të madhe.

### Exercise 2: Creative Commons

Kohëzgjatja e ushtrimit është 45-60 minuta. Ndani studentët në grupe me nga 3-4. Detyra e grupeve është të vlerësojnë tre raste (të dhëna në një material të veçantë), dhe të përcaktojnë se cilat përdorime janë në përputhje me kushtet e përdorimit të autorit dhe cilat jo. Jepni studentëve 30-40 minuta për punë në grupe. Pas përfundimit të punës në grup, kërkoni nga grupet të paraqesin gjetjet e tyre dhe të elaborojnë vendimet e tyre.

Një fletë-sqarim konsiston në shpjegime në lidhje me licencat e Creative Commons dhe tjetra paraqet tre rastet që do të vlerësohen.

**Për studentin:** Ndiqni udhëzimet e trajnerit dhe plotësoni ushtrimin:

### Skenari Nr. 1

Samiu dëshiron të bëjë një prezantim në PowerPoint rreth atraksioneve turistike të qytetit të tij të lindjes. Ai dëshiron të përfshijë foto që i gjeti në Google Images.

Pyetjet:

A mundet Samiu të përdorë një fotografi pa treguar burimin? Pse? A mund ta përdorë ai fotografinë në reklamën e tij të hotelit lokal? A mund ta modifikojë ai fotografinë ?

### Skenari Nr. 2

Liliana po shkruan një ese për ndryshimin e klimës. Ajo vendos të bëjë një hulumtim të vogël në internet për të marrë informacionin e duhur. Me të kërkuar, ajo gjen një mori burimesh, ndër të cilat një studim përkatës që shkruajnë për çështjet që ajo intereson më shumë. Ajo vendos të përdorë materialin.

Pyetje:

A mund ta kopjojë Liliana përmbajtjen në esenë e saj? Pse? A mund ta përdorë ajo përmbajtjen pa treguar burimin? Si të tregohet burimi?

### Skenari Nr. 3

Omeri është duke bërë detyrat e tij në lidhje me Luftën e Parë Botërore. Ai vendos të përdorë disa materiale nga Wikipedia.

Pyetje:

A duhet që Omer të përdorë përmbajtjen e Wikipedia-s? Pse? A mund ta përdorë Omeri përmbajtjen pa treguar burimin? Si të tregohet burimi?

## Sesioni 16: Zhvillimi i përmbajtjes

Për trajnuesin:

Qëllimi i këtij aktiviteti është të stimulojë studentët që të përdorin siç duhet përmbajtjen në internet kur zhvillojnë përmbajtjen e tyre.

Leksioni/Mësimi: Përdorimi i përmbajtjes online (në internet)

Sot ka shumë web faqe në internet dhe baza të të dhënave që përmbajnë përmbajtje të lëshuar nën licencën e Creative Commons. Është e rëndësishme të njihni këto burime, si dhe mënyrën se si mund ta përdorni këtë përmbajtje në mënyrë që të mos shkelni të drejtat e autorit. Lista më poshtë përmban disa uebfaqe që shfaqin përmbajtje që mund të përdoret falas, nën licencën Creative Commons:

- Music: ccMixter.org, MusOpen, FMA – Free Music Archive, TeknoAXE
- Wikimedia Commons
- Flickr Creative Commons
- Unsplash

**Ushtrimi 1:** Krijimi i një motoje.

Kohëzgjatja e ushtrimit është afërsisht 120-180 minuta. Për të përfunduar ushtrimin, secili student ka nevojë për qasje në një kompjuter dhe lidhje interneti. Mund të kërkohen njohuri themelore të përpunimit të word'it dhe image, dhe mësuesi duhet të sigurojë ndihmë kur është e nevojshme. Studentëve u kërkohet të zhvillojnë dhe reklamojnë një moto ose parullë të zgjedhur prej tyre (ata nuk kanë pse të sajojnë parullën, ata mund të përdorin citatet, motot ose parullat e tyre të preferuara) dhe të krijojnë një reklamë të shkurtër duke përdorur materiale multimediale që i gjejnë në internet.

Për studentin:

Ju jeni gati të punoni në promovimin e motos tuaj.

Mendoni për moton tuaj të jetës. Si do t'ua komunikoni të tjerëve? Nuk duhet domosdoshmërisht të përfshijë vetëm tekst - mund të shtoni imazhe, tinguj dhe animacione lëvizëse.

## Bibliografia

Bulger, M., & Davison, P. (2018). The Promises, Challenges and Futures of Media Literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 10(1).

---

Friesem, E. (2014). A Story of Conflict and Collaboration: Media Literacy, Video production and Disadvantaged Youth . *Journal of Media Literacy Education*, 6(1). [www.jmle.org](http://www.jmle.org)[www.jmle.org](http://www.jmle.org)

---

Mihailidis, P. (2009). CIMA Research Report: Media Literacy: Empowering Youth Worldwide. Center for International Media Assistance (CIMA).

---

Ranieri, M. (2011). Digital & Media Literacy Education. *Virtual Stages Against Violence*

---

MScheibe, C., & Rogow, F. (2012). *The Teacher's Guide to Media Literacy: Critical Thinking in a Multimedia World*. Corwin.

---

Smiler, A. (2014). *Practice Matters*.

---

Thoman, E., & Jolls, T. (2008). *Media Literacy Education Part I: Theory CML MediaLit Kit™ A Framework for Learning and Teaching in a Media Age Edition 2 Edition 2 Edition 1*. [http://medialit.org/pdf/mlk/ola\\_mlkorientation\\_](http://medialit.org/pdf/mlk/ola_mlkorientation_)

---

Tuominen, S., & Kotilainen, S. (2012). *Pedagogies of Media and Information Literacies*. UNESCO. [www.iite.unesco.org](http://www.iite.unesco.org)



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.