



UNIVERSITETI I PRISHTINËS FAKULTETI I EDUKIMIT

Rr. Agim Ramadani, Fakulteti i Edukimit, 10000 Prishtinë, Republika e Kosovës
Tel: +383 38 229 209 * Email: edukimi@uni-pr.edu * edukimi.uni-pr.edu

Abstrakt i zgjeruar

Titulli i Punimit:

**NDIKIMI I PLATFORMËS SCRATCH NË ZHVILLIMIN E AFTËSIVE KREATIVE
DHE ANALITIKE TË NXËNËSVE**

Autori:

Arbitë Thaçi Neziri

Mentori:

Prof. Ass. Dr. Sylejman Berisha

Programi:

Master i Mësimdhënies Lëndore me Specializim në Teknologji dhe TIK

Viti akademik:

Maj, 2026

Hyrja

Sistemi arsimor parauniversitar në Kosovë po kalon nëpër një proces të vazhdueshëm reformash kurrikulare, të cilat synojnë zhvendosjen e fokusit nga memorizimi pasiv drejt zhvillimit të kompetencave kyçe të nxënësve. Në këtë kontekst, lënda e Teknologjisë dhe TIK-ut ka një rol strategjik në përgatitjen e nxënësve me aftësitë e Shekullit XXI, ku përfshihen mendimi kritik, zgjidhja e problemeve dhe kreativiteti digjital.

Pavarësisht këtyre synimeve, metodat tradicionale të mësimdhënies në shkollat tona shpesh dominojnë akoma, duke e kufizuar lëndën e TIK-ut në përdorimin mekanik të softuerëve bazë. Nxënësve u mungon hapësira për të zhvilluar logjikën algoritmike dhe mendimin origjinal. Ky hulumtim adreson pikërisht këtë problem, duke eksploruar se si programimi vizual mund ta transformojë këtë dinamikë.

Qëllimi kryesor i studimit është të vlerësojë ndikimin e platformës së kodimit vizual Scratch në zhvillimin e aftësive kreative dhe analitike të nxënësve të ciklit të mesëm të ulët. Pyetjet kërkimore synojnë të masin progresin konkret të nxënësve para dhe pas një ndërhyrjeje të strukturuar.

Hipoteza kryesore (H1) - *Përdorimi i platformës Scratch ndikon pozitivisht në zhvillimin e aftësive kreative dhe analitike të nxënësve në ciklin e mesëm të ulët.*

Metodologjia

Ky hulumtim ka aplikuar një dizajn kuazi-eksperimental, duke kombinuar metodat sasiore (përmes testimeve) dhe ato cilësore (përmes vëzhgimit). Studimi është realizuar në shkollën "Mileniumi i Tretë" në Prishtinë, me një mostër gjithsej prej 70 nxënësish të klasave të gjashta (të ndarë në grupe kontrolli dhe eksperimentale).

Për mbledhjen e të dhënave u përdorën dy instrumente kryesore:

- **Paratesti dhe Pastesti:** Të ndërtuara nga 8 pyetje specifike (4 pyetje analitike që matnin logjikën sekuenciale dhe gjetjen e gabimeve në kod, dhe 4 pyetje kreative që matnin fleksibilitetin dhe origjinalitetin e ideve).
- **Lista e kontrollit:** E përdorur gjatë një ndërhyrjeje të strukturuar mësimore prej 6 javësh, ku nxënësit e grupeve eksperimentale punuan direkt në platformën Scratch për krijimin e lojërave dhe animacioneve.

Rezultatet kryesore

Të dhënat empirike të mbledhura dëshmuar një progres të jashtëzakonshëm të nxënësve pas ndërhyrjes 6-javore:

- **Gjendja fillestare (Paratesti):** Nxënësit shfaqën një shkallë kalueshmërie prej 88%, por me nota mesatare relativisht të ulëta kognitive: Klasa VI-2 kishte një mesatare prej 3.12, ndërsa klasa VI-3 kishte 3.24.
- **Gjendja pas ndërhyrjes (Pastesti):** Pas aplikimit të Scratch-it, shkalla e kalueshmërisë arriti në 100%, duke zhdukur plotësisht notat negative. Nota mesatare e klasës eksperimentale VI-2 u ngrit në 3.64 (një rritje neto prej +0.52). Progres akoma më i lartë u shënuar në klasën VI-3, ku mesataria kërceu në 4.08 (+0.84), ku pothuajse gjysma e klasës (48%) arriti notën maksimale 5.

Diskutimi

Interpretimi i rezultateve tregon se platforma Scratch arriti të zhvillojë paralelisht dy anë të ndryshme të trurit: anën analitike (përmes strukturave logjike Loops dhe kushteve If/Then) dhe anën kreative (përmes dizajnit të lirë të lojërave).

Në krahasim me studimet e mëparshme ndërkombëtare (si ato të MIT), ky hulumtim vërteton se kodimi vizual eliminon barrierat e vështira të sintaksës tradicionale të kodit, duke i lejuar fëmijët e moshës 11-12 vjeçare të fokusohen rreptësisht te zgjidhja logjike e problemeve.

Ndikimi kryesor i gjetjeve qëndron në faktin se Scratch u tregua një mjet shumë inkluziv, duke ngritur motivimin dhe performancën si te nxënësit e shkëlqyer, ashtu edhe te ata që shfaqnin vështirësi në të nxënë.

Përfundimet dhe rekomandimet

Studimi konkludon se platformat e kodimit vizual janë mjete didaktike tejet efikase që fuqizojnë performancën akademike dhe transformojnë ambientin e klasës nga pasiv në një laborator dinamik dhe bashkëpunues. Hipoteza e punimit u vërtetua plotësisht.

Rekomandohet që:

- Ministria e Arsimit dhe institucionet përkatëse duhet të rishikojnë planet mësimore të TIK-ut, duke e përfshirë platformën Scratch si pjesë standarde të kurrikulës për ciklin e mesëm të ulët.
- Të organizohen trajnime të dedikuara për mësimdhënësit, me qëllim që ata të zotërojnë metodologjinë e mësimin të bazuar në projekte (Project-Based Learning) përmes teknologjisë.
- Shkollat të investojnë në laboratore të pajisura dhe të nxisin përdorimin e softuerëve ndërveprues që stimulojnë mendësitë krijuese.

Fjalë kyçe: *aftësi analitike, aftësi kreative, programim, Scratch*