

**JULJANA KUME**

**DIGITAL TOOLS & MOODLE PËR NDËRTIMIN E NJË  
GRAMATIKE ELEKTRONIKE TË GJUHËS SHQIPE (E-BOOK)**

**1. Hyrje**

Libra teorike gjenden me duzina nëpër biblioteka, ndërsa manuale me sugjerime praktike, që të kenë themeluar teorinë, kërkimin dhe praktikën, ekzistojnë shumë pak. Botimi i manualit *Per una nuova didattica dell'albanese: prove di e-learning e di ludolinguistica (Për një gramatikë të re të shqipes, prova të e-learning dhe të ludolinguistikës)*, kontribut i Departamentit të Albanologjisë, UNICAL, nën udhëheqjen e F. Altimarit, me autorë F. Altimari, F. Koleci, J. Kume, M. Caria, E. Mascherpa, M. Palumbo, D. Meringolo, M. L. Pignoli, botim i Universitetit të Kalabrisë, pjesë e arkivit didaktik arbëreshë; përpiqet, pikërisht të plotësojë atë boshllëk të gramatikave tradicionale të gjuhës shqipe, në mënyrë të veçantë në kontestin universitar dhe veçanërisht në fushë të gjuhëve minoritare. Në këtë recesion i referohemi pjesës së parë të manualit, i cili trajton eksperiencën eksperimentale disavjeçare në Katedrën e gjuhës shqipe pranë Universitetit të Kalabrisë. Pra, kjo katedër, përveç përvojës shumëvjeçare në drejtim të mësimdhënies, hulumtimit shkencore në fushë të gjuhës shqipe, të të folmeve dialektore të saj (përkatësisht arbëreshe) dhe letërsisë shqipe; për mbrojtjen dhe ruajtjen sa më të pastër të vlerave gjuhësore dhe kulturore të shqipes dhe të arbërishtes; për një periudhë 5 vjeçare ka hartuar dhe përfshirë si pjesë integrale në kursin institucional të gjuhës dhe të letërsisë shqipe projektin tematikgjërë rreth mësimi dhe studimit të shqipes në rrugë sa më argëtuese nëpërmjet mjeteve të fundit të teknologjisë informatike. Tematikat gjatë pesë viteve:

**2009-2010** *Këndi i bashkëbisedimeve;*

**2010-2011:** *Vizatime komike;*

**2011-2012:** *Web dokumentari;*

**2012-2013:** *WebTV;*

**2013-2014:** *Digital tools & Moodle për ndërtimin e një gramatike elektronike të gjuhës shqipe (e-book).*

Projekti është skicuar si pjesë gërshetuese e leksioneve (ligjëratave) tradicionale me takime javore në videokonferencë ndërmjet studentëve italianë/arbëreshë dhe studentëve shqiptarë. Qëllimi i projektit është fokusuar kryesisht në fushën e motivimit: nxitja e studentëve, krijimi i shpresave të reja dhe afeksionimi përkundrejt mësimit dhe studimit të një gjuhe të huaj. Qëllimi i punës ishte për të përhapur VLE (Virtual Learning Enviroment)<sup>1</sup> në mjedisin universitar, jo më të nënkuptuar si mbështetje në mësimitdhënien tradicionale, por si një mjedis i integruar në procesin e mësimitdhënies / të të nxënit. Integrimi ka parashikuar përhapjen e metodave në mënyrë që të specializohen objektet mësimore në mënyrë të diferencuar ndërmjet dy mjediseve: nga leksionet frontale dhe nga mësimi në mjedis virtual. Pra, risia e projektit është ndarja e punëve për arritjen e kompetencave sipas specifikës së mjetit, duke arritur rezultatet më të mira në aspektin e mjeteve dhe pastaj në atë të mësuarit/nxënit nga ana e studentëve. Eksperimentimi ynë nuk bënë pjesë në ndarjen e të nxënurit / e të mësuarit [Ellis, 2008], d.m.th. ndarja kohore ndërmjet leksioneve frontale dhe platformës, edhe pse rezultatet e eksperimentimit të analizave të fundit të drejtojnë përkundrejt zbatimit të saj (platformës VLE). Për të pasur më efikasitet procesi i të mësuarit / nxënurit në modalitetin e *e-learning*, në fakt, duhet të ketë status të barabartë në aspektin e krediteve universitare sipas mjedisit tradicional.

Përveç kësaj, testimi i realizuar prej nesh (Katedra e Albanologjisë, UNICAL) ka ndjekur sugjerimet e Komisionit Evropian në drejtim të arsimit të lartë. Në lidhje me e-skills, në fakt, komisioni konsideron se është e domosdoshme për të edukuar qytetarët evropianë që të përdorin teknologjitë e reja dhe, në veçanti, për të tërhequr më shumë njerëz të rinj në sistemin arsimor nëpërmjet teknologjive të reja. Teknologjia e shkrim-këndimit gjen mbrojtje nga komisioni dhe është në përputhje me politikën

---

<sup>1</sup> Virtual Learning Enviroment (VLE) në teknologjinë arsimore është një platformë me bazë internetin (web-in) për aspektet digjitale të kurseve të studimit, zakonisht brenda institucioneve arsimore. VLE, zakonisht: lejon pjesëmarrësit të organizohen në çifte, grupe dhe role; paraqet burimet, aktivitetet dhe bashkëveprimet brenda një strukture të kursit; siguron fazat e ndryshme të vlerësimit; paraqet raportin mbi pjesëmarrjen; si dhe ka një nivel të integritetit me sistemet e tjera institucionale.

Për ata që e aplikojnë VLE, mund të kenë një rol de facto për krijimin e mjedisit dhe dizenjimit. VLE është miratuar nga pothuajse të gjitha institucionet e arsimit të lartë në botën anglishtfolëse.

e arsimit të vazhdueshëm, tashmë element i domosdoshëm për shoqërinë tonë.

Ky artikull në formë recensionit, do të vijojë me një përmbledhje të rezultateve të punës dhe të metodologjisë së përdorur gjatë ndërmarrjes së këtij projekti eksperimental disavjeçar pranë katedrës së gjuhës shqipe në Universitetin e Kalabrisë. Trajtimin më të detajuar të tematikave vjetore të zbatuara në këtë projekt do të kemi mundësi ta paraqesim në ndonjë punim ose recension të ardhshëm.

## 2. Metodologjia *e-tandem*

Gjatë pesëvjeçarit të eksperimentimit në *e-tandem*<sup>2</sup>, studentët e kursit të gjuhës dhe të letërsisë shqipe UNICAL<sup>3</sup> janë vënë në kontakt me studentët e Universitetit të Tiranës dhe të Shkupit. Për çdo vit akademik janë krijuar çifte të ndryshme studentësh (i përbërë nga një student italian dhe një shqip folës), me qëllimin e vetëm për të punuar në *e-tandem*. Përzgjedhja e *e-tandem* është e motivuar për karakteristikat e veçanta për zhvillimin e aftësive ekspresive në L2, dhe të forcimit, njëkohësisht, të aftësive të mësimdhënies në L1, siç tregohet nga punime të tjera (Leone 2009). *E-tandem* është zhvillimi multimedial i metodës Tandem, e cila na jep mundësinë e sinkronizimit edhe në distancë. Qëllimi është integrimi i platformës së mësimt/nxënies me këndin e realizimit të bashkëbisedimeve në kohë reale dhe në mënyrë krejtësisht të pavarur nga studentët e tjerë. Aktivitetet e propozuara janë përzgjedhur në bazë të larmisë së rrugëve interaktive, në mënyrë që të ushtrojnë një bashkëbisedim sinkronik multimodal (klasa virtuale), një komunikim pothuajse sinkronik nëpërmjet shkëmbimit të teksteve të shkruara (chat dhe forume), komunikim asinkronik nëpërmjet e-mail-it dhe wiki-it.

---

<sup>2</sup> E-tandem është një metodë e nxënies dhe mësimt të një gjuhe të huaj, që zhvillohet mes folësve amtarë. Me këtë metodë mundësohet mësimi i një gjuhë të huaj ballë për ballë ose në distancë, duke u lidhur rregullisht në mënyrë elektronike dy studentë/partnerë/të interesuar për nxënien/mësimin e një gjuhë të huaj. Pra, secili prej partnerëve është zotëruar i gjuhës mëmë që tjetri partner/koleg synon të mësojë. Të dy studentët/partnerët duhet të angazhohen në të njëjtën mënyrë në punë të përbashkët dhe të përfitojnë në të njëjtën masë; ku secili është njëkohësisht edhe mësues dhe nxënës. Shumë shkolla dhe universitete në tërë botën organizojnë kurse të mësimt të një gjuhe L2 dhe nëpërmjet kësaj metode. Disa shembuj të kësaj metode mund edhe të gjenden në web, si p.sh. Lang-8.

<sup>3</sup> Università della Calabria – Universiteti i Kalabrisë

Protagonistët kryesore janë studentët, të cilët vetëmenaxhojnë hapësirën virtuale dhe burimet e vëna në dispozicion për të hartuar detyrat në bashkëpunim me njëri-tjetrin në një mjedis dinamik dhe me ndërveprim të qetë midis tyre. Gjatë zhvillimit të kursit, studentëve u është vënë në dispozicion një tekst motivues, i cili ka pasur si synim lehtësimin e marrëdhënieve dhe shkëmbimeve midis studentëve L1 dhe L2, që nëpërmjet përballjes fillestare dhe zgjidhjes së vështirësive njohëse, ata kanë arritur gradualisht të fitojnë kompetencat e tyre njohëse. Në këtë mënyrë nxënia e një gjuhe të huaj është më kuptimplotë dhe njëkohësisht e përqendron vëmendjen e tyre mbi përzgjedhjen e mjeteve teknike, veprimeve të ndërmarra dhe informacioneve.

Përveç të nxëniet në bashkëpunim me njëri-tjetrin, programi ka si për qëllim “nxënien/mësimin duke vepruar”, që stimulon kështu lidhjen ndërmjet veprimit motor-preceptual dhe proceseve njohëse sipas motos “mësojmë për të mësuar”, gjë që nxit strategjitë e ndërgjegjësimit të procesit njohës. Në perspektivën e mësimdhënies metakonjutive, studentët kanë njohur dhe aplikuar ndërgjegjshmërisht, ndërveprime, strategji, forcën e duhur të përshtatshmërisë dhe të reflektive për një proces më ekonomik dhe me efikasitet më të lartë të të nxëniet/mësuarit. Motoja “të mësuarit për të mësuar” që përbën një tjetër objektiv thelbësor të këtij programi, është njohur si një metaaftësi që rrit studentin duke e udhëhequr atë drejt përfshirjes së një përgjegjësie pozitive në lidhje me procesin përkatës të nxënies/mësimin.

Përveç studentëve, subjektet e përfshira kanë qenë: dy pedagogë, lektorë të gjuhëve amtare (shqipes dhe italishtes) dhe një programues kompjuterik. Detyrat kryesore të pedagogëve drejtues ka qenë stimulimi, motivimi dhe koordinimi i studentëve për të arritur aftësitë gjuhësore dhe kulturore përkatëse. Gjithashtu, drejtuesi kompjuterik ka dhënë mbështetjen e nevojshme për të gjithë pjesëmarrësit në lidhje me problemet e mundshme informatike të programit: udhëzime, sugjerime se si studentët të zgjidhnin çështjet e përshtatshmërisë informatike e kompjuterike, si dhe këshilla rreth grafikës së përdorur.

### **3. Viti akademik 2013-2014: *Digital tools & Moodle për ndërtimin e një gramatike elektronike të gjuhës shqipe (e-book)***

Edhe programi i vitit 2013-2014 për ndërtimin e një gramatike elektronike të gjuhës shqipe (e-book), përveç të nxëniet në bashkëpunim me njëri-tjetrin, ka pasur si për qëllim “nxënien/mësimin duke vepruar”, që stimulon lidhjen ndërmjet veprimit motor-preceptual dhe proceseve

njohëse sipas motos “mësojmë për të mësuar”, gjë që nxit strategjitë e ndërgjegjësimit të procesit njohës.

Gjithashtu, edhe këtë vit, metoda e zgjedhur e mësimit ka qenë ajo e **bazuar në detyra**. Vëmendja e të cilave:

nuk është e orientuar drejt riprodhimit me saktësi të gjuhës së synuar,

por është e përqendruar në rritjen e rrjedhshmërisë dhe vetëbesimit tek vetja për realizimin me sukses të detyrës së ndërmarrë.

**Gjatë eksperimentimit për hartimin e gramatikës elektronike sipas metodës e-tandem** është vendosur urëlidhja mes studentëve të kursit të gjuhës dhe të letërsisë shqipe UNICAL me studentët e Universitetit të Tiranës dhe të Tetovës me qëllimin e vetëm për hartimin e një gramatike elektronike të shqipes *nga studentët për studentët*. Secili prej partnerëve është zotëruar i gjuhës mëmë që tjetri partner/koleg synon të mësojë. Të dy studentët/partnerët duhet të angazhohen në të njëjtën mënyrë në punë të përbashkët dhe të përfitojnë në të njëjtën masë; ku secili është njëkohësisht edhe mësues dhe nxënës. Pra, mësimi i gjuhës së huaj L2 me mjete argëtuese në dobi të qëllimeve pedagogjike, ka si objektivat:

stimulimin e autonomisë së studentëve

strategjive metakognitive

bashkëbisedimeve dhe bashkëpunimit të studentëve nëpërmjet ndërrimit të roleve mësues-nxënës.

#### **Qëllimet e projektit:**

Hartimi i një gramatike elektronike **nga studentët dhe për studentët**, e nivelit A1, përfshirë aftësitë (gjuhë e shkruar, gjuhë e folur, lexim, dëgjim) sipas portofolit evropian të gjuhëve.

**Fokusimi në fushën e motivimit:** nxitja e studentëve, afeksionimi i tyre përkundrejt mësimit dhe studimit të një gjuhe të huaj me mjete dhe mënyra argëtuese.

**Stimulimi i autonomisë** në një format loje në mjedisin mësimdhënës që lehtëson kalimin nga njohuritë eksplicite të rregullave gjuhësore tek ato implicite.

**Transformimi** nga vetë studentët i njohurive të tyre gjuhësore në kompetenca metalinguistike.

**Zhvillimi i vetëbesimit** të studentëve dhe dëshira për t'u shprehur në L2. Për docentin kjo nënkupton braktisjen e idesë për të kontrolluar formën gjuhësore.

**Përhapja e VLE** (Virtual Learning Environment) në mjedisin universitar, jo më të nënkuptuar si mbështetje në mësimdhënien

tradicionale, por si një mjedis i integruar në procesin e mësimdhënies / të të nxënit.

**Vendosja e një urëlidhje** ndërmjet Italisë dhe Shqipërisë.

### **Mjetet dixhitale të përdorura**

pixton (<http://www.pixton.com/>) software për të krijuar një strip komik për rrëfimin e një histori që vizaton skenat në mënyrë të vijueshme dhe vë theksin në aftësitë e të shkruarit.



Go! Animate ([www.goanimate.com](http://www.goanimate.com)) - software për krijimin e videove të animuara, që jep mundësi studentit të tregojë një histori duke përdorur zërin e tij e duke vënë theksin në aftësitë e të folurit.



Një procesor/përpunues i thjeshtë i fjalës për të shkruar drejt ato sipas rregullave gramatikore.

Pearltrees (<http://www.pearltrees.com/>) - software që mundëson shtimin e faqeve, skedarëve, fotove dhe shënimeve, dhe organizimin e tyre

në një bibliotekë vizuale dhe bashkëpunuese, e cila mund të shpërndahet lehtësisht.

### **Përshkrimi dhe zhvillimi i projektit**

Studimi bazohet në katër pika. **Kuptimi është primar**: studentët përqendrohen në atë që kanë për të thënë, sesa në mënyrën se si e thonë;

2. Studentët duhet të nxiten që të përdorin burimet gjuhësore në L2 pa u brengosur për saktësinë gramatikore, si dhe pa u përqendruar tek sasia e gabimeve të bëra;

3. Përdorimi i mjeteve informatike për të krijuar dhe krahasuar aktivitetet e botës reale;

4. Përfundimi i detyrës ka një lloj prioriteti. Vlerësimi i detyrës është në aspektin e rezultatit: vlerësimi bazohet në realizimin e detyrës dhe jo në saktësinë e tij formale.

Studentët të ndarë në grupe u është caktua çdo javë një detyre në gjuhën e huaj L2 duke shfrytëzuar aftësitë e tyre gjuhësore si p.sh. për krijimin e një karikaturë ose një strip komik, si dhe krijimi i një video ose kartoni të animuar.

Në **terma didaktikë** realizimi i karikaturave dhe stripeve komike duhet të konsiderohen si detyra në të cilat gjuha e synuar përdoret nga studenti për **qëllime komunikuese**, në mënyrë që të arrihet një rezultat i caktuar.

Gjithashtu, **përshtatja e një metode të mësimdhënies** për detyrat e mësimin elektronik, i cili përfshin **një fazë para-detyre**, në të cilën lektori jep një shembull, si p.sh.: **prezantimi me një vetëkarikaturë**, duke i dhënë mundësinë studentëve se si të krijohej një karikaturë, dhe nga ana tjetër, cilat do të jenë njësitë leksikore dhe format e nevojshme të gjuhës për të prezantuar vetveten.



### **Fazat e detyrave studentore**

**I. Faza e planifikimit:** përzgjedhja e lirë e llojit të veprimtarisë dhe temës, ka pasur për qëllim motivimin e grupit.

Në takimet e para është përqendruar vëmendja në forcimin e kompetencave leksikore përmes mundësisë së shkrimit (hartimi i video-fjalorthëve) dhe gjuhës së folur (nanogong). Në takimet e tjera, vëmendja ka qenë e përqendruar në aspektet kulturore dhe folklorike të të dy vendeve, me qëllim që studentët të jenë të pavarur si në përfitimin e njohurive, ashtu dhe shkëmbimin e eksperiencës përkatëse.

**II. Përgatitja e një versioni të shkruar:** i shpërndahej grupit dhe lektorit, në mënyrë që të diskutohej midis tyre për të marrë ndonjë sugjerim gjuhësor dhe organizativ në lidhje me detyrën. Në këtë fazë, vëmendja e studentit përqendrohej **mbi gjuhën**.

#### **Procesi i përshkruar gjatë fazës së I dhe të II**

Kalimi nga njohuritë eksplicite të rregullave gjuhësore tek ato implicite dhe anasjelltas, d.m.th. kalimi nga të mësuarit, pjesë të një procesi teorik (tradicional) në atë të transformimit të njohurive gjuhësore në kompetencë metalinguistike. P.sh.: Mësimi i rregullave gramatikore për të bërë diçka që është në objektivat e studentit dhe që t'i japë atij sadsfaksion jo vetëm për idetë dhe aftësitë e tija krijuese, por dhe për riprodhimin dhe zbatimin e rregullave gjuhësore duke qenë tërësisht i pavarur në punën e tij krijuese dhe riprodhuese.

Detyrat e realizuara nga studentët u mbledh në një lloj libri elektronik i ushtrimit paraprak, në të cilin përfshiheshin detyrat si dhe shënimet e tyre, pra një e-portfol për secilin student.

**III. Faza e tretë,** përqendrimi **në formën e veprimtarisë**, përfshinte fazën pas përfundimit të detyrës përkatëse, ku vëmendja tërhiqet tek koncepte të ndryshme të gramatikës së shqipes. Në këtë fazë, lektori u bën thirrje studentëve të reflektojnë mbi **format e gjuhës** që ata kanë përdorur për të përfunduar detyrat e tyre dhe i fton ata të demonstrojnë kuptimin e tyre rreth rregullave të ndryshme gramatikore duke krijuar ata vetë një sërë ushtrimesh gramatikore shpeshherë në formë të gjëgjëzave, anagrameve, fjalëkryqeve etj.

Më poshtë, shembulli i një vizatimi komik, produkt i krijimtarisë studentore:

## Digital tools & Moodle për ndërtimin e një gramatike elektronike...



Në “klasën virtuale të shqipes” në e-Tandem dhe platformës e-PerLe, vizatimi i mësipërm komik ka qenë i vlerësuar nga kolegët në bazë të disa kriterëve (morfosintaksore, leksikore, fonetike), duke u bërë kështu vlerësimi një mjet trajnimi; ku secili është njëkohësisht edhe **mësues dhe nxënës**.

Faza e korrektimit i ka ndihmuar që ata të jenë të vetëdijshëm për procesin pas hartimit ose prodhimit të materialit dhe hartimit të ushtrimeve gramatikore në format loje.

**Pearltrees është Software**, i cili është përdorur si fletore shënimesh në ndihmë të studentëve për të:

- përpiluar idetë,
- bërë shënime gjatë progresit të tyre si dhe
- për faqet e librit elektronik

Secili student zotëron një degë të veçantë në pemën e familjes gjuhësore të Pearltrees, e cila rritej me përparimin e kursit, duke u bërë kështu një portofol elektronik.

Portofoli elektronik koleksiononte artefakteve digjitale që përfaqësonin progresin e të mësuarit të secilit nga studentët në drejtim të përpjekjeve dhe arritjeve gjatë gjithë kursit.

Gjatë orëve laboratorike u krijuan gjashtë grupe të ndryshme që punonin rreth temave të ndryshme e kategorive gramatikore si emri, folja, përemri, mbiemri, leksiku, shprehjet përshëndetëse (ose urimet). Studentët organizuan 19 tema kryesore e shumë nëntema që gjeneronin 3,800 figura. Pamje nga përmbajtja e librit elektronik



### Degë e veçantë e pemës gjuhësore Pearltrees



Koleksionet e artefakteve të studentëve u për zgjodhën dhe u mblodhën në librin elektronik të gramatikës së shqipes. Për krijimin e tij në formë elektronik u përdor formati epubeditor (<http://www.epubeditor.it>), një mjedis online për krijimin sa më të lehtë të librave elektronik e-book.

Libri elektronik u strukturua në nëntë leksione. Secila prej tyre në faqen e parë fillon me objektivat dhe përfundon me ushtrime argëtuese të krijuara gjithashtu prej studentëve.

### Pamje të librit elektronik në fazën e tij përfundimtare



Shembull i marrë nga leksioni nr. 2



### Përfundime

Përvoja jonë edhe pse ende në *progres*, synon të integrojë procesin kryesor të mësimin dhe zotërimin të gjuhës, sipas një shkallë natyrore që të çon drejt mësimin rastësor të gjuhës (jo tradicional), spontan dhe të natyrshëm për njeriun.

Funksionimi i mirë i eksperimentit ka ardhur dhe si pasojë e bashkëpunimit dhe pjesëmarrjes unike të të gjithë studentëve, si dhe strukturës së mirëorganizuar të punëve laboratorike.

Studenti ka qenë regjisor i mjedisit të të mësuarit, nga ku, duke përdorur internetin, ka mundur të krijojë, rregullojë, personifikojë dhe të sajtojë lojëra interaktive (puzzles, gjëgjëza, anagrama, lojra sipas kritereve gjuhësore).

Motoja “të mësuarit për të mësuar” është njohur si një metaaftësi që rrit studentin duke e udhëhequr atë drejt përfshirjes së një përgjegjësie pozitive në lidhje me procesin përkatës të nxënimit.

Puna krijuese, me objekt mësimin dhe studimin e gjuhës; është e shpërndarë midis grupit të kolegëve me synim ballafaqimin. Ndërveprimi ndërmjet kolegëve nxit dhe zhvillon aftësi të ndryshme gjuhësore dhe komunikuese, duke favorizuar kështu procesin e socializimit dhe të dialogimit.

Metoda e re studimore angazhoi studentët në reflektime gjuhësore, si:

riprodhimi i rregullave gramatikore duke u nisur nga njohja deklarative në atë të zbatuar,

Si dhe ndërtimi, përkufizimi i pikave gramatikore duke u nisur nga zbatimi i saj.

Mjetet digjitale kanë nxjerrë në pah talentet e studentëve me qëllim për të stimuluar:

kreativitetin e tyre dhe për të mësuar L2 duke u argëtuar në një mjedis loje, për të dalë jashtë konteksteve abstrakte të të mësuarit dhe pak të dëshirueshme për studentët.

lidhjen mes eksperiencës së drejtpërdrejtë dhe të menjëhershme dhe njohurive të ndërmjetësuar nga ndërveprimi dhe reflektimi.

Gjatë mësimit dhe hartimit të librit elektronik, studentët përdorën më shumë gjuhën në formë të shkruar dhe të folur, të cilat ndihmuan në konsolidimin e mësimit L2.

Rezultati që rrjedh nga kjo eksperiencë është përmirësimi i mësimit dhe studimit të një gjuhe të huaj në krahasim me vitet paraprake, jo aq shumë në aspektin e sasisë, sesa në atë të cilësisë së mësimit të një gjuhe të huaj: studentët janë kryesisht të sigurt dhe përdorin rrjedhshëm gjuhën e huaj L2 në komunikim midis tyre, duke u afruar më shumë dhe më lehtë zotërimit të gjuhës së huaj L2.

Roli i mësimdhënësit në këtë projekt është ai i figurës tashmë të provuar dhe të testuar, të lehtësuesit në nxënien e një gjuhe të huaj L2.

Në të ardhmen është menduar një zhvillim i mëtejshëm kësaj eksperience, katedra e linguistikës së Universitetit të Kalabrisë, po planifikon një kurs të mësimit të gjuhës italiane për të huaj L2, e ndërtuar në bazë të modelit me efikasitet të lartë të kursit të gjuhës shqipe.

### **Referenca**

- Anderson J.R., 1982, "Acquisition of cognitive skill", *Psychological Review*, 89, f. 369- 406.
- Balboni P., 2002., *Le sfide di Babele*, Torino, UTET.
- Calvani A., 2011, *Principi dell'istruzione e strategie per insegnare*, Roma, Carocci.
- Lo Duca M., 2004, *Esperimenti grammaticali*, Roma, Carocci.
- Skehan P., 1998, *A Cognitive Approach to Language Learning*, Oxford, Oxford University Press.
- Willis D., 1996, *Challenge and Change in Language Testing*, Oxford, Heinemann.