

**REPUBLIKA E SHQIPËRISË**  
**MINISTRIA E FINANCAVE DHE EKONOMISË**  
**Agjencia Kombëtare e Arsimit, Formimit Profesional dhe Kualifikimeve**

**SKELETKURRIKULI**

**Për Profilin Mësimor**  
**ZHVILLIM WEBSITE**

**Niveli III**

**(Në drejtimin mësimor TIK)**

**Kodi: T3-III-18**

Miratoi:

MINISTRI

**Tiranë, 2018**

## **Përmbajtja:**

**I. Qëllimet e arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III, të drejtimit mësimor “TIK”.**

**II. Profili profesional i nxënësve në përfundim të arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III.**

1. Kërkesat e pranimi të nxënësve në arsimin profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III
2. Kompetencat e përgjithshme të nxënësit në përfundim të arsimit në profilin “Zhvillim website”, niveli III
3. Kompetencat profesionale të nxënësit në përfundim të arsimit në profilin “Zhvillim website”, niveli III
4. Mundësitë e punësimit dhe të arsimimit të mëtejshëm në përfundim të arsimit në në profilin “Zhvillim website”, niveli III.

**III. Plani mësimor për profilin “Zhvillim website”, niveli III.**

**IV. Udhëzime për planin mësimor**

**V. Udhëzime për procesin mësimor.**

**VI. Udhëzime për vlerësimin dhe provimet.**

**VII. Të dhëna për certifikatën që fitohet në përfundim të arsimit në profilin “Zhvillim website”, niveli III.**

**VIII. Programet e përgjithshme të lëndëve teorike profesionale.**

**IX. Përshkruesit e moduleve të praktikës profesionale të detyruar.**

**X. Përshkruesit e moduleve të praktikës profesionale me zgjedhje të detyruar.**

## **I. Qëllimet e arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III, të drejtimit “Teknologji informimi dhe komunikimi -TIK”.**

Qëllimi kryesor i arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III, të drejtimit “TIK”, është *“zhvillimi i personalitetit të nxënësve për të jetuar në përshtatje me botën që i rrethon dhe përgatitja e tyre për t’u punësuar në veprimtaritë profesionale që lidhen drejtpërdrejt me zhvillimin dhe mirëmbajtjen e website-eve.* Për të realizuar këtë, shkolla profesionale u krijon nxënësve:

- mundësi të përshtatshme për të nxënë, pavarësisht nga gjinia, raca, besimi dhe aftësitë;
- mundësi për të gjithë, për të zhvilluar kompetencat profesionale, të bazuara në njohuritë, shprehjet, qëndrimet dhe vlerat, të mjaftueshme për të lehtësuar punësimin dhe përparimin drejt arsimit e formimit profesional të mëtejshëm;
- mbështetje për t’u njohur me rregullat e sigurimit teknik e të ruajtjes së mjedisit në përputhje me standardet ndërkombëtare dhe për t’i zbatuar ato me rreptësi;
- mbështetje për t’u njohur me teknologjitë e proceset teknologjike bashkëkohore e të perspektivës, që lidhen me kualifikimin profesional përkatës;
- mbështetje për të zhvilluar ndjenjën e disiplinës, kuriozitetin intelektual dhe profesional, aftësitë sipërmarrëse, si dhe vlerat morale;
- mbështetje për t’u zhvilluar psikologjikisht dhe fizikisht, për të përballuar vështirësitë që do të ndeshin gjatë veprimtarive të ardhshme profesionale;
- mbështetje për të zhvilluar frymën e tolerancës dhe të mirëbesimit nëpërmjet përvojës së punës.

## **II. Profili profesional i nxënësve në përfundim të arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III**

### **1. Kërkesat e pranimit të nxënësve në arsimin profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III**

Në shkollat që ofrojnë arsimin profesional në profilin mësimor “Zhvillim website”, niveli III, kanë të drejtë të regjistrohen të gjithë të rinjtë që:

- kanë mbaruar arsimin profesional në drejtimin mësimor “TIK”, niveli I;
- janë të aftë fizikisht dhe mendërisht të përballojnë kërkesat e këtij niveli të arsimit profesional.
- nëse kanë aftësi të kufizuara, shkolla krijon kushte dhe përshtat programin në përputhje me paaftësitë që shfaqin.

Në raste të veçanta kur kërkesat për të ndjekur këtë shkollim janë më të larta se kapacitetet reale të këtyre shkollave, atëherë, MFE përgatit udhëzime të veçanta me kritere të posaçme pranimi për këto shkolla.

### **2. Kompetencat e përgjithshme të nxënësve në përfundim arsimit në profilin “Zhvillim website”, niveli III**

Në përfundim të arsimit profesional në profilin profesional “Zhvillim website”, niveli III, nxënësi do të zotërojë këto kompetenca të përgjithshme kryesore:

- Të komunikojë në mënyrë korrekte me shkrim e me gojë për të shprehur mendimet e ndjenjat e tij dhe për të argumentuar opinionet për çështje të ndryshme.
- Të përdorë burime dhe teknika të ndryshme të mbledhjes dhe të shfrytëzimit të informacioneve të nevojshme për zhvillimin e tij personal dhe profesional.

- Të nxisë potencialin e tij të brendshëm në kërkim të vazhdueshëm për zgjidhje të reja më efektive dhe më efçente.
- Të angazhohet fizikisht, mendërisht dhe emocionalisht në kryerjen e detyrave të ndryshme në kontekstin profesional, personal dhe shoqëror.
- Të respektojë rregullat dhe parimet e një bashkëjetese demokratike në kontekstin e integriteteve lokale, rajonale.
- Të manifestojë iniciativë dhe aftësi sipërmarrëse për të ardhmen e tij.
- Të tregojë vetëkontroll gjatë ushtrimit të veprimtarive të tij.
- Të organizojë drejt procesin e të nxënës të tij dhe të shfaqë gadishmërinë dhe vullnetin për të nxënë gjatë gjithë jetës.
- Të respektojë parimet e punës në grup dhe të bashkëpunojë aktivisht në arritjen e objektivave të pranuar.
- Të bëjë vlerësime dhe vetvlerësime, nisur nga kritere të drejta, si bazë për të përmirësuar dhe çuar më tej arritjet e tij.

### **3. Kompetencat profesionale të nxënësit në përfundim të arsimit në profilin “Zhvillim website”, niveli III.**

Në përfundim të arsimit profesional në profilin profesional “Zhvillim website”, niveli III, nxënësi do të jetë i aftë të zhvillojë më tej kompetencat profesionale të fituara në nivelet e mëparshme, si dhe të ushtrtojë kompetenca të tjera profesionale, si më poshtë:

- Të organizojë vendin e punës.
- Të bëjë përzgjedhjen e materialeve, veglave dhe pajisjeve të punës.
- Të përdorë dhe mirëmbajë mjetet dhe materialet e punës.
- Të zbatojë standardet e profesionit.
- Të zbatojë rregullat e sigurimit teknik dhe të mbrojtjes së mjedisit.
- Të kryejë llogaritje të thjeshta ekonomike për proceset që lidhen me veprimtarinë për zhvillimin dhe mirëmbajtjen e *website*-ve.
- Të plotësojë dokumentacionin teknik dhe financiar në veprimtarinë për zhvillimin dhe mirëmbajtjen e *website*-ve.
- Të realizojë dizejnimin dhe krijimin e faqeve *web* nëpërmjet përdorimit të teknologjive bazë *HTML* dhe *CSS*.
- Të realizojë krijimin dhe përpunimin e elementëve të ndryshëm grafikë, audio dhe multimedia nëpërmjet përdorimit të aplikacioneve bashkëkohore.
- Të demonstrojë përdorimin e editorëve vizualë dhe mjeteve që ato ofrojnë për zhvillim faqesh dinamike profesionale.
- Të realizojë krijimin e faqeve interaktive dinamike nëpërmjet përdorimit të teknologjive e teknikave të programimit si *Javascript*, *PHP*, *AJAX*.
- Të zbatojë teknikat e programimit në përdorimin e strukturave të të dhënave dhe zbatimit të algoritmeve.
- Të krijojë, menaxhojë dhe përdorë baza të dhënash nëpërmjet një sistemi menaxhimi baze të dhënash dhe të kryejë lidhjen e tyre me faqet e *web*-it.
- Të zbatojë standardet përkatëse të *web*-it në ndërtimin e faqeve për pajisje *mobile*.
- Të kryejë testimin, publikimin dhe mirëmbajtjen e faqeve të *web*-it.
- Të demonstrojë njohjen e karakteristikave dhe funksioneve kryesore të protokolleve *TCP/IP*, *FTP*, *HTTP*, *HTTPS*, shfletuesve të *web*-it dhe serverave të *web*-it.
- Të komunikojë në përputhje me rregullat e etikës profesionale.

**4. Mundësitë e punësimit dhe të arsimimit të mëtejshëm në përfundim të arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III.**

Përfundimi me sukses i arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III, e pajis nxënësin me çertifikatën e teknikut/menaxherit në këtë profil profesional. Ky arsimim i jep mundësi nxënësit t’i drejtohet tregut të punës për t’u punësuar kryesisht në kompani që ofrojnë shërbime të lidhura me dizenjime grafike dhe zhvillim e mirëmbajtje faqesh *web*-i, në institucione publike ose biznese private ku nevojitet administrimi i faqeve të tyre të *web*-it dhe dizenjimi i produkteve të ndryshme grafike e interaktive. Ai gjithashtu mund të vetëpunësohet në këtë veprimtari dhe pas një përvoje pune e trajnimeve të vazhdueshme, mund të krijojë një sipërmarrje të vetën duke punësuar edhe individë të tjerë në veprimtarinë e zhvillimit dhe mirëmbajtjes së *website*-ve dhe dizenjimit grafik.

Me përfundimin e suksesshëm të këtij niveli, nxënësi fiton njëkohësisht edhe diplomën e “Maturës shtetërore profesionale”, me mundësi për vazhdimin e studimeve të larta universitare si dhe të arsimit pas të mesmes.

**III. Plani mësimor për arsimin profesional në profilin mësimor “Zhvillim website”, niveli III (2018).**

| Plani mësimor për profilin “Zhvillim website”, niveli III (2018-19) |             |   |                              |                               |
|---|-------------|---|------------------------------|-------------------------------|
| Nr  | Kodi        | Lëndët dhe modulet mësimorë             | Orët javorë/vjetorë          |                               |
|   |             |   | Klasa 12                     | Klasa 13                      |
| <b>A.</b>   |             | <b>Lëndët e përgjithshme (Gjithsej)</b> | <b>9/11</b><br>(324/<br>396) | <b>13/15</b><br>(416/<br>480) |
| <b>A.</b>   |             | <b>Lëndët e përgjithshme (Gjithsej)</b> | <b>9/10</b><br>(324/<br>360) | <b>13/15</b><br>(416/<br>480) |
| 1   |             | Gjuhë shqipe (dhe Letërsi)              | 1                            | 2                             |
| 2   |             | Letërsi                                 | 1                            | -                             |
| 3   |             | Gjuhë e huaj                            | 2                            | 2                             |
| 4   |             | Gjuhë e huaj 2 (me zgjedhje të lirë)    | (1)                          | (2)                           |
| 5   |             | Histori                                 | 1                            | -                             |
| 6   |             | Gjeografi                               | 1                            | 2                             |
| 7   |             | Matematikë                              | 2                            | 2                             |
| 8   |             | Biologji                                | -                            | 1                             |
| 9   |             | Histori arti                            | -                            | 2                             |
| 10  |             | Edukim fizik, sporte, shëndet           | 1                            | -                             |
| <b>B.</b>   |             | <b>Lëndët profesionale (Gjithsej)</b>   | <b>9</b><br>(324)            | <b>8</b><br>(256)             |
| 1   | L-17-197-11 | Bazat e sipërmarrjes                    | 2                            | 2                             |
| 2   | L-05-198-12 | Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm     | -                            | 1                             |
| 3   | L-26-324-12 | Hyrje në programim                      | 1                            | -                             |
| 4   | L-26-325-12 | Bazat e të dhënave                      | 2                            | -                             |
| 5   | L-26-326-12 | Dizenjim <i>web</i> -i                  | 3                            | 1                             |

|           |             |  |                                   |                                  |
|-----------|-------------|--|-----------------------------------|----------------------------------|
| 6         | L-26-327-12 | Programim në <i>web</i>  | 1                                 | 2                                |
| 7         | L-26-328-12 | Arkitektura e aplikimeve <i>web</i>  | -                                 | 2                                |
| <b>C.</b> |             | <b>Module të detyruara të praktikës profesionale<br/>(Gjithsej)</b>                | <b>9<br/>(324)</b>                | <b>7<br/>(224)</b>               |
| 1         | M-26-914-12 | Zhvillimi i faqeve të <i>web-it HTML</i>   | 90                                | -                                |
| 2         | M-26-915-12 | Prezantimi i faqeve të <i>web-it me CSS</i>  | 54                                | -                                |
| 3         | M-26-916-12 | Përpunimi i imazheve   | 54                                | -                                |
| 4         | M-26-917-12 | Zhvillimi i faqeve <i>web</i> dinamike   | 54                                | -                                |
| 5         | M-26-918-12 | Krijimi i një baze të dhënash  | 72                                | -                                |
| 6         | M-26-919-12 | Zhvillimi i faqeve <i>web</i> prej një editorit vizual                             | -                                 | 63                               |
| 7         | M-26-920-12 | Krijimi i animacioneve dhe përmbajtjeve multimedia                                 | -                                 | 48                               |
| 8         | M-26-921-12 | Testimi dhe publikimi i faqeve <i>web</i>  | -                                 | 33                               |
| 9         | M-26-922-12 | Lidhja e një faqe <i>web-i</i> me një bazë të dhënash                              | -                                 | 80                               |
| <b>D.</b> |             | <b>Modulet e praktikës profesionale me zgjedhje të<br/>detyruar<br/>(Gjithsej)</b> | <b>3<br/>(108)</b>                | <b>2<br/>(64)</b>                |
| 1         | M-26-923-12 | Krijimi i ilustrimeve grafike  | 54                                | -                                |
| 2         | M-26-924-12 | Krijimi i broshurave   | 54                                | -                                |
| 3         | M-26-925-12 | Programimi i algoritmit  | 54                                | -                                |
| 4         | M-26-926-12 | Ndërtimi i faqeve <i>web</i> nëpërmjet një <i>framework-u</i>                      | -                                 | 64                               |
| 5         | M-26-927-12 | Ndërtimi i faqeve <i>web</i> me <i>AJAX</i>  | -                                 | 64                               |
|           |             | <b>Gjithsej A+B+C+D</b>  | <b>30/31<br/>(1080/<br/>1116)</b> | <b>30/32<br/>(960/<br/>1024)</b> |

#### IV. Udhëzime për planin mësimor

Kohëzgjatja e vitit shkollor është:

Në klasën 12, viti shkollor ka gjithsej 36 javë (36 javë mësimore)

Në klasën 13, viti shkollor ka gjithsej 36 javë (32 javë mësimore + 4 javë provime)

Një javë mësimore ka jo më shumë se 32 orë mësimore (teorike dhe praktike).

Një orë mësimore zgjat 45 minuta.

Kurrikuli i arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III, përbëhet nga 4 grupe elementesh kurrikulare:

- Lëndët e kulturës së përgjithshme, të përbashkëta për drejtimet e ndryshme të këtij niveli (programet e detajuara të tyre jepen në një dokument të veçantë të MASR).
- Lëndët e kulturës profesionale (programet e përgjithëshme janë pjesë e këtij skeletkurrikuli).
- Modulet e praktikave profesionale të detyruara (përshkruesit e tyre janë pjesë e këtij skeletkurrikuli).
- Modulet e praktikave profesionale me zgjedhje të detyruar (përshkruesit e tyre janë pjesë e këtij skeletkurrikuli).

Rekomandohet që modulet e praktikës profesionale të realizohen në ndarje ditore 3 orëshe ose 6 orëshe.

#### V. Udhëzime për procesin mësimor.

Mësuesit e lëndëve teorike profesionale dhe instruktorët e moduleve të praktikave

profesionale duhet të përzgjedhin dhe përdorin forma dhe metoda mësimdhënieje të tilla që të nxisin maksimalisht të nxënit aktiv të nxënësve dhe të çojnë në krijimin e ta, të kompetencave të punës, të plota dhe të qëndrueshme.

E rëndësishme është që **planifikimi i mësimdhënies** të bazohet në një proces analize fillestare, i cili të marrë parasysh faktorë të tillë të rëndësishëm si, niveli i hyrjes së nxënësve, përmbajtja e hollësishme e lëndëve profesionale dhe e moduleve të praktikave profesionale të parashikuara dhe shkalla e integritit të tyre, objektivat konkretë që do të arrihen, mundësitë reale që ka shkolla për realizimin e veprimtarive mësimore etj. Për këtë planifikim duhet një bashkëpunim i ngushtë i të gjithë personelit mësimdhënës dhe drejtues të shkollës.

Elementi kyç për arritjen e suksesit në një proces të nxëni, është *motivimi i nxënësve*. Njohja e vazhdueshme e nxënësve me shkallën e përmbushjes së objektivave nga ana e tyre përbën një mekanizëm të fuqishëm motivimi, i cili duhet të shihet me përparësi nga mësuesit.

Një element tjetër që ndihmon suksesin është *integriti i teorisë me praktikën profesionale*. Parimi i “të nxënit duke bërë” duhet të gjejë vendin e duhur në procesin e të mësuarit në shkollat profesionale të profilit mësimor “Zhvillim website”, niveli III.

Mësuesit dhe instruktorët duhet të përdorin metoda të tilla të të mësuarit që zhvillojnë jo vetëm njohuritë teorike, shkathtësitë dhe shprehitë praktike të nxënësve, por edhe qëndrimet e tyre ndaj jetës, punës dhe shoqërisë në përgjithësi. *Puna në grup* dhe *Puna me projekte* janë dy nga format bazë të organizimit të mësimin (teorik ose praktik) për të zhvilluar *kompetencat kyçe*, të nevojshme për zgjidhjen e problemeve që kanë të bëjnë me veprimtarinë profesionale në veçanti dhe jetën e profesionistit të ardhshëm, në përgjithësi.

Një parim tjetër që duhet respektuar nga mësuesit dhe instruktorët është fakti që *të nxënit nuk ndodh vetëm në mjediset e shkollës, por edhe jashtë saj*. Dhënia e detyrave dhe puna kërkimore e pavarur e nxënësve ka një ndikim të dukshëm në formimin e tyre si profesionistë të ardhshëm të profilit profesional “Zhvillim website”.

Në rastin e nxënësve me aftësi të kufizuara, mësuesit duhet të përshtasin programet e lëndëve dhe përshkruesit e moduleve në përputhje me mundësitë e tyre, si dhe të krijojnë kushte për zbatimin e tyre.

## **VI. Udhëzime për vlerësimin dhe provimet.**

Vlerësimi vjetor i nxënësve në lëndët teorike profesionale dhe modulet e praktikave profesionale bëhet nga vetë mësuesit dhe instruktorët përkatës, me metoda dhe instrumente vlerësimi të përgatitura ose përzgjedhura nga vetë ata. Vlerësimi i nxënësve të bëhet me nota (4-10) si për lëndët teorike, ashtu edhe për modulet praktike, si gjatë vitit, ashtu edhe në provimet përfundimtare.

Në përfundim të klasës së 13-të, nxënësi i arsimuar në profilin mësimor “Zhvillim website”, niveli III, i nënshtrohet provimeve të mëposhtme:

- a) Provimeve të maturës shtetërore profesionale (sipas udhëzimeve të MASR dhe MFE)
- b) Provimit të praktikës profesionale të integruar;

Në këto provime ata vlerësohen për shkallën e përvetësimit njohurive nga lëndët teorike, të përgjithëshme dhe profesionale, si dhe të kompetencave profesionale, të nevojshme për të punuar në veprimtari të ndryshme profesionale që operojnë në fushën e instalimit dhe mirëmbajtjes së rrjeteve kompjuterike. Në përfundim, nxënësve u jepet Diploma e maturës shtetërore si dhe Certifikata e përgatitjes profesionale, në të cilat evidentohen notat përfundimtare të lëndëve teorike të përgjithëshme dhe profesionale, të moduleve të praktikës profesionale, si dhe rezultatet e provimeve përfundimtare.

## **VII. Të dhëna për certifikatën që fitohet në përfundim të arsimit profesional në profilin “Zhvillim website”, niveli III.**

Me përfundimin e suksesshëm të arsimit profesional në profilin mësimor “Zhvillim website”, niveli III, shkolla profesionale e pajis nxënësin me Diplomën e maturës shtetërore profesionale si dhe me Certifikatën e aftësisimit profesional në nivelin e teknikut/menaxherit në këtë profil profesional, të cilat njihen në territorin e Republikës së Shqipërisë. Sipas modelit të miratuar nga MFE, këto dëshmi përmbajnë:

a) Të dhënat për nxënësin, shkollën, vitin e përfundimit, kualifikimin e fituar, etj.

b) Të dhëna për rezultatet e arritura nga nxënësi:

- rezultatet në lëndët e përgjithshme, lëndët profesionale dhe modulet profesionale, për çdo vit shkollor;

- rezultatet e provimeve përfundimtare të Nivelit III.



## VIII. Programet e përgjithshme të lëndëve teorike profesionale.

### 1. Lënda “Bazat e sipërmarrjes” (L-17-197-11). Kl. 12 – 72 orë dhe kl. 13 - 64 orë

#### • Synimet e lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl. 12.

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Bazat e sipërmarrjes” në kl.12, nxënësit duhet:

- Të shpjegojnë sipërmarrjen me të gjithë elementët kryesorë të saj
- Të shpjegojnë lidhjen midis sipërmarrjes dhe veprimtarisë njerëzore
- Të shpjegojnë ndikimin e sipërmarrjes në biznes
- Të shpjegojnë funksionet themelore të organizimit të punës në biznes
- Të përshkruajnë veçoritë e tregut dhe veprimtaritë që kryhen në të
- Të përshkruajnë llojet e konsumatorëve, kërkesat specifike për mallra/sherbime dhe reagimet e tyre ndaj sinjaleve të marketingut të një sipërmarrjeje
- Të shpjegojnë kuptimin e institucioneve financiare dhe rolin e tyre në biznes
- Të shpjegojnë kuptimin e bankave dhe shërbimet e tyre
- Të shpjegojnë kuptimin, rëndësinë, mjetet dhe strategjitë e marketingut
- Të listojnë katër \*P\*-të e marketingut
- Të përshkruajnë konceptet bazë të legjislacionit dhe etikës së biznesit.
- Të shpjegojnë rëndësinë e legjislacionit të punës dhe elementet përbërës të tij.
- Të kryejnë llogaritje të thjeshta ekonomike të një aktiviteti sipërmarrës
- Të shpjegojnë rëndësinë, nevojën dhe aspektet kryesore të përdorimit të Teknologjisë së Informimit dhe Komunikimit (TIK) për krijimin e kontakteve në biznes.

#### • Përmbajtjet e përgjithshme të lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl.12 - 72 orë

|                |   |        |
|----------------|---|--------|
| <b>Tema 1</b>  | Njohuri të përgjithshme mbi sipërmarrjen                                      | 3 orë  |
| <b>Tema 2</b>  | Sipërmarrja dhe aktiviteti njerëzor   | 4 orë  |
| <b>Tema 3</b>  | Sipërmarrja dhe biznesi   | 8 orë  |
| <b>Tema 4</b>  | Organizimi i punës në biznes  | 9 orë  |
| <b>Tema 5</b>  | Tregu dhe sjellja konsumatore   | 6 orë  |
| <b>Tema 6</b>  | Institucionet financiare  | 7 orë  |
| <b>Tema 7</b>  | Njohuri për Marketingun   | 5 orë  |
| <b>Tema 8</b>  | Legjislacioni dhe etika e biznesit  | 5 orë  |
| <b>Tema 9</b>  | Legjislacioni i punës   | 7 orë  |
| <b>Tema 10</b> | Llogaritje të thjeshta ekonomike  | 10 orë |
| <b>Tema 11</b> | Aspekte të TIK-ut në biznes   | 4 orë  |
| <b>Tema 12</b> | <i>Detyrë praktike</i> për llogaritjet ekonomike në veprimtarinë profesionale | 4 orë  |

#### • Synimet e lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl. 13.

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl.13, nxënësit duhet:

- Të shpjegojnë lidhjen dhe ndryshimin midis sipërmarrjes dhe menaxhimit
- Të shpjegojnë kuptimin filozofik të kompanisë dhe misionin e saj në tregun e biznesit.
- Të përshkruajnë aktivitetet e biznesit të kryera nga sipërmarrësit në menaxhimin e biznesit

- Të fitojnë aftësitë themelore dhe teknikat për të udhëhequr dhe menaxhuar një biznes në kontekst të kërkesave aktuale shoqërore.
- Të dallojnë tiparet dhe aftësitë menaxheriale që lidhen me punën e suksesshme sipërmarrëse.
- Të shpjegojnë funksionet dhe teknikat e menaxhimit.
- Të shpjegojnë kuptimin dhe nevojën për menaxhimin e burimeve njerëzore (personelit).
- Të menaxhojnë stafin profesional, duke promovuar talentet dhe zhvillimin e mundësive të karrierës
- Të dallojnë konceptet, sistemet, dhe mjetet e nevojshme për të sigurimin, ruajtjen, vlerësimin dhe shpërndarjen e informacionit për vendim-marrjen në biznesin.
- Të shpjegojnë nevojën e vlerësimit të tregut dhe dobinë e marketingut në biznes, si dhe mënyrën për të arritur objektivat e tij.
- Të shpjegojnë konceptet financiare dhe mjetet e përdorura për menaxhimin financiar.
- Të hartojnë një plan efektiv biznesi sipas profilit përkatës.
- Të përshkruajnë procesin e financimit nëpërmjet krijimit të planit të biznesit dhe analizën e burimeve të financimit.
- Të vlerësojnë qëndrueshmërinë ekonomike për të ardhmen e kompanisë.
- Të dallojnë kuadrin ligjor dhe detyrimet përkatëse si pjesë aktive e vendimarrjes në një biznes.

• **Përmbajtjet e përgjithshme të lëndës “Bazat e sipërmarrjes”, kl.13 - 64 orë**

|                |  |              |
|----------------|--|--------------|
| <b>Tema 1</b>  | Sipërmarrja dhe menaxhimi                        | <b>4 orë</b> |
| <b>Tema 2</b>  | Sipërmarrja dhe biznesi                          | <b>5 orë</b> |
| <b>Tema 3</b>  | Aftësitë menaxheriale                            | <b>7 orë</b> |
| <b>Tema 4</b>  | Funksionet dhe teknikat e menaxhimit             | <b>5 orë</b> |
| <b>Tema 5</b>  | Menaxhimi i burimeve njerëzore                   | <b>7 orë</b> |
| <b>Tema 6</b>  | Menaxhimi i informacionit                        | <b>5 orë</b> |
| <b>Tema 7</b>  | Menaxhimi marketing                              | <b>5 orë</b> |
| <b>Tema 8</b>  | Menaxhimi financiar                              | <b>8 orë</b> |
| <b>Tema 9</b>  | Zhvillimi i një plani biznesi                    | <b>7 orë</b> |
| <b>Tema 10</b> | Objektivat e biznesit dhe treguesit e menaxhimit | <b>6 orë</b> |
| <b>Tema 11</b> | Kuadri ligjor dhe taksat                         | <b>5 orë</b> |

**2. Lënda “Mbrojtje mjedisi” (L-05-198-12). Kl. 13 - 32 orë**

• **Synimet e lëndës “Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm”, kl. 13.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm”, kl.13, nxënësit duhet:

- Të shpjegojnë kuptimin për “mjedisin” dhe “mbrojtjen e mjedisit”.
- Të shpjegojnë kuptimin për “zhvillimin e qëndrueshëm”
- Të tregojnë se si ndikon veprimtaria e njeriut në mjedisin rrethues.
- Të përshkruajnë burimet kryesore të mjedisit jetësor.
- Të analizojnë marrëdhëniet midis zhvillimeve demografike dhe mjedisit jetësor.
- Të tregojë dhe japin shembuj të ndikimit të mbetjeve në mjedisin jetësor
- Të përshkruajnë mekanizmat e monitorimit të burimeve mjedisore.

- Të përshkruajnë kuadrin ligjor dhe institucional ndërkombëtar, kombëtar dhe vendor në lidhje me mjedisin dhe zhvillimin e qëndrueshëm
  - Të përshkruajnë sistemet e menaxhimit të mjedisit.
  - Të hulumtojnë dhe analizojnë problemet mjedisore në mjedisin vendor.
  - Të planifikojnë dhe realizojnë veprimtari praktike për mbrojtjen e mjedisit vendor.
- **Përmbajtjet e përgjithshme të lëndës “Mjedisi dhe zhvillimi i qëndrueshëm”, kl. 13 - 32 orë**

|                |   |       |
|----------------|---|-------|
| <b>Tema 1</b>  | Njohuri të përgjithshme për mjedisin dhe zhvillimin e qëndrueshëm   | 2 orë |
| <b>Tema 2</b>  | Burimet kryesore të mjedisit dhe degradimi mjedisor   | 3 orë |
| <b>Tema 3</b>  | Ndikimi i veprimtarisë së njeriut në mjedis.  | 3 orë |
| <b>Tema 4</b>  | Zhvillimet demografike dhe mjedisi  | 3 orë |
| <b>Tema 5</b>  | Shoqëria e konsumit dhe mbetjet   | 2 orë |
| <b>Tema 6</b>  | Monitorimi i burimeve mjedisore   | 4 orë |
| <b>Tema 7</b>  | Kuadri ligjor dhe institucional për mjedisin dhe zhvillimin e qëndrueshëm.                                | 2 orë |
| <b>Tema 8</b>  | Sistemet e menaxhimit të mjedisit   | 3 orë |
| <b>Tema 9</b>  | <u>Veprimtari praktike</u> për analizën e problemeve dhe planifikimin e nismave mjedisore në nivel lokal. | 3 orë |
| <b>Tema 10</b> | <u>Veprimtari praktike</u> për mbrojtjen e mjedisit lokal   | 6 orë |

### **3. Lënda “Hyrje në programim” (L-26-324-12). Kl. 12 – 36 orë**

- **Synimet e lëndës "Hyrje në programim", Klasa 12.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës "Hyrje në programim", Klasa 12, nxënësi duhet:

- Të përshkruajë rolin e gjuhës së programimit dhe hapat në krijimin e programeve kompjuterike.
- Të përshkruajë dallimet e një gjuhe të kompiluar me një gjuhë të interpretuar.
- Të përshkruajë konceptin e tipeve të të dhënave dhe ndryshimin e të dhënave numerike: *Tekst, Date, True-False*.
- Të demonstrojë njohjen e konceptit të ndryshore, deklarimit, vlerëdhënies dhe veprimeve me ndryshoret si dhe të japë shembuj funksionesh dhe operatorësh mbi këto ndryshore.
- Të përshkruajë rolin e operatorëve krahasues dhe operatorëve logjikë *AND, OR* në shprehjet logjike të gjuhës së programimit.
- Të demonstrojë njohjen e sintaksave *IF, THEN, ELSE* dhe strukturave përsëritëse *While, Do, For...Next* me shembuj në të paktën në dy gjuhë programimi të ndryshme *Java* dhe *PHP* ose *Visual Basic*.
- Të përshkruajë vlerat e ndryshoreve përgjatë ekzekutimit të kodit në këto struktura.
- Të përshkruajë organizimin e kodit në nën-programe, ekzekutimin e kodit rresht pas rreshti, kalimin e ndryshoreve në këto nën-programe dhe dallimin midis procedurave dhe funksioneve.
- Të përshkruajë jetën dhe zonën e përdorimit të një ndryshoreje në një procedurë dhe jashtë saj si dhe të demonstrojë me shembuj ndryshimin e kalimit të ndryshoreve me “referencë” ose me “vlerë”.
- Të përshkruajë strukturat e të dhënave dhe zbatimin në algoritmikë me shembuj për strukturat: *array, stack, tree* etj.

- Të vizatojë gjuhën grafike "Flow-Chart" të përfaqësimit të elementeve të gjuhës natyrale dhe të gjuhëve të programimit, si deklarim ndryshore, vlerë-dhënie dhe kushte logjike.
- Të përshkruajë standardin *Pseudocode* të përshkrimit të algoritmeve dhe pavarësinë e përshkrimit nga gjuhët e programimit dhe të përkthejë një algoritëm nga pseudokod në një gjuhë programimi *Java* dhe *PHP* ose *Visual Basic*.
- Të përshkruajë dhe japë shembuj për klasat si një strukturë të dhënash komplekse me sjellje dhe funksione.
- Të demonstrojë përdorimin e klasave dhe deklarimin e objekteve si një instancë të klasave në një program të orientuar me objekte (*Object Oriented Programming*).
- Të përshkruajë inheritancën, enkapsulimin dhe polimorfizmin si teknika në ndërtimin e klasave dhe si koncepte bazë të programimit me objekte.
- Të japë shembuj programesh me *INPUT/OUTPUT* në ekran/printer të përdoruesit apo dhe me skedarë tekst, baza të dhënash dhe printer.

• **Përmbajtja e përgjithshme e lëndës "Hyrje në programim", Klasa 12 - 36 orë**

|                |   |       |
|----------------|---|-------|
| <b>Tema 1</b>  | Konceptet themelore të programimit  | 2 orë |
| <b>Tema 2</b>  | Tipet e të dhënave, ndryshoret dhe operatorët e veprimeve mbi to                  | 4 orë |
| <b>Tema 3</b>  | Veprimet logjike dhe sintaksa [ <i>IF... THEN... LSEIF... ELSE... END IF</i> ]    | 2 orë |
| <b>Tema 4</b>  | Veprime ciklike të përsëritura me sintaksë [ <i>FOR.. NEXT, DO..., WHILE...</i> ] | 2 orë |
| <b>Tema 5</b>  | Nën programet, procedurat dhe funksionet, trajtimi i gabimeve                     | 4 orë |
| <b>Tema 6</b>  | Kalimi i ndryshoreve në nën programet "me referencë" ose "me vlerë"               | 2 orë |
| <b>Tema 7</b>  | Algoritmika, konceptet themelore, historiku dhe përdorimi i algoritmeve           | 2 orë |
| <b>Tema 8</b>  | Strukturat e të dhënave: <i>array, stack, tree</i> . Algoritmet mbi to            | 4 orë |
| <b>Tema 9</b>  | Algoritmi nga gjuha natyrale në <i>Flowchart</i>                                  | 3 orë |
| <b>Tema 10</b> | Algoritmi në <i>Pseudocode</i> dhe algoritmi në gjuhë programimi                  | 3 orë |
| <b>Tema 11</b> | Klasat e programimi me objekte ( <i>Objected-Oriented Programming</i> )           | 4 orë |
| <b>Tema 12</b> | <i>Input/Output</i> nga përdoruesit e skedarët si edhe bazat e të dhënave         | 4 orë |

**4. Lënda "Bazat e të dhënave" (L-26-325-12). Kl. 12 – 72 orë**

• **Synimet e lëndës "Bazat e të dhënave", Klasa 12.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës "Bazat e të dhënave", Klasa 12, nxënësit duhet:

- Të përshkruajë konceptin e bazës së të dhënave dhe bazat e të dhënave më të mëdha ekzistuese, si dhe historikun e ndërtimit të sistemeve të menaxhimit të bazave të të dhënave (*DBMS*).
- Të përshkruajë ndryshimin ndërmjet nivelit konceptual, logjik dhe fizik të bazave të të dhënave.
- Të përshkruajë ndryshimet midis të dhënave dhe informacionit.
- Të përshkruajë procesin e identifikimit të problemeve të biznesit dhe rolin e informacionit në zgjidhjen e tyre.

- Të përshkruajë tipet e të dhënave, ndryshimet midis tyre dhe ndarjen e një të dhëne komplekse në tipe bazë më të detajuara, si dhe përdorimin konkret të tipeve të të dhënave me anë të funksioneve mbi çdo tip të dhëne.
- Të përshkruajë dhe dallojë konceptet e tabelave, attributeve-kolonave dhe rekordeve në tabelë, si dhe emërtimet ekuivalente të tyre në teorinë e bazave të të dhënave.
- Të përshkruajë pavarësinë e renditjes së kolonave apo rreshtave në tabela pa përsëritshmërinë e rreshtave dhe emërtimin veçantas të kolonave.
- Të përshkruajë kuptimin e entitetit, mënyrën e identifikimit të entiteteve duke u nisur nga gjuha e biznesit dhe emrat e përgjithshëm në numrin njëjës
- Të demonstrojë njohjen e 3 karakteristikave të çelësit primar pa përsëritshmërinë, mos mungesën dhe mos ndryshimin.
- Të identifikojë kolonat çelës në një tabelë dhe të përshkruajë kushtëzimin nga deklarimi i çelësit primar në tabelë dhe përfitimin nga ky deklarim me shembuj konkretë të çelësit primar në një tabelë.
- Të përshkruajë kuptimin e një relacioni ndërmjet entiteteve dhe mënyrën e identifikimit të relacioneve duke u nisur nga gjuha e biznesit, dhe foljet që lidhin emrat përfaqësues të entiteteve.
- Të krijojë tabelën e kryqëzimit të entiteteve me në qendër relacionet si ndihmë për evidentimin e plotë të relacioneve.
- Të përshkruajë ndryshimin e entiteteve/tabelave vetëm me çelës primar me ato të plotësuar me çelësa të huaj, dhe përfitimin nga ky plotësim.
- Të vizatojë skema në gjuhën grafike të përfaqësimit të entiteteve, attributeve (kolonave) dhe çelësive, dhe të përfaqësojë të relacioneve.
- Të përkthejë një situatë biznesi në një skemë konceptuale në gjuhë grafike dhe të ndërtojë tabelën e kryqëzimit të entiteteve si ndihmë për evidentimin e relacioneve.
- Të demonstrojë implementimin e një relacioni "një me shumë" si shtim të një çelësi të huaj në entitetin "shumë" nga çelësi primar i entitetit "një".
- Të plotësojë atributet e çelësive të huaj pas plotësimit të relacioneve në një skemë grafike konceptuale.
- Të përshkruajë kuptimin e relacionit shumë me shumë, dhe faktit që përmban attribute në këtë relacion që përkthehet si shtim i një tabele ndërmjetëse ndërmjet tabelave përfaqësuese të dy entiteteve.
- Të demonstrojë me shembuj konceptin e bashkimit (*UNION*), diferencës (*DIFFERENCE*), prerjes (*INTERSECTION*), shumëzimit (*PRODUCT*), projektimit (*PROJECTION*), zgjedhjes (*SELECTION*), lidhjes (*JOIN*), ndarjes (*DIVISION*) të të dhënave në tabela.
- Të përshkruajë shembuj konkretë të bredhjes në bazën e të dhënave nëpërmjet relacioneve dhe çelësive të huaj.
- Të përshkruajë historikun e bazimit të *DBMS* në gjuhën *SQL*.
- Të përshkruajë *SQL*-në standarde, karakteristika të veçanta në çdo *DBM*, si ndahet *SQL* në nën-ndarje si *DD*, *DML*, *DQL* dhe *DCL*.
- Të demonstrojë instruksionet e *DDL* mbi një skemë konceptuale për të krijuar një bazë të dhënash fizike në një *DBMS*.
- Të demonstrojë instruksionet e *DML* mbi një bazë të dhënash fizike në një *DBMS* për të populluar këtë bazë të dhënash me rekorde.
- Të demonstrojë instruksionet e *DQL* mbi një bazë të dhënash fizike mbi një *DBMS* të populluar për të shpërndarë nga baza e të dhënave informacion duke përdorur instruksionin e vetëm *SELECT*.

- Të përshkruajë përcaktimin dhe dallimin në biznes ndërmjet administruesit të të dhënave dhe administruesit të bazës së të dhënave.

• **Përmbajtja e përgjithshme e lëndës "Bazat e të dhënave", Klasa 12 - 72 orë**

|                |   |       |
|----------------|---|-------|
| <b>Tema 1</b>  | Koncepte i bazave të të dhënave   | 2 orë |
| <b>Tema 2</b>  | Sistemet e menaxhimit të bazave të të dhënave ( <i>DBMS</i> )   | 2 orë |
| <b>Tema 3</b>  | Bazat e të dhënave për të krijuar informacion në shërbim të biznesit  | 2 orë |
| <b>Tema 4</b>  | Tipet e të dhënave  | 4 orë |
| <b>Tema 5</b>  | Tabelat, fushat dhe rekordet  | 4 orë |
| <b>Tema 6</b>  | Entitet, identifikimi, tabelat dhe çelësi primar  | 4 orë |
| <b>Tema 7</b>  | Relacionet ndërmjet entiteteve, lidhja e tabelave, çelësat e huaj   | 4 orë |
| <b>Tema 8</b>  | Skema grafike konceptuale e entiteteve dhe relacioneve të bazave të të dhënave  | 6 orë |
| <b>Tema 9</b>  | Relacionet “një me shumë” dhe huazimi i çelësave  | 3 orë |
| <b>Tema 10</b> | Relacionet “shumë me shumë” dhe tabelat e ndërmjetme  | 3 orë |
| <b>Tema 11</b> | Manipulimi i të dhënave relacionale   | 5 orë |
| <b>Tema 12</b> | Kërkimi dhe bredhja mbi të dhënat duke shfrytëzuar çelësat  | 3 orë |
| <b>Tema 13</b> | Gjuha <i>SQL</i> , historiku, ndarja në ( <i>DDL, DML, DQL, DCL</i> )   | 2 orë |
| <b>Tema 14</b> | Gjuha <i>DDL</i> e përcaktimit të të dhënave dhe instruksionet e <i>DDL</i>   | 6 orë |
| <b>Tema 15</b> | Gjuha <i>DML</i> për manipulimin e të dhënave dhe instruksionet e <i>DML</i>  | 6 orë |
| <b>Tema 16</b> | Gjuha <i>DQL</i> për pyetje dhe instruksioni i vetëm <i>SELECT</i> i <i>DQL</i>                                       | 8 orë |
| <b>Tema 17</b> | Ndërtimi i <i>SQL</i> me anë të ndërfaqeve në <i>DBMS</i>   | 4 orë |
| <b>Tema 18</b> | Administrimi i të dhënave dhe administrimi i bazës së të dhënave, siguria e të dhënave, gjuha <i>DCL</i> e <i>SQL</i> | 4 orë |

**5. Lënda “Dizenjim web-i” (L-26-326-12). Kl. 12 – 108 orë dhe kl. 13 – 32 orë**

• **Synimet e lëndës “Dizenjim web-i”, kl. 12.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Dizenjim web-i” në kl.12, nxënësit duhet:

- Të përshkruajë periudhat historike dhe karakteristikat kryesore në lidhje me evolucionin e disiplinave që lidhen me dizenjimin web;
- Të përshkruajë konceptet bazë të dizenjimit web (funksioni, teknologjia web, natyra e web-it, terminologjia bazë);
- Të përshkruajë hapat standardë në procesin e zhvillimit të një faqe web-i (projekti, vizioni, strategjia, specifikimet, përdorimi i metaforave, skicimi në *Visio*);
- Të identifikojë elementët e një faqe web-i dhe përshkruajë karakteristikat e tiparet kryesore të tyre (formati, marka, ngjyra, shkrimi etj);
- Të përshkruajë rregullat e përdorshmërisë dhe standardet e aksesueshmërisë të faqeve web;
- Të përshkruajë çështjet kryesore të etikës dhe ligjshmërisë që zbatohen në krijimin e një faqe web-i;
- Të përshkruajë komponentet dhe tiparet kryesore të një shfletuesi (Browser) web-i dhe llojet e tyre;
- Të përshkruajë elementët e strukturës së informacionit dhe lundrimit në faqe web-i;

- Të përshkruajë tiparet kryesore të dizenjimit grafik (pozicionimi, përsëritja, kontrasti, afërsia, tipografia dhe layout-i);
- Të përshkruajë konceptet e përdorimit të ngjyrave në dizinjimin grafik;
- Të identifikojë formatet kryesore të skedarëve grafikë;
- Të përshkruajë tiparet kryesore të grafikës matricore dhe vektoriale;
- Të përshkruajë proceset e krijimit dhe optimizimit të imazheve;
- Të përshkruajë funksionet kryesore të programeve të dizenjimit grafik (*Photoshop, Illustrator dhe Indesign*) dhe aplikimet e tyre;
- Të demonstrojë zbatimin e teknikave kryesore për përpunimin e imazheve nëpërmjet programit *Photoshop*;
- Të demonstrojë zbatimin e teknikave kryesore për krijim imazhesh vektoriale nëpërmjet programit *Illustrator*;
- Të demonstrojë zbatimin e teknikave kryesore për përgatitje materialesh për shtyp nëpërmjet programit *Indesign*;
- Të identifikojë elementët e strukturës së një dokumenti (*X*)*HTML*;
- Të krijojë një dokument *HTML* me skelet minimal (*html, head, title, body*);
- Të demonstrojë futjen në një dokument (*X*)*HTML* të elementëve të përmbajtjes (*Block-level, lists, inline, generic elements*);
- Të realizojë shtimin e lidhjeve të ndryshme në një dokument (*X*)*HTML* (*anchor*);
- Të realizojë shtimin e imazheve të ndryshme në një dokument (*X*)*HTML* (*img, map, area*);
- Të realizojë krijimin e tabelave (*X*)*HTML* (*table, td, th, tr, caption*);
- Të realizojë krijimin e formave (*X*)*HTML* (*Button, fieldset, form, input, label, legend, optgroup, option, select, textarea*);
- Të dallojë standardet e përdorimit të gjuhëve *HTML* dhe *XHTML*;
- Të realizojë validimin e një dokumenti si dhe të specifikojë versionin e përdorur dhe kodin e karaktereve;
- Të përshkruajë konceptet, karakteristikat, funksionet dhe rregullat bazë të gjuhës *Cascading Style Sheets (CSS)*;
- Të demonstrojë zbatimin e mjeteve për formatimin e tekstit në *CSS*;
- Të demonstrojë zbatimin e mjeteve për rregullimin e ngjyrimin dhe sfondit në *CSS*;
- Të identifikojë elementët e një kutie *CSS* dhe realizojë rregullimin e attributeve të tyre;
- Të kryejë rregullimin e pozicionit të elementëve në *CSS*;
- Të zbatojë teknika të ndryshme të layout-it të faqeve në *CSS* (*liquid, fixed, elastic, x-columns*);
- Të demonstrojë përdorimin e teknikave që lidhen me formatimin e tabelave, listave dhe imazheve në *CSS*.

● **Përmbajtja e përgjithshme e lëndës “Dizenjimi web-i”, kl. 12 – 108 orë**

|               |  |       |
|---------------|--|-------|
| <b>Tema 1</b> | Vështrim historik mbi dizenjimin <i>web</i>  | 2 orë |
| <b>Tema 2</b> | Konceptet bazë të dizenjimit të faqeve në <i>web</i>                               | 2 orë |
| <b>Tema 3</b> | Proçesi i zhvillimit të një faqeje <i>web-i</i>                                    | 4 orë |
| <b>Tema 4</b> | Pjesët përbërëse, planimetria dhe karakteristikat e një faqeje <i>web-i</i>        | 4 orë |
| <b>Tema 5</b> | Përdoshmëria dhe aksesueshmëria e faqeve të <i>web-it</i>                          | 3 orë |
| <b>Tema 6</b> | Çështjet legale dhe etike në zhvillimin e faqeve të <i>web-it</i>                  | 2 orë |
| <b>Tema 7</b> | Shfletuesit e <i>web-it</i> ( <i>Browsers</i> ) dhe lundrimi ( <i>Navigation</i> ) | 5 orë |
| <b>Tema 8</b> | Dizenjimi grafik dhe aplikimet e tij   | 6 orë |

|                |  |       |
|----------------|--|-------|
| <b>Tema 9</b>  | Teknikat e dizenjimit për <i>web</i> me programin <i>Photoshop</i>                 | 7 orë |
| <b>Tema 10</b> | Teknikat e dizenjimit me programin <i>Illustrator</i>                              | 7 orë |
| <b>Tema 11</b> | Teknikat e dizenjimit me programin <i>Indesign</i>                                 | 7 orë |
| <b>Tema 12</b> | Struktura dhe elementët bazë të një dokumenti (X) <i>HTML</i>                      | 4 orë |
| <b>Tema 13</b> | Identifikimi dhe krijimi i elementëve të përmbajtjes një dokumenti (X) <i>HTML</i> | 5 orë |
| <b>Tema 14</b> | Shtimi i lidhjeve ( <i>Anchor</i> ) në një dokument (X) <i>HTML</i>                | 4 orë |
| <b>Tema 15</b> | Shtimi i imazheve në (X) <i>HTML</i>   | 4 orë |
| <b>Tema 16</b> | Përdorimi dhe krijimi i tabelave (X) <i>HTML</i>                                   | 4 orë |
| <b>Tema 17</b> | Format e web-it, përdorimi dhe krijimi i tyre në një faqe (X) <i>HTML</i>          | 5 orë |
| <b>Tema 18</b> | Versionet <i>HTML</i> dhe <i>XHTML</i> , standardet, dallimet, validimi, metadata  | 4 orë |
| <b>Tema 19</b> | <i>CSS</i> , karakteristikat, konceptet, funksionet dhe rregullat bazë             | 5 orë |
| <b>Tema 20</b> | Formatimi i tekstit me <i>CSS</i>  | 4 orë |
| <b>Tema 21</b> | Ngjyrimi dhe sfondi me <i>CSS</i>  | 4 orë |
| <b>Tema 22</b> | Komponentët e një kutie <i>CSS</i> dhe rregullimi i tipareve të saj                | 4 orë |
| <b>Tema 23</b> | Metodat <i>CSS</i> për rregullin e pozicionimit të elementëve                      | 4 orë |
| <b>Tema 24</b> | Krijimi i <i>layout</i> -it të faqeve në <i>CSS</i>                                | 4 orë |
| <b>Tema 25</b> | Formatimi i tabelave dhe listave në <i>CSS</i>                                     | 4 orë |

• **Synimet e lëndës “Dizenjim web-i”, kl. 13.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Dizenjim web-i” në kl.13, nxënësit duhet:

- Të identifikojë qëllimet, karakteristikat, dobitë, komponentet dhe teknologjitë e multimedias në *web*;
- Të përshkruajë llojet kryesore të skedarëve audio;
- Të përshkruajë llojet kryesore të skedarëve video;
- Të përshkruajë teknologjitë kryesore për krijimin e animimeve në *web*;
- Të identifikojë tiparet e teknologjisë *Shockwave-Flash (SWF)*;
- Të demonstrojë përdorimin e teknikave të animimit për krijimin e sekuencave audiovizive dhe filmike në një faqe *web-i*;
- Të përshkruajë funksionet e komandave dhe mjeteve kryesore në *Dreamweaver*;
- Të demonstrojë futjen e tekstit, imazheve dhe rregullimin e tipareve të tyre;
- Të demonstrojë si krijohen lidhjet në *Dreamweaver* (lidhjet e jashtme, të brendshme dhe *e-mail*);
- Të demonstrojë si krijohen dhe stilohen tabelat për organizimin e përmbajtjes të një faqe *web-i*;
- Të demonstrojë si krijohen format dhe elementët e saj në një faqe *web*;
- Të demonstrojë si përdoret *CSS* dhe komandat kryesore të saj për formatimin dhe stilimin e një faqe *web-i*;
- Të demonstrojë si pozicionohen objektet në shtresat dhe si rregullohen tiparet e saj;
- Të demonstrojë si shtohen dhe editohen në një faqe *web-i* objektet media (*SWF, FLV, QuickTime, Shockwave, Applets, ActiveX*);
- Të demonstrojë si menaxhohen asetet në një faqe *web-i*;
- Të demonstrojë si krijohen, përdoren dhe përditësohen libraritë në një faqe *web-i*;
- Të demonstrojë si krijohen dhe përdoren *template*-et në dizenjimin e faqeve *web*;
- Të përshkruajë standardet në krijimin e faqeve *web* për pajisjet e lëvizshme;
- Të realizojë dizenjimin e një faqe të thjeshtë *web-i* për një pajisje të lëvizshme.



• **Përmbajtja e përgjithshme e lëndës “Dizenjim web-i”, kl. 13 – 32 orë**

|                |   |       |
|----------------|---|-------|
| <b>Tema 1</b>  | Multimedia në web   | 2 orë |
| <b>Tema 2</b>  | Komponentet e multimedias, animacioni, audio, video               | 3 orë |
| <b>Tema 3</b>  | Teknikat e animacionit në <i>Flash</i>                            | 4 orë |
| <b>Tema 4</b>  | Zhvillimi i një faqeje <i>web-i</i> me <i>Dreamweaver</i>         | 3 orë |
| <b>Tema 5</b>  | Teksti, grafika dhe lidhjet në <i>Dreamweaver</i>                 | 3 orë |
| <b>Tema 6</b>  | Tabelat dhe format në <i>Dreamweaver</i>                          | 2 orë |
| <b>Tema 7</b>  | <i>CSS</i> në <i>Dreamweaver</i>                                  | 2 orë |
| <b>Tema 8</b>  | Shtresat në <i>Dreamweaver</i>                                    | 2 orë |
| <b>Tema 9</b>  | Komponentet multimedia në <i>Dreamweaver</i>                      | 2 orë |
| <b>Tema 10</b> | Asetet dhe libraria në <i>Dreamweaver</i>                         | 2 orë |
| <b>Tema 11</b> | Përdorimi i <i>template</i> -ve dhe importi në <i>Dreamweaver</i> | 2 orë |
| <b>Tema 12</b> | Standardet e faqeve <i>web</i> për pajisjet mobile                | 2 orë |
| <b>Tema 13</b> | Krijimi i një faqeje <i>web-i</i> për pajisje mobile              | 3 orë |

**6. Lënda “Programim në web” (L-26-327-12). kl. 12 – 32 orë dhe kl. 13 – 64 orë**

• **Synimet e lëndës "Programim në web", Klasa 12**

Në përfundim të trajtimit të lëndës "Programim në web", klasa 12, nxënësi duhet:

- Të identifikojë pjesët e faqes *HTML*, *tag*-et përbërës dhe qëllimin e përdorimit të tyre.
- Të zbatojë stilin *CSS* në një faqe *HTML* duke përdorur metodën e futjes ose referimit.
- Të demonstrojë krijimin e elementit *FORM* në faqe dhe grupit të kontrolleve të formës.
- Të kryejë procesin e transferimit të parametrave të formës në server
- Të demonstrojë ekzekutimin e kodeve në faqe *Html* duke i lidhur ato me *event*-et e dokumentit
- Të përshkruajë parametrat e *GET* dhe *POST* që komunikohen nga *Browser Client* në server
- Të përshkruajë sesionin në komunikimin *browser server*, si dhe rolin e *cookies* në këtë komunikim
- Të përshkruajë se çfarë është një gjuhë e interpretuar dhe të zbatojë kodet *javascript* duke ju referuar një skedari *js*
- Të demonstrojë implementimin e variablave, funksioneve, cikleve, dhe operatorëve logjike në kodet *Javascript* në një faqe *HTML*
- Të demonstrojë përdorimin e shprehjeve të rregullta në *Javascript* për sigurimin e modelit të formatit të informacionit që verifikohet
- Të përshkruajë *DOM* në faqe *HTML* si një strukturë në formë peme
- Të demonstrojë ndryshimin e *DOM* si rrjedhim dhe të faqes *Html* në mënyrë dinamike në *browser*

• **Përmbajtja e përgjithshme e lëndës "Programim në web", Klasa 12 - 36 orë**

|               |  |       |
|---------------|--|-------|
| <b>Tema 1</b> | Interneti dhe <i>WWW (World Wide Web)</i>  | 2 orë |
| <b>Tema 2</b> | <i>HTML</i> - Gjuhë me tekst të markuar e interpretuar në programin <i>browser</i> në klient | 3 orë |
| <b>Tema 3</b> | <i>CSS</i> - dhënie stili faqes <i>HTML</i>  | 3 orë |

|                |  |       |
|----------------|--|-------|
| <b>Tema 4</b>  | <i>HTML FORM</i> dhe formatimi i faqes <i>HTML</i>   | 3 orë |
| <b>Tema 5</b>  | Ndërfaqja e përdoruesit dhe <i>event</i> -et e <i>HTML</i>   | 3 orë |
| <b>Tema 6</b>  | Komunikimi i <i>browser</i> -it si klient me <i>web server</i> -in, sesioni, <i>cookies</i>                                    | 2 orë |
| <b>Tema 7</b>  | <i>Javascript</i> si gjuhë programimi e interpretuar në programin <i>browser</i> në klient                                     | 4 orë |
| <b>Tema 8</b>  | Teknikat e programimit me <i>Javascript</i>  | 4 orë |
| <b>Tema 9</b>  | Shprehjet e rregullta për verifikim  | 4 orë |
| <b>Tema 10</b> | <i>DOM (Document Object Model)</i> i faqes <i>HTML</i>   | 4 orë |
| <b>Tema 11</b> | Manipulimi dhe ndryshimi i <i>DOM</i> me <i>Javascript</i> për arritje faqe dinamike <i>web</i> -i në <i>browser</i> në klient | 4 orë |

- **Synimet e lëndës "Programim në web", Klasa 13.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës "Programim në web", Klasa 13, nxënësit duhet:

- Të demonstrojë krijimin e një skedari sipas standardit *XML*
- Të përshkruajë rolin e skedarit *XSD* në vërtetimin e *tag*-eve të njohura të parapërcaktuara të një skedari *XML*
- Të demonstrojë një kopje skedarësh *XSD* që vlerëson një skedar *XML*
- Të përshkruajë rolin e *Xpath* në kapjen e koordinatave dhe vlerave të *tag*-eve të një skedari *XML*
- Të demonstrojë një skedar *XSL* që transformon një skedar *XML* dhe krijon një faqe *HTML*
- Të përshkruajë rolin e skedarit *XML* si një format tekst që transmetohet në komunikimet e *browser* në klient me *Web Server*
- Të përshkruajë komunikimin nëpërmjet *Javascript* me *Web Server* pa bërë rifreskim të faqes në *browser*, dhe duke transmetuar e marrë përgjigje skedar *XML*
- Të përshkruajë disa gjuhë të përdorura dhe interpretuara nga *Web Server*-i për manipulimin e faqes *Html*
- Të përshkruajë *PHP* si një gjuhë e përfshirë në faqe *Html* por të interpretuar në server përpara se ajo të niset nga serveri si përgjigje e kërkesës nga *browser*.
- Të demonstrojë teknikat e leximit dhe të shkrimit në skedarë tekst në server të një informacioni gjatë interpretimit të kodit *PHP* në server
- Të demonstrojë krijimin e klasave dhe përdorimin e programimit të orientuar me objekte në *PHP*
- Të demonstrojë teknika të avancuara të përdorimit të librarive të *PHP* në komunikim me një bazë të dhënash
- Të përshkruajë arkitekturën me *AJAX* dhe gjuhë programimi në server për interpretim komunikimi dhe lidhje me baza të dhënash si një arkitekturë për krijimin e *website*-eve dinamike.
- Të përshkruajë një listë me *frameworks* të përdorura për krijim faqesh dinamike si edhe karakteristikat e tyre
- Të përshkruajë shërbimet e *web*-it si standard komunikimi informacioni si dhe rolin e *SOAP* në këtë komunikim
- Të përshkruajë teknikat e kombinimit të shërbimeve në *browser client*
- Të përshkruajë standardet e përdorura në arkitekturë për të arritur siguri në informacionin e *web*-it
- Të përshkruajë zhvillimet dhe tendencat bashkëkohore në ndryshimin e standardeve të *web*-it

• **Përmbajtja e përgjithshme e lëndës "Programim në web", Klasa 13 - 64 orë**

|                |  |       |
|----------------|--|-------|
| <b>Tema 1</b>  | <i>XML, rregullat e krijimit, XHTML</i>  | 4 orë |
| <b>Tema 2</b>  | Skedarët <i>XML</i> , roli i <i>XSD</i> si vlerësues   | 4 orë |
| <b>Tema 3</b>  | Kapja e informacionit me <i>Xpath</i> në skedarët <i>XML</i>   | 4 orë |
| <b>Tema 4</b>  | <i>XSLT</i> si transformues i skedarëve <i>XML</i> dhe krijimin e <i>XHTML</i>   | 4 orë |
| <b>Tema 5</b>  | <i>AJAX</i> - (Asinkron <i>Javascript</i> dhe <i>XML</i> ) - Përdorimi i <i>Javascript</i> për të komunikuar me server me skedarë <i>XML</i>   | 4 orë |
| <b>Tema 6</b>  | Gjuhët e programimit dhe arkitekturat e përdorura në <i>web server</i> për ndërtim aplikacionesh dinamike  | 4 orë |
| <b>Tema 7</b>  | <i>PHP</i> si gjuhë programimi e interpretuar në server  | 5 orë |
| <b>Tema 8</b>  | Përdorimi i <i>PHP</i> në server për <i>INPUT/OUTPUT</i> me skedarët në server   | 4 orë |
| <b>Tema 9</b>  | Përdorimi i <i>PHP</i> në server për lidhjen me bazat e të dhënave   | 5 orë |
| <b>Tema 10</b> | Arkitektura e kombinuar me gjuhë të interpretuar në <i>browser client</i> ( <i>Javascript</i> ), komunikim ( <i>AJAX</i> ) dhe <i>Web Server</i> ( <i>PHP</i> ) për të arritur aplikacione dinamike mbi <i>web</i> | 5 orë |
| <b>Tema 11</b> | <i>Framework</i> -et për krijimin e <i>web</i> -it dinamik   | 4 orë |
| <b>Tema 12</b> | Shërbimet në <i>web</i> dhe <i>SOAP</i>  | 5 orë |
| <b>Tema 13</b> | Kombinimi i shërbimeve dinamike në <i>browser client</i> ( <i>Mashups</i> )  | 4 orë |
| <b>Tema 14</b> | Siguria në programimin në <i>web</i>   | 4 orë |
| <b>Tema 15</b> | Zhvillimi i <i>Web</i> : <i>Web 1.0 Pasiv</i> , <i>Web 2.0 Social</i> , <i>Web 3.0 Semantic</i> dhe <i>Inteligent</i>  | 4 orë |

**7. Lënda “Arkitektura e aplikimeve web” (L-26-328-12). Kl. 13 – 64 orë**

• **Synimet e lëndës “Arkitektura e aplikimeve web”, kl. 13.**

Në përfundim të trajtimit të lëndës “Arkitektura e aplikimeve web” në kl.13, nxënësit duhet:

- Të përshkruajë konceptet kryesore të *web*-it dhe *internet*-it dhe dallimin midis tyre;
- Të identifikojë periudhat dhe tiparet kryesore në lidhje me evolucionin e internetit, *web*-it dhe standardeve të saj;
- Të përshkruajë modelin e referencës *OSI*, shtresat e saj dhe funksionet e shtresave;
- Të përshkruajë kompletin e protokollit të internet-it *TCP/IP*, shtresat e saj dhe funksionet e shtresave;
- Të përshkruajë paradigmen klient/server, skemën e modelit, komponentet dhe funksionet e tyre;
- Të përshkruajë karakteristikat dhe funksionet bazë të shërbimeve aplikative *TCP/IP* më të zakonshme (*Telnet*, *electronic mail*, *SMTP*, *POP*, *IMAP*, *message forums*, *live messaging*);
- Të përshkruajë karakteristikat dhe funksionet kryesore të protokollit të transferimit të skedarëve *FTP*;
- Të demostrojë zbatimin e komandave bazë në përdorimin e *FTP* (lidhja dhe dalja nga një *host* në distancë, navigimi dhe manipulimi i strukturës së direktorive, kontrolli si transferohen të dhënat dhe transferimi i skedarëve);
- Të përshkruajë protokollin *HTTP* dhe modelin operacional të tij;
- Të përshkruajë çfarë është *URL*-ja, *URN*-ja dhe cilat janë pjesët përbërëse të një *URL*-je;

- Të identifikojë formatin e mesazheve *HTTP* dhe fushat e saj (*generic, request dhe response*);
- Të përshkruajë metodat më të zakonshme *HTTP* dhe funksionin e tyre (*GET, HEAD, POST, OPTIONS, PUT, DELETE, TRACE*);
- Të përshkruajë llojet e kokave të mesazheve *HTTP* dhe përdorimin e tyre (*general, request, response, entity*);
- Të përshkruajë funksionet bazë të një serveri *web*-i dhe procesin e interpretimit të kërkesave hyrëse dhe gjenerimit të përgjigjeve dalëse;
- Të identifikojë mekanizmat kryesore për shpërndarjen e përmbajtjeve dinamike dhe funksionin e tyre (*CGI, SSI, APIs, Servlets, JSP*);
- Të kryejë instalimin dhe konfigurimin e një serveri *web*-i *Apache* për të hostuar faqet e *web*-it në kompjuterin personal;
- Të përshkruajë procedurat bazike që duhen ndërmarrë në lidhje me sigurinë e një serveri *web*-i;
- Të përshkruajë funksionet që kryen një shfletues *web*-i dhe si ndërveprojnë komponentet funksionale me njëra tjetrën;
- Të dallojë karakteristikat e *SGML*-së, *XML*-së dhe aplikimeve të tyre;
- Të shpjegojë kuptimin, natyrën dhe funksionet e aplikacioneve *web*;
- Të përshkruajë skemën e procesimit dhe funksionet tipike lidhur me arkitekturën e një aplikacioni *web*-i;
- Të dallojë metodat e zhvillimit të aplikacioneve *web* (*scripting, template, hybrid, framework*);
- Të përshkruajë elementët e një baze të dhënash dhe funksionalitetin e tyre;
- Të identifikojë tipet e *query*-ve dhe tipet e sistemeve të menaxhimit të bazave të të dhënave;
- Të kryejë lidhjen e një faqe *web*-i me një database;
- Të kryejë publikimin e një faqe *web*-i duke përdorur një klient *FTP*;
- Të përshkruajë praktikën e mirëmbajtjes së një faqe *web*-i.

• **Përmbajtjet e përgjithshme e lëndës “Arkitektura e aplikimeve web”, kl. 13 – 64 orë**

|                |  |       |
|----------------|--|-------|
| <b>Tema 1</b>  | Terminologjia dhe konceptet bazë të <i>web</i> -it dhe <i>internet</i> -it       | 2 orë |
| <b>Tema 2</b>  | Evolucioni historik i <i>web</i> -it dhe <i>internet</i> -it                     | 2 orë |
| <b>Tema 3</b>  | Kuptimi dhe zhvillimi historik i kompletit të protokollit të <i>internet</i> -it | 2 orë |
| <b>Tema 4</b>  | Shtresat e protokollit <i>TCP/IP</i> dhe paradigma klient/server                 | 3 orë |
| <b>Tema 5</b>  | Shërbimet e aplikacioneve <i>TCP/IP</i>  | 3 orë |
| <b>Tema 6</b>  | Protokolli i transferimit të skedarëve ( <i>FTP</i> ) dhe komandat bazë          | 4 orë |
| <b>Tema 7</b>  | Protokolli <i>HTTP</i> dhe aspektet themelore të tij                             | 2 orë |
| <b>Tema 8</b>  | <i>URN, URL</i> -ja dhe pjesët përbërëse   | 2 orë |
| <b>Tema 9</b>  | Mesazhet <i>HTTP</i> , formatet e mesazheve dhe metodat kryesore                 | 3 orë |
| <b>Tema 10</b> | Kokat e mesazheve <i>HTTP</i>  | 2 orë |
| <b>Tema 11</b> | Serverat <i>web</i> , funksionet dhe operacionet bazë                            | 3 orë |
| <b>Tema 12</b> | Mekanizmat e shpërndarjes së përmbajtjes statike dhe dinamike                    | 3 orë |
| <b>Tema 13</b> | Hostimi virtual dhe mekanizmi <i>caching</i>                                     | 2 orë |
| <b>Tema 14</b> | Konfigurimi i një serveri <i>web</i> -i  | 3 orë |
| <b>Tema 15</b> | Siguria e një serveri <i>web</i> -i  | 3 orë |
| <b>Tema 16</b> | Arkitektura e një shfletuesi <i>web</i> -i ( <i>web browser</i> )                | 3 orë |
| <b>Tema 17</b> | <i>SGML, XML</i> dhe aplikimet e tyre  | 3 orë |

|                |   |       |
|----------------|---|-------|
| <b>Tema 18</b> | Kuptimi dhe natyra e aplikacioneve <i>web</i>                                       | 2 orë |
| <b>Tema 19</b> | Arkitektura e një aplikacioni <i>web-i</i>  | 3 orë |
| <b>Tema 20</b> | Metodat e zhvillimit të aplikacioneve <i>web</i>                                    | 3 orë |
| <b>Tema 21</b> | Anatomia e një <i>database-i</i> , <i>query</i> dhe tipet e sistemeve të menaxhimit | 3 orë |
| <b>Tema 22</b> | Lidhja e një faqe <i>web-i</i> me një <i>database</i>                               | 3 orë |
| <b>Tema 23</b> | Publikimi në <i>web</i>   | 3 orë |
| <b>Tema 24</b> | Mirëmbajtja e një faqe <i>web-i</i>   | 2 orë |

## IX. Përshkruesit e moduleve të praktikës profesionale të detyruar

### 1. Moduli “Zhvillimi i faqeve të web-it HTML”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi

**Profili:** Zhvillim website

**Niveli:** III

**Klasa:** 12

| PËRSHKRUESI I MODULIT  |   |
|--|---|
| <b>Titulli dhe kodi</b>  | <b>ZHVILLIMI I FAQEVE TË WEB-it HTML</b> M-26-914-12  |
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të planifikuar, dizenuar dhe zhvilluar një faqe web-i HTML.   |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 90 orë mësimore   |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin I të drejtimit mësimor “Teknologji informacioni dhe komunikimi”.  |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi planifikon ndërtimin e një faqe web-i.</b></p> <p><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Rolet e ekipit të zhvillimit të faqes dhe audiencia</li><li>- Qëllimi, objektivat, vizioni dhe funksionet e faqes</li><li>- Përmbajtja e faqes</li><li>- Standardet, teknologjitë dhe programet e përdorura</li><li>- Dokumentimi dhe plan-propozimi</li><li>- Diagrama e hartës së faqes</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b></p> <p>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të identifikojë rolet dhe detyrat e anëtarëve të grupit të zhvillimit të faqes web</li><li>- Të identifikojë audiencën e kërkuar të faqes</li><li>- Të identifikojë qëllimin, objektivat, vizionin dhe funksionet e faqes</li><li>- Të identifikojë standardet, teknologjitë dhe programet që do të përdoren për zhvillimin e faqes</li><li>- Të identifikojë dokumentacionin e kërkuar për projektin e zhvillimit të faqes</li><li>- Të përgatisë plan propozimin e projektit të zhvillimit të faqes</li><li>- Të skicojë arkitekturën e informacionit të faqes web</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi përgatit dhe dizenuar komponentet përbërëse të</b></p> |

### **një faqe web-i.**

#### ***Përmbajtja***

- Aspektet e optimizimit të faqes (rezolucioni, ngjyrat, shpejtësia, kapaciteti, fonti)
- Skema e navigimit
- *Layout*-i i faqes
- Elementet individualë të faqes

#### ***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

#### ***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të identifikojë çështjet e dizenjimit që janë specifike për zhvillimin e faqes
- Të përzgjedhë platformën, rezolucionin, ngjyrat, fontet e kapacitetet e duhura të lidhjeve për optimizimin e faqes
- Të zgjedhë skemën e përshtatshme të navigimit
- Të identifikojë metaforat e përshtatshme vizuale për navigimin e faqes
- Të krijojë *layout*-in e duhur për faqen web
- Të identifikojë elementët individualë të faqes
- Të skicojë dhe ruajë objekte individuale që shtohen në faqe web-i.

### **RM 3 Nxënësi shkruan kodin e faqes HTML**

#### ***Përmbajtja***

- Struktura minimale e faqes (*html, head, title, body*)
- Elementët e tekstit (*address, blockquote, p, hr, h1, dd, dl, dt, ol, ul, li, abbr, acronym, cite, code, del, dfn, em, ins, kbd, q, samp, strong, var, b, big, br, center, font, i, s, small, strike, sub, sup, u, tt, div, span*)
- Lidhjet nëpërmjet elementit *anchor*
- Shtimi i imazheve (*img, map, area*)
- Përdorimi i tabelave (*table, td, th, tr, caption*)
- Krijimi i formave (*button, fieldset, form, input, label, legend, optgroup, option, select, textarea*)
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

#### ***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

#### ***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të krijojë strukturën minimale të faqes
- Të përzgjedhë elementët e duhur të kodit për përmbajtjen e dokumentit
- Të përdorë elementet e blloqeve për të identifikuar komponentet kryesore të dokumentit si paragrafet, kokat, tekstet e paraformatuara, kuotimet, adresat, listat, etj.
- Të shtojë ndërprerjet e faqeve në dokument
- Të përdorë elementët e tekstit semantikë si theksimi i tekstit, kuotimet, shkurtime dhe akronimet, citimet,

- përkufizimet, elementet e kodit, tekst i fshirë, i futur etj.
- Të përdorë elementët e kodit që rregullojnë atributet e dukjes së tekstit si madhësia e germës, pozicionimi, trashësia, ngjyra, nënvizimi, indeksimi lart-poshtë, etj.
  - Të përdorë elementet *div* dhe *span* për strukturimin e duhur të përmbajtjes
  - Të realizojë lidhjet me faqet e jashtme
  - Të realizojë lidhjet e brendshme të faqes
  - Të realizojë lidhjen me një pikë të caktuar të faqes
  - Të realizojë lidhjet me adresat e *e-mail*-it
  - Të realizojë hapjen e lidhjeve në një faqe të re
  - Të shtojë imazhe të gatshme në një faqe
  - Të përcaktojë burimin, tekstin alternativ dhe dimensionet e imazheve
  - Të krijojë harta imazhesh që kanë shumë lidhje
  - Të përdorë elementet e kodit për krijimin dhe rregullimin e tabelave
  - Të përdorë elementet e kodit për krijimin e formave dhe pjesëve përbërëse të saj.
  - Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet për ndërtimin e faqeve *html* dhe të japë shembuj.
- Nxënësit duhet të përdorin editorin notepad ose një të ngjashëm për shkrimin e kodit. Ata mund të përdorin programin *MS Visio* për skicimin e diagramës së përmbajtjes së faqes.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për ndërtimin e faqeve *html* me tekst të formatuar me tabela dhe imazhe të klikueshëm, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet ti kërkojë nxënësit që të krijojë një faqe të përbashkët si p.sh. faqja e *web*-it e shkollës dhe një faqe individuale e konceptuar prej tij.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator me kompjutera me lidhje interneti.
  - Kompjuterat mjafton të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit *windows*.
  - Materiale elektronike në mbështetje të trajtimit të modulit.
  - Materiale të printuara në formën e faqeve të gatshme *web*-it.
-



## 2. Moduli “Prezantimi i faqeve të web-it me CSS”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 12

### PËRSHKRUESI I MODULIT

| Titulli dhe kodi   | PREZANTIMI I FAQEVE TË WEB-it ME CSS  | M-26-915-12 |
|--|---|-------------|
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të dizenuar dhe stiluar një faqe web-i duke përdorur gjuhën CSS ( <i>Cascading Style Sheets</i> )   |             |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 54 orë mësimore   |             |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin I të drejtimit mësimor “Teknologji informacioni dhe komunikimi”.  |             |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi përgatit dokumentin HTML dhe planifikon prezantimin e tij me CSS.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Karakteristikat dhe funksionet e CSS</li><li>- Krahasimi i CSS dhe (X)HTML</li><li>- Tipet e ndryshme të stilit</li><li>- Kodimi i faqes HTML</li><li>- Struktura e pemës së dokumentit</li><li>- Rregullat e stilit</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të identifikojë karakteristikat dhe tiparet e faqes web që do të stilohet me CSS</li><li>- Të identifikojë detyrat që do të kryhen në HTML dhe ato me CSS</li><li>- Të zhvillojë paraprakisht kodin e faqes web HTML</li><li>- Të identifikojë tipin e stilit CSS që do aplikojë</li><li>- Të strukturojë pemën e dokumentit HTML</li><li>- Të planifikojë rregullat e stilit që do të aplikohen për elementet e dokumentit HTML</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi kryen formatimin dhe stilimin e faqes web me CSS.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Formatimi i tekstit (lloji i shkrimit, ngjyrat, madhësia, trashësia, stili, pozicionimi, indeksimi, nënvizimi, kapitalizimi, hapësirat e fjalëve dhe karaktereve etj.)</li></ul> |             |

- Ngjyrat dhe sfondi
- Modeli i kutisë dhe tiparet e saj
- Pozicionimi dhe tipet e saj
- Strategjitë e *layout*-it të faqeve
- Formatimi i tabelave dhe listave
- Zëvendësimi i tekstit me imazhe
- Efektet e kursorit të *mouse*-it.
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

**Instrumentet e vlerësimit:**

- Vëzhgim me listë kontrolli

**Kriteret e vlerësimit:**

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të rregullojë tiparet e shkrimit si lloji, ngjyra, madhësia, trashësia, stili, pozicionimi, indeksimi, nënvizimi, kapitalizimi, hapësirat e fjalëve dhe karaktereve, etj.
- Të identifikojë tipet e selektorëve
- Të rregullojë ngjyrat dhe tiparet e sfondit të faqes
- Të identifikojë komponentet e një kutie elementi sipas modelit të kutisë *CSS*
- Të rregullojë tiparet e komponenteve të një kutie elementi si dimensionet, konturet, marzhet
- Të identifikojë llojet e pozicioneve
- Të rregullojë pozicionimin e elementëve në faqe dhe vendosjen e ndërsjelltë me tekstin
- Të identifikojë metodat e *layout*-it të faqeve
- Të zbatojë metodat e *layout*-it të faqeve
- Të rregullojë tiparet për tabelat
- Të rregullojë shenjuesit e listave
- Të krijojë lista për navigim
- Të zbatojë teknikat e zëvendësimit të tekstit me imazhe
- Të zbatojë teknikat e krijimit të efekteve të kursorit të *mouse*-it
- Të hapë dokumentat në një shfletues *web*-i
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të ilustrojë shpjegimin duke përdorur dokumenta konkrete për stilimin e faqeve me *CSS* dhe të prezantojë shembuj versionesh të ndryshme të tyre në varësi të teknikave të ndryshme të aplikuara.
- Nxënësit duhet të përdorin editorin notepad ose një të ngjashëm për shkrimin e kodit.
- Nxënësit duhet të angazhohen në veprime konkrete për formatimin dhe stilimin e faqeve me *CSS* duke punuar fillimisht mbi një dokument të përbashkët dhe pastaj në mënyrë të pavarur duke punuar në dokumentin e tij individual.
- Mësuesi duhet ti kërkojë nxënësit që të krijojë një faqe të

|  |  |
|--|--|
|  | <p>përbashkët si p.sh. faqja e <i>web-it</i> e shkollës dhe një faqe individuale e konceptuar prej tij.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.</li> <li>– Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.</li> </ul>   |
| <p><b>Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit</b></p> | <p>Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Laborator me kompjutera me lidhje interneti.</li> <li>- Kompjuterat mjafton të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit windows dhe një shfletues <i>web-i</i></li> <li>- Materiale elektronike në mbështetje të trajtimit të modulit.</li> <li>- Materiale të printuara në formën e faqeve të gatshme të <i>web-it</i>.</li> </ul> |

### 3. Moduli “Përpunimi i imazheve”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 12

#### PËRSHKRUESI I MODULIT

|  |   |                    |
|--|---|--------------------|
| <b>Titulli dhe kodi</b>  | <b>PËRPUNIMI I IMAZHEVE</b>   | <b>M-26-916-12</b> |
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që aftëson nxënësit për të kryer përpunimin e imazheve në programin <i>Adobe Photoshop</i>  |                    |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 54 orë mësimore   |                    |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin I të drejtimit mësimor “Teknologji informacioni dhe komunikimi”.  |                    |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi importon imazhet në <i>Adobe photoshop</i>.</b></p> <p><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Hapja e programit <i>Adobe photoshop</i>.</li><li>- Familjarizimi me ambientin e punës në <i>Photoshop</i> dhe komponentet e saj.</li><li>- Përzgjedhja e imazheve që do të importohen.</li><li>- Procedura e importimit të imazheve nga një dokument ekzistues (në kompjuter, në <i>USB</i>, në Internet, etj).</li><li>- Procedura e importimit të imazheve me anë të skanimit.</li><li>- Procedura e importimit të imazheve nga aparatë fotografikë, celularë, kamera dixhitale etj.</li><li>- Procedura e importimit të imazheve nga burime të tjera.</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b></p> <p>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- të identifikojë pjesët përbërëse dhe funksionin e tyre të ambientit të punës në <i>Adobe Photoshop</i>.</li><li>- të identifikojë llojet e burimit të imazheve që do të importohen.</li><li>- të kryejë importin e imazheve nga një dokument i dhënë (në kompjuter, në <i>USB</i>, në Internet, etj).</li><li>- të kryejë importin e imazheve me anë të procedurës së skanimit.</li><li>- të kryejë importin e imazheve nga një aparat fotografik dixhital, celular ose kamera dixhitale.</li><li>- të demostrojë si kryhet importi i imazheve nga burime të tjera.</li></ul> |                    |

## **RM 2 Nxënësi realizon punimin e imazhit përfundimtar**

### ***Përmbajtja***

- Hapja e dokumentave
- Metodat dhe mjetet e selektimit
- Madhësia, copëzimi dhe rrotullimi i imazheve
- Ngjyrimi, kontrasti, drita dhe rezolucioni i imazheve
- Futja dhe formatimi i tekstit
- Mjetet e vizatimit dhe pikturimit
- Krijimi dhe menaxhimi i shtresave
- Aplikimi i filtrave

### ***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

### ***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të kryejë seleksionimin manual të elementeve të imazheve
- të kryejë seleksionimin e elementeve të imazheve bazuar në ngjyrë
- të kryejë seleksionimin e elementeve të imazheve bazuar në formë
- të realizojë ndryshimet e madhësisë së imazheve
- të realizojë ndryshimet e ngjyrave të imazheve
- të realizojë ndryshimet e kontrastit të imazheve
- të realizojë ndryshimet e ndriçimit të imazheve
- të realizojë ndryshimet e rezolucionit të imazheve
- të realizojë heqjen e pjesëve të seleksionuara nga imazhet
- të realizojë shtimin e pjesëve të seleksionuara më parë
- të realizojë rrotullimin e pjesëve të seleksionuara më parë
- të kryejë futjen, editimin dhe formatimin e tekstit në imazhe
- të realizojë kombinimin e imazheve nëpërmjet shtresave
- të kryejë shkallëzimin, rrotullimin dhe transformimin e shtresave
- të lidhë, kyçë, grupojë dhe bashkojë shtresat
- të rregullojë tejdukshmërinë e shtresave
- të kryejë përzgjedhjen e filtrit në përputhje me efektin e kërkuar
- të kryejë rregullimin e parametrave të filtrit përkatës
- të aplikojë filtrat nga galeria e filtrave
- të kryejë modifikimet e tjera të nevojshme.

## **RM 3 Nxënësi ruan imazhin e punuar për printim dhe web**

### ***Përmbajtja***

- Rezolucioni, moda dhe formati i ruajtjes
- Përgatitja e imazhit për printim
- Përgatitja e imazhit për web
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

### ***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

**Kriteret e vlerësimit:**

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të identifikojë rezolucionin, modën dhe formatin e ruajtjes së imazhit
- të printojë imazhin sipas specifikimeve të kërkuara
- të përgatisë imazhin për prezantim në faqe *web*-i
- të ruajë imazhin për *web* dhe pajisje mobile.
- të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete të veprimeve në kompjuter për punimin e imazheve me programin *Adobe photoshop*.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete për punimin në kompjuter të fotografive me programin *Adobe photoshop*, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxisë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet e mëposhtme:
- Laborator kompjuterash
  - Një skaner, printer, aparat fotografik.
  - Kompjuteri personalë të kenë të instaluar programin *Adobe Photoshop*.
  - Imazhe të gatshme në format elektronik dhe të printuara.
  - Materiale elektronike për përdorimin e programit *Adobe Photoshop*.
-

#### 4. Moduli “Zhvillimi i faqeve web dinamike”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 12

##### PËRSHKRUESI I MODULIT

| Titulli dhe kodi   | ZHVILLIMI I FAQEVE WEB DINAMIKE   | M-26-917-12 |
|--|---|-------------|
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të krijuar një faqe web-i me përmbajtje dinamike nga një faqe statike duke përdorur një editor vizual siç është <i>Dreamweaver</i> .  |             |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 54 orë mësimore   |             |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin I të drejtimit mësimor “Teknologji informacioni dhe komunikimi”.  |             |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi kryen konfigurimin e site-it dhe database-it</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Instalimi i një serveri web PHP, MySQL database dhe PHPMyAdmin (XAMPP)</li><li>- Startimi i serverit</li><li>- Konfigurimi i sigurisë së database-it</li><li>- Testimi i instalimit PHP</li><li>- Testimi i MySQL dhe PHPMyAdmin</li><li>- Konfigurimi i sajtit PHP</li><li>- Konfigurimi i database-it</li><li>- Përgatitja e formave për sistemin e menaxhimit të përmbajtjes (CMS)</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të identifikojë komponentet e një faqe web-i dinamike</li><li>- Të instalojë komponentet e një mjedisi zhvillimi PHP (XAMPP)</li><li>- Të konfigurojë site-in PHP ku do të ndërtohet faqja dinamike</li><li>- Të konfigurojë database-in për ruajtjen e përmbajtjes dinamike</li><li>- Të përgatisë format për sistemin e menaxhimit të përmbajtjes.</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi zhvillon website-in dinamik të lidhur me një database.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> |             |

- Importi i rekordeve nga skedarët e të dhënave
- Krijimi i një lidhjeje *MySQL*
- Shfaqja e faqes përmes një liste rekordesh
- Aktivizimi i formës së futjes së rekordeve
- Krijimi i përditësimit dhe fshirja e lidhjeve
- Përditësimi dhe fshirja e rekordeve
- Mbrojtja e sistemit të menaxhimit të përmbajtjes
- Shtimi i strukturave *HTML*
- Stilimi i një faqeje me *CSS*
- Krijimi i kodeve *PHP* për të shfaqur përmbajtjen nga database
- Testimi i funksionalitetit të faqes dinamike.
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të realizojë importin e të dhënave nga skedarët e të dhënave
- Të krijojë një lidhje me *database-in MySQL*
- Të krijojë një listë rekordesh (*recordset*)
- Të shfaqë në faqe një listë rekordesh
- Të aktivizojë formën e shtimit të rekordeve të reja
- Të krijojë lidhjet për përditësimin dhe fshirjen e rekordeve
- Të kryejë përditësimin dhe fshirjen e rekordeve
- Të shtojë brezin e navigimit të bashkësisë së rekordeve
- Të krijojë një formë hyrjeje (*login*)
- Të realizojë kufizimin e aksesit në faqet e sistemit të menaxhimit të përmbajtjes
- Të krijojë një lidhje për daljen (*log out*) të përdoruesve
- Të shtojë kodet e nevojshme *HTML*, *CSS* dhe *PHP* për marrjen e përmbajtjes nga *database-i*
- Të realizojë shfaqjen e përmbajtjeve të ndryshme në përgjigje të veprimeve të përdoruesve
- Të testojë funksionalitetin e faqes së krijuar dinamike nëpërmjet pamjes *Live*.
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer



---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për ndërtimin e faqeve dhe të japë shembuj për to.
- Nxënësit duhet të përdorin editorin vizual *Adobe Dreamweaver* ose një të ngjashëm për zhvillimin e faqeve dinamike.
- Nxënësit duhet të krijojnë një faqe dinamike duke u nisur nga një faqe statike. Pra, është e nevojshme që nxënësit të kenë në dispozicion skedarët e nevojshëm të faqes statike për ta konvertuar atë në faqe dinamike *PHP* që e merr informacionin nga një *database*.
- Mësuesi duhet ta zbatojë modulën duke ndjekur hap pas hapi zhvillimin e një faqe të përbashkët dinamike si p.sh. një faqe *web*-i dinamike që të shfaqë përmbajtjen e 5 postimeve të fundit nga një arkive.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator me kompjutera të lidhur me internet.
  - Kompjuterat duhet të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit. *windows* dhe programin *Dreamweaver*.
  - Materiale elektronike në mbështetje të zbatimit të modulit.
  - Materiale të printuara në formën e faqeve të gatshme të *web*-it.
  - Materiale elektronike për përdorimin e editorit vizual.
-

## 5. Moduli “Krijimi i një baze të dhënash”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 12

| <i>PËRSHKRUESI I MODULIT</i>   |  |                    |
|--|--|--------------------|
| Titulli dhe kodi   | <b>KRIJIMI I NJË BAZË TË DHËNASH</b>   | <b>M-26-918-12</b> |
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të planifikuar, dizenuar dhe zhvilluar një bazë të dhënash.  |                    |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 72 orë mësimore  |                    |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin I të drejtimit mësimor “Teknologji informacioni dhe komunikimi”.   |                    |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi planifikon ndërtimin e një baze të dhënash në një situatë konkrete biznesi.</b><br/><b><i>Përmbajtja</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Situata e biznesit</li><li>- Bashkëpunimi i roleve që kryejnë biznesin</li><li>- Problematika dhe vështirësitë që ndesh biznesi</li><li>- Qëllimi, objektivat e bazës së të dhënave</li><li>- Entitete dhe relacionet e evidentuara</li><li>- Përcaktimi i <i>DBMS</i>-së</li></ul> <p><b><i>Instrumentet e vlerësimit:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b><i>Kriteret e vlerësimit:</i></b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të përshkruajë një situatë biznesi duke u fokusuar në entitete bazë pjesëmarrëse në biznes.</li><li>- Të përshkruajë bashkëpunimin e entiteteve kryesore për të zhvilluar biznesin.</li><li>- Të evidentojë problematikën e biznesit në syrin e një klienti që merr shërbim nga biznesi.</li><li>- Të shkëpusë pjesën e problemeve që do zgjidhen më anë të krijimit të bazës së të dhënave dhe të identifikojë qëllimin e objektivat në krijimin e bazës së të dhënave</li><li>- Të identifikojë teknologjinë dhe programin <i>DBMS</i> që do përdoret për zhvillimin e bazës së të dhënave</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi përgatit dhe krijon skemën konceptuale të bazës së të dhënave.</b><br/><b><i>Përmbajtja</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Skema bazë e entiteteve dhe relacioneve</li></ul> |                    |

- Atributet dhe çelsat primarë të entiteteve
- Çelsat e huaj dhe relacionet me attribute
- Lista e tabelave të bazës së të dhënave
- Lista e *view/query* për zgjidhe problemesh

***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli
- Vlerësim i një projekti

***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të vizatojë një skemë konceptuale baze të dhënash me entitete dhe relacione
- Të plotësojë skemën me attribute dhe me çelsa primarë
- Të transferojë çelsat primarë në entitet e rehatuara (një me shumë) dhe në relacionet që do mbajnë attribute (shumë me shumë)
- Të krijojë një listë me tabela nga entitete dhe nga relacionet me attribute
- Të evidentojë se nga do merren të dhënat në këto tabela për të prodhuar informacion që rehatohet me zgjidhjen e problemeve të biznesit

**RM 3 Nxënësi krijon bazën e të dhënave në DBMS e zgjedhur.**

***Përmbajtja***

- Skedari i bazës së të dhënave
- *SQL – DDL*.
- *SQL – DML*.
- *SQL – DQL* – zgjidhja e problemeve.
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli
- Vlerësim i një projekti

***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të krijojë skedarin fizik të bazës së të dhënave
- Të krijojë *SQL – DDL* për të prodhuar tabelat dhe relacionet dhe ekzekutimi i tyre për krijimin e tyre fizikisht në bazë të dhënash.
- Të krijojë *SQL – DML* për të populluar tabelat me të dhëna dhe ekzekutimi i tyre për krijimin e tyre fizikisht të rekordeve.
- Të krijojë *SQL – DQL* që krijojnë pamje të informacionit që shërben për të zgjidhur problemet e evidentuara të biznesit.
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të sugjeroje situata biznesi me gjithë problematikat përkatëse ku mund të jete e nevojshme krijimi i një baze të dhënash dhe menaxhimi i informacionit.
- Mësuesi duhet të udhëzojë nxënësit për aplikimin e zgjidhjes në një *DBMS* në përdorim në laborator, shembull *MySQL*, *SQL Server*, *Oracle* apo edhe *Access*.
- Nxënësit duhet të përdorin ditorin e *DBMS* në minimum duke i zgjidhur problemet me anë të aplikimit të gjuhës *SQL*.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për problematikat praktike në zhvillim.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator me kompjuter.
  - Kompjuterat mjafton të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit *Windows* dhe *DBMS* që do përdoret.
  - Materiale elektronike në mbështetje të trajtimit të modulit.
-

## 6. Moduli “Zhvillimi i faqeve web prej një ditori vizual”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 13

| <i>PËRSHKRUESI I MODULIT</i>   |   |                    |
|--|---|--------------------|
| <b>Titulli dhe kodi</b>  | <b>ZHVILLIMI I FAQEVE WEB PREJ NJË EDITORI VIZUAL</b>   | <b>M-26-919-12</b> |
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të krijuar një faqe web-i duke përdorur një editor vizual siç është <i>Dreamweaver</i> .  |                    |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 63 orë mësimore   |                    |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar modulet e kl.12 të profilit mësimor “Zhvillim website”.   |                    |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi planifikon ndërtimin e një <i>website-i</i></b><br/><b><i>Përmbajtja</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Rolet e ekipit të zhvillimit të faqes dhe audiencia</li><li>- Qëllimi, objektivat, vizioni dhe funksionet e faqes</li><li>- Përmbajtja e faqes</li><li>- Standardet, teknologjitë dhe programet e përdorura</li><li>- Dokumentimi dhe plan-propozimi</li><li>- Diagrama e hartës së faqes</li></ul> <p><b><i>Instrumentet e vlerësimit:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b><i>Kriteret e vlerësimit:</i></b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të identifikojë rolet dhe detyrat e anëtarëve të grupit të zhvillimit të faqes web</li><li>- Të identifikojë audiencën e kërkuar të faqes</li><li>- Të identifikojë qëllimin, objektivat, vizionin dhe funksionet e faqes</li><li>- Të identifikojë standardet, teknologjitë dhe programet që do të përdoren për zhvillimin e faqes</li><li>- Të identifikojë dokumentacionin e kërkuar për projektin e zhvillimit të faqes</li><li>- Të përgatisë plan propozimin e projektit të zhvillimit të faqes</li><li>- Të skicojë arkitekturën e informacionit të faqes <i>web</i></li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi përgatit dhe dizenjon komponentet përbërëse të një <i>website-i</i>.</b><br/><b><i>Përmbajtja</i></b></p> |                    |

- Aspektet e optimizimit të faqes (rezolucioni, ngjyrat, shpejtësia, kapaciteti, fonti)
- Skema e navigimit
- *Layout*-i i faqes
- Elementet individualë të faqes

***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të identifikojë çështjet e dizenjimit që janë specifike për zhvillimin e faqes
- Të përzgjedhë platformën, rezolucionin, ngjyrat, fontet dhe kapacitetet e duhura të lidhjeve me qëllim optimizimin e faqes *web*
- Të zgjedhë skemën e përshtatshme të navigimit
- Të identifikojë metaforat e përshtatshme vizuale për navigimin e faqes
- Të krijojë *layout*-in e duhur për faqen *web*
- Të identifikojë elementët individualë të faqes
- Të skicojë dhe ruajë objekte individuale që shtohen në faqe *web*-i.

**RM 3 Nxënësi zhvillon website-in në editorin vizual (*Adobe Dreamweaver*)**

***Përmbajtja***

- Eksplorimi i pjesëve përbërëse të ambjentit të punës *Dreamweaver*
- Përcaktimi i një folderi lokal të faqes
- Krijimi dhe ruajtja e një faqe të re
- Krijimi i blloqeve të faqes (elementët *DIV*)
- Krijimi i një stili të ri
- Atashimi i një stili të ri në faqen *web*
- Shtimi i imazheve
- Shtimi i elementëve multimedia
- Pozicionimi i kollonave
- Futja e tekstit
- Formatimi i tekstit me *CSS*
- Formatimi i kokave
- Krijimi i listave
- Krijimi i lidhjeve
- Shtimi dhe formatimi i menuve të navigimit
- Pamja e faqes.
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të identifikojë pjesët kryesore të ambjentit të punës në *Dreamweaver* dhe funksionin e tyre

- Të krijojë dhe konfigurojë një sajt (*site*) të ri
- Të shtojë, ruajë dhe hapë dokumenta të rinj në një sajt (*site*)
- Të krijojë blloqet e përmbajtjes së faqes nëpërmjet elementit *DIV*
- Të krijojë prezantime të faqes me *CSS*
- Të atashojë stilet e krijuara në faqet e *web-it*
- Të aplikojë efekte të ndryshme të sjelljes ndaj elementëve *DIV*
- Të shtojë imazhe në faqe duke aplikuar metoda të ndryshme
- Të editojë, fshijë dhe zhvendosë imazhet e faqes
- Të krijojë dhe formatojë zona imazhesh të padizenjuara
- Të rregullojë atributet e imazheve
- Të krijojë imazhe interaktive
- Të shtojë, editojë dhe fshijë përmbajtje tekst në faqe *web-i*
- Të formatojë përmbajtjet tekst duke përdorur mjetin “*Properties Inspector*” në pamjet *HTML* dhe *CSS*
- Të krijojë dhe formatojë lista të ndryshme
- Të krijojë, editojë dhe fshijë lidhje të ndryshme me tekst, imazhe, adresa *e-mail*, elementë të faqes dhe faqeve të tjera
- Të shtojë elementë të ndryshëm multimedia (skedarë *Flash*, audio të ndryshme)
- Të rregullojë atributet e komponenteve multimedia në faqe
- Të krijojë dhe formatojë një grup menush dhe nënmenush navigimi (*Spry Menu Bar*)
- Të shikojë faqen e krijuar në shfletues të ndryshëm
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për ndërtimin e faqeve dhe të japë shembuj për to.
- Nxënësit duhet të përdorin editorin vizual *Adobe Dreamweaver* ose një të ngjashëm për zhvillimin e faqeve. Ata mund të përdorin programin *MS Visio* për skicimin e diagramës së përmbajtjes së faqes.
- Nxënësit duhet të krijojnë paraprakisht imazhet dhe objektet multimedia që nevojiten për tu përfshirë në faqe duke përdorur programet aplikativë si *Adobe Photoshop*, *Illustrator*, *Design* dhe *Flash*.
- Mësuesi duhet ta zbatojë modulën duke ndjekur hap pas hapi zhvillimin e një faqe të përbashkët si p.sh. faqja e *web-it* e një kompanie dhe duke i kërkuar nxënësve zhvillimin e një faqe të ngjashme individualisht të konceptuar prej tyre.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.

- 
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.
- 

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator me kompjutera.
  - Kompjuterat duhet të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit windows, programet *Dreamweaver*, *Photoshop*, *Illustrator*, *Indesign* dhe *Flash*.
  - Materiale elektronike në mbështetje të zbatimit të modulit.
  - Materiale të printuara në formën e faqeve të gatshme të *web-it*.
  - Materiale elektronike për përdorimin e editorit vizual.
-



## 7. Moduli “Krijimi i animacioneve dhe përmbajtjeve multimedia”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 13

### PËRSHKRUESI I MODULIT

|  |  |                    |
|--|--|--------------------|
| <b>Titulli dhe kodi</b>  | <b>KRIJIMI I ANIMACIONEVE DHE PËRMBAJTJEVE MULTIMEDIA</b>  | <b>M-26-920-12</b> |
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që aftëson nxënësit për të krijuar animacione, elemente interaktive dhe media duke përdorur <i>Adobe Flash</i>   |                    |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 48 orë mësimore  |                    |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar modulet e kl.12 të profilit mësimor “Zhvillim website”.  |                    |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi krijon animacione të llojeve të ndryshme.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Eksplorimi i mjeteve të animimit në program</li><li>- Animacioni i llojit “<i>motion tweening</i>”</li><li>- Animacioni i llojit “<i>shape tweening</i>”</li><li>- Animacioni i llojit “<i>frame by frame</i>”</li><li>- Animacionet e librarisë</li><li>- Similimi i animacioneve 3D</li><li>- Animacionet e tekstit</li><li>- Shpejtësia e animacionit</li><li>- Testimi i animacionit</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- të identifikojë mjetet e programit për krijimin dhe përdorimin e animacioneve</li><li>- të krijojë një “<i>motion tween</i>” që animon pozicionin, përmasën dhe rrotullimin</li><li>- të krijojë një “<i>shape tween</i>” që animon formën, ngjyrën dhe gradientin</li><li>- të krijojë një animacion me korniza sekuenciale</li><li>- të krijojë dhe aplikojë modele të gatshme animacionesh</li><li>- të krijojë animacionin e një teksti që fluturon</li><li>- të aplikojë mjetin e rrotullimit 3D për simulimin e një animacioni tredimensional</li><li>- të ndryshojë shpejtësinë e animimit</li><li>- të kryejë testin e animimit</li></ul> |                    |

## **RM 2 Nxënësi krijon butona të llojeve të ndryshme**

### ***Përmbajtja***

- Eksplorimi i mjeteve për krijimin e butonave
- Krijimi i simboleve të butonave
- Krijimi i një butoni të padukshëm
- Krijimi i një butoni të animuar
- Krijimi i një menuje navigimi me butona
- Përdorimi i librarisë së butonave
- Përdorimi i komponenteve dhe parametrat e tyre

### ***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

### ***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të identifikojë mjetet e programit për krijimin e butonave
- të krijojë një buton nëpërmjet një elementi grafik
- të krijojë një buton të padukshëm
- të krijojë një buton të animuar
- të krijojë një menu navigimi
- të përzgjedhë një nga butonat e librarisë
- të krijojë një formë të thjeshtë mbledhjeje informacioni duke përdorur komponentet

## **RM 3 Nxënësi krijon një video web-i**

### ***Përmbajtja***

- Përftimi i videos
- Kodimi i videos
- Shtimi i videos në një faqe
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

### ***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

### ***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të realizojë një video nëpërmjet një kamera web-i
- të konvertojë skedarin e videos së realizuar në formatin *FLV, F4V*
- të shtojë videon në *Flash* duke përdorur një nga metodat .
- të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete të veprimeve në kompjuter.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në veprimtari konkrete, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxisë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet e mëposhtme:
- Laborator kompjuterash me kamera web-i
  - Kompjuterat personalë të kenë të instaluar programin *Adobe Flash*.
  - Materiale elektronike për përdorimin e programit *Adobe Flash*.
-

## 8. Moduli “Testimi dhe publikimi i faqeve web”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 13

### PËRSHKRUESI I MODULIT

| Titulli dhe kodi   | TESTIMI DHE PUBLIKIMI I FAQEVE WEB  | M-26-921-12 |
|--|---|-------------|
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të kryer testimin dhe publikimin e faqeve të <i>web-it</i> .  |             |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 33 orë mësimore   |             |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar modulet e kl.12 të profilit mësimor “Zhvillim website”.   |             |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi kryen procedurat e testimit të faqes web para publikimit.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Testimi i faqeve <i>web</i></li><li>- Ekzaminimi i rezultateve</li><li>- Validimi i kodit</li><li>- Kompaktibiliteti me shfletuesit e <i>web-it</i></li><li>- Rregullimi i lidhjeve</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të përgatitë një listë kontrolli për testimin e faqeve <i>web</i></li><li>- Të kryejë testimin e faqes nëpërmjet shërbimit online të ofruar nga <i>W3C</i></li><li>- Të kryejë testimin e faqes duke përdorur një server testimi në <i>Dreamweaver</i></li><li>- Të ekzaminojë pamjen e faqes në shfletues të ndryshëm duke përdorur shërbimin online <i>Browsershots</i></li><li>- Të testojë kompaktibilitetin e faqes në <i>Dreamweaver</i></li><li>- Të identifikojë problemet dhe gabimet në kod dhe lidhjet</li><li>- Të rregullojë gabimet dhe problemet e identifikuar</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi realizon publikimin online të faqes web</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Konfigurimi i lidhjes me një server <i>web-i</i></li><li>- Procesi i transferimit të skedarëve të faqes</li><li>- Sinkronizimi i skedarëve.</li><li>- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar</li></ul> |             |

për shërbimin e kryer.

**Instrumentet e vlerësimit:**

- Vëzhgim me listë kontrolli

**Kriteret e vlerësimit:**

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të kryejë publikimin e një faqe web-i duke përdorur një program *FTP* si *FileZilla*
- Të kryejë publikimin e një faqe web-i duke përdorur një editor vizual si *Dreamweaver*.
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Nxënësit duhet të përdorin editorin vizual *Dreamweaver* dhe shërbimet pa pagesë që ofrohen në internet për testime dhe publikime faqesh *web*-i.
- Mësuesit duhet të përdorin për zhvillimin e modulit faqe *web*-i të cilat përmbajnë gabime dhe probleme të simuluar me kodin dhe lidhjet e ndryshme të faqes
- Nxënësit duhet të angazhohen në veprime konkrete për testimin e faqeve *web*, identifikimin e problemeve dhe rregullimin e tyre.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator me kompjutera në një rrjet lokal me lidhje interneti.
  - Kompjuterat duhet të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit windows dhe një editor vizual si *Dreamweaver*.
  - Materiale elektronike në mbështetje të zhvillimit të modulit..
-

## 9. Moduli “Lidhja e një faqe web-i me një bazë të dhënash”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 13

| <i>PËRSHKRUESI I MODULIT</i>   |   |                    |
|--|---|--------------------|
| <b>Titulli dhe kodi</b>  | <b>LIDHJA E NJË FAQE WEB-I ME NJË BAZË TË DHËNASH</b>   | <b>M-26-922-12</b> |
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të planifikuar, dizenuar dhe zhvilluar një faqe web që merr informacion nga një bazë të dhënash.  |                    |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 80 orë mësimore   |                    |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar modulet e kl.12 të profilit mësimor “Zhvillim website”.   |                    |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi përcakton një baze të dhënash dhe infrastrukturën e lidhjes së një faqe web-i me bazën e të dhënave.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Qëllimi, objektivat e punimit</li><li>- Përdorimi i një baze të dhënash në faqe web-i</li><li>- Teknologjitë dhe programet e përdorura</li><li>- Krijimi i bazës së të dhënave</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të identifikojë qëllimin, objektivat, vizionin dhe funksionet e faqes dhe të bazës së të dhënave.</li><li>- Të identifikojë standardet, teknologjitë që do të përdoren për vendosjen e faqes dhe të bazës së të dhënave.</li><li>- Të krijojë një bazë të dhënash në <i>DB Server</i>, duke ekzekutuar skripte në <i>web server</i>.</li><li>- Të krijojë një tabelë në bazën e të dhënave duke ekzekutuar skripte në <i>web server</i>.</li><li>- Të popullojë një tabelë me rekorde në bazën e të dhënave duke ekzekutuar skripte në <i>web server</i>.</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi përgatit kodet mbështetëse të krijimit të faqes dhe të shfrytëzimit të bazës së të dhënave.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>HTML</i> për <i>input</i> dhe për <i>output</i> e të dhënave</li><li>- Skripte për të marrë të dhënat në bazën e të dhënave</li></ul> |                    |

- Skripte apo kodi për të postuar të dhënat nga *HTML*
- Skripte apo kodi për të plotësuar *HTML* dinamike
- Skripte informuese për të dhënat në bazën e të dhënave.
- Përdorimi demonstrues i sistemit.
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

**Instrumentet e vlerësimit:**

- Vëzhgim me listë kontrolli
- Vlerësim i një projekti

**Kriteret e vlerësimit:**

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të shkruajë një/disfaqe *HTML* ku do vendosen të dhënat
- Të përdorë skripte në *web server* për pamje mbi bazën e të dhënave
- Të përdorë skripte për të postuar të dhënat nga *HTML* në *web server*.
- Të përdorë skripte për të lexuar informacionin në bazë të dhënash.
- Të përdorë sistemin e ndërtuar për të regjistruar të dhënat nga *web browser* nëpërmjet faqes së krijuar në bazën e të dhënave
- Të krijojë *HTML* dinamike nga skripti me të dhëna informuese të bazës së të dhënave.
- Të dokumentojë sistemin e krijuar dhe ta demonstrojë funksionalitetin e tij nga një kompjuter klient i lidhur në rrjet me kompjuterin ku është vendosur *web server*.
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të drejtojë nxënësin në përcaktimin e ambientit *web server* baza të dhënash server, *PHP* dhe *MySQL* mund të jetë një nga ambientet e sugjeruara.
- Mësuesi duhet përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për ndërtimin e skripteve që krijojnë dinamicitet në *HTML* dhe lidhje e pamjes me bazën e të dhënave.
- Nxënësit duhet të përdorin editorin e shkrimit të skripteve, *notepad* apo *texpad* që mjaftojnë për shkrimin e *PHP* skript.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në implementimin praktik të skripteve fillimisht në mënyrë të mbikëqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e  
e domosdoshme  
për realizimin e  
modulit**

Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:

- Laborator me kompjuter në rrjet, me lidhje interneti.
  - Kompjuterat mjafton të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit *Windows*, po kështu të instaluar arkitektura të kombinuara *web server*, interpretues të gjuhës skript në server dhe baza të dhënash server.
  - Materiale elektronike në mbështetje të trajtimit të modulit.
  - Materiale të printuara në mbështetje të trajtimit të modulit.
-



## X. Përshkruesit e moduleve të praktikës profesionale me zgjedhje të detyruar

### 1. Moduli “Krijimi i ilustrimeve grafike”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 12

| PËRSHKRUESI I MODULIT   |   |             |
|---|---|-------------|
| Titulli dhe kodi  | KRIJIMI I ILUSTRIMEVE GRAFIKE   | M-26-923-12 |
| Qëllimi i modulit   | Një modul praktik që aftëson nxënësit për të krijuar ilustrime grafike në programin <i>Adobe Illustrator</i>  |             |
| Kohëzgjatja e modulit   | 54 orë mësimore   |             |
| Niveli i parapëlqyer për praninë                                      | Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin I të drejtimit mësimor “Teknologji informacioni dhe komunikimi”.  |             |
| Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit | <p><b>RM 1 Nxënësi kryen veprimet përgatitore për projektin e ilustrimit grafik.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ideimi dhe skicimi i projektit të ilustrimit</li><li>- Krijimi i një dokumenti të ri</li><li>- Familjarizimi me ambientin e punës të programit <i>Adobe Illustrator</i></li><li>- Përcaktimi i preferencave</li><li>- Importimi i punimeve grafike</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li><li>- Vlerësim i një projekti</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- të ideojë në letër ilustrimin grafik sipas nevojave të klientit</li><li>- të krijojë një dokument të ri për projektin e ilustrimit</li><li>- të identifikojë pjesët përbërëse të ambientit të punës dhe funksionin e tyre</li><li>- të rregullojë preferencat në përdorimin e programit</li><li>- të kryejë importin e objekteve grafikë në <i>Illustrator</i></li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi krijon ilustrimin grafik në programin aplikativ</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Përdorimi i mjeteve të selektimit</li><li>- Krijimi i formave bazë</li></ul> |             |

- Përdorimi i mjeteve të vizatimit dhe pikturimit
- Përdorimi i mjeteve të manipulimit të tekstit
- Organizimi dhe pozicionimi i objekteve
- Përdorimi i shtresave
- Përdorimi i ngjyrave
- Përdorimi i mjeteve të transformimit dhe përthyerjeve
- Transparenca dhe efektet speciale
- Përdorimi i filtrave dhe efekteve.
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli

***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të kryejë selektimet duke përdorur metoda e ndryshme që ofrojnë mjetet e selektimit
- të realizojë krijimin e formave të zakonshme si drejtkëndësha, elipsë, yje, poligonë etj, dhe kombinime të tyre
- të kryejë vizatime objektsh që kombinojnë vijat e drejta dhe të lakuara
- të realizojë futjen, formatimin, manipulimin dhe vendosjen e tekstit në ilustrim
- të realizojë ndryshimet e madhësisë së objekteve
- të realizojë ndryshimet e ngjyrave të objekteve
- të realizojë vendosjen dhe pozicionimin e saktë të objekteve të ilustrimit
- të realizojë kombinimin e imazheve nëpërmjet shtresave
- të kryejë shkallëzimin, rrotullimin dhe transformimin e shtresave
- të lidhë, kyçë, grupojë dhe bashkojë shtresat
- të realizojë përthyerjen dhe përkuljen e pjesëve të ndryshme të ilustrimit
- të ndryshojë tejdukshmërinë e objekteve të ilustrimit
- të aplikojë filtrat dhe efektet e duhura në ilustrim
- të ruajë dokumentin në formatin e kërkuar.
- të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete të veprimeve në kompjuter për krijimin e ilustrimeve me programin *Adobe Illustrator*.
- Nxënësit duhet të angazhohen në veprimtari konkrete për krijimin e ilustrimeve kompjuter me programin *Adobe Illustrator*, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxisë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.

- 
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.
  - Nxënësit duhet të realizojnë një projekt vetjak mbi krijimin e një ilustrimi grafik në *Adobe Illustrator* si p.sh: Krijimi i logos së shkollës

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet e mëposhtme:

- Laborator kompjuterash
- Kompjutera personale të kenë të instaluar programin *Adobe Illustrator*.
- Ilustrime të gatshme në format elektronik dhe të printuara.
- Materiale elektronike për përdorimin e programit *Adobe Illustrator*.

---

## 2. Moduli “Krijimi i broshurave”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 12

### PËRSHKRUESI I MODULIT

| Titulli dhe kodi   | KRIJIMI I BROSHURAVE  | M-26-924-12 |
|--|---|-------------|
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që aftëson nxënësit për të krijuar dhe faqosur një broshurë në programin <i>Adobe Indesign</i>  |             |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 54 orë mësimore   |             |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin I të drejtimit mësimor “Teknologji informacioni dhe komunikimi”.  |             |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi kryen veprimet përgatitore për krijimin e një broshure.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ideimi dhe skicimi i projektit të broshurës</li><li>- Krijimi i një dokumenti të ri</li><li>- Familjarizimi me ambjentin e punës të programit <i>Adobe Indesign</i></li><li>- Konfigurimi i fletës së punës</li><li>- Importimi i punimeve grafike</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li><li>- Vlerësim i një projekti</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- të ideojë një fletëpalosje sipas nevojave të klientit</li><li>- të krijojë një dokument të ri në <i>Indesign</i></li><li>- të identifikojë pjesët përbërëse të ambjentit të punës dhe funksionin e tyre</li><li>- të rregullojë parametrat e fletës së punës</li><li>- të kryejë importin e objekteve grafikë në <i>Indesign</i></li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi krijon broshurën në programin aplikativ</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Krijimi i rrjetave modulare</li><li>- Ruajtja e një dokumenti shabllon</li><li>- Shtimi i imazheve në broshurë</li><li>- Shtimi i përmbajtjes informative në broshurë</li><li>- Kontrolli i pozicionimit të tekstit në broshurë</li><li>- Krijimi i stileve të karaktereve</li></ul> |             |

- Krijimi i stileve të paragrafeve
- Menaxhimi i grafikëve
- Eksportimi në një version *PDF* i broshurës.
- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

***Instrumentet e vlerësimit:***

- Vëzhgim me listë kontrolli
- Vlerësim i një projekti

***Kriteret e vlerësimit:***

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- të krijojë rrjetën modulare për faqosjen e fletëpalosjes duke përdorur marzhet dhe kollonat si edhe vijat drejtuese (*guides*)
- të krijojë faqe të shumëfishta të të njëjtit dokument duke përdorur faqet master
- të ruajë konfigurimin bazë të broshurës si shabllon për tu përdorur në të ardhmen
- të shtojë dhe menaxhojë imazhet për anën e jashtme të broshurës
- të shtojë dhe menaxhojë imazhet për anën e brendshme të broshurës
- të shtojë përmbajtjen informative tekst në broshurë
- të rregullojë pozicionimin e tekstit në lidhje me grafikët
- të kontrollojë thyerjen e tekstit në fund të rreshtave
- të krijojë dhe aplikojë stilet bazë të karaktereve
- të krijojë dhe aplikojë stilet bazë të paragrafëve
- të menaxhojë grafikë të broshurës duke përdorur libraritë dhe *snippets*
- të kryejë eksportimin në një dokument me format *PDF* të broshurës.
- të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të trajtohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete të veprimeve në kompjuter për krijimin e ilustrimeve me programin *Adobe Indesign*.
- Nxënësit duhet të angazhohen në veprimtari konkrete për krijimin e ilustrimeve kompjuter me programin *Adobe Indesign*, fillimisht në mënyrë të mbikqyrur dhe më pas në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxisë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.
- Nxënësit duhet të realizojnë një projekt vetjak mbi krijimin e një broshure në *Adobe Indesign* si p.sh: Krijimi dhe faqosja e një fletëpalosje tri-fletëshe

---

**Kushtet e  
e domosdoshme  
për realizimin e  
modulit**

Për realizimin si duhet të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet e mëposhtme:

- Laborator kompjuterash
  - Kompjuterat personalë të kenë të instaluar programin *Adobe Indesign*.
  - Ilustrime të gatshme në format elektronik dhe të printuara.
  - Materiale elektronike për përdorimin e programit *Adobe Indesign*.
-

### 3. Moduli “Programimi i algoritmit”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 12

#### PËRSHKRUESI I MODULIT

| Titulli dhe kodi   | PROGRAMIMI I ALGORITMIT  | M-26-925-12 |
|--|--|-------------|
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të planifikuar, dizenuar dhe programuar një algoritëm në një gjuhë programimi.   |             |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 54 orë mësimore  |             |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar nivelin I të drejtimit mësimor “Teknologji informacioni dhe komunikimi”.   |             |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi përcakton algoritmin dhe skemën e zgjidhjes së tij në <i>flowchart</i> si dhe në <i>pseudocode</i>.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Përshkrimi i algoritmit, përdorimi praktik</li><li>- Objektivat praktike të modulit</li><li>- Skema “<i>Flowchart</i>” e zgjidhjes së algoritmit</li><li>- Tabela e vlerave të ndryshoreve dhe hapave</li><li>- “<i>Pseudocode</i>” i zgjidhjes.</li></ul> <p><b>Instrumentet e vlerësimit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të kuptojë algoritmin dhe të shpjegojë përdorimin e tij praktik.</li><li>- Të identifikojë qëllimin dhe objektivat e punimit.</li><li>- Të vizatojë skemën “<i>Flowchart</i>”.</li><li>- Të krijojë dhe mbushë tabelën me ndryshoret dhe me vlerat që marrin ato në çdo hap të ekzekutimit të algoritmit.</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi programon algoritmin në një gjuhë programimi.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Struktura e të dhënave.</li><li>- Skenarët <i>Input/Output</i>.</li><li>- Kodi i programit në gjuhën e programimit</li><li>- <i>Output</i>-i i programit</li><li>- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar</li></ul> |             |

për shërbimin e kryer.

**Instrumentet e vlerësimit:**

- Vëzhgim me listë kontrolli
- Vlerësim i një projekti

**Kriteret e vlerësimit:**

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të përcaktoje një strukturë të dhënash të përshtatshme për zhvillimin e algoritmit.
- Të përdorë editorin e gjuhës së programimit dhe të njohë sintaksën e gjuhës së programimit për pjesën e nevojshme.
- Të krijojë disa skenarë *input/output*: përdorues, ekran, printer etj.
- Të shkruajë kodin që bën implementimin e algoritmit në gjuhën e programimit.
- Të përdorë periferiket e kompjuterit për të marrë rezultatet e implementimit të algoritmit në kod.
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik-financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të përdorë sa më shumë të jetë e mundur shembuj konkrete projektesh të ngjashme të zgjidhur si shembuj.
- Mësuesi duhet të sugjerojë gjuhën e programimit dhe të mbështesë me referencat e sintaksës për përdorim.
- Nxënësit duhet të përdorin editorin e sugjeruar të gjuhës përkatëse të programimit.
- Mësuesi duhet të sigurohet për saktësinë e modelimit në *Flowchart* dhe *Pseudocode* para se të fillojë implementimi në gjuhë programimi.
- Nxënësi duhet të programojë dhënien e rezultatit të zgjidhjes së algoritmit në mënyra të ndryshme *Input/Output*, për shembull të lexojë parametrat nga skedarët tekst apo ti jepen nga përdoruesi me tastierë ndërsa rezultatet *output* të jepen në ekran në skedar apo dhe në printer.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për problemet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator me kompjuter dhe printer.
  - Kompjuterat duhet të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit *Windows* dhe ambientin *Editor* të gjuhës së programimit, ndërsa për skemën "*Flowchart*" mund të përdoret programi *Vizio*.
  - Materiale elektronike në mbështetje të trajtimit të modulit.
  - Materiale të printuara në referenca të nevojshme.
-



#### 4. Moduli “Ndërtimi i faqeve web nëpërmjet një *framework*-u”

Drejtimi: Teknologji informacioni dhe komunikimi  
Profili: Zhvillim website  
Niveli: III  
Klasa: 13

##### PËRSHKRUESI I MODULIT

|   |  |             |
|---|--|-------------|
| Titulli dhe kodi  | NDËRTIMI I FAQEVE WEB NËPËRMJET NJË FRAMEWORK-U  | M-26-926-12 |
| Qëllimi i modulit   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të planifikuar, dizenuar dhe zhvilluar një faqe web nëpërmjet një <i>Framework</i> -u.   |             |
| Kohëzgjatja e modulit   | 64 orë mësimore  |             |
| Niveli i parapëlqyer për pranim                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar modulet e kl.12 të profilit mësimor “Zhvillim website”.  |             |
| Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit | <p><b>RM 1 Nxënësi analizon dhe përzgjedh një nga <i>Web Application Framework</i>-et për ndërtimin e <i>Web</i>-it dinamik.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Kërkesa të <i>framework</i>-ut për instalim.</li><li>- Qëllimi, objektivat, vizioni dhe funksionet përdorimit të <i>Framework</i></li><li>- Analizë e shembujve në WWW.</li><li>- Plan-propozimi i ndërtimit të një <i>web</i>-i me <i>Framework Instrumentet e vlerësimit:</i></li><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li></ul> <p><b>Kriteret e vlerësimit:</b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të përshkruajë kërkesat për hostim dhe standardin e sigurisë që përmban ky <i>framework</i>.</li><li>- Të identifikojë profilet e përdoruesve të <i>Framework</i>-ut</li><li>- Të identifikojë lehtësinë dhe shpejtësinë e ndërtimit të një faqe dinamike duke përdorur <i>Framework</i></li><li>- Të dokumentojë një analizë të shembujve të përdorimit të <i>Framework</i> në WWW.</li><li>- Të përgatisë plan propozimin e projektit të zhvillimit të faqes me <i>Framework</i>.</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi instalon dhe përdor <i>Framework</i> në <i>Web Server</i> dhe ndërton një <i>web</i> dinamik.</b><br/><b>Përmbajtja</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ndërfaqja e përdoruesit</li><li>- Rregullat e shkrimit të skripteve</li><li>- Lidhja me bazën e të dhënave</li><li>- Veçantitë për përdoruesit <i>mobile</i></li></ul> |             |

- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

**Instrumentet e vlerësimit:**

- Vëzhgim me listë kontrolli

**Kriteret e vlerësimit:**

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të përshkruajë hap pas hapi praktikisht ndërtimin e *site-it* me *Framework*.
- Të ndërtojë një faqe web me ndërfaqe të thjeshtë për përdoruesit, me forma, navigim të organizuar etj., me *Framework* dhe ta lidhë atë me një bazë të dhënash duke përdorur standardin e *Framework*.
- Të prezantojë faqen e ndërtuar për një profil përdoruesi *mobile*.
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik financiar për shërbimin e kryer

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të drejtojë nxënësin në zgjedhjen e një *Framework*, në bazë të sportit që mund ti jepet nxënësit me teknologjinë dhe sistemet e instaluar në laborator. *Framework-et* e ndërtuara mbi *PHP* janë një nëngrup përfaqësues i mjaftueshëm për tu analizuar dhe pa kërkesa speciale për sistemet në server.
- Nxënësit duhet të bëjë kërkim në *WWW* për materiale, tutoriale dhe shembuj për *Framework* të zgjedhur, dhe ti organizojë ato thjeshtë për demonstrim.
- Nxënësit duhet të plotësojë një listë me *web-e* ekzistuese ku për ndërtimin e tyre është përdorur ky *Framework*.
- Mësuesi duhet ti kërkojë nxënësit që të instaloje modulet shtesë mbi *web server* që të bëjë të mundur shfrytëzimin e *Framework-ut*.
- Mësuesi duhet ti kërkojë nxënësit në varësi të kompleksitetit të *Framework-ut*, ndërtimin e një shembulli të thjeshtë funksional bazuar mbi përdorimin e këtij *Framework*.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator me kompjuter në rrjet me lidhje interneti.
  - Kompjuterët duhet të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit *Windows*, po kështu të instaluar arkitektura të kombinuara *web server* dhe interpretues të gjuhës skript në server, dhe në varësi të kërkesës së *Framework-ut*, bazë të dhënash server, si dhe fleksibilitet për të bërë instalim të *Framework-ut*.
  - Materiale elektronike dhe materiale të printuara në mbështetje të trajtimit të modulit.
-

## 5. Moduli “Ndërtimi i faqeve web me AJAX ”

**Drejtimi:** Teknologji informacioni dhe komunikimi  
**Profili:** Zhvillim website  
**Niveli:** III  
**Klasa:** 13

### PËRSHKRUESI I MODULIT

| Titulli dhe kodi   | NDËRTIMI I FAQEVE WEB ME AJAX  | M-26-927-12 |
|--|--|-------------|
| <b>Qëllimi i modulit</b>   | Një modul praktik që i aftëson nxënësit për të planifikuar, dizenuar dhe zhvilluar një faqe web me teknologjinë AJAX ( <i>Asynchronous Javascript and XML</i> ).   |             |
| <b>Kohëzgjatja e modulit</b>   | 64 orë mësimore  |             |
| <b>Niveli i parapëlqyer për pranim</b>                                       | Nxënësit duhet të kenë përfunduar modulet e kl.12 të profilit mësimor “Zhvillim website”.  |             |
| <b>Rezultatet e të mësuarit (RM), përmbajtja dhe procedurat e vlerësimit</b> | <p><b>RM 1 Nxënësi krijon me <i>Javascript</i> kodin dërgues.</b><br/><b><i>Përmbajtja</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Shpjegim i teknikës me <i>AJAX</i></li><li>- Përmbajtja e faqes <i>DOM</i>, <i>CSS</i>, dhe <i>Javascript</i></li><li>- Objekti <i>XMLHttpRequest</i></li><li>- Inicializimi i kërkesës me server</li></ul> <p><b><i>Instrumentet e vlerësimit:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Vëzhgim me listë kontrolli</li><li>- Vlerësim i një projekti</li></ul> <p><b><i>Kriteret e vlerësimit:</i></b><br/>Nxënësi duhet të jetë i aftë:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Të identifikojë qëllimin, objektivat, vizionin dhe funksionet e ndërtimit të faqes.</li><li>- Të shpjegojë standardet, teknologjitë dhe skriptet që do përdoren për zhvillimin e faqes</li><li>- Të identifikojë dokumentacionin e kërkuar për projektin e zhvillimit të faqes</li><li>- Të shpjegojë objektin <i>XMLHttpRequest</i> dhe dërgimin e kërkesës në server me teknologjinë <i>AJAX</i>, pa bërë rifreskim të faqes <i>HTML</i>.</li></ul> <p><b>RM 2 Nxënësi krijon me <i>PHP</i> kodin pritës në server dhe kodin e interpretimit të përgjigjes me <i>Javascript</i></b><br/><b><i>Përmbajtja</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Skripti në server që kap parametrat e <i>GET</i></li><li>- Kapja e përgjigjes <i>XML</i> që vjen nga serveri</li><li>- Modifikimi i <i>HTML</i> me <i>Javascript</i>, nga të dhënat e përgjigjes</li><li>- Dokumentimi dhe demonstrimi i sistemit</li></ul> |             |

- Llogaritjet ekonomike dhe dokumentacioni teknik financiar për shërbimin e kryer.

**Instrumentet e vlerësimit:**

- Vëzhgim me listë kontrolli
- Vlerësim i një projekti

**Kriteret e vlerësimit:**

Nxënësi duhet të jetë i aftë:

- Të identifikojë në mënyrë të ndarë proceset që ekzekutohen me skripte në *browser* dhe në *web server*.
- Të përdorë skripte në server në bazë të kërkesës dhe të përgatisë e të dërgojë në *browser* përgjigjet me formatin *XML*.
- Të interpretojë përgjigjen me *Javascript* dhe të modifikojë *DOM* të faqes *HTML*, duke modifikuar pjesë të saj pa bërë rifreskim të faqes.
- Të demonstrojë rezultatin praktik të përdorimit të *AJAX*.
- Të bëjë llogaritjet ekonomike dhe të plotësojë dokumentacionin teknik financiar për shërbimin e kryer.

---

**Udhëzime për zbatimin e modulit**

- Ky modul duhet të zhvillohet në laboratorin e praktikës së kompjuterave.
- Mësuesi duhet të drejtojë nxënësin në përcaktimin e ambientit *web server*, *PHP* mund të jetë një nga ambientet e sugjeruara.
- Mësuesi duhet përdorë sa më shumë të jetë e mundur demonstrimet konkrete për ndërtimin e skripteve që shërbejnë për modifikimin e *DOM*, postimin asinkron të *XML* nga *browser* në server, skriptet në server që përgatisin përgjigjen etj.
- Nxënësit duhet të përdorin ditorin e shkrimit të skripteve, *notepad* apo *texpad* mjaftojnë për shkrimin e *Javascript* dhe *PHP script*.
- Nxënësit duhet të angazhohen sa më shumë në implementimin praktik të skripteve fillimisht në mënyrë të mbikëqyrur dhe më pas, në mënyrë të pavarur.
- Mësuesi duhet të nxitë nxënësit të angazhohen në diskutime për rastet e ndryshme që paraqiten.
- Gjatë vlerësimit të nxënësve duhet të zbatohet sa më shumë kontrolli i demonstrimit praktik të aftësive të tyre.

---

**Kushtet e domosdoshme për realizimin e modulit**

- Për realizimin e duhur të modulit, është e domosdoshme të sigurohen mjediset, veglat, pajisjet dhe materialet si më poshtë:
- Laborator me kompjuter në rrjet me lidhje interneti.
  - Kompjuterët duhet të kenë të instaluar sistemin e shfrytëzimit *Windows*, po kështu të instaluar arkitektura të kombinuara *web server* dhe interpretues të gjuhës skript në server.
  - Materiale elektronike në mbështetje të trajtimit të modulit.
  - Materiale të printuara në mbështetje të trajtimit të modulit.
-