

2nd Newsletter



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Fokusi mbi Kurrikulën CULT: inovimi i arsimit përmes Artit, Kulturës dhe Teknologjisë



Të nderuar kolegë dhe palë të interesuara.

Kemi kënaqësinë të ndajmë me ju buletin e dytë të Projektit CULT (Kulturë & Teknologji), duke e përqendruar këtë edicion tek një nga arritjet kryesore të tij: zhvillimi i një Kurrikule novatore të Arsimit të Lartë, e konceptuar për të ndërthurur njohuritë artistiko-kulturore me teknologjitë e avancuara digjitale.

Kurrikula CULT është ndërtuar për t'i pajisur studentët me aftësi ndërdisiplinore dhe tërthore, duke i përgatitur ata të punojnë në industri kulturore dhe krijuese gjithnjë e më të digjitalizuara. Vizioni i saj është i qartë: të ndërthurë artin, kulturën dhe teknologjinë në një rrugëtim arsimor që nxit krijimtarinë, të menduarit kritik dhe inovacionin, duke reduktuar në të njëjtën kohë pabarazitë gjinore në disiplinat STEM.

Pse një Kurrikulë CULT?

Në një kontekst ku digjitalizimi ndikon thellësisht në vlerësimin, ruajtjen dhe përdorimin e pasurive kulturore, CULT ofron një përgjigje përmes:

- Pajisjes së studentëve me kompetenca në Realitetin Virtual dhe të Shtuar, Inteligjencë Artificiale, Web 3D, komunikim imersiv dhe dizajn videogamesh të aplikuara në trashëgiminë kulturore.
- Përgatitjes së tyre për të operuar në mjedise ndërkombëtare dhe ndërkulturore, duke promovuar gjithëpërfshirjen dhe aksesueshmërinë.

Inkurajimit të vajzave me formim në shkencat humane për të ndjekur rrugë të orientuara në STEM, duke përmirësuar mundësitë e tyre për punësim dhe mbështetur barazinë gjinore në profesionet digjitale.



Struktura e kurrikulës

Kurrikula CULT përfshin module të tilla si:

- Teknologjitë Digjitale për Trashëgiminë Kulturore: eksplorimi i mjeteve për digjitalizimin, ruajtjen dhe shpërndarjen e pasurive të trashëgimisë.
- Teknologjitë për Realitetin e Zgjeruar (XR): zhvillimi i përvojave imersive për komunikim kulturor.
- Web 3D dhe Komunikimi Imersiv: krijimi i mjediseve digjitale interaktive dhe tërheqëse.
- Inteligjenca Artificiale për Inovacionin në Trashëgiminë Digjitale: integrimi i IA për gjenerimin e përmbajtjes krijuese dhe tregimin e historive kulturore.
- Dizajni dhe Zhvillimi i Lojërave për Trashëgiminë Kulturore: dizajnimi i lojërave me qëllim edukues që promovojnë narrativat kulturore përmes përvojave mësimore të gamifikuara.

Çdo modul është konceptuar me objektiva të qarta mësimore, punëtori praktike dhe qasje ndërdisiplinore për të forcuar përgatitjen profesionale, krijimtarinë dhe mendësinë inovative.



Çfarë pritet më tej?

Po organizohen dhe zbatohen punëtori për të mbështetur dizajnimin dhe përpunimin e moduleve të Kurrikulës. Këto punëtori angazhojnë pedagogë, ekspertë dhe studentë në aktivitete bashkë-krijuese, duke siguruar që përmbajtja mësimore t'u përgjigjet në mënyrë efektive nevojave të tregut, zhvillimeve teknologjike dhe pritshmërive të profesionistëve të ardhshëm të kulturës.



Qëndroni të informuar



Falenderojmë të gjithë partnerët për përkushtimin e tyre të vazhdueshëm dhe presim me padurim të ndajmë me ju rezultatet e radhës dhe mundësitë për bashkëpunim në fuqizimin e brezit të ardhshëm të inovatorëve kulturorë dhe teknologjikë.



**RRI I PËRDITËSUAR ME
AKTIVITETET E KULTIT!**



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

