

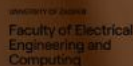
DORACAKU I MËSIMDHËNIES SË FRYMËZUAR NGA ARTI.

Udhëzues metodologjik për
mësimdhënësit



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.



Autorët:

Luz Dary Ramirez Franco – Universiteti i Valencias

Pau Rausell - Universiteti i Valencias

Francesc Andreu Felipe Campillo - Universiteti i Valencias

Maja Barac - Universiteti i Valencias

Alfonso Santaniello - Conform S.c.a.r.l

Tommaso Santaniello - Conform S.c.a.r.l

Tomislav Jagušć – Universiteti i Zagrebit

Juraj Dončević - Universiteti i Zagrebit

Bartol Boras - Universiteti i Zagrebit

Dorotea Potoč Starčević - Universiteti i Zagrebit

Orkidea Xhaferaj – Qendra Shkencë dhe Inovacion për Zhvillim - SCiDEV

Flavio Corradini- Universiteti i Kamerinos

Barbara Re - Universiteti i Kamerinos

Jessica Piccioni – Universiteti i Kamerinos

Endrit Xhina – Universiteti i Tiranës

Suela Maxhelaku - Universiteti i Tiranës

Ilma Lili - Universiteti i Tiranës

Anxhela Kosta - Universiteti i Tiranës

Jean-Christophe Boisse – Universiteti Côte d’Azur

Marc Marti – Universiteti Côte d’Azur

Charles Meyer - Universiteti Côte d’Azur

Guillem Bacete – Culturalink

Sendy Ghirardi – Culturalink

Përmbajtja

1. HYRJE	6
2. BAZAT	8
2.1. Procesi i Coaching-ut si Kornizë Pedagogjike	8
2.1.1. Përmbledhje e Coaching-ut në Arsim	8
2.1.2. Kompetencat Themelore të Coaching-ut	11
2.1.3. Integrimi i Coaching-ut në Lehtësimin e Punëtorive Krijuese	12
2.2. Coaching-u i Bazuar në Art	13
2.2.1. Përkufizimi i Coaching-ut të Bazuar në Art	13
2.2.2. Origjina dhe qasjet ndërkombëtare	14
2.2.3. Parimet teorike: të nxënit i trupëzuar, mendimi vizual, metaforat, rrëfimi i historive	15
2.3. Përdorimi i arteve në kulturën inteligjente	16
2.3.1. Artet dhe krijimtaria për inovacionin kulturor	17
2.3.2. Si të stimulohet ideimi i zgjidhjeve dixhitale	18
2.3.3. Artet si nxitës i tranzicionit social, dixhital dhe të gjelbër (Tranzicioni i Trefishtë)	20
2.4. Roli i Mësimdhënësit	21
2.4.1. Teknikat e dëgjimit, stimulimit dhe reflektimit	21
2.4.2. Gjithëpërfshirja dhe lidhshipi femëror: Aktivizimi i proceseve krijuese	23
2.5. Fazat e Rugëtimit të Coaching-ut Bazuar në Art (Për çdo nënseksion, përfshini gjithmonë shembuj)	25
2.5.1. Faza 1 – Zgjimi: Zgjimi krijues	26
2.5.2. Faza 2 – Eksplorimi: Eksplorimi artistik dhe teknologjik	27
2.5.3. Faza 3 – Fokusimi: Përkufizimi i konceptit	28
2.5.4. Faza 4 – Krijimi: Prototipizimi krijues	29
2.5.5. Faza 5 – Reflektimi: Vlerësimi dhe të nxënit	29
2.6. Teknika dhe Mjete të Bazuara në Art (Për çdo nënseksion, përfshini gjithmonë shembuj)	30
2.6.1. Metodologjitë vizuale (kolazhi, moodboard-i, hartat vizuale)	32
2.6.2. Praktika teatrale dhe të bazuara në trup	35
2.6.3. Shkrimi krijues dhe rrëfimi i historive	37
2.6.4. Metaforat dhe objektet evokuese	39
2.6.5. Metodatat e strukturuar (Disney Strategy, Six Thinking Hats, Artistic Design Thinking)	41
3. RRUGËTIMI I INTEGRUAR ME MODULET E TRAJNIMIT	43

3.1. Struktura e Rugëtimit të të Nxënit	43
3.1.1. Si të lidhen modulet me Projektin Përfundimtar	44
3.1.2. Rezultatet e Pritshme për Çdo Modul	45
3.2. Aktivitetet e Bazuara në Art sipas Modul	47
3.2.1. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 1 – Rrëfimi dixhital i historive për trashëgiminë kulturore	47
3.2.2. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 2 – Teknologjitë për Realitetin e Zgjeruar	59
3.2.3. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 3 – Web 3D dhe Komunikimi Gjithëpërfshirës	62
3.2.4. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 4 – Inteligjenca Artificiale për Inovacionin e Trashëgimisë Dixhitale	63
3.2.5. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 5 – Dizajni dhe Zhvillimi i Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore	65
3.2.6. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 6 – Përfshirja e Vajzave në Teknologji	67
4. TË NXËNIT E BAZUAR NË PUNË DHE ANALIZA ORGANIZATIVE	71
4.1 Seancat e të nxënit e bazuar në punë	72
4.1.1. Roli i NBP në Rugëtim	72
4.1.2. Marrëdhënia midis Trajnimit, Kompanisë dhe Kulturës	73
4.2. Analiza As-Is / To-Be	74
4.2.1. Objektivat	74
4.2.2. Mjetet	74
4.2.3. Analiza e Brendshme	79
4.2.4. Analiza e Jashtme	81
4.2.5. Maturia Dixhitale dhe Gatishmëria e Gjellbër	83
4.2.6. Ndërtimi i Skenarit To-Be	83
4.2.7. Shembull real	86
5. PROJEKTI PËRFUNDIMTAR	88
5.1 Objektivat e Punës së Projektit	88
5.1.1. Qëllimet e trajnimit	90
5.1.2. Kompetencat e zhvilluara	91
5.1.3. Rezultatet e pritshme	92
5.1.4. Roli i mësimdhënësit në proces	93
5.2 Struktura e Punës me Projekt: 8 Fazat Operacionale	93
5.2.1. Faza 1 – Identifikimi i Asetit Kulturor	93

5.2.2. Faza 2 – Analiza As-Is	94
5.2.3. Faza 3 – Vizioni To-Be dhe Harta e Mundësive	94
5.2.4. Faza 4 – Stimulimi Krijues (coaching-u i bazuar në art)	94
5.2.5. Faza 5 – Koncepti i Zgjidhjes Dixhitale/të Gamifikuar	94
5.2.6. Faza 6 – Prototipizimi Dixhital	95
5.2.7. Faza 7 – Testimi dhe Validimi	95
5.2.8. Faza 8 – Portofoli dhe Dokumentimi Përfundimtar	96
5.3 Standardet e Cilësisë së Punës me Projekt	96
5.3.1. Relevanca Kulturore	96
5.3.2. Inovacioni Teknologjik	96
5.3.3. Përdorimi i Teknikave të Bazuara në Art	97
5.3.4. Cilësia e Dizajnit (UX, Përfshirja, Angazhimi)	97
5.3.5. Përafrimi me Analizën As-Is / To-Be	97
5.3.6. Ndikimi në Tranzicionin e Dyfishtë	97
5.3.7. Cilësia e Dokumentimit	98
5.4 Produktet e Detyrueshme për Dorëzim	98
5.4.1. Fleta e Asetit Kulturor	98
5.4.2. Analiza As-Is/To-Be	109
5.4.3. Dokumenti i Konceptit	118
5.4.4. Prototipi dixhital ose i gamifikuar	125
5.4.5. Portofoli krijues-teknologjik	141
5.4.6. Pitch-i Përfundimtar	153
5.5 Integrimi me Modulet e TIK-ut	161
5.5.1. Si kontribuon çdo modul në zgjidhje	161
5.5.2. Mjetet dhe teknologjitë e disponueshme	166
5.5.2.1 Parimi i përgjithshëm pedagogjik	166
5.6 Shembuj të Punës me Projektin	232
5.6.1 Funkcioni pedagogjik i shembujve të Punës me Projektin	232
5.6.2 Si të lexohen shembujt e Punës me Projekt	233
5.6.3. Rasti 1 – Videolojë e drejtuar nga AR për ruajtjen e Trashëgimisë Kulturore jomateriale dhe materiale (UNIZG)	233
5.6.4. Rasti 2 – Aplikacion AR për një Ritual Tradicional (CONFORM)	236

5.6.5. Rasti 3 – Instalacion interaktiv mbi veshjen tradicionale valenciane në L'ETNO (C-LINK)	249
5.6.6. Rasti 4 – Chatbot me IA për një Muze Lokal (UT)	252
5.6.7. Rasti 5 – Tur Virtual i Kopshtit Botanik (UNICAM)	257
5.6.8. Rasti 6 – Punë me Projekt – Kujtesë e Zgjeruar: Shtresat Kohore të Bombas Gens (UV)	263
5.6.9. Rasti 7 – Villa Fragonard, një aplikacion i gamifikuar për vizita të pavarura: Mystery at the Fragonard villa	271
5.6.10. Rasti 8 – Rrëfimi Dixhital i Historive për Mbrojtjen e Trashëgimisë Kulturore në Durrës, Shqipëri - SciDEV	273
2. Deklaratë mbi IA-në Gjenerative	281
3. Referenca	281

1. HYRJE

“DORACAKU I MËSIMDHËNIES SË FRYMËZUAR NGA ARTI. Udhëzues metodologjik për mësimdhënësit” është një instrument që plotëson dhe zhvillon një kurrikulë të bazuar në Shkencë, Teknologji, Inxhinieri, Art dhe Matematikë (STEAM) në fushën e kulturës dhe trashëgimisë. Ai është zhvilluar në kuadër të projektit CULT – Culture & Technology për të mbështetur mësimdhënësit në orientimin e studentëve gjatë projektimit të zgjidhjeve dixhitale dhe të gamifikuara për trashëgiminë kulturore.

Qasja e tij metodologjike bazohet në përdorimin e kombinuar të coaching-ut të bazuar në art, të nxënit të bazuar në lojëra dhe të nxënit të bazuar në punë. Këto qasje nuk paraqiten si teknika të ndara, por si mënyra plotësuese për orientimin e proceseve të të nxënit që kërkojnë reflektim, eksperimentim dhe zgjidhje të aplikuar të problemeve. Coaching-u ofron një kornizë për procesin e të nxënit, ndërsa mjete të tilla si As-Is/To-Be ofrojnë një kornizë për zhvillimin e projektit përfundimtar. Brenda kësaj kornize, praktikat artistike shërbejnë si urë lidhëse midis dimensionit kulturor e humanistik dhe atij teknologjik, dhe përdoren për të nxitur ndërgjegjësimin, mendimin kritik dhe eksplorimin krijues nga një perspektivë STEAM. Kjo qasje bazohet në modelin e të nxënit përmes përvojës të Kolb-it, i cili rikonfiguron marrëdhënien mësimdhënës-student dhe përkufizohet si udhëzim jodirektiv që e vendos studentin si agjent aktiv në zhvillimin e vet. Qasjet e bazuara në lojëra nxisin pjesëmarrjen dhe dizajnin iterativ. Gamifikimi justifikohet si një mekanizëm për të nxitur të nxënit pjesëmarrës. Sfida pedagogjike qëndron në balancimin e saktësisë historike me mekanikat e ndërveprimit, duke bërë mundësuar që narrativat komplekse të përkthehen në përvoja interaktive që lehtësojnë angazhimin emocional dhe kritik të audiencës. Së fundi, NBP dhe analiza organizative e lidhin të nxënit në klasë me kontekste reale organizative dhe kulturore, duke i kushtuar vëmendje të veçantë analizës As-Is/To-Be si një mjet i strukturuar për diagnostikimin e konteksteve dhe identifikimin e mundësive për përmirësim. Të gjitha së bashku, këto elemente ofrojnë një bazë pedagogjike për nxitjen e krijimtarisë, duke ruajtur njëkohësisht një fokus të qartë të zbatimi dhe transferueshmëria e njohurive teknologjike të fituara në mjedise reale kulturore.

Doracaku u drejtohet kryesisht mësimdhënësve, trajnerëve dhe lehtësuesve të përfshirë në arsimimin e studentëve me formim kulturor, krijues ose ndërdisiplinor. Ai mund të jetë një manual veçanërisht i rëndësishëm në kontekste ku studentët nuk vijnë domosdoshmërisht nga formime të orientuara drejt STEM-it dhe, për këtë arsye, përfitojnë nga një mbështetje e strukturuar, por fleksibël, kur trajtojnë inovacionin dixhital, analizën kulturore dhe dizajnin e zgjidhjeve. Në këtë kontekst, doracaku kontribuon gjithashtu në fuqizimin e grave në TIK duke theksuar pedagogjitë gjithëpërfshirëse, besimin krijues dhe aktivizimin e pjesëmarrjes së grave në proceset e inovacionit kulturor të ndërmjetësuar nga teknologjia.

Manuali është hartuar për t'u përdorur si burim planifikimi dhe si udhëzues praktik gjatë lehtësimit, zhvillimit të projekteve dhe vlerësimit. Në praktikë, manuali duhet të përdoret si referencë hap pas hapi përgjatë gjithë rrugëtimit të të nxënit, duke mbështetur mësimdhënësit në strukturimin e aktiviteteve, orientimin e reflektimit dhe shoqërimin e studentëve gjatë zhvillimit të projekteve të tyre. Ky dizajn metodologjik siguron tejkalimin e teorisë, duke e përgatitur mësimdhënësin të orkestrojë një mjedis të nxëni që kulmon në një ndërhyrje profesionale të prekshme.

Manuali është strukturuar në pesë seksione. Pas hyrjes, Seksioni 2 ofron bazat konceptuale dhe metodologjike, duke përfshirë coaching-un si kornizë pedagogjike, coaching-un e bazuar në art, rolin e lehtësuesit, fazat e rrugëtimit të coaching-ut bazuar në art, si dhe një shumëllojshmëri teknikash dhe mjetesh. Ky seksion përcakton kornizën pedagogjike që duhet të udhëheqë trajnimin bazë dhe përcakton rolin e “mësimdhënësit-coach” si lehtësues i procesit. Seksioni 3 i lidh këto baza me modulet e trajnimit të paraqitura në kurrikulën STEAM dhe demonstroi se si aktivitetet e bazuara në art mund të mbështesin të nxënëit përgjatë gjithë programit. Seksioni 4 prezanton të nxënëit e bazuar në punë (work based learning) si mjet diagnostikues. Mësimdhënësit do t’i udhëzojnë studentët në përdorimin e analizës “As-Is / To-Be” për të vlerësuar organizata reale kulturore, duke identifikuar boshllëqet midis situatës aktuale dhe potencialit për inovacion dixhital dhe të gjelbër. Seksioni 5 udhëzon zhvillimin e projektit përfundimtar, duke përfshirë fazat e tij, standardet e cilësisë, rezultatet e detyrueshme për dorëzim dhe deri në tetë studime rasti që ofrojnë shembuj zbatimi, të cilët mund të udhëzojnë dhe frymëzojnë si mësimdhënësit, ashtu edhe studentët. Projekti përfundimtar përbën një simulim profesional gjithëpërfshirës dhe praktik që integron të gjitha aftësitë e fituara për të projektuar një prototip funksional, teknikisht, kulturalisht dhe etikisht të qëndrueshëm.

Ky doracak është prodhuar si pjesë e projektit CULT – Culture & Technology (2024-1-IT02-KA220-HED-000249904), i bashkëfinancuar nga Programi Erasmus+ i Komisionit Evropian dhe i zbatuar nga një konsorcium prej tetë partnerësh: Universiteti i Kamerinos dhe CONFORM S.c.a.r.l., Culturalink, Econcult (Universiteti i Valencias), Universiteti i Tiranës, SCiDEV, Universiteti i Zagrebit dhe Universiteti i Côte d’Azur. Projekti paraqet një program trajnimi të fokusuar në fushën e kulturës dhe trashëgimisë nga një perspektivë STEAM, duke mundësuar krijimin e përvojave më gjithëpërfshirëse, të personalizuar dhe të pasuruara shqisor.

Projekti synon të paraqesë një kurrikulë STEAM të synuar për gratë me formim në shkencat humane, duke plotësuar njohuritë e tyre të mëparshme me kompetenca teknologjike dhe duke u mundësuar atyre të zhvillojnë zgjidhje dixhitale dhe të gamifikuara për komunikimin dhe promovimin e trashëgimisë kulturore materiale dhe jomateriale. Kurrikula përbëhet nga gjashtë module teknike trajnimi të organizuara rreth katër llojeve kompetencash: kompetenca analitike (Modul 1 dhe 2), kompetenca teknike (Modul 3, 4 dhe 5), kompetenca krijuese si dimension ndërsektorial dhe kompetenca etike (Modul 6), duke siguruar përfshirje dhe barazi gjinore në proceset e dizajnit. Përveç kësaj, kurrikula përfshin tetë module mikromësimi dhe një skenar të gamifikuar për të mbështetur zhvillimin e aftësive dixhitale të studentëve në kontekst kulturor. Doracaku është hartuar për të lehtësuar planifikimin, zhvillimin dhe vlerësimin e rrugëve të të nxënëit të përfshira në module, në modulet e mikromësimit dhe në skenarin e gamifikuar.

Brenda ekosistemit të industrive kulturore dhe krijuese, dixhitalizimi nuk duhet kuptuar thjesht si ndryshim i mediumit, por si ripërcaktim strukturor i proceseve përmes të cilave kultura krijohet, interpretohet dhe legjitimohet. Në këtë kontekst, doracaku propozon që artet të veprojnë si ndërmjetës për integrimin e dimensionit social, duke kontribuar në një “Tranzicion të Trefishtë”: dixhital, të gjelbër dhe social. Inovacioni kulturor arrin qëndrueshmëri kur efikasiteti teknologjik balancohet me përgjegjësinë mjedisore dhe drejtësinë sociale, duke e transformuar kulturën në një sistem dinamik kuptimesh dhe pjesëmarrjeje. Ndikimi arsimor i doracakut synon të përforcojë përdorimin pedagogjik të metodave të bazuara në art, të mbështesë valorizimin dixhital të trashëgimisë kulturore, ndërmjetësimin e ndërgjegjshëm teknologjik dhe të promovojë forma gjithëpërfshirëse inovacioni të përafruara me objektivat e tranzicionit social, dixhital dhe ekologjik, duke mbrojtur autenticitetin kulturor nga qasjet thjesht teknokratike.

Vizioni përfundimtar i këtij doracaku pasqyrohet në dy dimensione kryesore. Për mësimdhënësin, ai mbështet zhvillimin e tij si lehtësues reflektues që adopton një qasje jodirektive dhe nxit mjedise arsimore që mundësojnë të nxënë të thellë dhe kuptimplotë. Për studentët, ai kontribuon në zhvillimin e një identiteti profesional të përgjegjshëm, të aftë për të projektuar zgjidhje që respektojnë autenticitetin kulturor dhe promovojnë përfshirjen. Duke i trajtuar hendekët gjinorë si rezultat të paragjyqimeve sistemike dhe jo të mangësive individuale, doracaku mbështet zhvillimin e agjencisë interpretuese të studentëve, duke siguruar që inovacioni kulturor të mbetet me në qendër njeriun, etik dhe i qëndrueshëm me kalimin e kohës.

2. BAZAT

2.1. Procesi i Coaching-ut si Kornizë Pedagogjike

Brenda debateve bashkëkohore mbi inovacionin arsimor, **coaching-u është shfaqur si një qasje pedagogjike e rëndësishme për mbështetjen e proceseve komplekse të të nxënit**, veçanërisht atyre që synojnë zhvillimin e kompetencave transversale, krijimtarisë dhe autonomisë së studentit. Integrimi i tij në kontekste arsimore i përgjigjet nevojës për të tejkaluar modelet e mësimdhënies të fokusuara ekskluzivisht në transmetimin e përmbajtjes, duke përparuar drejt qasjeve që e konceptojnë të nxënit si një proces aktiv, reflektues dhe të vendosur në kontekst.

Nga pikëpamja pedagogjike, coaching-u arsimor nuk duhet kuptuar si një teknikë e izoluar ose si një mjet motivues ndihmës, por **si një kornizë pedagogjike gjithëpërfshirëse që strukturon marrëdhënien arsimore dhe orienton hartimin e përvojave të të nxënit**. Kjo kornizë përputhet me parimet e konstruktivizmit, të nxënit përmes përvojës dhe pedagogjive me në qendër personin, për aq sa e vendos studentin si agjent aktiv në ndërtimin e njohurive dhe në zhvillimin e vet personal e profesional.

Procesi i coaching-ut mbështetet në supozimin se të nxënit përfshin **ndërgjegjësimin për përvojën vetjake, angazhimin në reflektim kritik mbi të dhe mobilizimin e burimeve personale për veprim të qëllimshëm**. Këto dimensione janë veçanërisht të spikatura në kontekste arsimore të karakterizuara nga pasiguria, eksplorimi dhe hapja, si **ato që lidhen me krijimtarinë, praktikat artistike dhe projektimin e zgjidhjeve inovative**. Në mjedise të tilla, të nxënit nuk ndjek trajektore lineare dhe as rezultate plotësisht të paracaktuara; përkundrazi, ai lind nga ndërveprimi dinamik midis përvojës, reflektimit dhe eksperimentimit.

Adoptimi i coaching-ut si kornizë pedagogjike nënkupton gjithashtu një rikonfigurim të rolit të mësimdhënies. Edukatorët tejkalojnë pozicionin ekskluziv të transmetuesve të njohurive për **të marrë një rol të fokusuar në shoqërimin e procesit të të nxënit, duke krijuar qëllimisht kushte që nxisin reflektimin, dialogun dhe autonominë e studentit**. Ky ndryshim mbështet procese arsimore të orientuara drejt zhvillimit holistik të studentëve, **duke integruar dimensionet njohëse, emocionale dhe metakognitive** që janë thelbësore për adresimin e sfidave bashkëkohore në arsim dhe inovacion kulturor.

2.1.1. Përmbledhje e Coaching-ut në Arsim

Coaching-u arsimor mund të përkufizohet si një proces i strukturuar shoqërimi pedagogjik, i projektuar për të lehtësuar të nxënit, për të nxitur zhvillimin personal dhe për të mbështetur arritjen e qëllimeve kuptimplota brenda konteksteve arsimore. Në dallim nga qasjet direktive ose kryesisht instruksionale, coaching-u mbështetet në një marrëdhënie johierarkike dhe dialoguese, në të cilën studentët marrin një rol aktiv dhe të përgjegjshëm në përcaktimin, monitorimin dhe rregullimin e proceseve të tyre të të nxënit.

Një përkufizim i cituar gjerësisht dhe me ndikim e karakterizon coaching-un si “çlirimin e potencialit të një personi për të maksimizuar performancën e tij, duke e ndihmuar të mësojë në vend që t’i mësohet” (Whitmore, 2017). Ky formulim është veçanërisht i rëndësishëm për arsimin, për aq sa e riorienton veprimin pedagogjik larg transmetimit të përgjigjeve të paracaktuara dhe drejt zhvillimit sistematik të potencialit të studentëve—një supozim që rezonon me pedagogjitë me në qendër studentin dhe qasjet e bazuara në kompetenca.

Nga pikëpamja teorike, coaching-u arsimor mbështetet në kontribute të konsoliduara si nga psikologjia, ashtu edhe nga teoria arsimore. Psikologjia humaniste, siç artikullohet nga Rogers (1961), thekson vlerën pedagogjike të një marrëdhënieje arsimore të bazuar në empati, vlerësim pozitiv të pakushtëzuar dhe autenticitet—kushte që mundësojnë ndodhjen e të nxënës kuptimplotë. Në mënyrë plotësuese, modeli i të nxënës përmes përvojës i Kolb-it (1984) ofron një lente konceptuale të fortë përmes së cilës coaching-u mund të kuptohet si një cikël iterativ që integron përvojën konkrete, vëzhgimin reflektues, konceptualizimin abstrakt dhe eksperimentimin aktiv, duke lidhur kështu përvojën dhe veprimin përmes reflektimit të strukturuar.

Kërkimet empirike tregojnë më tej se coaching-u i zbatuar në mjedise arsimore lidhet me zhvillimin e variablave kyç që kanë të bëjnë me të nxënësit, duke përfshirë motivimin, vetërregullimin, vetëefikasitetin dhe angazhimin akademik, si te studentët, ashtu edhe te edukatorët (Grant, 2014; van Nieuwerburgh, 2012). Gjetje të tilla kanë kontribuar në përfshirjen progresive të praktikave të coaching-ut në arsimin e lartë dhe në programe trajnimi që synojnë forcimin e kompetencave transversale, kapaciteteve të lidhshme dhe krijimtariisë.

Nga një perspektivë rigoroze konceptuale, coaching-u arsimor duhet të dallohet qartë nga praktika të afërta si tutorizimi, mentorimi dhe konsulenca (shih Tabelën 1). Coaching-u nuk nënkupton ofrimin e zgjidhjeve ose të këshillave eksperte; përkundrazi, ai karakterizohet nga një qëndrim jodirektiv, nga qëndërsia e studentit në vendimmarrje dhe nga përdorimi sistematik i dialogut reflektues si katalizator për të nxënësit dhe veprimin. Ky dallim është thelbësor për të mbrojtur koherencën pedagogjike të coaching-ut dhe për të parandaluar përdorimet reduktuese ose instrumentale të konceptit.

Tabela 1. Krahësimi i tutorizimit, mentorimit, konsulencës dhe coaching-ut

	Tutoring	Mentoring	Consulting	Coaching (Educational)
 Main aim	Support academic learning	Support development through experience	Provide expert solutions	Facilitate learning and awareness
 Relationship	Hierarchical	Asymmetrical	Hierarchical	Non-hierarchical
 Role of educator	Instructor / guide	Role model / advisor	Expert / problem-solver	Facilitator of reflection
 Solutions	Provided by tutor	Suggested by mentor	Proposed by consultant	Generated by the learner
 Level of directivity	High	Medium	High	Low (non-directive)
 Learner's role	Follows guidance	Learns from advice	Implements recommendations	Takes responsibility for learning

Made with  Napkin

Në kontekste arsimore krijuese dhe të bazuara në art, coaching-u është veçanërisht i përshtatshëm për të mbështetur proceset e eksplorimit, shprehjes simbolike dhe krijimit të kuptimit, në të cilat të nxënit lind përmes përvojës dhe interpretimit personal. Rrjedhimisht, coaching-u arsimor mund të konceptohet si një kornizë pedagogjike e fortë për projektimin e përvojave të të nxënit të orientuara drejt krijimtarisë, inovacionit dhe zhvillimit holistik të studentëve.

2.1.2. Kompetencat Themelore të Coaching-ut

Adoptimi i coaching-ut si kornizë pedagogjike brenda konteksteve arsimore krijuese kërkon identifikimin e saktë të kompetencave themelore që mbështesin praktikën e tij. Këto kompetenca nuk duhet të konceptohen si një grup teknikash të veçuara, por si kapacitete të integruara relacionale, njohëse dhe etike që i japin strukturë dhe koherencë procesit të shoqërimit të të nxënit.

Literatura e specializuar mbi coaching-un arsimor thekson në mënyrë të vazhdueshme se këto kompetenca janë të orientuara drejt nxitjes së ndërgjegjësimit, të nxënit autonom dhe zhvillimit të potencialit të studentëve, në përputhje me qasjet pedagogjike me në qendër personin dhe modelet e të nxënit përmes përvojës (Whitmore, 2017; van Nieuwerburgh, 2012). Në punëtoritë krijuese të frymëzuara nga arti, këto kompetenca marrin rëndësi të veçantë, pasi mjedise të tilla të të nxënit janë në thelb të hapura, jolineare dhe të karakterizuara nga eksplorimi dhe paqartësia.

1. Një kompetencë themelore brenda coaching-ut arsimor është aftësia për të krijuar një marrëdhënie pedagogjike të bazuar në **besim dhe siguri psikologjike**. Ky themel relacional u mundëson studentëve të angazhohen në rrezikmarrje krijuese, të eksperimentojnë me ide që lindin gjatë procesit dhe të artikulojnë interpretime personale pa frikën e gjykimit. Kërkimet në coaching-un arsimor theksojnë se cilësia e kësaj marrëdhënieje luan rol vendimtar në promovimin e të nxënit kuptimplotë dhe në mbështetjen e zhvillimit të autonomisë së studentit (Bécart & Ramírez Garrido, 2016).
2. **Dëgjimi aktiv dhe i thellë** përbën një tjetër kompetencë themelore të coaching-ut. Kjo aftësi përfshin vëmendjen jo vetëm ndaj përmbajtjes së shprehur qartë në diskursin e studentëve, por edhe ndaj kuptimeve të nënkuptuara, emocioneve, metaforave dhe modeleve narrative që shfaqen përmes përvojës. Në kontekste të të nxënit krijues dhe të bazuar në art, dëgjimi aktiv është veçanërisht i rëndësishëm për njohjen e proceseve simbolike që janë pjesë përbërëse e mendimit krijues dhe e ndërtimit të kuptimit (Valcárcel Marsà, 2014).
3. Coaching-u arsimor mbështetet gjithashtu në mënyrë qendrore në **formulimin e pyetjeve të hapura, reflektuese dhe gjeneruese**. Pyetje të tilla nuk kanë funksione vlerësuese ose direktive; përkundrazi, ato janë projektuar për të zgjeruar perspektivat e studentëve, për të nxitur reflektimin kritik dhe për të stimuluar mendimin divergjent. Literatura e identifikon këtë formë pyetjesh si një mekanizëm kyç për mbështetjen e të nxënit përmes përvojës dhe vetërregullimit të proceseve të të nxënit (Kolb, 1984; Whitmore, 2017).
4. Një tjetër kompetencë thelbësore lidhet me **lehtësimin e qartësimit të qëllimeve dhe planifikimit të veprimit**, duke respektuar në mënyrë të vazhdueshme autonominë e studentit. Në kontekste arsimore, kjo kompetencë përfshin mbështetjen e studentëve në artikullimin e qëllimeve kuptimplota të të nxënit dhe në identifikimin e strategjive koherente për veprim, ndërkohë që ata marrin përgjegjësi për trajektorët e tyre të të nxënit. Evidencat empirike sugjerojnë se ky orientim kontribuon në zhvillimin e motivimit dhe vetëefikasitetit (Grant, 2014).

5. Së fundi, **menaxhimi etik i procesit të coaching-ut** është i domosdoshëm. Kjo përfshin respektimin e kufijve të rolit të mësimeve-mësuesi-coach, mbrojtjen e konfidencialitetit dhe koherencën midis parimeve pedagogjike dhe praktikës arsimore. Praktika etike në coaching-un arsimor siguron që procesi të mbetet i përqendruar te të nxënësit dhe zhvillimi i studentëve, duke parandaluar kështu përdorimet instrumentale ose përshkruese të shoqërimit pedagogjik (ASESCO, 2018).

2.1.3. Integrimi i Coaching-ut në Lehtësimin e Punëtorive Krijuese

Integrimi i coaching-ut në lehtësimin e punëtorive krijuese përfshin një qasje metodologjike të përqendruar në shoqërimin e procesit të të nxënësit, në vend që të përqendrohet në transmetimin e përmbajtjeve fikse ose të paracaktuara. Brenda fushës së këtij manuali, coaching-u konceptohet si një kuadër pedagogjik për lehtësimin, i cili udhëheq hartimin, zbatimin dhe vlerësimin e punëtorive të frymëzuara nga arti, të synuara për zhvillimin e potencialit krijues të nxënësve.

Punëtoritë krijuese të bazuara në praktikën artistike përbëjnë mjedise të të nxënësit që janë veçanërisht të përshtatshme për zbatimin e coaching-ut, pasi karakterizohen nga eksplorimi, eksperimentimi dhe ndërtimi i kuptimit. Në kontekste të tilla, roli i edukatorit ripërcaktohet si ai i një mësuesi-coach, përgjegjësia parësore e të cilit është të krijojë kushte që nxësin reflektimin, dialogun dhe autonominë e nxënësve, pa drejtuar ose paracaktuar rezultatet e procesit krijues.

Literatura mbi coaching-un arsimor në kuadër të edukimit artistik thekson se coaching-u mundëson artikullimin e përvojës artistike me proceset e reflektimit të vetëdijshëm, duke mbështetur të nxënësit që buron nga vetë përvoja, në vend që të mbështetet ekskluzivisht te artefakti përfundimtar (Valcárcel Marsà, 2012). Ky artikullim është veçanërisht i rëndësishëm në punëtoritë e orientuara drejt dizajnit të zgjidhjeve të bazuara në lojëra për komunikimin e aseteve kulturore të prekshme dhe jomateriale, ku procesi krijues është po aq i rëndësishëm nga pikëpamja pedagogjike sa edhe produkti që rezultojn prej tij.

Nga pikëpamja metodologjike, lehtësimi i punëtorive krijuese përmes coaching-ut organizohet rreth cikleve iterative të përvojës dhe reflektimit, në përputhje me modelet e të nxënësit eksperimental. Mësuesi-coach harton situata të të nxënësit që ftojnë në eksperimentim artistik, lehtëson hapësira për dialog reflektues dhe i shoqëron nxënësit në identifikimin e rezultateve të të nxënësit që shfaqen gjatë procesit dhe të fushave të mundshme për përmirësim, ndërsa shmang qëllimisht imponimin e interpretimeve të jashtme ose gjykimeve vlerësuese (Kolb, 1984).

Brenda kuadrit të të nxënësit e bazuar në punë, coaching-u përmbush një funksion shtesë si mjet për analizën e konteksteve të botës reale. Përmes pyetjeve të strukturuar dhe dinamikave të udhëhequra të reflektimit, mësuesi-coach i mbështet nxënësit në shqyrtimin e organizatave kulturore “siç janë” dhe në përfytyrimin e skenarëve “siç mund të jenë”, duke mundësuar kështu identifikimin e fushave për përmirësim që lidhen me tranzicionin e dyfishtë, i cili përfshin si dimensionin dixhital, ashtu edhe atë të qëndrueshmërisë. Kjo qasje kontribuon në zhvillimin e kompetencave analitike, krijuese dhe strategjike, të cilat janë thelbësore për inovacionin kulturor.

2.2. Coaching-u i Bazuar në Art

2.2.1. Përkufizimi i Coaching-ut të Bazuar në Art

Coaching-u i bazuar në art konceptohet si një qasje brenda coaching-ut arsimor dhe zhvillimit profesional, e cila integron praktikën artistike dhe burimet estetike si ndërmjetësuese të procesit reflektues, me synimin për të nxitur ndërgjegjësimin, krijimin e kuptimit dhe orientimin e qëllimshëm drejt veprimit. Ky konceptim bazohet në qasjet bashkëkohore ndaj të nxënit, të cilat e kuptojnë atë si një proces eksperimental (Kolb, 1984), të vendosur në kontekst dhe të lidhur ngushtë me përvojën e jetuar, ku reflektimi shtrihet përtej gjuhës verbale dhe të menduarit ekskluzivisht propozicional (Barsalou, 2008; Arnheim, 1969).

Nga kjo perspektivë, përdorimi i burimeve artistike në coaching i përgjigjet nevojës për të përfshirë mënyra alternative të përfaqësimit dhe të kuptuarit të përvojës, të afta për të aksesuar dimensionet perceptuese, emocionale dhe simbolike që jo gjithmonë mund të shpreheshin lehtësisht me fjalë. Kërkimet mbi të menduarit vizual dhe njohjen e mishëruar kanë treguar se perceptimi, veprimi dhe imagjinata përbëjnë forma legjitime të arsyesimit dhe gjenerimit të njohurive, veçanërisht të rëndësishme në kontekste të të nxënit kompleks dhe të ndryshimit personal ose profesional (Arnheim, 1969; Barsalou, 2008).

Nga pikëpamja teorike, coaching-u i bazuar në art mund të përkufizohet si një proces shoqërimi jodrejtues, i cili përdor krijimtarinë artistike—vizuale, narrative, metaforike ose të mishëruar—si një mjet epistemologjik për të eksternalizuar përvojën subjektive, për të eksploruar dimensionet e heshtura të njohurive dhe për të lehtësuar proceset e rikuptimësimit. Në përputhje me parimet e coaching-ut humanist dhe arsimor, kjo qasje e pozicionon coachee-n si agjent aktiv në procesin e vet të të nxënit dhe zhvillimit, duke nxitur reflektimin autonom dhe përgjegjësinë për veprimin (Rogers, 1961; Whitmore, 2017).

Në këtë kontekst, arti nuk konceptohet si përmbajtje dhe as si qëllim arsimor, por si një mjet i kërkimit reflektues të integruar në strukturën e procesit të coaching-ut. Ky funksion ndërmjetësues i artit është dokumentuar gjerësisht në fushën e kërkimit të bazuar në art, ku kapaciteti i tij për të gjeneruar njohuri, për të lehtësuar të kuptuarit e përvojës dhe për të prodhuar forma të reja kuptimi është i mirëvendosur (Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Një bazë qendrore e kësaj qasjeje qëndron në teorinë e të nxënit eksperimental, e cila e koncepton të nxënit si një proces ciklik që artikulon përvojën konkrete, reflektimin, konceptualizimin dhe eksperimentimin aktiv (Kolb, 1984). Praktikën artistike e përforcojnë këtë cikël duke ofruar forma të prekshme dhe simbolike të përfaqësimit të përvojës, duke mundësuar vëzhgimin, analizën dhe riinterpretimin e saj nga perspektiva të shumëfishta.

Po kështu, coaching-u i bazuar në art mbështetet në nocionin e të menduarit vizual, sipas të cilit imazhet dhe perceptimi nuk janë thjesht mbështetje ilustruese për mendimin, por forma arsyesimi me kapacitetin për të strukturuar dhe transformuar përvojën (Arnheim, 1969). Produktet artistike të gjeneruara gjatë procesit të coaching-ut funksionojnë kështu si objekte simbolike që i bëjnë të dukshme modelet, tensionet dhe mundësitë për ndryshim, duke lehtësuar një reflektim më të thellë dhe të vendosur në kontekst.

Puna me metaforat dhe narrativat përbën një tjetër bosht teorik kyç. Teoria e metaforës konceptuale pohon se individët e kuptojnë dhe e organizojnë përvojën e tyre përmes sistemeve metaforike që formësojnë mënyrat e tyre të të menduarit dhe të vepruarit (Lakoff & Johnson, 2003). Nga kjo perspektivë, qasjet narrative ndaj coaching-ut theksojnë rëndësinë e rishikimit dhe rindërtimit të historive personale dhe profesionale si rrugë drejt të nxënit dhe zhvillimit (Drake, 2007; Stelter, 2014). Praktikën artistike e intensifikojnë këtë proces duke ofruar mbështetje simbolike që lehtëson shfaqjen, eksplorimin dhe rikonfigurimin e këtyre narrativave.

Nga pikëpamja empirike, studime të ndryshme kanë treguar se coaching-u i bazuar në art nxit nivele të larta reflektimi duke promovuar eksplorimin emocional, tolerancën ndaj paqartësisë dhe gjenerimin e njohurive të reja përmes krijimit simbolik (Ramos-Volz, 2018; van Coller-Peter & Olinger, 2022). Mjete specifike, si kolazhi, janë analizuar si burime efektive për përfaqësimin e proceseve komplekse dhe për mbështetjen e qartësisë së objektivave, vendimeve dhe tranzicioneve profesionale (Watts, 2023).

2.2.2. Origjina dhe qasjet ndërkombëtare

Coaching-u i bazuar në art duhet kuptuar si rezultat i një konvergjence progresive të traditave teorike dhe praktike të zhvilluara në kontekste të ndryshme ndërkombëtare, dhe jo si shfaqje e një metodologjie autonome ose të vetëmjaftueshme. Konfigurimi i tij mbështetet në koncepte të të nxënës dhe të zhvillimit njerëzor që ndajnë një kuptim jodirektiv, përvojësor dhe të vendosur në kontekst të njohurive, ku reflektimi ndërtohet përmes interpretimit të përvojës së jetuar. Ky orientim mbështetet në teorinë e të nxënës përmes përvojës, në kërkimin e bazuar në art dhe në qasjet narrative ndaj ndryshimit, të cilat së bashku ofrojnë një bazë epistemologjike koherente për këtë fushë (Kolb, 1984; Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Një nga pararendësit kryesorë të coaching-ut të bazuar në art gjendet në evoluimin e coaching-ut si praktikë arsimore dhe profesionale, veçanërisht në kontekstet anglo-saksone dhe evropiane. Që nga formulimet e tij më të hershme, coaching-u është konceptualizuar si një proces shoqërimi që synon lehtësimin e të nxënës, ndërgjegjësimin dhe veprimin të vetëdrejtuar, duke e zhvendosur fokusin nga transmetimi i përmbajtjes drejt përgjegjësisë së individit për procesin e vet të zhvillimit (Rogers, 1961; Whitmore, 2017). Ky kuadrim konceptual është veçanërisht i rëndësishëm në mjedise krijuese dhe arsimore të karakterizuara nga eksplorimi, pasiguria dhe mungesa e zgjidhjeve të paracaktuara.

Një bosht i dytë themelor mund të identifikohet në konsolidimin ndërkombëtar të metodologjive të bazuara në art, të cilat e njohin artin si një mënyrë legjitime kërkimi dhe prodhimi të njohurive. Brenda kësaj perspektive, praktikat artistike funksionojnë si procese kërkimore të afta për të integruar përvojën, reflektimin dhe të kuptuarit në mënyrë joreduktuese. Kontributet e Barone dhe Eisner (2012) dhe Leavy (2015) kanë qenë veçanërisht me ndikim në vendosjen e legjitimitetit epistemologjik të artit brenda konteksteve arsimore dhe formuese, duke ofruar kështu një bazë të fortë teorike për përfshirjen e tij si ndërmjetës reflektues në proceset e të nxënës dhe zhvillimit.

Në mënyrë paralele, qasjet narrative, metaforike dhe vizuale ndaj të nxënës dhe ndryshimit kanë luajtur një rol vendimtar në formësimin e zhvillimit ndërkombëtar të kësaj fushe. Teoria e metaforës konceptuale tregon se individët e strukturojnë të kuptuarit e botës dhe i orientojnë veprimet e tyre përmes sistemeve metaforike që janë të ngulitura thellë në proceset njohëse (Lakoff & Johnson, 2003). Po kështu, qasjet narrative ndaj coaching-ut theksojnë rolin e historive personale dhe profesionale në ndërtimin e identitetit dhe kuptimit, duke nxjerrë në pah potencialin e tyre transformues kur i nënshtrohen shqyrtimit kritik dhe refleksiv (Drake, 2007; Stelter, 2014).

Brenda këtij kuadri më të gjerë, kontributet e mendimit vizual dhe njohjes së trupëzuar kanë qenë veçanërisht të rëndësishme. Arnheim (1969) argumenton se perceptimi vizual përbën një formë mendimi me kapacitet strukturues dhe gjenerues, ndërsa Barsalou (2008) tregon se proceset njohëse janë të lidhura në mënyrë të brendshme me perceptimin, veprimin dhe përvojën trupore. Së bashku, këto perspektiva përforcojnë legjitimitetin e përfshirjes së imazheve, lëvizjes dhe krijimit simbolik si burime qendrore për reflektim dhe të nxënë në kontekste arsimore, organizative dhe profesionale.

Artikulli i qartë i këtyre traditave fillon të marrë formë në propozime që integrojnë praktikën artistike në procese coaching-u të orientuara drejt zhvillimit personal dhe profesional. Ramos-Volz (2018) ofron një nga formulimet e

para sistematike të një modeli që përdor krijimin simbolik si mjet për të eksploruar proceset e ndryshimit dhe tranzicionit. Studime të mëvonshme, si ai i van Coller-Peter dhe Olinger (2022), kontribuojnë me prova empirike lidhur me kushtet dhe faktorët që intensifikojnë proceset reflektuese kur praktikat artistike përfshihen në ndërhyrje të bazuara në shoqërim.

Nga një perspektivë ndërkombëtare, këto qasje janë zhvilluar kryesisht brenda konteksteve që lidhen me arsimin e lartë, zhvillimin organizativ, lidhshmërinë dhe trajnimin krijues, me kontribute veçanërisht të forta nga traditat anglo-saksone dhe evropiane dhe me një zgjerim gradual drejt mjedisëve të tjera kulturore. Në vend që të përbëjë një shkollë mendimi të unifikuar ose homogjene, coaching-u i bazuar në art kuptohet më mirë si një fushë në zhvillim dhe e ndjeshme ndaj kontekstit, e karakterizuar nga integrimi koherent i kornizave teorike të konsoliduara mirë.

Në përfundim, origjina dhe qasjet ndërkombëtare të coaching-ut të bazuar në art mund të kuptohen si rezultat i një konvergjence traditash që ndajnë një konceptim të të nxënës si përvojë reflektuese, e vendosur në kontekst dhe e ndërmjetësuar simbolikisht. Kjo perspektivë gjenealogjike bën mundëson që coaching-u i bazuar në art të pozicionohet si një evolucion koherent, dhe jo si një inovacion ad hoc, i kontributeve që janë validuar gjerësisht brenda fushave të coaching-ut, arsimit dhe metodologjive të bazuara në art.

2.2.3. Parimet teorike: të nxënës i trupëzuar, mendimi vizual, metaforat, rrëfimi i historive

Coaching-u i bazuar në art mbështetet në një grup parimesh teorike që zgjerojnë kuptimet tradicionale të të nxënës dhe ndryshimit, duke njohur se krijimi i kuptimit nuk kufizohet te arsyetimi verbal dhe propozicional. Nga kjo perspektivë, trupi, perceptimi, imazheria, simbolizmi dhe narrativa luajnë një rol përbërës në proceset reflektuese. Ky orientim mbështetet nga teoria e të nxënës përmes përvojës (Kolb, 1984), zhvillimet në njohjen e trupëzuar (Barsalou, 2008) dhe kërkimi i bazuar në art, i cili legjitimon gjuhët estetike si mënyra të prodhimit të njohurive (Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Të nxënës i trupëzuar dhe njohja e vendosur në kontekst

Të nxënës i trupëzuar bazohet në premisën se proceset njohëse janë të lidhura në mënyrë të brendshme me përvojën trupore, perceptuese dhe afektive. Teoria e njohjes së bazuar në përvojë parashtron se të kuptuarit dhe arsyetimi përfshijnë aktivizimin e simulimeve shqisore dhe motorike të ankoruara në përvojën e jetuar, dhe jo manipulimin ekskluziv të përfaqësimeve abstrakte (Barsalou, 2008). Kjo kornizë ofron një bazë të fortë teorike për metodologjitë që integrojnë materiale, veprim dhe perceptim si mbështetje për reflektimin, pasi mundëson qasjen në dimensione të nënkuptuara të njohurive që janë të vështira për t'u artikulluar vetëm përmes gjuhës analitike.

Të menduarit vizual

Të menduarit vizual përbën një mënyrë arsyetimi që organizon përvojën përmes konfigurimeve perceptuese dhe marrëdhënieve hapësinore. Arnheim (1969) tregoi se perceptimi vizual është një formë mendimi me aftësinë për të abstraktuar dhe strukturuar kuptimin, duke sfiduar kështu nënrenditjen tradicionale të imazhit ndaj gjuhës. Nga ky këndvështrim, prodhimet vizuale funksionojnë si artefakte njohëse që e nxjerrin përvojën jashtë subjektit dhe lehtësojnë analizën reflektuese duke bërë të dukshme modelet, tensionet dhe hierarkitë e nënkuptuara të ngulitura në situata komplekse.

Metafora dhe struktura konceptuale e kuptimit

Teoria e metaforës konceptuale mban qëndrimin se mendimi njerëzor organizohet përmes sistemeve metaforike që strukturojnë të kuptuarit e përvojës dhe orientojnë veprimin. Lakoff dhe Johnson (2003) treguan se metaforat

nuk janë mjete retorike ndihmëse, por mekanizma njohës themelorë që formësojnë kornizat interpretuese përmes të cilave përkufizohen problemet dhe mundësitë. Puna reflektuese me metaforat mundëson identifikimin dhe riorganizimin e këtyre kornizave, një proces që intensifikohet kur metaforat materializohen në forma vizuale ose simbolike që mund të shqyrtohen dhe transformohen.

RRëfimi i historive dhe ndërtimi i kuptimit

Narrativa përbën një mënyrë qendrore përmes së cilës organizohet përvoja dhe ndërtohet identiteti. Bruner (1990) argumentoi se mendimi narrativ i jep koherencë dhe vazhdimësi përvojës, duke plotësuar arsyetimin logjik-paradigmatik. Brenda fushës së coaching-ut, qasjet narrative kanë treguar se proceset e ndryshimit përfshijnë rishikimin dhe rikonfigurimin e historive personale dhe profesionale që strukturojnë perceptimet e individëve për veten dhe mjediset e tyre (Drake, 2007). Perspektiva narrative-bashkëpunuese e zhvilluar nga Stelter (2014) thekson natyrën dialoguese të ndërtimit të kuptimit, duke e pozicionuar rrëfimin e historive si një hapësirë për eksplorim reflektues të orientuar drejt veprimit.

Artikulimi i parimeve

Të marra së bashku, këto parime ofrojnë një bazë teorike koherente për të kuptuar vlerën e coaching-ut të bazuar në art. Të nxënit i trupëzuar e mbështet punën me përvojën trupore dhe shqisore; mendimi vizual legjitimon nxjerrjen jashtë subjektit dhe riorganizimin e marrëdhënieve komplekse; metafora shpjegon strukturën konceptuale të kuptimit dhe potencialin e saj transformues; ndërsa narrativa shpjegon proceset përmes të cilave ndërtohen identiteti dhe orientimi drejt veprimit. Ky artikull mundëson që praktikantët artistikë të pozicionohen si ndërmjetës të bazuar konceptualisht për thellimin e reflektimit dhe shoqërimin e proceseve të të nxënit dhe ndryshimit në kontekste arsimore dhe profesionale.

Të nxënit i trupëzuar, mendimi vizual, metafora konceptuale dhe narrativa së bashku përbëjnë një kornizë teorike të integruar që shpjegon funksionin e praktikave artistike si ndërmjetës të reflektimit dhe krijimit të kuptimit. Nga njohja e trupëzuar dhe vizuale (Arnheim, 1969; Barsalou, 2008), përmes strukturimit metaforik të mendimit (Lakoff & Johnson, 2003), deri te organizimi narrativ i përvojës dhe identitetit (Bruner, 1990; Drake, 2007; Stelter, 2014), këto parime e mbështesin coaching-un e bazuar në art si një qasje përvojësore dhe të ndërmjetësuar simbolikisht, në përputhje me një konceptim të të nxënit të orientuar drejt reflektimit dhe veprimit (Kolb, 1984).

2.3. Përdorimi i arteve në kulturën inteligjente

Koncepti i kulturës inteligjente vendoset në ndërthurjen midis menaxhimit të njohurive kulturore, proceseve të ndërmjetësimit simbolik dhe kapaciteteve teknologjike që riformësojnë prodhimin, qarkullimin dhe përjetimin e kulturës në mjediset bashkëkohore dixhitale dhe urbane. Megjithatë termi nuk ka arritur ende një përkufizim të vetëm dhe të stabilizuar në literaturën akademike, një numër në rritje kërkimesh bashkohen në kuadrin e tij si një paradigmë në zhvillim që shpjegon rikonfigurimin e ekosistemeve kulturore përmes dinamikave të ndërveprimit, pjesëmarrjes dhe bashkë-prodhimit të kuptimit të ndërmjetësuar nga teknologjitë dixhitale (Romero López, 2018).

Brenda studimeve kulturore dixhitale dhe qasjeve transdisiplinore ndaj kulturës dhe teknologjisë, kultura inteligjente lidhet me largimin nga modelet lineare të transmetimit kulturor drejt sistemeve të hapura dhe të rrjetëzuara, ku ndërthuren forma artistike, teknologjike dhe sociale të njohurive. Në këtë kuptim, Romero López (2018) argumenton se transformimi dixhital nuk përfshin thjesht një ndryshim mediumi, por një ripërcaktim strukturor të proceseve përmes të cilave kultura krijohet, interpretohet dhe legjitimohet. Ky ndryshim mundëson

korniza transdisiplinore që integrojnë praktikën artistike, inovacionin teknologjik dhe reflektimin kritik si dimensione të ndërlidhura të prodhimit kulturor.

Perspektivat plotësuese mbi transformimin dixhital theksojnë se intelijenca kulturore nuk qëndron kryesisht në infrastrukturën teknologjike, por në aftësinë e sistemeve kulturore për të gjeneruar procese reflektuese, adaptive dhe bashkëpunuese. Procese të tilla aktivizojnë trashëgiminë kulturore, si materiale, ashtu edhe jomateriale, si burim dinamik për prodhimin e njohurive, formimin e identitetit dhe kohezionin social brenda konteksteve urbane komplekse (García Canclini, 2014; Romero López, 2018). Nga ky këndvështrim, kultura inteligjente nxjerr në plan të parë dimensionet marrëdhënore dhe procesuale të kulturës si nxitës kryesorë të reziliencës dhe qëndrueshmërisë urbane.

Në kontekstin e qyteteve inteligjente, kultura inteligjente njihet gjithnjë e më shumë si një komponent qendror i zhvillimit urban të qëndrueshëm, duke kontribuar në cilësinë e jetës, angazhimin qytetar dhe inovacionin social. Kultura, pra, nuk konceptohet më si një sektor i veçantë politikash, por si një dimension integral i strategjive urbane që artikulojnë teknologjinë, krijimtarinë dhe qytetarinë. Këto strategji i njohin praktikën kulturore si katalizatorë të proceseve pjesëmarrëse, të të nxënimit kolektiv dhe të inovacionit të mbështetur në realitetin social (Angelidou et al., 2017).

Në këtë sfond, artet dalin si një shtyllë strukturore e kulturës inteligjente, për aq sa ofrojnë burime epistemologjike dhe metodologjike të afta për të trajtuar kompleksitetin kulturor përmes mënyrave përvojësore, simbolike dhe kritike të kërkimit. Praktikën artistike mundësojnë eksplorimin dhe përfaqësimin e realiteteve kulturore komplekse përmes formave jo vetëm diskursive, duke mbështetur kështu procese reflektimi dhe krijimi kuptimi që janë qendrore për transformimin dixhital dhe urban (Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Nga këndvështrimi i të nxënimit përmes përvojës, njohuritë ndërtohen përmes angazhimit aktiv me përvojën, duke integruar veprimin, reflektimin dhe konceptualizimin brenda cikleve iterative të të nxënimit (Kolb, 1984). Praktikën artistike i intensifikojnë këto procese duke gjeneruar përvoja shqisore dhe simbolike që e nxjerrin kuptimin jashtë subjektit, zbulojnë marrëdhënie të nënkuptuara dhe mundësojnë që sistemet kulturore të riinterpretohen nga perspektiva të shumta. Qasje të tilla janë veçanërisht të rëndësishme brenda kornizave të kulturës inteligjente, ku inovacioni kulturor varet nga mënyra të hapura, eksploruese dhe të orientuara drejt veprimit të të nxënimit.

Për më tepër, njohuritë nga mendimi vizual dhe njohja e trupëzuar përforcojnë legjitimitetin e arteve si ndërmjetës njohës në ekosisteme kulturore komplekse. Perceptimi vizual përbën një formë mendimi me kapacitet strukturues dhe gjenerues, ndërsa njohja kuptohet si e bazuar në mënyrë themelore në përvojën e trupëzuar dhe të vendosur në kontekst (Arnheim, 1969; Barsalou, 2008). Këto baza teorike mbështesin përdorimin e praktikave artistike për të analizuar, projektuar dhe transformuar ekosistemet kulturore inteligjente në një mënyrë që përputhet me qasjet me në qendër njeriun dhe të orientuara drejt qëndrueshmërisë.

Prandaj, kultura inteligjente mund të përkufizohet në mënyrë operationale si një qasje që e konceptualizon kulturën si një sistem dinamik të prodhimit të njohurive dhe kuptimit, të aktivizuar përmes proceseve teknologjike, sociale dhe simbolike të ndërlidhura. Brenda kësaj kornize, artet luajnë një rol qendror si ndërmjetës epistemologjikë dhe metodologjikë, duke kontribuar në inovacionin kulturor përmes praktikave reflektuese dhe pjesëmarrëse të përafruara me objektivat e zhvillimit urban të qëndrueshëm.

2.3.1. Artet dhe krijimtaria për inovacionin kulturor

Inovacioni kulturor, brenda kornizës së kulturës inteligjente, mbështetet në aftësinë e arteve dhe proceseve krijuese për të gjeneruar mënyra të reja të prodhimit, ndërmjetësimit dhe përvetësimit kulturor. Nga kjo

perspektivë, inovacioni nuk kufizohet në futjen e teknologjive, por përfshin transformimin e kuptimeve, praktikave dhe marrëdhënieve kulturore, veçanërisht brenda konteksteve dixhitale dhe urbane të ndërlidhura (Canclini, 2007).

Në kontekstin evropian, politikat kulturore kanë theksuar vazhdimisht se sektorët kulturorë dhe krijues kontribuojnë në inovacion dhe punësim për aq sa integrojnë krijimtarinë artistike, bashkëpunimin ndërsektorial dhe adoptimin strategjik të mjediseve dixhitale. Komisioni Evropian ka theksuar se kapaciteti inovues i sektorit kulturor qëndron në potencialin e tij për të gjeneruar formate, përvoja dhe modele të reja të vlerës kulturore, sociale dhe ekonomike që shkojnë përtej një arsytimi ngushtësisht teknologjik (European Commission, 2010, 2012).

Nga ky këndvështrim, krijimtaria artistike nuk duhet kuptuar vetëm si shprehje simbolike, por si mekanizëm për eksplorim dhe dizajn kulturor. Artet mundësojnë eksperimentimin me narrativa, dispozitivë dhe formate që riorganizojnë marrëdhëniet midis krijimit, audiencave dhe vlerës kulturore brenda ekosistemeve kulturore të lidhura. AC/E Digital Culture Yearbook 2016 dokumenton se si praktikat artistike në kontekste dixhitale nxisin inovacionin kulturor duke transformuar mënyrat e krijimit, qarkullimit dhe përvojës kulturore, ndërkohë që njëkohësisht promovojnë procese eksperimentimi dhe të nxëni në të gjithë ekosistemin kulturor (Acción Cultural Española, 2016).

Ky potencial intensifikohet më tej në mjedise urbane kur kultura konceptohet si dimension strukturor i qytetit inteligjent. Brenda kësaj kornize, artet kontribuojnë me metodologji që aktivizojnë pjesëmarrjen, imagjinatën qytetare dhe ndërtimin e identiteteve të përbashkëta, duke e orientuar kështu inovacionin kulturor drejt rezultateve që gjenerojnë vlerë publike (Allam & Newman, 2018). Nga një perspektivë operacionale, qasjet e qeverisjes kulturore inteligjente dhe menaxhimit të kulturës inteligjente të propozuara nga Milkintas (2020a, 2020b) krijojnë një lidhje koherente midis krijimtarisë artistike dhe modeleve të menaxhimit kulturor të përshtatura për mjedise inteligjente, duke ruajtur njëkohësisht specifikën kulturore në kontrast me qasjet thjesht teknokratike.

Më konkretisht, inovacioni kulturor që lidhet me trashëgiminë artikullohet përmes formave të reja të interpretimit publik dhe ndërmjetësimit kulturor që integrojnë teknologjitë dixhitale me proceset krijuese. Kërkimet mbi trashëgiminë brenda kornizave të qyteteve inteligjente tregojnë se përvojat interaktive, narrativat dixhitale dhe dispozitivët e avancuar të ndërmjetësimit mundësojnë një rikonfigurim të marrëdhënies midis së kaluarës, hapësirës dhe qytetarisë, duke konsoliduar një fushë të inovacionit kulturor të vendosur në kontekst në ndërthurjen e arteve, teknologjisë dhe kontekstit urban (Angelidou et al., 2017; Batchelor et al., 2021).

Të marra së bashku, artet dhe krijimtaria përbëjnë një komponent qendror të inovacionit kulturor në kontekstet e kulturës inteligjente, pasi ofrojnë gjuhë, metodologji dhe dispozitivë që mundësojnë forma transformimi kulturor të orientuara drejt pjesëmarrjes, qëndrueshmërisë dhe gjenerimit të vlerës publike.

2.3.2. Si të stimulohet ideimi i zgjidhjeve dixhitale

Brenda inovacionit kulturor, ideimi kuptohet si një fazë e procesit të dizajnit e orientuar drejt gjenerimit, eksplorimit dhe zhvillimit të alternativave në përgjigje të një sfide të përcaktuar qartë. Literatura e karakterizon ideimin si një lëvizje divergjente-konvergjente: fillimisht, hapësira e mundësive zgjerohet qëllimisht; më pas, opsionet përzgjidhen dhe rafinohen përmes kriterëve të qarta (Dorst, 2011; Kimbell, 2011). Rrjedhimisht, ideimi nuk nënkupton prodhimin spontan të ideve, por përbën një praktikë të strukturuar që integron krijimtarinë, analizën dhe vendimmarrjen e informuar.

Zgjidhjet dixhitale, nga ana tjetër, mund të konceptualizohen si konfigurime socio-teknike që kombinojnë teknologjitë dixhitale me praktikatat organizative, kulturore dhe të lidhura me përdorimin, me qëllim gjenerimin e vlerës. Nga perspektiva e studimeve të inovacionit dixhital, karakteristikat e tyre përcaktuese qëndrojnë te riprogramueshmëria dhe te artikulumit i shumë shtresave, si pajisjet, rrjetet, shërbimet dhe përmbajtja, funksionaliteti dhe kuptimi i të cilave lindin përmes ndërveprimit me përdoruesit dhe kontekstet (Yoo et al., 2010). Brenda sektorit kulturor, zgjidhje të tilla funksionojnë si pajisje ndërmjetësuese që mbështesin interpretimin, përvojën dhe pjesëmarrjen; rrjedhimisht, cilësia e tyre varet jo vetëm nga performanca teknike, por edhe nga koherenca simbolike dhe përshtatshmëria kontekstuale.

Një pikënisje e fortë për ideimin është dizajni me në qendër njeriun, i cili kërkon që procesi i dizajnit të mbështetet në nevojat, pritshmëritë dhe kontekstet e përdorimit të përdoruesve, si dhe që ky kuptim të integrohet në cikle iterative dizajni dhe vlerësimi (International Organization for Standardization [ISO], 2019). I zbatuar në kontekste kulturore, ky orientim nënkupton kuadrin e sfidave në terma të përvojës kulturore, si të kuptuarit, pjesëmarrja, aksesueshmëria dhe përfshirja, dhe jo si brief-e teknologjike të përcaktuara ngushtësisht.

Në hapësira problemore komplekse, cilësia e ideimit ndikohet fuqishëm nga kuadrin. Vendosja e lidhjeve kuptimplota midis qëllimeve, vlerave dhe kufizimeve ndihmon në shmangien e mbylljes së parakohshme të hapësirës së zgjidhjeve dhe e drejton eksplorimin krijues drejt alternativave relevante (Dorst, 2011). Brenda kësaj kornize, design thinking ofron strategji procedurale që ruajnë gjerësinë eksploruese pa cenuar rigorozitetin vlerësues: gjenerohen opsione të shumta dhe më pas ato vlerësohen sipas kritereve të vlerës dhe fizibilitetit (Brown, 2008).

Provat nga kërkimi mbi bashkë-krijimin dhe dizajnin me pjesëmarrje tregojnë se ideimi forcohet kur përfshin perspektiva të larmishme dhe njohuri të vendosura në kontekst. Përfshirja e përdoruesve, ndërmjetësve dhe aktorëve nga ekosistemi kulturor zgjeron repertorin e alternativave dhe mbështet zhvillimin e propozimeve që u përgjigjen më mirë kushteve kontekstuale (Sanders & Stappers, 2008). Metodologjikisht, faza divergjente i jep përparësi sasisë dhe larmisë, ndërsa faza konvergjente fut kritere për të përzgjedhur dhe zhvilluar më tej propozimet. Kjo logjikë përputhet me traditat e konsoliduara të gjenerimit të ideve, të ndjekura nga vlerësimi dhe rafinimi i arsyetuar (Osborn, 1953; Brown, 2008).

Në zhvillimin e zgjidhjeve dixhitale, prototipizimi funksionon si mënyrë të menduari dhe jo thjesht si një hap përgatitor drejt zbatimit. Prototipet materializojnë supozimet dhe i bëjnë vendimet kryesore të dizajnit të hapura për shqyrtim kritik përpara se të angazhohen burime të rëndësishme. Literatura klasike e dizajnit i dallon prototipet sipas aspektit që synojnë të eksplorojnë, si roli ose funksioni, pamja dhe ndjesia e përdorimit, ose zbatimi, duke mundësuar kështu krijimin e prototipeve të drejtuara nga qëllimi dhe jo të maketeve gjenerike (Houde & Hill, 1997). Në mënyrë plotësuese, prototipet mund të funksionojnë si filtra, duke ngushtuar hapësirën e dizajnit, ose si manifestime që shprehin dhe mundësojnë diskutim kritik të ideve të dizajnit, duke mbështetur kështu reflektimin dhe progresin brenda procesit të dizajnit (Lim et al., 2008).

Ideimi konsolidohet përmes vlerësimit iterativ, ku njohuritë e nxjerra nga testimi dhe vëzhgimi riintegrohen në procesin e dizajnit dhe informojnë vendimet e mëvonshme. Në kontekste kulturore, vlerësimi duhet të shtrihet përtej lehtësisë së përdorimit për të përfshirë kritere të lidhura me ndërmjetësimin, si qartësia interpretuese, përfshirja, përshtatshmëria narrative dhe cilësia e përvojës. Këto kritere janë në përputhje me parimet e dizajnit me në qendër njeriun (ISO, 2019) dhe me praktikatat e bashkë-dizajnit (Sanders & Stappers, 2008). Në këtë mënyrë, ideimi i zgjidhjeve dixhitale konfigurohet si një cikël të nxëni dhe përshtatjeje që rrit relevancën kulturore dhe cilësinë e përgjithshme të përvojës së propozuar.

2.3.3. Artet si nxitës i tranzicionit social, dixhital dhe të gjelbër (Tranzicioni i Trefishtë)

Tranzicioni që po formëson aktualisht politikat evropiane të kulturës, inovacionit dhe arsimit nuk mund të përshkruhet më në mënyrë të mjaftueshme thjesht si dixhital dhe ekologjik. Gjithnjë e më shumë, ai kuptohet si një tranzicion i trefishtë, në të cilin transformimi dixhital, qëndrueshmëria mjedisore dhe përfshirja sociale janë procese që e kushtëzojnë ndërsjellë njëra-tjetrën, dhe jo procese sekuenciale ose shtesë. Larg funksionimit si dinamika të pavarura ose thjesht teknike, këto transformime kërkojnë ndryshim të thellë kulturor që prek mënyrat e prodhimit, përfaqësimit, pjesëmarrjes dhe qeverisjes. Brenda këtij skenari, artet dhe krijimtaria marrin një rol strukturor si nxitës të aftë për të artikuluar inovacionin teknologjik, qëndrueshmërinë dhe kuptimin social, duke ofruar korniza interpretuese dhe të orientuara drejt veprimit që shkojnë përtej një konceptimi instrumental të inovacionit.

Nga perspektiva e tranzicionit dixhital, praktikat artistike luajnë një rol vendimtar në ndërmjetësimin kulturor dhe social të teknologjisë. Dixhitalizimi në fushën kulturore nuk kufizohet në adoptimin e mjeteve ose platformave; ai përfshin krijimin e gjuhëve, formateve dhe dispozitivëve përvojësorë të rinj që riformësojnë marrëdhëniet midis krijimit, ndërmjetësimit, institucioneve dhe audiencave. Në këtë kuptim, artet funksionojnë si hapësira eksperimentimi kritik, ku teknologjitë vihen në pyetje, riinterpretohen dhe risemantizohen, duke nxitur procese të përvetësimit social të bazuara në pjesëmarrje, aksesueshmëri dhe krijim kuptimi, dhe jo thjesht në efikasitet teknik.

Ky funksion ndërmjetësues bëhet veçanërisht i rëndësishëm kur inovacioni dixhital ndërthuret me çështje të përfshirjes dhe pabarazisë. Kërkimi mbi transformimin socio-teknik tregon se efektiviteti dhe legjitimiteti i sistemeve dixhitale varen jo vetëm nga performanca, por edhe nga kuptueshmëria e tyre kulturore, orientimi etik dhe përputhja me praktikën dhe vlerat sociale. Praktikën artistike kontribuojnë me metodologji dhe gjuhë simbolike që mundësojnë eksplorimin e këtyre dimensioneve në mënyra të vendosura në kontekst dhe reflektive, duke mbështetur forma të inovacionit dixhital që janë të kuptueshme, gjithëpërfshirëse dhe të përgjegjshme shoqërisht, dhe jo shfrytëzuese ose përjashtuese.

Sa i përket tranzicionit ekologjik, artet ofrojnë një kontribut të veçantë në të kuptuarit dhe politizimin e sfidave mjedisore. Në kontrast me diskursin e dominuar nga të dhënat teknike ose treguesit abstraktë, praktikën artistike i përkthejnë çështjet komplekse socio-ekologjike, si metabolizmi urban, qëndrueshmëria kulturore ose shpërndarja e pabarabartë e rreziqeve mjedisore, në narrativa, imazhe dhe përvoja shqisore të afta për të mobilizuar reflektim kolektiv dhe angazhim qytetar. Kjo aftësi për të aktivizuar interpretimin simbolik është thelbësore për nxitjen e ndryshimit kulturor të qëndrueshëm, i kuptuar jo vetëm si përshtatje sjelljeje, por si rikonfigurim i vlerave, përgjegjësisë dhe imagjinareve të përbashkëta.

Dimensioni social i tranzicionit është veçanërisht i dukshëm aty ku transformimet dixhitale dhe ekologjike ndërthuren me çështje të aksesit, pjesëmarrjes dhe drejtësisë. Praktikën artistike dhe krijuese kontribuojnë në bërjen të dukshme të implikimeve sociale të ndryshimit teknologjik dhe mjedisor, duke hapur hapësira për dialog, bashkë-krijim dhe të nxënë kolektiv. Në këtë kuptim, artet veprojnë jo vetëm si mjete komunikimi, por si infrastruktura marrëdhënore që mbështetin besimin, përfshirjen dhe angazhimin demokratik, kushte që njihen gjithnjë e më shumë si parakushte për legjitimitetin dhe qëndrueshmërinë e tranzicionit. Një ilustrim praktik i kësaj qasjeje të integruar mund të gjendet në nisma kulturore të zhvilluara brenda ekosistemeve kulturore inteligjente, ku praktikën artistike ndihmojnë në lidhjen e inovacionit teknologjik, qëndrueshmërisë dhe pjesëmarrjes sociale.

Shembull – Artet në ekosisteme kulturore inteligjente

Në disa kontekste të qyteteve inteligjente dhe të qeverisjes kulturore, praktikën artistike dhe krijuese ofrojnë një shembull të dobishëm se si dimensionet dixhitale, ekologjike dhe sociale të tranzicionit mund të lidhen në praktikë. Në vend që të fokusohen vetëm te efikasiteti teknologjik, këto nisma kombinojnë mjetet dixhitale me interpretimin e trashëgimisë, pjesëmarrjen qytetare dhe objektivat e orientuara drejt qëndrueshmërisë. Në këtë mënyrë, artet ndihmojnë në ndërmjetësimin midis inovacionit, kuptimit kulturor dhe angazhimit publik, duke treguar se si projektet kulturore mund të kontribuojnë njëkohësisht në përfshirjen sociale, ndërgjegjësimin mjedisor dhe format e zhvillimit të mbështetura nga teknologjia dixhitale (Angelidou et al., 2017; Milkintas, 2020a, 2020b).

Nga pikëpamja metodologjike, praktikat artistike dhe krijuese i shtojnë vlerë të veçantë ideimit dhe dizajnit të zgjidhjeve dixhitale të orientuara drejt qëndrueshmërisë dhe përfshirjes. Në koherencë me qasjet e design thinking dhe bashkë-krijimit, artet lehtësojnë mendimin divergjent, eksperimentimin dhe prototipizimin, mundësuar që problemet komplekse socio-teknike të trajtohen përmes perspektivave jolineare dhe me në qendër njeriun. Këto metodologji janë veçanërisht të rëndësishme në projektet e inovacionit kulturor, ku kuptimi simbolik, cilësia e përvojës dhe relevanca sociale janë qendrore për procesin e dizajnit.

Në kontekste arsimore dhe trajnimi, konceptimi i arteve si forcë shtytëse e tranzicionit të trefishtë e përforcon rolin e tyre në zhvillimin e kompetencave kyçe të nevojshme për të trajtuar sfidat bashkëkohore. Integrimi i praktikave artistike në mjedise të të nxënës të lidhura me inovacionin kulturor mbështet zhvillimin e mendimit kritik, krijimtarisë, shkrim-leximit dixhital, ndërgjegjësisë ekologjike dhe përgjegjësisë sociale, kompetenca që janë të ndërlidhura thellësisht brenda proceseve të transformimit dixhital, të gjelbër dhe social. Nga kjo perspektivë, artet nuk funksionojnë thjesht si mjete të aplikuara, por si korniza epistemologjike që u mundësojnë studentëve të kuptojnë, të lundrojnë dhe të orientojnë kompleksitetin e natyrshëm në këto tranzicione të ndërthurura (Kolb, 1984; López, 2018).

Nga kjo perspektivë integruuese, artet mund të kuptohen si një nxitës themelor i tranzicionit dixhital, ekologjik dhe social, për aq sa katalizojnë procese të inovacionit kulturor, ndërmjetësojnë simbolikisht kompleksitetin dhe krijojnë hapësira eksperimentimi për modele zhvillimi më të qëndrueshme dhe gjithëpërfshirëse. Kontributi i tyre nuk qëndron vetëm në adoptimin e teknologjive dixhitale ose në trajtimin tematik të qëndrueshmërisë, por në aftësinë e tyre për të rikonfiguruar imagjinaret, praktikat dhe marrëdhëniet, një kusht i domosdoshëm për të siguruar që tranzicioni të zhvillohet si një transformim shoqërisht legjitim, i bazuar në kulturë dhe afatgjatë, dhe jo si një rregullim thjesht teknik.

2.4. Roli i Mësimdhënësit

2.4.1. Teknikat e dëgjimit, stimulimit dhe reflektimit

Brenda qasjeve të coaching-ut arsimor dhe coaching-ut të bazuar në art, roli i mësimdhënësit conceptualizohet si një dispozitiv pedagogjik i ndërmjetësisë reflektues. Funksioni i tij shkon përtej transmetimit të përmbajtjes ose drejtimit të aktivitetit krijues, duke u përqendruar në vend të kësaj te orkestrimi i qëllimshëm i kushteve që mundësojnë shfaqjen e të nxënës përmes përvojës. Kjo perspektivë mbështetet në teoritë e të nxënës përmes përvojës dhe në kornizat pedagogjike humaniste që i pozicionojnë studentët si agjentë aktivë në proceset e krijimit të kuptimit (Rogers, 1961; Kolb, 1984; van Nieuwerburgh, 2012).

Nga ky këndvështrim, ndërhyrja mësimore mund të kuptohet si e operacionalizuar përmes tri kompetencave pedagogjike të ndërvarura—dëgjimit, stimulimit dhe reflektimit—të cilat e përkthejnë kornizën më të gjerë të kompetencave të coaching-ut në praktika konkrete mësimdhënieje dhe mbështesin procese të të nxënës të thellë.

Dëgjimi pedagogjik dhe shoqërimi reflektues

Dëgjimi pedagogjik përbën një kompetencë themelore të mësimdhënësit-coach dhe një kusht të domosdoshëm për zhvillimin e të nxënës kuptimplotë. Kërkimet në psikologjinë humaniste kanë treguar në mënyrë të vazhdueshme se të qenit i dëgjues në mënyrë empatike dhe joverbues rrit angazhimin, motivimin e brendshëm dhe hapjen ndaj të nxënës (Rogers, 1961). Në kontekste arsimore, kjo formë dëgjimi nënkupton vëmendjen jo vetëm ndaj përmbajtjes propozicionale të shprehur qartë në diskursin e studentëve, por edhe ndaj dimensioneve emocionale, simbolike dhe narrative përmes të cilave artikulojnë përvojat e tyre të të nxënës (Whitmore, 2017).

Në mjediset arsimore artistike dhe krijuese, dëgjimi merr një karakter të zgjeruar dhe multimodal, pasi aspekte të rëndësishme të krijimit të kuptimit shprehen përmes prodhimeve vizuale, të trupëzuara ose narrative që mund të mos verbalizohen plotësisht. Literatura mbi coaching-un arsimor në kontekste të bazuara në art nënvizon rëndësinë e njohjes së këtyre formave të shprehjes si epistemikisht legjitime, me qëllim shmangien e reduktimeve instrumentaliste të proceseve krijuese (Valcárcel Marsà, 2012; van Nieuwerburgh, 2012). Nga kjo perspektivë, dëgjimi pedagogjik funksionon si një praktikë epistemologjike që legjitimon njohuritë përvojësore të studentëve si burim të vlefshëm të të nxënit dhe reflektimit (Kolb, 1984).

Teknikat e stimulimit njohës dhe krijues

Brenda kornizave të coaching-ut arsimor, stimulimi nuk drejtohet drejt nxjerrjes së përgjigjeve të paracaktuara ose orientimit të studentëve drejt zgjidhjeve të përcaktuara paraprakisht. Përkundrazi, ai synon të aktivizojë kapacitetet reflektuese dhe krijuese të studentëve përmes ndërhyrjeve të hapura dhe gjeneruese. Ndër këto, përdorimi i pyetjeve gjeneruese zë një vend qendror, pasi pyetje të tilla janë projektuar për të zgjeruar horizontet interpretuese, për të sfiduar supozimet e nënkuptuara dhe për të nxitur mënyra divergjente të të menduarit, duke i rezistuar qëllimisht mbylljes së parakohshme të proceseve eksploruese (Whitmore, 2017).

Kjo qasje është në përputhje me teorinë e të nxënit përmes përvojës, sipas së cilës reflektimi lind nga marrëdhënia dialektike midis përvojës së jetuar dhe analizës kritike, dhe jo vetëm nga grumbullimi i informacionit (Kolb, 1984). Në punëtoritë arsimore të bazuara në art, stimulimi njohës dhe krijues mund të mbështetet më tej përmes përdorimit të ndërmjetësuesve simbolikë—si imazhet, metaforat, objektet ose artefaktet narrative—që mundësojnë qasjen në dimensionet e heshtura dhe të trupëzuara të njohjes. Kontributet nga teoria e mendimit vizual dhe kërkimi mbi njohjen e trupëzuar kanë treguar se këta ndërmjetësues përbëjnë forma legjitime arsytimi, veçanërisht në situata të të nxënit komplekse, të paqarta dhe të hapura (Arnheim, 1969; Barsalou, 2008).

Prandaj, roli i mësimdhënësit është të mbështesë hapësirën e kërkimit duke ofruar stimuj që zgjerojnë mundësitë interpretuese pa zhvendosur agjencinë e studentëve ose pa imponuar korniza të jashtme interpretuese mbi procesin krijues.

Lehtësimi i reflektimit dhe të nxënit metakognitiv

Reflektimi funksionon si boshti strukturues i coaching-ut arsimor, për aq sa ai mundëson që përvoja të transformohet në të nxënë të artikuluar, të transferueshëm dhe të mbështetur në mënyrë reflektive. Proceset reflektuese përfshijnë shqyrtimin kritik të veprimit, identifikimin e modeleve që dalin gjatë procesit dhe vendosjen e lidhjeve midis përvojës, kornizave konceptuale dhe veprimit të ardhshëm (Kolb, 1984). Kërkimi empirik tregon se dizajnet arsimore që përfshijnë mundësi sistematike dhe të qëndrueshme për reflektim kontribuojnë në zhvillimin e vetërregullimit, vetëefikasitetit dhe motivimit akademik (Grant, 2014).

Në coaching-un e bazuar në art, thellësia reflektuese përforcohet më tej përmes përdorimit të prodhimeve artistike si objekte ndërmjetëse të analizës. Duke e nxjerrë përvojën jashtë subjektit, këto prodhime u mundësojnë studentëve të vëzhgojnë proceset e tyre nga një distancë kritike, duke lehtësuar kështu risemantizimin dhe të nxënit e thellë (Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015). Studimet empirike të fundit konfirmojnë se ndërmjetësimi artistik e intensifikon angazhimin reflektues duke nxitur eksplorimin emocional dhe tolerancën ndaj paqartësisë—të dyja qendrore për proceset krijuese dhe të të nxënit në mjedise komplekse (Ramos-Volz, 2018; van Coller-Peter & Olinger, 2022).

Brenda kësaj kornize, mësimdhënësi nuk merr autoritet interpretues ose vlerësues mbi kuptimin e prodhimeve të studentëve. Përkundrazi, ndërhyrja mësimore orientohet drejt shoqërimit të proceseve reflektuese përmes

pyetjeve të projektuara me kujdes, reagimeve përshkruese dhe mbështetjes metakognitive të strukturuar, duke ruajtur autonominë interpretuese dhe duke mbajtur një kufi të qartë midis praktikave të coaching-ut arsimor dhe ndërhyrjeve terapeutike (ASESCO, 2018).

2.4.2. Gjithëpërfshirja dhe lidhshiri femëror: Aktivizimi i proceseve krijuese

Përfshirja dhe lidhshiri femëror në kontekste arsimore të lidhura me krijimtarinë dhe kulturën përbëjnë një dimension strukturor të cilësisë pedagogjike dhe jo një shtesë normative në dizajnin instruksional. Kërkimet mbi kulturën dhe krijimtarinë kanë treguar se pabarazitë gjinore vazhdojnë të ekzistojnë brenda sektorëve kulturorë dhe krijues përmes mekanizmave simbolikë, organizativë dhe marrëdhënorë që formësojnë njohjen e talentit, dukshmërinë e kontributeve dhe aksesin në pozicione lidhshiri, edhe në mjedise që e përkufizojnë veten në mënyrë të qartë si inovative (Canclini, 2007; European Commission, 2010, 2012). Shembujt frymëzues mund të ndihmojnë për ta bërë këtë objektiv pedagogjik më të dukshëm. Për shembull, figura të tilla si Marina Abramović, e cila themeloi Marina Abramović Institute për të mbështetur performancën dhe bashkëpunimin ndërdisiplinor, Anab Jain, bashkëthemeluese e Superflux, puna e së cilës lidh dizajnin, teknologjitë në zhvillim dhe të ardhmet e angazhuara shoqërisht, dhe Sougwen Chung, artiste dhe kërkuese e njohur për rolin pionier në bashkëpunimin njeri–makinë përmes vizatimit, robotikës dhe sistemeve të gjalla, ofrojnë referenca të rëndësishme të lidhshirit femëror në fusha ku ndërthuren krijimtaria, teknologjia dhe reflektimi kritik. Prezantimi i shembujve të tillë në kontekste arsimore mund t’u ofrojë studentëve—veçanërisht studenteve femra—modele të dukshme lidhshiri dhe inovacioni, duke përforcuar njëkohësisht idenë se praktika artistike mund të jetë gjithashtu hapësirë për eksperimentim, agjenci dhe transformim kulturor.

Në mjedise arsimore, këto dinamika paraprihen dhe riprodhohen përmes pritshmërive të diferencuara, modeleve të nënkuptuara të autoritetit krijues dhe praktikave pedagogjike në dukje neutrale që mbështesin pabarazitë strukturore. Brenda këtij konteksti, roli i mësimdhënësit ripërkufizohet si ai i një agjenti pedagogjik të aftë për të aktivizuar procese krijuese gjithëpërfshirëse duke projektuar përvoja të të nxëniet që njohin larminë e trajektoreve, stileve dhe formave të pjesëmarrjes së studenteve femra.

Të kuptuarit e potencialit krijues të studentet femra

Kërkimet në fushën e krijimtarisë dhe studimeve kulturore tregojnë se dallimet e vërejtura në shprehjen e potencialit krijues nuk burojnë nga aftësi individuale të diferencuara, por nga kushte sociokulturore që formësojnë vetëperceptimin, marrjen e rrezikut dhe proceset përmes të cilave krijimtaria legjitimohet (Canclini, 2007). Në kontekste arsimore, këto kushte përkthehen në dukshmëri të kufizuar të modeleve femërore të rolit, në brendësimin e pritshmërive kufizuese dhe në prirjen e vazhdueshme për ta lidhur lidhshirin krijues me stile normative, të maskulinizuara.

Nga pikëpamja pedagogjike, të kuptuarit e potencialit krijues të studenteve femra kërkon një zhvendosje nga qasjet me në qendër performancën ose rezultatin drejt proceseve të të nxëniet që legjitimojnë përvojën, eksplorimin dhe ndërtimin progresiv të kuptimit. Modelet e të nxëniet përmes përvojës tregojnë se mjediset që integrojnë reflektimin, narrativitetin dhe ndërgjegjësimin për procesin nxisin shfaqjen e formave të ndryshme të krijimtarisë dhe forcojnë agjencinë e studentëve (Kolb, 1984; Leavy, 2015).

Brenda kësaj kornize, mësimdhënësi vepron si ndërmjetës i njohjes pedagogjike, duke lehtësuar identifikimin nga studentët të burimeve njohëse, simbolike dhe marrëdhënore të mobilizuara gjatë procesit krijues, pa imponuar kritere të jashtme validimi.

Barrierat dhe faktorët lehtësues në sektorët krijues dhe kulturorë

Literatura mbi politikat kulturore dhe ekonominë krijuese ka dokumentuar gjerësisht vazhdimësinë e barrierave me të cilat përballen gratë në sektorët kulturorë, duke përfshirë prekarizimin e punës, segmentimin e roleve, shpërndarjen e pabarabartë të njohjes dhe aksesin e kufizuar në hapësira vendimmarrëse (Komisioni Evropian, 2010, 2012). Këto barrierat nuk shfaqen ekskluzivisht në kontekste profesionale, por paraprihen brenda proceseve arsimore përmes dinamikave të pabarabarta të pjesëmarrjes dhe riprodhimit jokritik të modeleve dominuese.

Në përgjigje të këtyre dinamikave, kërkimi arsimor nxjerr në pah rolin e mjediseve të të nxënës bashkëpunues dhe reflektues si faktorë lehtësues të pjesëmarrjes krijuese. Metodologjitë e orientuara nga procesi, praktikat e bashkë-krijimit dhe eksplorimi kolektiv e ulin presionin e lidhur me konkurrencën individuale dhe nxisin angazhimin aktiv të studenteve femra në projekte krijuese komplekse (Kolb, 1984; Sanders & Stappers, 2008).

Në këtë drejtim, veprimi pedagogjik i mësimdhënësit është vendimtar si për të bërë të dukshme dinamikat strukturore të fushës kulturore, ashtu edhe për të krijuar kushte të nxënës që nuk i riprodhojnë në mënyrë të nënkuptuar këto pabarazi.

Pedagogjitë gjithëpërfshirëse gjinore dhe parimi i fuqizimit

Pedagogjitë gjithëpërfshirëse gjinore mbështeten në njohjen se barazia me drejtësi në arsim kërkon ndërhyrje pedagogjike të qëllimshme dhe të ndjeshme ndaj kontekstit. Fuqizimi këtu kuptohet si proces i zhvillimit të agjencisë, ndërgjegjësimit kritik dhe kapacitetit për orientim autonom drejt veprimit, dhe jo si atribum i jashtëm i pushtetit (Rogers, 1961; Grant, 2014).

Coaching-u arsimor dhe coaching-u i bazuar në art ofrojnë një kornizë veçanërisht të përshtatshme për këtë qëllim, pasi mbështeten në marrëdhënie johierarkike, dëgjim aktiv dhe qëndërzim të përvojës subjektive. Evidencat empirike tregojnë se këto qasje kontribuojnë në zhvillimin e vetëefikasitetit, vetërregullimit dhe kapaciteteve vendimmarrëse—kompetenca të lidhura ngushtë me ushtrimin e lidershit në kontekste krijuese dhe kulturore (Grant, 2014; van Nieuwerburgh, 2012).

Për më tepër, ndërmjetësimi artistik lehtëson angazhimin me dimensionet e lidhura me identitetin dhe ato narrative, të cilat janë vendimtare në proceset e fuqizimit të grave. Praktikart artistike mundësojnë nxjerrjen e përvojës jashtë subjektit, rishikimin e narrativave të brendësuar dhe ndërtimin e kornizave kuptimore të orientuara drejt veprimit, pa e zhvendosur procesin në fusha terapeutike (Barone & Eisner, 2012; Ramos-Volz, 2018).

Zhvillimet e fundit në kërkimin mbi barazinë gjinore ofrojnë dy implikime të drejtpërdrejta për aktivizimin e krijimtarisë dhe lidershit femëror. Së pari, sistemet arsimore duhet t'i trajtojnë hendejë gjinorë si efekte të normave institucionale dhe paragjyqimeve sistematike, dhe jo si dallime në aftësitë individuale. Së dyti, cilësia pedagogjike varet nga ekzistenca e mekanizmave të verifikueshëm që sigurojnë barazi me drejtësi në pjesëmarrje, vlerësim dhe akses në mundësitë e të nxënës. Në këtë drejtim, raporti Gender, Education and Skills dokumenton vazhdimësinë e pabarazive të lidhura me normat dhe paragjykimet gjinore që formësojnë zgjedhjet arsimore, besimin akademik dhe rezultatet e mëvonshme (Encinas-Martín & Cherian, 2023). Në mënyrë plotësuese, rezultatet e PISA 2022 mbi mendimin krijues zbulojnë avantazhe të qëndrueshme të studentet femra dhe nënvizojnë se mundësitë e bazuara në shkollë—përfshirë praktikart e mësimdhënies që e vlerësojnë në mënyrë të qartë krijimtarinë dhe mundësojnë angazhim shprehës—lidhen me performancë më të lartë (OECD, 2024). Në nivel institucional, UNESCO thekson natyrën transversale të barazisë gjinore si një prioritet që kërkon zbatim, monitorim dhe llogaridhënie, duke përforcuar nevojën për të integruar një perspektivë gjinore në projektimin e

përvojave krijuese të të nxënit, në vend që ajo të trajtohet si një shqetësim retorik ose periferik (UNESCO, 2023). Në arsimin e lartë, gjetjet e fundit mbi sfidat e barazisë gjinore tregojnë më tej se përfshirja efektive e pedagogjive feministe dhe gjithëpërfshirëse kërkon zhvillim të vazhdueshëm të stafit akademik, qasje institucionale holistike dhe praktika pedagogjike afatgjata, dhe jo ndërhyrje të izoluar (Merma-Molina et al., 2025).

2.5. Fazat e Rrugëtimit të Coaching-ut Bazuar në Art (Për çdo nënseksion, përfshini gjithmonë shembuj)

Rrugëtimi i coaching-ut të bazuar në art konceptohet si një proces pedagogjik i strukturuar, me natyrë sekuenciale dhe iterative, që synon të mbështesë procese komplekse të të nxënit, të cilat integrojnë përvojën, reflektimin, simbolizimin dhe veprimin. Ky rrugëtim mbështetet në një konceptim përvojësor të të nxënit, sipas të cilit njohuria lind përmes transformimit reflektues të përvojës dhe artikulimit të saj me eksperimentimin e qëllimshëm (Kolb, 1984). Prandaj, fazat që përbëjnë këtë rrugëtim përfaqësojnë një operacionalizim pedagogjik të të nxënit përmes përvojës brenda konteksteve të coaching-ut të bazuar në art, dhe jo një përsëritje të drejtpërdrejtë të fazave të formuluar fillimisht nga ky autor.

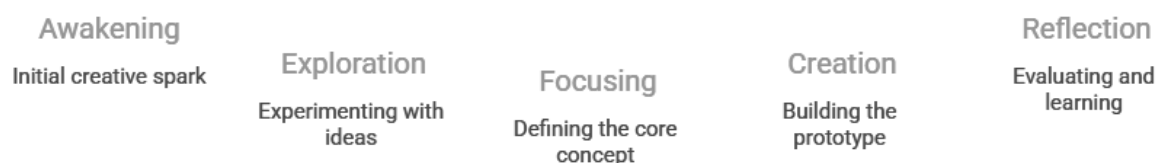
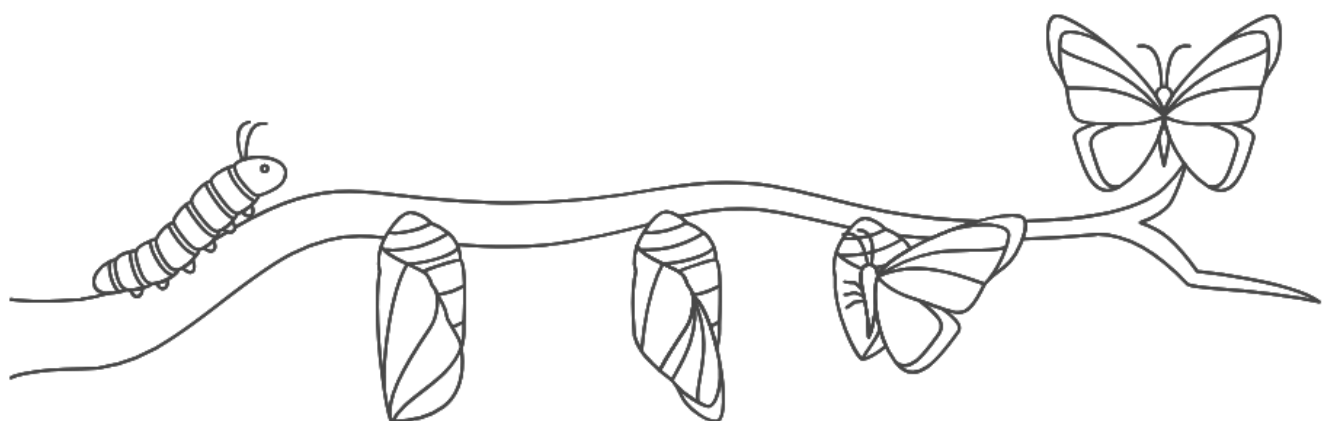
Nga këndvështrimi i coaching-ut arsimor dhe coaching-ut të bazuar në art, këto faza nuk duhet të kuptohen si ndarje të ngurta ose si etapa përshkruese, por si momente pedagogjike të diferencuara që orientojnë lehtësimin e të nxënit pa paracaktuar rezultatet e tij. Një strukturim i tillë mundëson mbështetjen e proceseve krijuese të karakterizuara nga pasiguria, paqartësia dhe hapja interpretuese—tipare të qenësishme si për praktikatat artistike, ashtu edhe për kontekstet e inovacionit kulturor (Whitmore, 2017; Valcárcel Marsà, 2012).

Artikulimi i procesit në faza i përgjigjet gjithashtu nevojës për ta bërë trajektoren krijuese të dukshme dhe reflektuese, duke e zhvendosur fokusin analitik nga produkti përfundimtar drejt kuptimit të proceseve njohëse, emocionale dhe simbolike që e gjenerojnë atë. Brenda kësaj kornize, ndërmjetësimet artistike—si imazhet, metaforat, narrativat ose praktikatat e trupëzuara—kryejnë një funksion epistemologjik duke e nxjerrë përvojën jashtë subjektit dhe duke mundësuar vëzhgimin, analizimin dhe risemantizimin e saj nga një pozicion distance reflektuese (Arnheim, 1969; Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Nga një perspektivë pedagogjike, ky strukturim nxit zhvillimin e autonomisë, vetërregullimit dhe kapacitetit për të nxënë në mënyrë reflektuese, duke ruajtur njëkohësisht karakterin jodirektiv që është i brendshëm për coaching-un arsimor (Rogers, 1961; van Nieuwerburgh, 2012). Në përputhje me këtë, roli i mësimdhënësit-coach përkufizohet si një formë shoqërimi e bazuar në dëgjimin aktiv, formulimin e pyetjeve gjeneruese dhe lehtësimin e hapësirave reflektuese, duke shmangur në mënyrë të qartë imponimin e interpretimeve të jashtme ose të zgjidhjeve të paracaktuara.

Prandaj, pesë fazat e paraqitura më poshtë përbëjnë një kornizë metodologjike koherente dhe të transferueshme për projektimin dhe lehtësimin e punëtorive krijuese të frymëzuara nga arti, të orientuara drejt ideimit të zgjidhjeve kulturore inovative (Shih Figurën 1). Çdo fazë paraqitet në lidhje me funksionin e saj specifik pedagogjik dhe shoqërohet me shembuj ilustrues të zbatimit të saj në kontekste arsimore dhe të inovacionit kulturor, duke siguruar kështu funksionalitet metodologjik pa cenuar koherencën teorike.

Figura 1. Pesë fazat e transformimit të procesit krijues



Made with Napkin

2.5.1. Faza 1 – Zgjimi: Zgjimi krijues

Faza e zgjimit krijues nis rrugëtimin e coaching-ut të bazuar në art dhe shërben për një funksion pedagogjik të përcaktuar qartë: të aktivizojë ndërgjegjësimin për pikënisjen nga e cila zhvillohet procesi krijues. Ajo pozicionohet si një kusht mundësues që i paraprin eksplorimit artistik në kuptimin e mirëfilltë, e orientuar drejt nxitjes së fokusit të vëmendjes, pranisë dhe gatishmërisë përvojësore (Kolb, 1984).

Nga perspektiva e coaching-ut arsimor, kjo fazë mbështet kalimin nga mënyrat rutinë ose vlerësuese të pjesëmarrjes drejt një qëndrimi eksplorues, duke lehtësuar kështu presionin për të prodhuar rezultate të menjëhershme. Ky riorientim është veçanërisht i rëndësishëm në kontekste krijuese dhe kulturore, ku pritshmëritë për performancë ose zgjidhje problemesh mund të kufizojnë marrjen e rrezikut simbolik dhe të ulin angazhimin subjektiv (Rogers, 1961; Whitmore, 2017; Valcárcel Marsà, 2012).

Qëllimi pedagogjik i fazës së zgjimit krijues nuk është gjenerimi i ideve ose përkufizimi i koncepteve, por artikulimi i qartë i kornizave fillestare—pritshmërive, supozimeve, gjendjes emocionale dhe orientimit të vëmendjes—që formësojnë zhvillimin e mëvonshëm të procesit. Për këtë qëllim, ndërmjetësimet artistike përdoren për të hyrë në dimensionet perceptuese, të trupëzuara dhe simbolike të përvojës, të cilat njihen si forma legjitime të njohurive brenda mjediseve komplekse të të nxënit (Arnheim, 1969; Barsalou, 2008).

Gjatë kësaj faze, roli i mësimdhënësit-coach kufizohet qëllimisht të mbajtja e kuadrit të procesit dhe sigurisë psikologjike përmes dëgjimit aktiv dhe pyetjeve të orientuara drejt ndërgjegjësimit, duke shmangur në mënyrë të qartë çdo parashikim objektivash, interpretimesh ose zgjidhjesh. Ndërhyrja pedagogjike përqendrohet kështu të shoqërimi i shfaqjes së përvojës fillestare, pa e drejtuar ose vlerësuar përmbajtjen e saj (van Nieuwerburgh, 2012).

Zbatime ilustruese përfshijnë aktivitete të shkurtra ankorimi perceptues duke përdorur imazhe ose objekte evokuese; ushtrime të ndërgjegjësimit të trupëzuar që synojnë identifikimin e gjendjes nga e cila nis puna krijuese; dhe mikronarrativa që mundësojnë shprehjen simbolike të marrëdhënies fillestare të pjesëmarrësve me sfidën kulturore

ose krijuese të propozuar. Vlera pedagogjike e këtyre praktikave qëndron në aktivizimin e ndërgjegjësimit dhe qartësimin e pikënisjes, dhe jo në prodhimin e rezultateve të prekshme.

Faza e zgjimit krijues mund të konsiderohet e përmbushur me sukses kur pjesëmarrësit e njohin në mënyrë të ndërgjegjshme pozicionimin e tyre fillestar dhe adoptojnë një prirje eksploruese që mundëson kalimin drejt fazës pasuese të eksplorimit artistik dhe teknologjik.

2.5.2. Faza 2 – Eksplorimi: Eksplorimi artistik dhe teknologjik

Faza e eksplorimit artistik dhe teknologjik përbën momentin e parë të përvojës konkrete brenda rrugëtimit të coaching-ut të bazuar në art. Funkcioni i saj pedagogjik është të mundësojë një hapësirë eksperimentimi të gjerë, në të cilën pjesëmarrësit angazhohen në mënyrë aktive me gjuhët artistike dhe burimet teknologjike, pa një objektiv të paracaktuar për zgjidhje problemesh. Në përputhje me parimet e të nxënit përmes përvojës, kjo fazë i jep përparësi përvojës së drejtpërdrejtë të jetuar dhe zgjerimit të fushës së mundësive përpara çdo forme mbylljeje konceptuale (Kolb, 1984).

Brenda kornizës së coaching-ut arsimor dhe coaching-ut të bazuar në art, eksplorimi konceptohet si një proces qëllimisht jodirektiv, i orientuar drejt zgjerimit të perceptimit, gjenerimit të variacionit dhe pezullimit të gjykimit të parakohshëm. Në kontekste të inovacionit krijues dhe kulturor, një hapje e tillë është thelbësore për të shmangur përgjigjet konvencionale dhe për të nxitur shfaqjen e interpretimeve jo të vetëkuptueshme, duke e ruajtur pasigurinë si një burim pedagogjik produktiv (Whitmore, 2017; Valcárcel Marsà, 2012).

Praktikat artistike—vizuale, narrative, të trupëzuara ose performative—dhe burimet teknologjike—pajisjet dixhitale, mjetet interaktive ose mjediset virtuale—funksionojnë në këtë fazë si ndërmjetësues epistemologjikë që mundësojnë eksplorimin e marrëdhënieve, kuptimeve dhe përvojave në regjistra të shumëfishtë. Ndërveprimi me këta ndërmjetësues aktivizon procese perceptuese, të trupëzuara dhe simbolike që zgjerojnë repertorin njohës të disponueshëm dhe lehtësojnë aksesin në dimensione të heshtura të njohurive, të cilat janë veçanërisht të rëndësishme në situata komplekse të të nxënit (Arnheim, 1969; Barsalou, 2008; Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Është thelbësore që kjo fazë të dallohet qartë nga faza e zgjimit krijues. Ndërsa zgjimi krijues orientohet drejt aktivizimit të ndërgjegjësimit për pikënisjen fillestare dhe nxitjes së një prirjeje fillestare reflektuese, eksplorimi nënkupton një zhvendosje drejt veprimit përvojësor. Në terma të të nxënit përmes përvojës, procesi kalon nga një kusht përgatitor mundësues drejt angazhimit të drejtpërdrejtë me situata, materiale dhe gjuhë që gjenerojnë të dhëna konkrete përvojësore për zhvillimin e mëvonshëm të procesit krijues (Kolb, 1984). Ky dallim ruan funksionin specifik pedagogjik të çdo faze dhe parandalon mbivendosjen konceptuale.

Ndryshe nga faza e zgjimit krijues, këto praktika përfshijnë veprim të qëllimshëm mbi mjedisin dhe mbi mjetet ndërmjetësuese, duke gjeneruar të dhëna përvojësore që shkojnë përtej ndërgjegjësimit fillestar dhe zgjerojnë në mënyrë aktive repertorin e mundësive të disponueshme për punën krijuese pasuese. Vlera e tyre pedagogjike qëndron në prodhimin e vetë përvojës, dhe jo në identifikimin e gjendjes fillestare subjektive të pjesëmarrësve.

Gjatë kësaj faze, roli i mësimdhënësit-coach përqendrohet te mbajtja e hapësirës eksploruese dhe sigurimi i hapjes së saj, me vëmendje të veçantë ndaj larmisë së stimuljeve dhe mungesës së kriterëve vlerësues të parakohshme. Ndërhyrja pedagogjike kufizohet qëllimisht në lehtësimin e vëzhgimit dhe ndërgjegjësimit për atë që përjetohet përmes pyetjeve të hapura, pa e orientuar eksplorimin drejt rezultateve ose interpretimeve specifike (Rogers, 1961; van Nieuwerburgh, 2012).

Zbatime ilustruese përfshijnë aktivitete të përqendruara te ndërveprimi i qëndrueshëm dhe aktiv me materiale, gjuhë dhe teknologji, të projektuara për të gjeneruar përvojë dhe variacion. Këto aktivitete përfshijnë eksperimentimin

sistematik me materiale vizuale, dixhitale ose hibride për të prodhuar përfaqësime të shumëfishta të një konteksti të caktuar kulturor; manipulimin eksplorues të mjeteve teknologjike përmes provave iterative që synojnë identifikimin e mundësive shprehëse, relacionale ose narrative; dhe dinamika të improvizimit artistik—vizuale, të trupëzuara ose narrative—të konceptuara si prova të përsëritura që gjenerojnë dallime të vëzhgueshme ndërmjet iteracioneve.

Faza e eksplorimit mund të konsiderohet e përmbushur me sukses kur pjesëmarrësit kanë gjeneruar një repertor të gjerë dhe të larmishëm përvojash, materialesh dhe njohurish, mjaftueshëm të pasur për të mbështetur proceset e mëvonshme të përzgjedhjes dhe sintezës. Theksi nuk vendoset te cilësia ose rëndësia e menjëhershme e rezultateve, por te dendësia e përvojës së grumbulluar, e cila përbën bazën e domosdoshme për artikullimin e një fokusi konceptual në fazën pasuese.

2.5.3. Faza 3 – Fokusimi: Përkufizimi i konceptit

Faza e fokusimit përmbush funksionin pedagogjik të transformimit të përvojës së grumbulluar në një bërthamë konceptuale koherente dhe artikuluese. Pas zgjerimit karakteristik të fazës së eksplorimit, kjo etapë paraqet një lëvizje të qëllimshme reduktimi dhe sinteze, që synon të identifikojë atë që është më domethënëse për sfidën krijuese ose kulturore në shqyrtim. Në terma të të nxënës përmes përvojës, ky moment i korrespondon konceptualizimit si një veprim reflektues përmes të cilit përvoja e jetuar strukturohet dhe pajiset me kuptim (Kolb, 1984).

Fokusimi nuk nënkupton përkufizimin e një zgjidhjeje ose marrjen e vendimeve formale, por qartësimin e kuptimit orientues që do të udhëheqë punën krijuese pasuese. Ky proces mbështetet në identifikimin e modeleve, tensioneve dhe konfigurimeve relacionale që shfaqen gjatë procesit, duke shmangur qëllimisht si shpërndarjen e zgjatuar, ashtu edhe mbylljen e parakohshme. Brenda konteksteve të coaching-ut arsimor dhe coaching-ut të bazuar në art, kjo fazë është vendimtare për ruajtjen e koherencës së procesit pa e mbyllur hapjen ose pluralitetin interpretues (Whitmore, 2017; Valcárcel Marsà, 2012).

Në këtë fazë, ndërmjetësimet artistike marrin një funksion të ndryshëm nga ai i eksplorimit: ato kalojnë nga roli kryesor si gjeneruese të variacionit në rolin e dispozitivëve për organizimin dhe stabilizimin e kuptimit. Hartëzimet vizuale, konstruktet metaforike ose narrativat sintetike mundësojnë kondensimin e përvojës në konfigurime konceptuale të menaxhueshme, duke u mbështetur në njohjen e formave vizuale dhe simbolike si mënyra legjitime të strukturimit të mendimit (Arnheim, 1969; Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Dallimi midis kësaj faze dhe fazës së eksplorimit është epistemologjik dhe jo procedural. Ndërsa eksplorimi orientohet drejt prodhimit të përvojës përmes veprimit, faza e fokusimit fut kritere relevance dhe koherence, duke e riorientuar punën drejt përpunimit reflektues të kuptimit, pa fiksuar ende një mënyrë përfundimtare realizimi ose zbatimi (Kolb, 1984).

Roli i mësimdhënësit-coach është të shoqërojë procesin e sintezës konceptuale përmes pyetjeve që mbështesin dallimin, artikullimin dhe përafrimin, pa e përkufizuar përmbajtjen e konceptit ose pa e vlerësuar atë si zgjidhje. Ndërhyrja pedagogjike orientohet kështu drejt ruajtjes së vazhdimësisë ndërmjet fazave dhe sigurimit të gjurmueshmërisë midis përvojës dhe konceptit (Rogers, 1961; van Nieuwerburgh, 2012).

Zbatime ilustruese përfshijnë ndërtimin e një harte konceptuale që lidh njohuritë e nxjerra nga faza e eksplorimit; formulimin e një metafore qendrore që sintetizon qëllimin udhëheqës të projektit; ose hartimin e një deklarate konceptuale të përmbledhur që përcakton fokusin krijues pa parashikuar realizimin e tij material.

Faza e fokusimit mund të konsiderohet e përmbushur me sukses kur ekipi ka artikulluar një koncept organizues të qartë, koherent dhe të komunikueshëm, të formuluar në terma operacionalë (çfarë duhet të aktivizohet ose transformohet dhe brenda cilit kontekst), dhe kur ky koncept funksionon si kriter i përbashkët për orientimin e

vendimeve të prototipizimit në fazën e krijimit, duke ruajtur një gjurmueshmëri të qartë me përvojën e mëparshme (Kolb, 1984).

2.5.4. Faza 4 – Krijimi: Prototipizimi krijues

Faza e krijimit orientohet drejt materializimit të konceptit të përkufizuar përmes praktikave të prototipizimit që mundësojnë shqyrtimin e vendosur në kontekst të implikimeve të tij formale, funksionale dhe përvojësore. Kjo fazë paraqet një orientim të qartë drejt veprimit, në të cilin të menduarit zhvillohet përmes bërjes dhe përmes vënies në jetë të vendimeve konkrete. Brenda kornizës së të nxënës përmes përvojës, ky moment i korrespondon eksperimentimit aktiv, i kuptuar si testim sistematik i hipotezave të nxjerra nga konceptualizimi i mëparshëm (Kolb, 1984).

Prototipizimi krijues nuk synon prodhimin e zgjidhjeve përfundimtare ose të produkteve të përfunduara, por përkthimin e përkohshëm të konceptit në konfigurime të vëzhgueshme. Nga një perspektivë pedagogjike dhe e coaching-ut arsimor, prototipi funksionon si një mjet për t'i bërë të qarta vendimet e nënkuptuara, për të identifikuar koherencat dhe tensionet e brendshme dhe për të gjeneruar njohuri përmes ndërveprimit me materialitetin, duke e mbajtur procesin të hapur ndaj rishikimit dhe iteracionit (Whitmore, 2017; Valcárcel Marsà, 2012).

Në kontekstet e coaching-ut të bazuar në art, krijimi integron gjuhët artistike dhe burimet teknologjike si mjete njohëse, dhe jo si qëllime në vetvete. Prodhimi vizual, narrativ, i trupëzuar ose dixhital funksionon si një dispozitiv kërkimi që lejon vëzhgimin e konceptit në veprim, duke u mbështetur në njohjen e krijimit artistik si një mënyrë legjitime e të menduarit dhe e prodhimit të njohurive (Arnheim, 1969; Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015). Materializimi i pjesshëm i konceptit mundëson kështu një kuptim të vendosur në kontekst dhe kritik të fushëveprimit, mundësive dhe kufizimeve të tij.

Dallimi midis kësaj faze dhe fazës së fokusimit është me natyrë epistemologjike. Ndërsa fokusimi merret me artikullimin e kuptimit dhe vendosjen e një kornize konceptuale, faza e krijimit përfshin vendime formale, relacionale dhe përvojësore që e konkretizojnë këtë kornizë në propozime të vëzhgueshme. Një konkretizim i tillë nuk përbën mbyllje, por zgjerim të njohurive përmes përballjes produktive midis qëllimit konceptual dhe formës së prodhuar (Kolb, 1984).

Roli i mësimdhënësit-coach është të shoqërojë procesin e prototipizimit pa e vlerësuar atë në terma korrektesie ose suksesi, duke nxitur njëkohësisht iteracionin dhe artikullimin e qartë të vendimeve. Ndërhyrja pedagogjike orientohet drejt ruajtjes së koherencës midis konceptit dhe materializimit përmes pyetjeve që nxisin reflektim kritik, pa zhvendosur përgjegjësinë krijuese të ekipit (Rogers, 1961; van Nieuwerburgh, 2012).

Zbatime ilustruese përfshijnë zhvillimin e prototipeve vizuale ose dixhitale me besnikëri të ulët që përfaqësojnë një përvojë kulturore; ndërtimin e maketeve, shtigjeve interaktive ose skenarëve që simulojnë ndërveprimin me audiencën; dhe krijimin e versioneve paraprake të narrativave, ndërfaqeve ose dinamikave të lojës që lejojnë vëzhgimin e konceptit në veprim. Vlera pedagogjike e këtyre praktikave qëndron në gjenerimin e njohurive përmes bërjes, dhe jo në cilësinë formale ose plotësinë e rezultatit.

Faza e krijimit mund të konsiderohet e përmbushur me sukses kur koncepti është përkthyer në një ose më shumë prototipe operative dhe të analizueshme, mjaftueshëm të artikuluar për të mbështetur vlerësimin reflektues pasues, duke ruajtur njëkohësisht karakterin e tyre të përkohshëm dhe të rishikueshëm si kusht përbërës i të nxënës krijues.

2.5.5. Faza 5 – Reflektimi: Vlerësimi dhe të nxënës

Faza e reflektimit e përmbyll rrugëtimin e coaching-ut të bazuar në art përmes një analize të strukturuar të përvojës së zhvilluar dhe prototipeve të prodhuara, me synimin për ta shndërruar veprimin në të nxënë të qartë dhe të

transferueshëm. Kjo fazë nuk orientohet drejt validimit të jashtëm ose vlerësimit të rezultateve në terma suksesi; përkundrazi, ajo përqendrohet në shqyrtimin kritik të procesit të ndjekur, duke përfshirë vendimet e marra, kriteret e nënkuptuara që i kanë informuar ato dhe efektet e gjeneruara. Brenda kornizës së të nxënës përmes përvojës, ky moment i korrespondon vëzhgimit analitik, i cili është i domosdoshëm për mbylljen e ciklit të të nxënës (Kolb, 1984).

Të nxënës i aktivizuar në këtë fazë është i dyfishtë. Së pari, ai është njohës, për atë sa mundëson identifikimin e marrëdhënieve shkakësore, modeleve të veprimit dhe koherencave ose tensioneve midis qëllimit, konceptit dhe materializimit. Së dyti, ai është metakognitiv, pasi përfshin ndërgjegjësimin reflektues mbi mënyrën se si ka ndodhur të nxënës, cilat strategji rezultuan efektive dhe cilat supozime e formësuan procesin. Brenda coaching-ut arsimor, kjo formë vlerësimi konceptohet si formuese dhe e orientuar drejt vetërregullimit, duke përforcuar përgjegjësinë e studentëve për të nxënës e tyre, pa rrëshqitur drejt gjykimeve normative ose përshkruese (Rogers, 1961; Whitmore, 2017; Grant, 2014).

Prototipet dhe produktet e gjeneruara gjatë fazës së krijimit funksionojnë në këtë etapë si objekte analize, duke mundësuar distancë kritike nga përvoja e jetuar. Duke i bërë të dukshme vendimet, marrëdhëniet dhe efektet, këto artefakte mbështesin shqyrtimin e përafrimit midis konceptit të artikuluar, përkthimit të tij material dhe përvojës së prodhuar. Kjo punë analitike mbështetet në njohjen e formave vizuale, narrative dhe simbolike si mbështetje legjitime për shqyrtimin e situatave komplekse, veçanërisht të rëndësishme në kontekste krijuese dhe kulturore (Arnheim, 1969; Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Dallimi nga faza e krijimit është kryesisht funksional. Ndërsa krijimi i jep përparësi veprimit dhe eksperimentimit material, reflektimi paraqet një interval analitik të qëllimshëm që synon të kuptojë procesin dhe të nxjerrë të nxënës të përgjithshëm. Kjo zhvendosje parandalon ngatërrimin e prodhimit me të nxënës dhe konsolidon kuptimin e punës së kryer, pa e mbyllur potencialin e zbatueshmërisë së saj në kontekste të tjera (Kolb, 1984).

Roli i mësimdhënësit-coach është të lehtësojë analizën e procesit përmes pyetjeve që mbështesin artikulimin e qartë të kriterëve, identifikimin e rezultateve të të nxënës dhe projektimin e tyre drejt situatave të ardhshme. Ndërhurja pedagogjike mbetet jodirektive, duke siguruar që përfundimet të dalin nga vetë përvoja e ekipit dhe jo nga interpretime të imponuara nga jashtë (van Nieuwerburgh, 2012).

Zbatime ilustruese përfshijnë seanca të strukturuar të analizës së prototipit, të fokusuara te vendimet dhe efektet e vëzhgueshme; ushtrime të shkrimit analitik që synojnë identifikimin e të nxënës individual dhe kolektiv; dhe dialogë të udhëzuar në të cilët qëllimi fillestar, koncepti i artikuluar dhe përvoja e gjeneruar krahasohen në mënyrë sistematike. Vlera pedagogjike e këtyre praktikave qëndron në konsolidimin e të nxënës dhe në aftësinë e tij për të informuar veprimin pasues.

Faza e reflektimit mund të konsiderohet e përmbushur me sukses kur pjesëmarrësit artikulojnë rezultate të qarta, të mirëmbështetura dhe të transferueshme të të nxënës, të nxjerra nga analiza e procesit dhe e prototipeve të zhvilluara, dhe kur këto mësim janë në gjendje të informojnë vendimmarrjen e ardhshme në kontekste krijuese ose kulturore të krahasueshme, duke e mbyllur kështu në mënyrë koherente ciklin e coaching-ut të bazuar në art.

2.6. Teknika dhe Mjete të Bazuara në Art (Për çdo nënseksion, përfshini gjithmonë shembuj)

Teknikat dhe mjetet e bazuara në art mbështeten në një korpus teorik dhe empirik të konsoliduar, i cili ka vënë në pikëpyetje mjaftueshmërinë e qasjeve ekskluzivisht verbale, analitike ose propozicionale për të kuptuar dhe lehtësuar të nxënës, reflektimin dhe inovacionin në kontekste komplekse. Kërkimet tregojnë vazhdimisht se kur problemet janë të hapura, të paqarta ose të ngarkuara me dimensione simbolike, prodhimi i njohurive kërkon procese ndërmjetësuese të afta për të integruar përvojën, perceptimin dhe kuptimin pa e reduktuar kompleksitetin (Barone & Eisner, 2012);

Leavy, 2015). Brenda kësaj perspektive, praktikat artistike legjitimohen jo si burime shprehëse ndihmëse, por si dispozitivë epistemologjikë që zgjerojnë mënyrat e kërkimit dhe thellojnë të kuptuarit e përvojës.

Teoria e të nxënës përmes përvojës e konceptualizon të nxënës si transformim të përvojës përmes proceseve reflektuese që integrojnë veprimin, vëzhgimin, konceptualizimin dhe eksperimentimin (Kolb, 1984). Që një transformim i tillë të ndodhë, përvoja duhet të bëhet e vëzhgueshme dhe e disponueshme për shqyrtim kritik. Mjetet e bazuara në art e kryejnë këtë funksion duke i përkthyer përvojat e nënkuptuara ose të shpërndara në forma vizuale, narrative, trupore ose simbolike që mundësojnë distancë reflektuese dhe mbështesin ndërtimin e kuptimit. Vlera e tyre pedagogjike nuk qëndron në cilësinë estetike të artefakteve të prodhuara, por në kapacitetin e tyre për të strukturuar procese reflektimi të qëndrueshëm dhe të nxënës kuptimplotë.

Ky konceptim mbështetet më tej nga zhvillimet në njohjen e trupëzuar dhe mendimin vizual. Teoria e njohjes së trupëzuar parashtrohet se të kuptuarit dhe arsyetimi mbështeten në simulime perceptuese dhe trupore të bazuara në përvojën e jetuar, gjë që shpjegon efektivitetin e materialeve, imazheve dhe veprimit trupor në aktivizimin e njohurive të heshtura, të cilat mbeten kryesisht të paarrtshme vetëm përmes gjuhës abstrakte (Barsalou, 2008). Në mënyrë plotësuese, teoria e mendimit vizual e vendos perceptimin si një formë arsyetimi të pajisur me fuqi organizuese, të aftë për të strukturuar marrëdhënie komplekse, hierarki të nënkuptuara dhe tensione të brendshme karakteristike për situatat problemore (Arnheim, 1969). Nga ky këndvështrim, prodhimet artistike mund të kuptohen si artefakte njohëse që stabilizojnë përvojën dhe e bëjnë atë të përshtatshme për analizë reflektuese.

Legjitimiteti metodologjik i këtyre praktikave është artikuluar gjerësisht brenda fushës së kërkimit të bazuar në art, i cili e njeh artin si mënyrë të vlefshme kërkimi dhe gjenerimi njohurish kur fenomenet në shqyrtim përfshijnë dimensione simbolike, kontekstuale dhe përvojësore (Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015). Në kontekste arsimore dhe të zhvillimit profesional, kjo traditë ka treguar se ndërmjetësimet artistike nxisin forma integruese të të kuptuarit duke artikuluar dimensionet njohëse, emocionale dhe situacionale, pa e thjeshtuar në mënyrë të tepruar përvojën.

Brenda fushës specifike të coaching-ut arsimor dhe coaching-ut të bazuar në art, teknikat artistike përdoren si instrumente jodirektive të shoqërimit reflektues. Funksioni i tyre është të lehtësojnë ndërgjegjësimin, të mbështesin eksplorimin e kuptimit dhe t'i orientojnë pjesëmarrësit drejt veprimit të qëllimshëm, duke ruajtur autonominë dhe duke shmangur imponimin e interpretimeve të përshkruara nga jashtë (Rogers, 1961; Whitmore, 2017). Evidencat empirike të disponueshme tregojnë se ndërmjetësime të tilla i thellojnë proceset reflektuese duke nxitur eksplorimin emocional, tolerancën ndaj paqartësisë dhe shfaqjen e njohurive të reja—faktorë që janë kritikë në të nxënës krijues dhe proceset e ndryshimit profesional (Ramos-Volz, 2018; van Coller-Peter & Olinger, 2022).

Prandaj, teknikat dhe mjetet e bazuara në art mund të konceptualizohen si një repertor metodologjik koherent, i përafruar me një kuptim të të nxënës si proces përvojësor, i vendosur në kontekst dhe i ndërmjetësuar simbolikisht. Vlera e tyre pedagogjike qëndron në kapacitetin për të zgjeruar hapësirën reflektuese, për të integruar përvojën dhe konceptualizimin dhe për të mbështetur procese ideimi dhe inovacioni në kontekste të karakterizuara nga kompleksiteti dhe papërcaktueshmëria. Nënseksionet në vijim e zhvillojnë këtë repertor përmes pesë familjeve teknikash—vizuale, trupore, narrative, metaforike dhe të strukturuar—të paraqitura me bazim teorik dhe zbatime ilustruese, duke siguruar njëkohësisht rigorozitet konceptual dhe funksionalitet metodologjik.

Megjithatë teknikat e paraqitura në këtë seksion mund të zbatohen në mënyrë fleksibël sipas kontekstit pedagogjik, vlera e tyre pedagogjike bëhet veçanërisht e dukshme kur ato përafrohen me fazat e rrugëtimit të coaching-ut bazuar në art të përshkruara në seksionin e mëparshëm. Disa teknika janë veçanërisht të përshtatshme për aktivizimin e ndërgjegjësimit dhe angazhimit në fazën e Zgjidhjes, si imazhet evokuese, objektet simbolike ose ushtrimet e shkurtra të trupëzuara që i ndihmojnë pjesëmarrësit të njohin pozicionimin e tyre fillestar. Gjatë fazës së Eksplorimit, praktika më të hapura dhe gjeneruese—si eksperimentimi vizual, puna trupore improvizuese ose rrëfimi eksplorues i

historive—mbështetin zgjerimin e mundësive perceptuese dhe konceptuale. Ndërsa procesi lëviz drejt Fokusimit, teknikat që lehtësojnë sintezën dhe qartësimin konceptual bëhen më të rëndësishme, duke përfshirë ndërtimin e metaforave, kuadrin narrativ ose hartëzimin vizual. Në fazën e Krijimit, metodat e strukturuar artistike dhe të orientuara drejt dizajnit—si ushtrimet e prototipizimit, ndërtimi bashkëpunues i skenarëve ose prodhimi vizual iterativ—mundësojnë materializimin e ideve dhe shqyrtimin e tyre në formë konkrete. Së fundi, faza e Reflektimit përfiton nga teknika narrative, metaforike ose analitike që i ndihmojnë pjesëmarrësit të shqyrtojnë marrëdhënien midis qëllimit, veprimit dhe rezultatit, duke konsoliduar kështu të nxëniet e transferueshëm. Ky përafrim nuk nënkupton përshkrime të ngurta; përkundrazi, ai u ofron lehtësuesve një orientim metodologjik për përzgjedhjen dhe renditjen e mjeteve të bazuara në art sipas nevojave në zhvillim të procesit krijues.

2.6.1. Metodologjitë vizuale (kolazhi, moodboard-i, hartat vizuale)

Metodologjitë vizuale funksionojnë si dispozitivë të ndërmjetësimit njohës që mundësojnë nxjerrjen jashtë subjektit të përvojës, hipotezave dhe kritereve të vendimmarrjes në konfigurime perceptuese të vëzhgueshme. Vlera e tyre metodologjike mbështetet në konceptimin e perceptimit si një formë arsyetimi me kapacitet strukturues, e aftë për të organizuar marrëdhënie komplekse dhe për të bërë të dukshme modelet e nënkuptuara aty ku diskursi verbal mbetet i pamjaftueshëm (Arnheim, 1969). Ky funksion forcohet më tej nga zhvillimet në njohjen e trupëzuar, të cilat e konceptualizojnë të kuptuarit si një proces të bazuar në simulime perceptuese-motorike të nxjerra nga përvoja, duke legjitimuar kështu manipulimin e imazheve, materialeve dhe rregullimeve hapësinore si rrugë të vlefshme drejt njohurive të heshtura (Barsalou, 2008).

Nga një këndvështrim pedagogjik, këto metodologji përafrohen ngushtë me të nxëniet përmes përvojës, duke mbështetur transformimin reflektues të përvojës përmes mbështetjeve ndërmjetësuese që i bëjnë situatat e jetuara të vëzhgueshme, të analizueshme dhe konceptualisht të aksesueshme, ndërkohë që më pas orientojnë veprimin dhe eksperimentimin (Kolb, 1984). Paralelisht, kërkimi i bazuar në art ka vendosur legjitimitetin e punës vizuale si një mënyrë rigoroze kërkimi dhe prodhimi njohurish në kontekste arsimore dhe trajnimi të karakterizuara nga kompleksiteti dhe dendësia simbolike (Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Brenda proceseve të ideimit dhe dizajnit të zgjidhjeve kulturore, metodologjitë vizuale përmbushin tri funksione kryesore metodologjike: nxjerrjen jashtë subjektit të supozimeve dhe perceptimeve për t'i bërë ato të aksesueshme për analizë; sintezën e marrëdhënieve dhe kritereve të rëndësishme; dhe përafrimin ndërsjellë, i cili mbështet koherencën midis qëllimit konceptual dhe vendimeve të dizajnit. Këto funksione janë në përputhje me qasjet e dizajnit me në qendër njeriun, të cilat kërkojnë kritere të qarta dhe të verifikueshme për të orientuar procese iterative të informuara (International Organization for Standardization [ISO], 2019).

Kolazhi	Kolazhi është një teknikë kompozimi vizual e bazuar në përzgjedhjen dhe rikombinimin e imazheve dhe materialeve heterogjene për të përfaqësuar marrëdhënie, tensione ose aspirata të lidhura me një sfidë specifike. Rëndësia e tij metodologjike nuk qëndron te aftësia artistike, por te kapaciteti për të materializuar dimensione të nënkuptuara të përvojës dhe për të gjeneruar konfigurime të hapura ndaj interpretimeve të shumëfishta, duke mbështetur kështu njohjen e re dhe reflektimin e vendosur në kontekst (Arnheim, 1969; Barone & Eisner, 2012). Brenda konteksteve të coaching-ut krijues, kolazhi është identifikuar si një mjet efektiv për qartësimin e vendimeve, tranzicioneve dhe orientimeve të ardhshme përmes përfaqësimit simbolik (Watts, 2023).
Shembuj zbatimi	Në një projekt ndërmjetësimi të trashëgimisë, një ekip zhvillon një kolazh për të eksploruar përvojën e synuar të vizitorit. Kompozimi, i organizuar rreth imazheve të pragjeve, shtresave dhe gjurmëve, mundëson identifikimin e kriterëve të dizajnit që lidhen me progresionin narrativ dhe angazhimin shqisor. Këto kriterë më pas informojnë zhvillimin e një prototipi interpretimi dixhital. Në një kontekst tjetër, një kolazh që trajton tensionet brenda një ekosistemi kulturor—aksesueshmërinë, autenticitetin dhe qëndrueshmërinë—mbështet artikullimin e qartë të supozimeve dhe prioritizimin konsensual të kriterëve të dizajnit, duke ulur mbështetjen te intuitat e pandara me të tjerët (Kolb, 1984; ISO, 2019).
Moodboard	Moodboard-i është një kompozim vizual i kuruar që kondenson një atmosferë, ton ose identitet përvojësor përmes integritit të imazheve, paletave të ngjyrave, tipografisë dhe referencave materiale. Funkcioni i tij kryesor është të reduktojë paqartësinë interpretuese dhe të promovojë përafrimin ndërsubjektiv brenda ekipeve, duke funksionuar si referencë e përbashkët për vendimet pasuese të dizajnit. Ky funksion mbështetet në kapacitetin e mendimit vizual për të organizuar kuptimin përmes konfigurimeve perceptuese, duke mundësuar marrëveshje operative pa specifikim verbal shterues (Arnheim, 1969), si dhe në përafrimin e tij me proceset perceptuese të përshkruara nga njohja e trupëzuar (Barsalou, 2008).
Shembuj zbatimi	Në dizajnin e një përvoje dixhitale të lidhur me trashëgiminë kulturore jomateriale, një moodboard i orientuar drejt një atmosfere intime dhe reflektuese lehtëson marrëveshjen mbi kriteret që lidhen me ritmin e ndërveprimit, dendësinë informative dhe tonin narrativ, duke udhëhequr zhvillimin e prototipit. Në një rast tjetër, një moodboard i fokusuar te aksesueshmëria dhe përfshirja integron kontrastin vizual, ikonografinë e qartë dhe metaforat vizuale të thjeshta, duke shërbyer si referencë e qëndrueshme gjatë gjithë iteracionit të ndërfaqes dhe duke siguruar koherencë me parimet e dizajnit me në qendër njeriun (ISO, 2019).

Hartat vizuale	Hartat vizuale—përfshirë hartat konceptuale, hartat e palëve të interesit, hartat e udhëtimit dhe hartat relacionale—janë përfaqësime grafike që strukturojnë informacion kompleks përmes nyjeve dhe lidhjeve, duke mundësuar analizën e marrëdhënieve konceptuale, kohore dhe socio-teknike. Ato funksionojnë si mjete të konceptualizimit vizual që lehtësojnë identifikimin e modeleve, boshllëqeve dhe mundësive, në përputhje me rolin organizues të mendimit vizual (Arnheim, 1969). Brenda proceseve të ideimit, hartat vizuale mbështesin kalimin nga eksplorimi divergjent drejt sintezës konceptuale pa e mbyllur në mënyrë të parakohshme hapësirën e alternativave (Kolb, 1984; Dorst, 2011).
Shembuj zbatimi	Në një projekt të kulturës dixhitale, një hartë e palëve të interesit dhe e ndërmjetësimit zbulon mungesën e mekanizmave të paraangazhimit për audienat, duke çuar në dizajnimin e një mikropërvoje përgatitore përpara vizitës. Në një rast tjetër, një hartë e udhëtimit të vizitorit identifikon një pikë mbingarkese njohëse gjatë përvojës, duke informuar rishpërndarjen e përmbajtjes dhe zhvillimin e prototipeve që rrisin agjencinë e përdoruesit dhe ulin fërkimin interpretativ (ISO, 2019; Kolb, 1984).

Kriteret për rigorozitet metodologjik

Për të siguruar vlefshmërinë pedagogjike dhe për të parandaluar përdorime thjesht instrumentale, metodologjitë vizuale duhet të përmbushin kriteret që mbështesin funksionin e tyre si ndërmjetësuese të të nxënës dhe reflektimit.

Gjurmueshmëria.	Artefaktet vizuale duhet të lidhen qartë me vendimet pasuese brenda procesit krijues ose të dizajnit. Vlera e tyre rrjedh nga integrimi në ciklin e të nxënës, duke mundësuar që eksplorimi vizual të përkthehet në kriteret operative për veprim (Kolb, 1984).
Përparësia e përshkrimit ndaj interpretimit.	Një fazë fillestare e përshkrimit sistematik të elementeve vizuale duhet t'i paraprijë analizës interpretuese. Ky rend ruan pluralitetin interpretues dhe parandalon mbylljen e parakohshme, duke mbështetur kërkimin e hapur dhe reflektiv (Leavy, 2015).
Mos drejtimi.	Roli i lehtësuesit është të strukturojë procesin pa imponuar interpretime. Lehtësimi përqendrohet në mbështetjen e reflektimit përmes pyetjeve gjeneruese, duke ruajtur kështu autonominë e pjesëmarrësve dhe ndërtimin e kuptimit të vendosur në kontekst (Rogers, 1961; Whitmore, 2017).
Iteracioni.	Artefaktet vizuale duhet të trajtohen si të përkohshme dhe të rishikueshme. Modifikimi i tyre përgjatë cikleve iterative mundëson përfshirjen e njohurive të reja dhe mbështet vendimmarrjen e informuar në kontekste dizajni dhe inovacioni (International Organization for Standardization [ISO], 2019).

Metodologjitë vizuale strukturojnë proceset e reflektimit dhe ideimit përmes nxjerrjes perceptuese të përvojës jashtë subjektit, duke mbështetur artikullimin midis eksplorimit, sintezës dhe vendimmarrjes. Vlera e tyre pedagogjike nuk qëndron në prodhimin e përfaqësimeve vizualisht të përpunuara, por në kapacitetin e tyre për t'i bërë supozimet,

marrëdhëniet dhe kriteret të qarta dhe të ndashme me të tjerët, duke orientuar kështu dizajnin e zgjidhjeve kulturore në mënyrë transparente dhe kolektivisht të kuptueshme. Duke funksionuar si ndërmjetësues njohës dhe jo si rezultate përfundimtare, këto mjete ruajnë hapjen interpretuese të nevojshme në kontekste inovacioni, ndërkohë që ofrojnë strukturë të mjaftueshme për të mbështetur procese iterative dhe të bazuara teorikisht. Ky ekuilibër midis hapjes dhe strukturimit krijon bazën për metodologjitë që aktivizojnë regjistra të tjerë përvojësorë—veçanërisht trupin, veprimin dhe praninë—të trajtuara në nënseksionin vijues.

2.6.2. Praktika teatrale dhe të bazuara në trup

Praktikat teatrale dhe të trupëzuara përbëjnë metodologji ndërmjetësimi që aktivizojnë trupin si vend njohjeje, reflektimi dhe krijimi kuptimi. Baza e tyre teorike qëndron te njohja e trupëzuar, e cila e konceptualizon të kuptuarit dhe arsyetimin si procese të rrënjësura në përvojën perceptuese-motore dhe afektive, dhe jo vetëm në operacione simbolike abstrakte (Barsalou, 2008). Nga kjo perspektivë, veprimi trupor, organizimi hapësinor dhe ndërveprimi performativ legjitimohen si mënyra për të hyrë në njohuritë e heshtura dhe si mekanizma për t'i bërë të dukshme modelet relacionale që mbeten të nënkuptuara në formate ekskluzivisht verbale.

Nga pikëpamja pedagogjike, këto praktika përputhen ngushtë me të nxënit përmes përvojës, për aq sa gjenerojnë përvojë konkrete që mund t'i nënshtrohet vëzhgimit reflektues, konceptualizimit dhe eksperimentimit pasues (Kolb, 1984). Rëndësia e tyre metodologjike është veçanërisht e spikatur në kontekste të krijimtarisë dhe inovacionit kulturor, të cilat karakterizohen nga papërcaktueshmëria dhe nga nevoja për të eksploruar alternativa përpara përkufizimit të zgjidhjes. Trupi mundëson testimin e hipotezave, shqyrtimin e supozimeve dhe prodhimin e provave të vendosura në kontekst që informojnë vendimmarrjen pa imponuar mbyllje të parakohshme. Kërkimi i bazuar në art ka vendosur legjitimitetin e ndërmjetësimeve të tilla si mënyra rigorozë kërkimi kur objekti i shqyrtimit përfshin dimensione simbolike, relacionale dhe përvojësore (Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015).

Brenda fushës së coaching-ut arsimor dhe coaching-ut të bazuar në art, praktikat teatrale dhe të trupëzuara kërkojnë një kuadrim qartësisht jodirektiv. Roli i edukatorit ose lehtësuesit është të strukturojë procesin, të sigurojë kushtet e sigurisë psikologjike dhe fizike dhe të mbështesë reflektimin përmes pyetjeve gjeneruese, duke shmangur imponimin e leximeve interpretuese mbi situatat e luajtura (Rogers, 1961; Whitmore, 2017; van Nieuwerburgh, 2012). Evidencat empirike të disponueshme tregojnë se ndërmjetësimi artistik nxit thellësi reflektuese dhe tolerancë ndaj paqartësisë—variabla me rëndësi të veçantë në proceset krijuese dhe ndryshimin profesional (Ramos-Volz, 2018; van Coller-Peter & Olinger, 2022). Brenda arsimit artistik, kjo qasje është në përputhje me një konceptim të të nxënit të përqendruar te procesi, përvoja dhe kuptimi, dhe jo te rezultatet përfundimtare (Valcárcel Marsà, 2012).

<i>Improvizimi dhe luajtja e roleve situacionale</i>	Improvizimi dhe luajtja e roleve situacionale mundësojnë provën e vendimeve dhe marrëdhënieve brenda konteksteve të kontrolluara, duke i transformuar hipotezat abstrakte në ndërveprim të vëzhgueshëm. Funksioni i tyre metodologjik konsiston në përkthimin e tensioneve të ndërmjetësimit, supozimeve organizative ose pritshmërive të audiencës në situata të luajtura që mund të përshkruhen, analizohen dhe rikonfigurohen përmes reflektimit të udhëzuar, duke i integruar kështu në ciklin e të nxënit përmes përvojës (Kolb, 1984).
---	---

Shembuj zbatimi.	Në një projekt ndërmjetësimi të trashëgimisë, një ekip dramatizon ndërveprimin midis një udhëzuesi dixhital dhe një vizitori me njohje të kufizuar teknologjike. Vëzhgimi sistematik zbulon mbingarkesë informative dhe agjenci të reduktuar të përdoruesit. Pas reflektimit kolektiv, situata riluhet me shtresa progresive informacioni dhe pika të qarta vendimmarrjeje; njohuritë që rezultojnë përkthehen në kritere operative për prototipizimin pasues. Në një kontekst tjetër, dramatizimi i një konflikti midis objektivave të autenticitetit dhe argëtimit në një burim kulturor të gamifikuar nxjerr në pah supozime të nënkuptuara të papajtueshmërisë. Rikudrimi i situatës çon në përkufizimin e metrikave përvojësore të verifikueshme.
<i>Skulpturat trupore dhe konfigurimet hapësinore</i>	Skulpturat trupore dhe konfigurimet hapësinore nxjerrin jashtë subjektit marrëdhënie, hierarki dhe tensione përmes pozicionimit trupor dhe distancës hapësinore. Kjo teknikë funksionon si një formë mendimi vizual e realizuar përmes trupit, duke stabilizuar një strukturë relacionale që mund të vëzhgohet, analizohet dhe modifikohet qëllimisht (Arnheim, 1969; Barsalou, 2008).
Shembuj zbatimi.	Në një ushtrim hartëzimi trupor që përfshin aktorë brenda një ekosistemi kulturor, skulptura e krijuar zbulon një konfigurim ku audiencat zënë një pozicion periferik, ndërsa teknologjia vendoset në qendër. Rikonfigurimi hapësinor mundëson formulimin e një parimi të qartë dizajni—teknologjia si ndërmjetësuese dhe jo si zëvendësuese e marrëdhënieve njerëzore—i cili më pas informon vendimet për ndërfaqen dhe ndërmjetësimin. Në një rast tjetër, një skulpturë që trajton proceset institucionale të vendimmarrjes nxjerr në pah kontrollin e përqendruar dhe mungesën e mekanizmave të feedback-ut. Modifikimi i pozicioneve trupore materializon një alternativë pjesëmarrëse dhe çon në formulimin e kritereve operative për përfshirjen e validimit nga përdoruesit në iteracionin e projektit.
<i>Vëmendja trupore dhe kalimet perceptuese</i>	Ushtrimet e vëmendjes trupore dhe kalimet perceptuese e transformojnë mjedisin në një burim të dhënash përvojësore me rëndësi për ideimin me në qendër njeriun. Këto praktika gjenerojnë vëzhgime të vendosura në kontekst lidhur me ritmet, tranzicionet, fërkimet dhe mundësitë për krijim kuptimi, në përputhje me një konceptim përvojësor të të nxënit (Kolb, 1984) dhe me parimet e njohjes së trupëzuar (Barsalou, 2008).
Shembuj zbatimi.	Në një kontekst muzeal, një kalim perceptues i fokusuar te orientimi dhe ngarkesa njohëse identifikon një pikë kritike konfuzioni në tranzicionin midis galerive. Ky vëzhgim përkthehet në një kërkesë dizajni që synon uljen e vendimeve të njëkohshme të vizitorit përmes sinjalistikës sekuenciale dhe mikrondërveprimeve orientuese, të cilat më pas testohen në një prototip me besnikëri të ulët. Në një sit të hapur të trashëgimisë, vëzhgimi trupor zbulon lodhje dhe ulje të vëmendjes përtej një segmenti të caktuar të itinerarit. Përgjigjja e dizajnit përfshin pauza interpretuese dhe njësi të përmbledhura përmbajtjeje, të cilat më vonë vlerësohen përmes feedback-ut të përdoruesve.

Kriteret për rigorozitet metodologjik

Për të siguruar vlefshmërinë pedagogjike, praktikat teatrale dhe të trupëzuara duhet të përmbushin katër kushte. Së pari, operacionalitetin vëzhgues, duke siguruar që praktikat të gjenerojnë veprime, pozicione ose tranzicione të përshkrueshme që mbështesin analizën dhe të nxënit (Kolb, 1984). Së dyti, ndarjen e përshkrimit nga interpretimi, duke i dhënë përparësi dokumentimit të fenomeneve të vëzhguara përpara krijimit të kuptimit, me qëllim ruajtjen e pluralitetit interpretues (Leavy, 2015). Së treti, jodirektivitetin dhe agjencinë, me një rol lehtësues që strukturon procesin pa imponuar interpretime, duke ruajtur kështu përgjegjësinë interpretuese te pjesëmarrësit (Rogers, 1961; Whitmore, 2017; van Nieuwerburgh, 2012). Së fundi, transferimin në vendimmarrje, duke siguruar që njohuritë e fituara të përkthehen në kriteret ose kërkesa të rishikueshme që informojnë iteracionin e dizajnit.

Praktikat teatrale dhe të trupëzuara ofrojnë një mënyrë kërkimi që transformon marrëdhëniet, tensionet dhe supozimet në veprim të vëzhgueshëm, duke mundësuar reflektim të vendosur në kontekst dhe të nxënë të transferueshëm. Kontributi i tyre metodologjik qëndron në prodhimin e provave përvojësore që informojnë vendimmarrjen pa zhvendosur agjencinë interpretuese të grupit. Ky kuadrim, në përputhje me njohjen e trupëzuar dhe të nxënit përmes përvojës, krijon një tranzicion koherent drejt metodologjive të përqendruara te gjuha dhe ndërtimi narrativ i kuptimit, të zhvilluara në nënseksionin vijues mbi shkrimin krijues dhe rrëfimin e historive.

2.6.3. Shkrimi krijues dhe rrëfimi i historive

Shkrimi krijues dhe narrativa funksionojnë si metodologji të ndërmjetësimit simbolik që transformojnë përvojën në kuptim të artikuluar. Baza e tyre teorike mbështetet në kuptimin e narrativës si një mënyrë qendrore për organizimin e përvojës dhe prodhimin e kuptimit, plotësuese ndaj arsytimit logjik-propozicional (Bruner, 1990). Në kontekste të të nxënit dhe ndryshimit, puna me narrativa mundëson identifikimin e vazhdimësive, thyerjeve dhe atribuimeve shkakësore që orientojnë vendimmarrjen; për këtë arsye, narrativa kuptohet si dispozitiv njohës dhe jo si burim shprehës ndihmës.

Qasjet narrative ofrojnë një kornizë shpjeguese të fortë për të kuptuar vlerën pedagogjike të praktikave të rrëfimit të historive në mjedise coaching-u dhe të nxënit krijues. Nga kjo perspektivë, identiteti dhe interpretimi i përvojës ndërtohen përmes historive që individët përdorin për të organizuar ngjarjet, synimet dhe kuptimet. Prandaj, rikthimi dhe riformulimi i këtyre narrativave bëhet një mekanizëm kyç për reflektim dhe transformim brenda proceseve të të nxënit (Bruner, 1990; Drake, 2007; Stelter, 2014). Teknikat e shkrimit krijues dhe të rrëfimit të historive u mundësojnë pjesëmarrësve të nxjerrin jashtë subjektit interpretimet e tyre të përvojës, duke i bërë supozimet, pritshmëritë dhe kuptimet themelore të dukshme dhe të hapura për rishikim. Duke e transformuar përvojën e jetuar në formë narrative, këto praktika krijojnë distancën reflektuese të nevojshme për të shqyrtuar në mënyrë kritike kornizat përmes të cilave pjesëmarrësit interpretojnë sfidat, mundësitë dhe vendimet.

Nga një perspektivë pedagogjike, këto praktika përmbushin një funksion specifik brenda të nxënit përmes përvojës: ato stabilizojnë përvojën e jetuar në një artefakt tekstual të rishikueshëm që mbështet vëzhgimin reflektues dhe konceptualizimin, duke mundësuar njëkohësisht projektimin e të nxënit drejt veprimit (Kolb, 1984). Ndryshe nga regjistrimet thjesht përshkruese, shkrimi krijues mundëson eksplorimin e interpretimeve alternative dhe parashikimin e pasojave, duke ruajtur kompleksitetin përvojësor pa e reduktuar atë në kategori analitike të mbyllura.

Brenda fushës së coaching-ut arsimor, qasjet narrative mbajnë qëndrimin se të nxënit transformues përfshin rikthimin dhe rishikimin e historive që strukturojnë identitetin, rolin profesional dhe agjencinë. Ndërhyrja fokusohet te lehtësimi i rileximit dhe rikonfigurimit të orientuar drejt veprimit, pa imponuar interpretime të jashtme (Drake, 2007; Stelter, 2014). Ky parim kërkon një qëndrim lehtësues jodirektiv: edukatori ose coach-i harton nxitje shkrimi, ruan kuadrumin dhe mbështet reflektimin përmes pyetjeve gjeneruese, duke ruajtur autorësinë interpretuese të pjesëmarrësve (Rogers, 1961; Whitmore, 2017). Në përputhje me këtë perspektivë, kërkimi i bazuar në art e legjitimon shkrimin dhe narrativën si mënyra rigoroze kërkimi kur objektivi është eksplorimi i kuptimit përvojësor dhe simbolik në kontekste arsimore (Leavy, 2015).

<i>Shkrimi reflektues i udhëzuar</i>	Shkrimi reflektues i udhëzuar e strukturon reflektimin përmes nxitjeve të fokusuara që lidhin në mënyrë të qartë përvojën, interpretimin dhe të nxënit. Qëllimi i tij është të nxjerrë në sipërfaqe kriteret dhe supozimet që informojnë vendimet dhe të qartësojë se çfarë është e transferueshme në fazat pasuese të procesit (Kolb, 1984).
Shembuj.	Shembulli 1 (ideimi kulturor). Në përfundim të një seance, pjesëmarrësit përgjigjen me shkrim ndaj nxitjes: “Çfarë ndryshoi në të kuptuarin tim të sfidës dhe çfarë e nxiti këtë ndryshim?” Leximi krahasues zbulon modele të të nxënit dhe marrëveshje të heshtura, të cilat artikulojnë si kritere të qarta për iteracionin e radhës. Shembulli 2 (prototipizimi). Pas testimit të një prototipi, çdo pjesëmarrës prodhon një shënim të shkurtër të strukturuar si “vendim kyç–provë e vëzhguar–rregullim i propozuar”. Ky format i transformon përshtypjet subjektive në argumente të gjurmueshme që informojnë versionet pasuese (Kolb, 1984).
<i>Mikronarrativat dhe skenarët</i>	Mikronarrativat dhe skenarët i përkthejnë hipotezat e dizajnit ose të ndërmjetësimit në histori të vendosura në kontekst, të strukturuar rreth aktorit, kontekstit, veprimit dhe pasojës. Ky format mundëson vlerësimin e koherencës përvojësore dhe të relevancës kulturore përpara zbatimit që kërkon burime intensive (Bruner, 1990; Drake, 2007).
Shembuj.	Shembulli 1 (përvoja dixhitale). Zhvillohen tri mikronarrativa rreth “të njëjtit” vizitor, të diferencuara sipas profileve të përdoruesve. Analiza krahasuese zbulon mospërputhje midis qëllimit pedagogjik dhe përvojës së parashikuar, duke informuar rregullime në rrjedhën e ndërveprimit dhe tonin narrativ. Shembulli 2 (ndërmjetësimi gjithëpërfshirës). Ndërtohen skenarë që përfshijnë kufizime si koha e kufizuar, lodhja ose shkrim-leximi i ulët dixhital. Këto narrativa kërkojnë artikullimin e qartë të supozimeve themelore dhe mbështesin ripërkufizimin e prioriteteve të ndërmjetësimit.
<i>Rishkrimi narrativ dhe risemantizimi</i>	Rishkrimi narrativ përfshin krahasimin e versioneve të njëpasnjëshme (përpara dhe pas) me qëllim zbulimin e zhvendosjeve në kuadrumin interpretues, konsolidimin e të nxënit dhe shmangien e fiksimit të parakohshëm. Kjo procedurë është veçanërisht efektive për të riorientuar agjencinë dhe përgjegjësinë drejt veprimit (Stelter, 2014).
Shembuj.	Shembulli 1 (procesi krijues). Ekipi rishkruan “narrativën e projektit” pas një iteracioni. Krahasimi nxjerr në pah <u>zhvendosje</u> në përkufizimin e problemit dhe në kriteret e vlerës; këto zhvendosje përkthehen në vendime të qarta dhe të zbatueshme. Shembulli 2 (identiteti profesional). Studentët rishkruajnë një narrativë të shkurtër që përshkruan rolin e tyre brenda ekipit, duke

	përfshirë njohuritë e fituara gjatë procesit. Analiza identifikon ndryshime në atribuum (p.sh., nga “nuk di” në “mund të marr vendime në kushte pasigurie”), të cilat informojnë sfidat pasuese (Stelter, 2014).
--	--

Kriteret për rigorozitet metodologjik

Qëllimshmëria reflektuese. Nxitjet duhet ta orientojnë shkrimin drejt proceseve, kriterëve dhe të nxënës, duke shmangur prodhimin anekdotik pa funksion pedagogjik (Kolb, 1984).

Dallimi midis përshkrimit, interpretimit dhe vendimit. Dokumentimi i ngjarjeve, ndërtimi i kuptimit dhe përkthimi në veprime ose kriterë duhet të mbeten analitikisht të dallueshme dhe sekuenciale (Bruner, 1990).

Mos drejtimi dhe autorësia. Lehtësimi fokusohet te kuadrimi dhe pyetjet; interpretimi nuk kryhet në emër të pjesëmarrësit, duke ruajtur kështu agjencinë interpretuese (Rogers, 1961; Whitmore, 2017).

Transferimi. Produktet narrative duhet të rezultojnë në kriterë të zbatueshme në fazat pasuese, duke specifikuar çfarë ruhet, çfarë modifikohet dhe mbi çfarë arsyetimi (Kolb, 1984; Drake, 2007).

Shkrimi krijues dhe narrativa mundësojnë stabilizimin e përvojës dhe transformimin e saj në material të analizueshëm që mbështet reflektimin, rikudrimin dhe orientimin e qëllimshëm drejt veprimit. Kontributi i tyre metodologjik bëhet i qartë kur tekstet që rezultojnë funksionojnë si mbështetje për vendime të gjurmueshme dhe të rishikueshme, duke ruajtur autorësinë interpretuese të pjesëmarrësve. Ky kuadrim krijon një tranzicion koherent drejt punës me metafora dhe objekte evokuese, ku kuptimi ndërtohet përmes ndërmjetësuesve simbolikë që nuk janë ekskluzivisht gjuhësorë (Leavy, 2015; Lakoff & Johnson, 2003).

2.6.4. Metaforat dhe objektet evokuese

Përdorimi i metaforave dhe objekteve evokuese përbën një metodologji ndërmjetësimi simbolik të projektuar për të bërë të qarta kornizat njohëse dhe kulturore që strukturojnë interpretimin e përvojës dhe orientojnë veprimin. Baza e tij teorike qëndron te teoria e metaforës konceptuale, e cila mban qëndrimin se individët i kuptojnë fenomenet abstrakte përmes sistemeve metaforike që organizojnë perceptimin, arsyetimin dhe vendimmarrjen (Lakoff & Johnson, 2003). Rrjedhimisht, metaforat nuk funksionojnë si mjete retorike ndihmëse, por si mekanizma njohës që kufizojnë se cilat aspekte të një situatë bëhen të dukshme, të spikatura dhe të zbatueshme.

Rëndësia pedagogjike e teknikave të bazuara në metafora mund të kuptohet më tej përmes teorisë së metaforës konceptuale, e cila tregon se individët e strukturojnë kuptimin e përvojës përmes sistemeve metaforike që formësojnë interpretimin dhe udhëheqin veprimin (Lakoff & Johnson, 2003). Këto korniza metaforike shpesh veprojnë në mënyrë të nënkuptuar, duke ndikuar në mënyrën se si perceptohen situatat dhe si merren vendimet. Bërja e këtyre metaforave të qarta u mundëson pjesëmarrësve të shqyrtojnë në mënyrë kritike dhe të rikonfigurojnë kornizat interpretuese që udhëheqin të menduarit e tyre. Në kontekstet e coaching-ut të bazuar në art, objektet evokuese dhe përfaqësimet metaforike e mbështesin këtë proces duke materializuar kuptime abstrakte në forma të vëzhgueshme, duke u lejuar kështu pjesëmarrësve të eksplorojnë perspektiva alternative dhe të riinterpretojnë marrëdhënien e tyre me një sfidë të caktuar.

Në kontekste të të nxënit përmes përvojës, nxjerrja jashtë subjektit e metaforave e transformon përvojën e nënkuptuar në material reflektues të përshtatshëm për analizë kritike dhe rikonfigurim. Pasi artikulohe dhe shqyrtohen, metaforat bëhen objekte reflektimi që lehtësojnë lëvizjen midis përvojës së jetuar, konceptualizimit dhe veprimit të qëllimshëm, duke u integruar kështu në mënyrë koherente në ciklin e të nxënit (Kolb, 1984). Ky proces është veçanërisht i rëndësishëm në kontekste të inovacionit kulturor, ku sfidat shpesh karakterizohen nga paqartësia, vlera konkurruese dhe kuptime jo të formalizuara që nuk mund të trajtohen në mënyrë të përshtatshme përmes kategorive teknike të mbyllura.

Objektet evokuese përmbushin një funksion plotësues duke ofruar mbështetje materiale për metaforat. Duke i ankoruar kuptimet abstrakte në elemente të prekshme, ato mundësojnë distancë reflektuese dhe mbështesin eksplorimin e përbashkët të supozimeve, emocioneve dhe vlerave të lidhura me një përvojë. Kërkimi i bazuar në art ka vendosur legjitimitetin e ndërmjetësimeve të tilla si mënyra rigoroze kërkimi kur synimi është qasja në njohuri të heshtura dhe dimensione simbolike që i rezistojnë verbalizimit të plotë (Barone & Eisner, 2012; Leavy, 2015). Brenda coaching-ut të bazuar në art, metaforat dhe objektet evokuese përdoren si nxitje për reflektim dhe jo si interpretime të fiksuara, duke ruajtur kështu agjencinë e pjesëmarrësve dhe duke shmangur leximet përshkruese.

Metaforat konceptuale qarta të	Eksplorimi i metaforave konceptuale të qarta përfshin identifikimin dhe artikulin e imazheve dominuese që strukturojnë të kuptuarit e një sfide, procesi ose roli. Kjo procedurë i bën të dukshme supozimet e nënkuptuara, zgjeron hapësirën interpretuese dhe mundëson testimin e rikuadrimeve që hapin mundësi të reja për veprim (Lakoff & Johnson, 2003).
Shembuj zbatimi.	Në një proces inovacioni kulturor, një ekip e përshkruan projektin e vet si “labirint”. Analiza e kësaj metafore zbulon një kornizë njohëse të përqendruar te çorientimi dhe bllokimi. Eksplorimi i metaforave alternative—si “udhëtim” ose “ekosistem”—i riorienton kriteret e dizajnit drejt progresionit, zgjedhjes dhe shoqërimit, të cilat më pas përkthehen në vendime konkrete ndërmjetësimi. Në një kontekst tjetër, metafora dominuese “garë kundër kohës” vihet përballë “procesit iterativ”, duke legjitimuar rishikimin dhe të nxënit progresiv në përputhje me parimet e të nxënit përmes përvojës (Kolb, 1984).
Objektet evokuese si ndërmjetësues të kuptimit	Objektet evokuese janë elemente materiale të përzgjedhura ose të ndërtuara për të përfaqësuar aspekte të spikatura të një përvoje, sfide ose aspirote. Funksioni i tyre metodologjik është të materializojnë metaforat dhe të lehtësojnë eksplorimin simbolik përmes ndërveprimit me objektin, duke nxitur kështu reflektim të vendosur në kontekst dhe të përbashkët (Leavy, 2015).
Shembuj zbatimi.	Në një punëtori ndërmjetësimi të trashëgimisë, pjesëmarrësit përzgjedhin një objekt që përfaqëson marrëdhënien aktuale midis audiencave dhe institucionit. Larmia e objekteve zbulon korniza interpretuese të ndryshme; analiza krahasuese mundëson artikulin e qartë dhe negociimin e parimeve të përbashkëta të ndërmjetësimit. Në një rast tjetër, përdoret një objekt i brishtë për të përfaqësuar përvojën e vizitorit; reflektimi pasues informon vendimet lidhur me ritmin, ngarkesën informative dhe kujdesin ndaj përdoruesit, të cilat më pas përkthehen në kritere dizajni të verifikueshme.
Rikonfigurimi metaforik i	Rikonfigurimi metaforik përfshin transformimin e qëllimshëm të një metafore dominuese përmes zëvendësimit, kombinimit ose zhvendosjes për të gjeneruar orientime të reja për veprim. Kjo

orientuar veprimit	drejt	procedurë e lidh reflektimin simbolik me vendimmarrjen, duke parandaluar që metaforat të mbeten përshkrime statike të një situate (Lakoff & Johnson, 2003; Kolb, 1984).
Shembuj zbatimi.		Pas identifikimit të metaforës “kontejner përmbajtjeje” për të përshkruar një propozim kulturor, një ekip eksperimenton me “dispozitiv përvoje”. Kjo zhvendosje e riorienton prototipizimin drejt ndërveprimit dhe pjesëmarrjes, duke rezultuar në vendime të modifikuara dizajni. Në një kontekst tjetër, metafora “varësi nga eksperti” rikonfigurohet si “të nxënë i shpërndarë”, duke çuar në marrëveshje operative lidhur me rolet, mekanizmat e feedback-ut dhe vendimmarrjen e përbashkët.

Kriteret për rigorozitet metodologjik

Për të siguruar vlefshmërinë pedagogjike dhe për të shmangur zbatime sipërfaqësore, puna me metafora dhe objekte evokuese duhet të përmbushë katër kriteret. Së pari, artikullimin e qartë, që kërkon formulim të qartë të metaforës ose objektit dhe të marrëdhënies së tij me përvojën në analizë (Lakoff & Johnson, 2003). Së dyti, dallimin midis analizës dhe përshkrimit normativ, që kërkon shqyrtimin e kornizës metaforike përpara nxjerrjes së vendimeve, me qëllim parandalimin e mbylljes së parakohshme (Leavy, 2015). Së treti, jodirektivitetin, duke ruajtur një rol lehtësues që mbështet eksplorimin simbolik pa imponuar kuptim (Rogers, 1961; Whitmore, 2017). Së fundi, orientimin drejt veprimit, duke siguruar që reflektimi metaforik të përkthehet në kriteret operative në përputhje me parimet e të nxënit përmes përvojes (Kolb, 1984).

Puna me metafora dhe objekte evokuese ofron një qasje metodologjike që i bën të dukshme kornizat simbolike që udhëheqin të kuptuarit dhe veprimin, duke i transformuar ato në material reflektues dhe operacional. Vlera e saj pedagogjike qëndron në kapacitetin për të rikonfiguruar supozimet e nënkuptuara dhe për të gjeneruar rikuadrime të qëllimshme pa zhvendosur agjencinë interpretuese të pjesëmarrësve. Kjo qasje krijon një tranzicion të fortë drejt metodave të strukturuar të krijimtarisë, të trajtuara në nënseksionin vijues, ku eksplorimi simbolik integrohet me procedura sistematike për gjenerimin dhe vlerësimin e alternativave.

2.6.5. Metodatat e strukturuar (Disney Strategy, Six Thinking Hats, Artistic Design Thinking)

Metodat e strukturuar të krijimtarisë përbëjnë procedura sistematike të projektuara për të organizuar gjenerimin, eksplorimin dhe vlerësimin e ideve në kontekste të karakterizuara nga kompleksiteti dhe papërcaktueshmëria. Rëndësia e tyre pedagogjike qëndron në futjen e mbështetjes njohëse që rregullon tranzicionet midis përvojes, reflektimit dhe vendimmarrjes, duke mbështetur kështu cikle iterative të të nxënit dhe veprimit (Kolb, 1984). Në mjedise arsimore dhe të inovacionit kulturor, këto metoda bëhen veçanërisht të rëndësishme kur artikulojnë me qasje dizajni me në qendër njeriun, të cilat theksojnë formulimin e qartë të kriterëve, iteracionin dhe validimin progresiv të zgjidhjeve (International Organization for Standardization [ISO], 2019).

Brenda kornizës së teknikave dhe mjeteve të bazuara në art, metodatat e strukturuar nuk konceptohen si receta procedurale përshkruese, por si dispozitivë për organizimin e mendimit kolektiv dhe për bërjen të qarta të proceseve njohëse. Funkcioni i tyre është të diferencojnë faza, role ose mënyra arsyetimi që, kur mbeten të nënkuptuara, priren të mbivendosen dhe të gjenerojnë bllokime krijuese. Duke futur rregulla të qarta renditjeje, këto metoda ruajnë hapjen interpretuese karakteristike të praktikave artistike, ndërkohë që ofrojnë rigorozitetin e nevojshëm për vendimmarrje të informuar dhe të llogaridhënshme (Kolb, 1984).

Disney Strategy	Disney Strategy është një metodë e strukturuar ideimi e bazuar në alternimin sekuencial të perspektivave të diferencuara—zakonisht të artikuluar si ëndërrimtari, realisti dhe kritiku—të zbatuara ndaj një sfide të vetme. Vlera e saj metodologjike qëndron në ndarjen e qëllimshme të funksioneve njohëse që, në kontekste të pastrukturuara, shpesh veprojnë njëkohësisht dhe pengojnë zhvillimin krijues. Strategjia rregullon marrëdhënien midis gjenerimit të ideve, analizës së fizibilitetit dhe vlerësimit kritik, duke parandaluar që kritika e parakohshme të kufizojë eksplorimin. Duke i nxjerrë këto funksione jashtë subjektit në faza të qarta, metoda e bën vetë procesin e të menduarit objekt reflektimi, duke nxitur kështu të nxënë të transferueshëm (Kolb, 1984).
Shembull zbatimi.	Në një projekt inovacioni kulturor, një ekip trajton projektimin e një propozimi ekspozite duke zbatuar tri fazat në mënyrë sekuenciale. Faza e ëndërrimit mundëson eksplorimin e formateve pa kufizime teknike; faza e realitetit shqyrton burimet e disponueshme, afatet kohore dhe mundësitë e ndërmjetësimit; ndërsa faza e kritikut analizon rreziqet simbolike dhe tensionet etike. Kjo renditje lehtëson përkthimin e njohurive eksploruese në kritere të artikuluar qartë për prototipizimin pasues.
Six Thinking Hats	Metoda Six Thinking Hats propozon adoptimin sekuencial të gjashtë mënyrave të dallueshme të të menduarit—informuese, emocionale, kritike, krijuese, pozitive dhe metakognitive—me synimin për të strukturuar reflektimin kolektiv dhe për të parandaluar ngatërrimin e niveleve argumentuese (de Bono, 1985). Kjo metodë fut disiplinë njohëse duke mundësuar shqyrtimin e një problemi nga perspektiva plotësuese pa lejuar që ato të konkurrojnë njëkohësisht. Kontributi i saj pedagogjik qëndron në bërjen të qarta të llojeve të arsytimit të përfshira në vendimmarrje, duke mbështetur kështu një analizë më gjithëpërfshirëse, të balancuar dhe të qëllimshme (de Bono, 1985).
Shembull zbatimi.	Në projektimin e një përvoje kulturore pjesëmarrëse, ekipi përdor mënyrën informuese për të rishikuar të dhënat kontekstuale, mënyrën emocionale për të parashikuar reagimet e audiencës dhe mënyrën krijuese për të gjeneruar alternativa ndërmjetësimi. Adoptimi i mëvonshëm i mënyrës kritike mundëson vlerësimin e rreziqeve pa e zhvleftësuar eksplorimin e mëparshëm, duke lehtësuar vendime të përbashkëta dhe të mirëjustifikuara (Kolb, 1984).
Artistic Thinking Design	Artistic Design Thinking integron fazat kanonike të dizajnit me në qendër njeriun—kuptimin kontekstual, përkufizimin e sfidës, ideimin, prototipizimin dhe vlerësimin—me ndërmjetësime simbolike, vizuale dhe përvojësore të nxjerra nga praktikat artistike. Baza e tij metodologjike përputhet me standardet e dizajnit me në qendër përdoruesin, të cilat theksojnë empatinë, iteracionin dhe validimin progresiv të zgjidhjeve (ISO, 2019). Kjo qasje mundëson artikullimin e eksplorimit krijues dhe vendimmarrjes sistematike duke përfshirë mjetet artistike si dispozitivë kërkimi dhe jo si shtesa shprehëse. Duke vepruar kështu, ajo shmanget zbatimin e ngurtë metodologjik dhe mbështet zhvillimin e zgjidhjeve kulturalisht kuptimplota dhe të vendosura në kontekst.
Shembull zbatimi.	Në një projekt ndërmjetësimi dixhital, një ekip e nis procesin me teknika vizuale dhe narrative për të eksploruar përvojën e audiencës, zhvillon ide përmes eksplorimit metaforik dhe ndërton

	prototipe me besnikëri të ulët që rishikohen në mënyrë iterative. Vendimet e dizajnit rregullohen në përgjigje të provave të gjeneruara përmes përdorimit dhe feedback-ut, duke ruajtur koherencën me parimet e dizajnit me në qendër njeriun (ISO, 2019).
--	--

Kriteret për rigorozitet metodologjik

Për të siguruar vlefshmërinë pedagogjike dhe për të shmangur zbatimin mekanik, metodat e strukturuar duhet të përmbushin katër kushte. Së pari, qartësinë e funksionit, që kërkon përkufizim të qartë të qëllimit njohës të çdo faze ose roli. Së dyti, renditjen e qartë, që parandalon mbivendosjen e njëkohshme të funksioneve që kufizon potencialin krijues (de Bono, 1985). Së treti, integrimin me ndërmjetësime artistike, duke përfshirë burime vizuale, narrative ose trupore që zgjerojnë hapësirën reflektuese. Së fundi, orientimin drejt iteracionit dhe vendimmarrjes, duke siguruar që rezultatet e çdo faze të përkthehen në kriteret operative të rishikueshme që informojnë veprimin pasues (Kolb, 1984; ISO, 2019).

Metodat e strukturuar ofrojnë korniza operative që mbështesin procese krijuese rigorozet në kontekste papërcaktueshmërie. Kur integrohen në qasje të bazuara në art, ato funksionojnë si mbështetje njohëse që rregullon eksplorimin dhe vlerësimin pa zhvendosur angazhimin përvojësor ose interpretimin simbolik. Vlera e tyre pedagogjike qëndron në bërjen të qarta të proceseve të mendimit kolektiv dhe në mundësimin e vendimmarrjes së argumentuar mirë dhe transparente, duke e përmbyllur kështu në mënyrë koherente grupin e teknikave dhe mjeteve të bazuara në art të zhvilluara në këtë seksion.

3. RRUGËTIMI I INTEGRUAR ME MODULET E TRAJNIMIT

Seksioni i mëparshëm e përshkruan kornizën pedagogjike si një grup parimesh dhe mjeteve (p.sh., coaching-u i bazuar në art, cikli me pesë faza dhe teknikat që mbështesin reflektimin dhe të menduarit krijues). Ky seksion i vë këto parime në zbatim. Ai tregon se si gjashtë modulet CUL.T formojnë një itinerar koherent të të nxënit, si akumulohen kompetencat nga një modul te tjetri dhe si metodologjia e bazuar në art, e përshkruar në Seksionin 2, funksionon si një fill praktik përgjatë këtij itinerari.

3.1. Struktura e Rrugëtimit të të Nxënit

Kurrikula CUL.T e përshkruan procesin e të nxënit përmes tri dimensioneve: njohës (të nxënit përmes të menduarit), operacional (të nxënit përmes të vepruarit) dhe sjellor (të nxënit përmes veprimit, nëpërmjet të nxënit e bazuar në punë me organizata reale kulturore). Këto dimensionet përshkruajnë se si ndodh të nxënit përgjatë programit. Ky seksion adopton një perspektivë plotësuese, duke shqyrtuar se çfarë zhvillohet në mënyrë progresive përmes këtij procesi dhe si akumulohen dhe konvergojnë aftësitë e studentëve drejt Projektit Përfundimtar. Në këtë mënyrë, dinamika pedagogjike e programit dhe trajektorja zhvillimore e kompetencave të studentëve merren në konsideratë së bashku, duke u ofruar mësimdhënësve një pamje koherente si të procesit, ashtu edhe të progresit.

Për të mbështetur mësimdhënësit në orientimin brenda këtij itinerari, ofrohen dy burime plotësuese. Seksioni 3.1.1 hartëzon rrugëtimin e të nxënit, duke shpjeguar se si modulet lidhen me njëri-tjetrin dhe me Projektin Përfundimtar, si dhe duke treguar se si katër llojet e kompetencave zhvillohen në mënyrë progresive përgjatë kurrikulës. Seksioni 3.1.2 ofron një hartë reference të fokusit kryesor të kompetencave për çdo modul dhe jep orientime për të njohur se si këto kompetenca zhvillohen dhe konvergojnë përgjatë rrugëtimit.

3.1.1. Si të lidhen modulet me Projektin Përfundimtar

Projekti Përfundimtar është bërthama integruuese e rrugëtimit të të nxënit CULT. Ai nuk është një detyrë shtesë e vendosur në fund të kurrikulës, por hapësira ku kompetencat e zhvilluara përgjatë të gjashtë moduleve konvergojnë në një përgjigje të vetme, të aplikuar, ndaj një sfide reale. Në Projektin Përfundimtar, studentët i përgjigjen një brief-i të ofruar nga një organizatë e trashëgimisë kulturore, duke projektuar dhe prototipizuar një zgjidhje që adreson një nevojë specifike. Ky simulim profesional ofron kontekstin ku studentët mund të zbatojnë njohuritë dhe aftësitë e fituara gjatë gjithë procesit të tyre të trajnimit. Megjithatë, lidhja midis moduleve dhe Projektit Përfundimtar nuk është automatike. Ajo varet nga mënyra se si kurrikula përkthehet në mësimdhënie dhe nga mënyra se si njohuritë teknike, aftësitë analitike, metodat krijuese dhe ndërgjegjësimi etik bëhen gradualisht të qarta dhe përforcohen përgjatë itinerarit. Së bashku, këto elemente formojnë një kornizë për integrimin dhe konsolidimin e kompetencave që rezultojnë nga kurrikula CULT, në kuptimin e katër llojeve të kompetencave — analitike, teknike, krijuese dhe etike.

Kompetencat analitike prezantohen herët dhe thellohen gjatë gjithë procesit të të nxënit. Që nga moduli i parë, studentëve u kërkohet të vlerësojnë teknologjitë, të interpretojnë kontekstet kulturore dhe të justifikojnë vendimet. Kjo aftësi bëhet më e sofistikuar ndërsa studentët ndeshen me fusha të reja (p.sh., fizibiliteti XR në Modulin 2, mundësitë e platformës në Modulin 3, përzgjedhja e mjeteve të IA-së në Modulin 4, zgjedhjet e dizajnit të ndërveprimit në Modulin 5...), duke u kërkuar çdo herë të zbatojnë të njëjtin rigorozitet analitik në një peizazh më kompleks. Deri në momentin kur studentët nisin Projektin Përfundimtar, gjykimi analitik duhet të jetë bërë pjesë e natyrshme e punës së tyre: aftësia për të lexuar një organizatë kulturore, për të identifikuar sfidat e saj reale dhe për të përzgjedhur qasjet në përputhje me to.

Kompetencat teknike zhvillohen paralelisht, por ndjekin një rrugëtim të dallueshëm. Modulet e hershme (1 dhe 2) janë kryesisht eksploruese: studentët shqyrtojnë atë që ekziston dhe eksperimentojnë me atë që është e mundur. Modulet e mesme (3, 4 dhe 5) kalojnë në prototipizim të strukturuar, secili në një fushë të ndryshme teknologjike, si mjediset gjithëpërfshirëse të bazuara në shfletues, përvojat e zgjeruara me IA dhe dizajni i bazuar në lojëra. Këto tri rrugë nuk janë përjashtuese ndaj njëra-tjetrës; një Projekt Përfundimtar i fortë mund të mbështetet te të gjitha. Progresioni nga eksplorimi te specializimi dhe më pas te integrimi është pikërisht ajo që itinerari synon të prodhojë.

Kompetencat krijuese, si aftësia për të transformuar narrativat kulturore në përvoja hapësinore, interaktive ose të drejtuara nga të dhënat, zhvillohen krahas kapacitetit teknik, por ndjekin logjikën e tyre. Kjo nuk është një aftësi që përmirësohet thjesht përmes praktikës; ajo kërkon ekspozim ndaj qasjeve të ndryshme, liri për të eksperimentuar pa rezultate të paracaktuara dhe reflektim të strukturuar mbi atë që është nxënë. Pikërisht ky është roli i metodologjisë së coaching-ut të bazuar në art, e përshkruar në Seksionin 2. Cikli me pesë faza (d.m.th., zgjimi, eksplorimi, fokusimi, krijimi, reflektimi) vepron brenda çdo moduli dhe përgjatë gjithë rrugëtimit në tërësi. Brenda një moduli, ai strukturon mënyrën se si studentët angazhohen me përmbajtje të reja teknike. Përgjatë rrugëtimit, ai përshkruan progresionin e gjithë kurrikulës: modulet e hershme janë një zgjim dhe eksplorim kolektiv; modulet e mesme thellojnë dhe diversifikojnë; fazat e Projektit Përfundimtar përqendrojnë dhe sintetizojnë. Rrugëtimi CULT arrin koherencën e tij duke zhvilluar mësimdhënien me një ritëm të dyfishtë në mendje: duke trajtuar si ciklin e menjëhershëm brenda çdo seance, ashtu edhe harkun më të gjatë të kurrikulës.

Kompetencat etike, duke përfshirë vëmendjen ndaj përfshirjes dhe barazisë me drejtësi gjinore, duhet të trajtohen si një lente aktive dhe transversale përgjatë gjithë kurrikulës: një lente që formëson përzgjedhjen e aseteve kulturore, përcaktimin e audiencave të synuara, zgjedhjen e platformave teknologjike dhe kriteret për vlerësimin e prototipit. Moduli 6 ofron kornizat konceptuale dhe fjalorin për këtë dimension, por vlera e tij varet nga mobilizimi i këtyre kornizave në pesë modulet e tjera. Studentët që e ndeshin barazinë me drejtësi vetëm si një temë të dedikuar, dhe jo

si një pyetje të vazhdueshme të ngulitur në çdo vendim dizajni, nuk do të arrijnë në Projektin Përfundimtar me aftësinë për ta zbatuar atë aty ku ka më shumë rëndësi.

Çdo modul thekson një ose më shumë nga këto lloje kompetencash, ndërkohë që përforcon të tjerat. Prandaj, koherenca e rrugëtimit varet më pak nga shpërndarja strikte dhe më shumë nga artikulimi kumulativ. Një student që nuk ka zhvilluar mjaftueshëm gjykimin analitik do ta ketë të vështirë të justifikojë zgjedhjet teknologjike në Projektin Përfundimtar. Një student që nuk ka integruar reflektimin etik do të prodhojë prototipe teknikisht kompetente që nuk arrijnë të adresojnë aksesin, përfaqësimin ose ndikimin social. Mësimdhënësit duhet ta ruajnë këtë koherencë duke e bërë të qartë, në çdo fazë, se si puna që studentët po bëjnë aktualisht lidhet me projektin që ata do të përfundojnë në fund.

3.1.2. Rezultatet e Pritshme për Çdo Modul

Gjashtë modulet nuk i zhvillojnë të katër llojet e kompetencave me të njëjtin intensitet. Çdo modul ka një fokus kryesor që përcakton llojin kryesor të kompetencave që zhvillon, ndërkohë që përforcon të tjerat në shkallë të ndryshme. Tabela më poshtë e hartëzon këtë shpërndarje dhe tregon kontributin kryesor të çdo moduli në praktikën e integruar që kërkon Projekti Përfundimtar. Ajo synon të shërbejë si një hartë reference për mësimdhënësit: një mënyrë për të mbajtur në vëmendje formën e përgjithshme të itinerarit dhe për të kuptuar drejt çfarë po ndërtohet kryesisht çdo modul.

Moduli	Fokusi kryesor i kompetencës	Kontributi kryesor në Projektin Përfundimtar
Moduli 1 Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore	Analitike: Interpretimi i konteksteve kulturore, vlerësimi i teknologjive dhe shqyrtimi i implikimeve etike të zgjedhjeve të dixhitalizimit.	Vendos bazën analitike për leximin e situatës së një organizate kulturore dhe për identifikimin e drejtimeve kuptimplota për inovacion.
Moduli 2 Teknologjitë për Realitetin e Zgjeruar	Analitike/Teknike: Vlerësimi i fizibilitetit dhe kufizimeve të teknologjive gjithëpërfshirëse; përkthimi i parimeve të dizajnit me në qendër njeriun në një prototip bazë.	E bazon vizionin To-Be në mundësi realiste dhe prezanton logjikën e prototipizimit që mbështet të gjithë zhvillimin pasues.
Moduli 3 Web 3D dhe Komunikimi Gjithëpërfshirës	Teknike/Krijuese: Projektimi i përvojave gjithëpërfshirëse koherente nga pikëpamja hapësinore; përkthimi i narrativave kulturore në mjedise të lundrueshme dhe me në qendër audiencën.	Ofron modelin metodologjik për përkufizimin e konceptit, dizajnin hapësinor dhe përzgjedhjen e platformës, mbi të cilin studentët mbështeten gjatë fazave të ideimit dhe prototipizimit të projektit.
Moduli 4 Inteligjenca Artificiale për	Teknike/Etike: Integrimi i mjeteve të IA-së në shërbim të qëllimeve të komunikimit kulturor; analizimi	Zgjeron hapësirën e zgjidhjeve, ndërkohë që zhvillon ndërgjegjësimin kritik të nevojshëm

Moduli	Fokusi kryesor i kompetencës	Kontributi kryesor në Projektin Përfundimtar
Inovacionin e Trashëgimisë Dixhitale	kritik i çështjeve të autorësisë, paragjykitimit dhe përfaqësimit.	për të përdorur teknologjitë e reja në mënyrë të përgjegjshme.
Moduli 5 Dizajni dhe Zhvillimi i Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore	Krijuese/Teknike: Projektimi i narrativave kulturore interaktive; zhvillimi i një prototipi të luajtshëm që balancon mekanikat e angazhimit me saktësinë e trashëgimisë.	Prezanton të menduarit e dizajnit të lojërave (mekanika, struktura narrative, sistemet e progresionit) si një kornizë që studentët mund ta zbatojnë gjatë projektimit të zgjidhjeve të gamifikuara.
Moduli 6 Përfshirja e Vajzave në Teknologji	Analitike/ Etike: Zbatimi i kornizave me ndjeshmëri gjinore; projektimi ose përshtatja e nismave të teknologjisë kulturore për të trajtuar barazinë me drejtësi dhe përfshirjen.	Ofron lentet analitike dhe etike që duhet të jenë aktive përgjatë të gjitha fazave të projektit, nga përzgjedhja e aseteve deri te vlerësimi i prototipit.

Siç tregohet, tabela nxjerr në pah se rrugëtimi është projektuar qëllimisht në mënyrë të tillë që çdo modul të kontribuojë në zhvillimin e kompetencave të ndryshme dhe që Projekti Përfundimtar të jetë momenti ku këto kontribute duhet të funksionojnë njëkohësisht. I takon studentit të vendosë se si do të kombinohen këto kompetenca dhe cilat aspekte do të bëhen qendrore në Projektin e tij Përfundimtar.

Për mësimdhënësit, pyetja kyçe nuk është vetëm çfarë mëson çdo modul, por nëse studentët po i lidhin në mënyrë progresive këto kompetenca ndërsa ecin përgjatë programit. Pyetjet e mëposhtme ofrohen si shembuj që mësimdhënësit mund t'i përdorin për të vlerësuar nëse kompetencat po akumulohen dhe po lidhen siç synohet:

- **Kompetencat analitike:** A po zbatojnë studentët kritere të qëndrueshme vlerësimi në fusha dhe kontekste të ndryshme? A ndihet çdo modul i ri si një fillim nga e para? A mund të shpjegojnë pse një qasje është më e përshtatshme se një tjetër për një situatë specifike kulturore?
- **Kompetencat teknike:** Ndërsa itinerari përparon, a po bëjnë studentët zgjedhje të qëllimshme lidhur me mjetet dhe qasjet që do të përdorin dhe a mund t'i justifikojnë këto zgjedhje në raport me sfidën kulturore në fjalë? Apo këto vendime udhëhiqen nga familjariteti dhe jo nga përshtatshmëria?
- **Kompetencat krijuese:** A mund të shpjegojnë studentët se çfarë synon të bëjë për përdoruesin një zgjedhje dizajni hapësinor, narrativ ose interaktiv, jo vetëm estetikisht, por edhe komunikueshmërisht? A janë vendimet krijuese të mbështetura në të kuptuarin e asetit kulturor dhe audiencave të tij?
- **Kompetencat etike:** A po shfaqen konsideratat e barazisë me drejtësi dhe përfshirjes si një dimension i natyrshëm i dizajnit, për shembull në përzgjedhjen e aseteve kulturore dhe në përcaktimin e audiencave? Apo këto pyetje shfaqen vetëm kur nxiten në mënyrë të qartë, si gjatë vlerësimit të prototipeve?

Pyetjet e propozuara më sipër nuk duhet të shihen si kritere formale vlerësimi; përkundrazi, ato synojnë t'i ndihmojnë mësimdhënësit të vëzhgojnë se si kompetencat fillojnë të lidhen ndërsa studentët përparojnë përgjatë rrugëtimit. Ato janë më të dobishme kur përdoren si nxitje për dialog, për shembull në seanca reflektimi në grup, seanca shkrimi reflektues ose kontrole informale, dhe jo si elemente vlerësimi individual. Qëllimi i tyre është t'i ndihmojnë mësimdhënësit të identifikojnë, mjaftueshëm herët për të vepruar, se ku po zhvillohet mirë integrimi dhe ku mund të ketë nevojë për përforsim të qëllimshëm.

Seksioni vijues kalon nga kjo perspektivë e kompetencave në një nivel më praktik, duke paraqitur shembuj të sekuencave të aktiviteteve të bazuara në art që ilustrojnë se si këto dimensione mund të zhvillohen brenda moduleve individuale të programit.

3.2. Aktivitetet e Bazuara në Art sipas Modul

3.2.1. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 1 – Rrëfimi dixhital i historive për trashëgiminë kulturore

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Moduli 1 – Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore ofron një hapësirë themelore të të nxënit, në të cilën studentët njihen me rolin e teknologjive dixhitale si ndërmjetësuese të kuptimit kulturor, dhe jo thjesht si mjete teknike. Teknologjitë—madje edhe në kuptimin e zgjedhjes së formateve, gjuhëve, ndërfaqeve dhe kanaleve—ndikojnë te ajo çfarë bëhet e dukshme nga trashëgimia, si rrëfhet ajo, për kë bëhet e aksesueshme dhe zërat e kujt amplifikohen ose marginalizohen.

Në këtë kontekst, aktivitetet e bazuara në art kanë një funksion pedagogjik qendror: ato u mundësojnë studentëve të eksplorojnë dimensionet kulturore, simbolike, narrative dhe etike të trashëgimisë përpara se të angazhohen me mjete dhe platforma specifike. Kjo sekuenca është e qëllimshme: së pari ndërtohet një kuptim i vendosur në kontekst kulturor (krijimi i kuptimit), më pas zhvillohet koncepti i projektit dhe vetëm më pas merren vendimet teknike.

Qëllimi arsimor

Objekti kryesor është të mbështetet një zhvendosje perspektive: nga konceptimi i trashëgimisë si një koleksion objektsh/të dhënash “për t’u dixhitalizuar” drejt kuptimit të saj si një sistem i gjallë kujtimesh, marrëdhëniesh, identitetesh dhe kujtimesh.

Praktikat artistike aktivizojnë:

- **ndërgjegjësimin e trupëzuar** (vëmendje perceptuese, emocionale dhe kontekstuale);
- **të menduarit narrativ** (sekuenca, këndvështrime, audiencë, zë);
- **interpretimin simbolik** (metafora, ambivalenca, tensione kulturore);
- **reflektimin kritik dhe etik** (autorësia, përfaqësimi, përfshirja, aksesueshmëria, rreziqet e thjeshtimit).

Me pak fjalë, në Modulin 1, aktivitetet e bazuara në art funksionojnë si mjete epistemologjike: ato u mundësojnë studentëve të “mendojnë me kulturën dhe përmes kulturës” përpara se të mendojnë për teknologjinë, duke krijuar kushtet njohëse dhe simbolike të nevojshme për inovacion dixhital të përgjegjshëm në trashëgiminë kulturore.

Rezultatet e pritshme të të nxënit

Në përfundim të aktiviteteve të bazuara në art në Modulin 1, studenti/grupi është në gjendje të:

1. dallojë midis dimensioneve materiale dhe jomateriale të asetit (kujtesa, identiteti, praktikat, vlerat, konfliktet);
2. bëjë të qarta perceptimet fillestare, supozimet dhe pozicionimin interpretues (duke përfshirë paragjykimet);
3. ndërtojë një narrativë koherente dhe plurale, duke justifikuar zgjedhjet e zërit, kornizës dhe audiencës;
4. identifikojë zërat e pranishëm/të munguar dhe të përcaktojë masa etike operationale mbrojtëse (jo deklarata të përgjithshme);
5. përkthejë njohuritë kulturore në hipoteza fillestare përvojësore (skenar/udhëtime) në përputhje me As-Is/To-Be;

6. prodhojë rezultate të ndërmjetme që mund të ripërdoren në produktet për dorëzim të Project Work (Fleta e Asetit Kulturor, Analiza As-Is/To-Be, Dokumenti i Konceptit).

3.2.1.1 Funksioni pedagogjik i aktiviteteve të bazuara në art në Modulin 1

Aktivitetet e bazuara në art kryejnë katër funksione të integruara.

(1) Mundësojnë akses interpretues në trashëgiminë kulturore

Përpara se të analizojnë një aset në terma teknikë ose dizajni, studentëve duhet t'u mundësohet të angazhohen me të: ta vëzhgojnë, ta vënë në pikëpyetje, ta vendosin në kontekst dhe të njohin thellësinë e tij simbolike. Trashëgimia nuk kufizohet te materialiteti: ajo përfshin kujtime kolektive, identitete, rituale, praktika, vlera dhe konflikte narrative.

(2) Nxjerrin në pah njohuritë e heshtura

Praktikat artistike zbulojnë perceptime fillestare, rezonanca emocionale, imazhe mendore, intuita dhe supozime që shpesh janë të padukshme në formatet analitike. Ky material është thelbësor nga pikëpamja arsimore, sepse gjeneron njohuri që udhëheqin zgjedhje dizajni të informuara nga kultura.

(3) Mbështesin ndërtimin narrativ dhe krijimin e kuptimit

Përmes kolazhit, shkrimit krijues, metaforave dhe rrëfimit vizual të historive, studentët eksplorojnë zërin, autorësinë dhe përfaqësimin: kush flet për të mirën kulturore, si e kornizon atë, për kë dhe me çfarë implikimesh. Kjo fazë është vendimtare për zhvillimin e ndërgjegjësimit etik mbi narrativat dominuese dhe marginalizimin.

(4) Ndërtojnë një urë midis analizës dhe dizajnit

Rezultatet e bazuara në art funksionojnë si prototipe simbolike dhe konceptuale (skenare, harta udhëtimi, bërthama koncepti). Ato ende nuk janë prototipe dixhitale, por artefakte me rrezik të ulët që lejojnë krahasim dhe rafinim. Parimi udhëzues është: zgjidhja dixhitale lind nga të kuptuarit kulturor + eksplorimi krijues, dhe jo nga zgjedhje të drejtuara nga mjetet.

3.2.1.2 Progresioni i mësimdhënies (procedurë operationale me katër faza)

Për të qenë efektive dhe të transferueshme në produktet për dorëzim, aktivitetet e bazuara në art të Modullit 1 organizohen në katër faza plotësuese: A) aktivizimi, B) kuptimi dhe narracioni, C) përkthimi i projektit, D) formalizimi.

Harta e koherencës (faza → rezultat → produkt për dorëzim)

Faza	Fokusi	Rezultati minimal i kërkuar (studentët)	Kalon drejtpërdrejt në
A. Aktivizimi	perceptim + njohuri të heshtura	Tabelë vizuale + 5 fjalë kyçe + 3 pyetje	Fleta e Asetit Kulturor (kuptime/kontekst)
B. Narracioni	kujtesë + identitet + etikë	Mikro-histori + Hartë e zërave + 1 qeverisje etike	As-Is/To-Be (çështje kritike kulturore)

Faza	Fokusi	Rezultati minimal i kërkuar (studentët)	Kalon drejtpërdrejt në
C. Kalimi drejt dizajnit	përvoja To-Be	Skenar me 6 skena + Hartë udhëtimi + 2 zgjedhje të motivuara	Dokumenti i Konceptit (përvoja dhe audienca)
D. Formalizimi	sintezë e projektit	Bërthama e Konceptit (1 faqe) + Kriteret e Suksesit	Dokumenti i Konceptit + Udhëzuesi i Zhvillimit

Standard i rekomanduar:

Çdo grup dorëzon një “paketë” përfundimtare me 4 artefakte:

- Tabela,
- Mikro-historia,
- Skenari,
- Bërthama e Konceptit (+ harta e zërave dhe harta e udhëtimit si shtojca).

A. Zgjidhje dhe Eksplorimi Fillestar

Objekti: të nxirren jashtë subjektit perceptimet fillestare, supozimet dhe rezonancat emocionale; të bëhen të dukshme njohuritë e heshtura; të ndërtohet një hapësirë e mbrojtur reflektuese (jo zgjidhje e menjëhershme problemesh).

Detyra e studentëve (dorëzim standard):**Tabela e Interpretimit**

1. Mblidhni 6–10 stimuj (imazhe, detaje, tekstura, fjalë, tinguj, mikro-tekste).
2. Krijoni një tabelë/kolazh që u përgjigjet tri niveleve:
 - Çfarë mund të shoh (e vëzhgueshme)
 - Çfarë kuptimi ka (hipoteza interpretuese)
 - Çfarë më bën të vë në pikëpyetje? (tensione, ambivalenca, pyetje)
3. Shtoni 5 fjalë kyçe dhe 3 pyetje udhëzuese.

Rezultatet e detyrueshme

- Tabela (A3 analoge ose dixhitale)
- 5 fjalë kyçe
- 3 pyetje interpretuese

Kriter cilësie

- duhet të shfaqet të paktën një tension kulturor (jo vetëm përshkrim).

B. Ndërtimi Narrativ dhe Krijimi i Kuptimit

Objekti: të artikulohen dimensionet jomateriale (kujtesa, identiteti, transmetimi), të eksperimentohet me perspektiva të shumta, të zhvillohet ndërgjegjësim etik për zërin dhe përfaqësimin.

Aktiviteti B1 – Mikro-rrëfim “Zëri i së Mirës Kulturore” (100–150 fjalë)

Teksti duhet të përfshijë: 1 kujtim, 1 konflikt/tension, 1 dëshirë për transmetim, 1 fjali drejtuar një audience.

Aktiviteti B2 – Harta e zërave (përfshirje/përrjashtim)

Identifikoni:

- zërin aktual dominues
- zërat e përfaqësuar
- zërat e munguar/margjinalë
- rrezikun e përfaqësimit (shtrembërim, stereotip, fshirje)
- kontrollin operacional (“Për të shmangur X, ne do të bëjmë Y”, i verifikueshëm)

Rezultatet e detyrueshme

- Mikro-historia
- Harta e zërave
- 1 qeverisje etike operationale

Kriter cilësie

- qeverisja duhet të jetë specifike, e zbatueshme dhe e verifikueshme (jo “do të tregojmë kujdes”).

C. Përkthimi i njohurive në ide fillestare dizajni (Ura Analizë → Dizajn)

Objekti: të përkthehen njohuritë kulturore dhe rezultatet As-Is/To-Be në një përvojë të parë përdoruesi (To-Be), përmes prototipeve konceptuale.

Aktiviteti C1 – Skenari me 6 skena (përvoja To-Be)

Çdo skenë përfshin:

- veprimin e përdoruesit
- emocionin/përfitimin e pritshëm
- përmbajtjen kulturore të aktivizuar
- mikro-ndërveprimin (zgjidh/dëgjo/krahaso/lër gjurmë)

Aktiviteti C2 – Harta e udhëtimit (përvoja + vështirësitë As-Is + pajisjet)

Kolonat e rekomanduara:

Hapi | Objekti i Përdoruesit | Vështirësia As-Is | Ndërmjetësimi To-Be | Qeverisja etike/aksesueshmërisë

Rezultatet e detyrueshme

- Skenari me 6 skena
- Hartë e plotë e udhëtimit
- 2 zgjedhje dizajni të motivuara (sepse janë në përputhje me domethënien kulturore)

Kriter cilësie

- Çdo skenë duhet të lidhë veprimin + kuptimin (jo vetëm “funksionet”).

D. Formalizimi në produktet për dorëzim të Project Work

Objekti: të bëhet i gjurmueshëm kalimi nga perceptimi → njohuria → nevoja → ndërmjetësimi → koncepti dhe të mbështeten produktet e detyrueshme për dorëzim.

Aktiviteti D – Bërthama e Konceptit (1 faqe, pa diskutim për mjetet)

- Trashëgimia/aseti kulturor
- Njohuria kryesore kulturore
- Audienca prioritare (person sintetik)
- Nevoja kulturore/përvojësore
- Problemi As-Is (vështirësia aktuale)
- Transformimi To-Be (çfarë ndryshon)
- Propozimi i ndërmjetësimit dixhital (në terma të përvojës)
- Zërat e përfshirë + zërat e rikuperuar
- Rreziku etik + zbutja
- Kriteret e Suksesit (si të matet nëse funksionon)

Rezultatet e detyrueshme

- Bërthama e Konceptit e plotësuar
- Shënim për lidhjen me produktet për dorëzim (çfarë shkon në cilin seksion)

3.2.1.3 Roli i mësimdhënësit (Coaching-u i bazuar në art)

Mësimdhënësi vepron si lehtësues dhe coach: ai/ajo mbështet dialogun reflektues dhe interpretimin pa imponuar kuptime të paracaktuara. Fokusi i feedback-ut është te qëllimi kulturor, koherenca narrative, thellësia reflektuese dhe konsideratat etike, jo te estetika apo fizibiliteti teknik në këtë fazë.

Detyrat operacionale të mësimdhënësit

- krijon një klimë të sigurt (e bën të qartë: “talenti artistik nuk vlerësohet këtu”);
- propozon dorëzime progresive dhe të verifikueshme (kufizime prodhimi: 150 fjalë, 6 skena, 5 fjalë kyçe);
- lehtëson verbalizimin (nga artefakti te njohuria);
- promovon pluralitetin e zërave dhe përfshirjen;
- e bën të qartë lidhjen rezultat → produkt për dorëzim;
- parandalon devijimin e nxitur nga mjetet (gjithmonë e rikthen fokusin te kuptimi kulturor).

3.2.1.4 Udhëzime operacionale për zbatim (standarde cilësie)

Parim metodologjik: prag i ulët aksesit, dendësi e lartë interpretuese

Aktivitetet duhet të jenë të aksesueshme pa aftësi të mëparshme artistike, por të afta për të prodhuar njohuri të thella dhe të formalizueshme.

Pajisje të rekomanduara

- rolet në grup: lehtësues, rrëfimtari, përmbledhës, “kujdestar i etikës”, kuratori i audiencës;
- shabllone të detyrueshme (i bëjnë rezultatet të krahasueshme dhe të transferueshme);
- shembuj “mjaftueshëm të mirë” (ulin bllokimin nga performanca);
- feedback mbi qartësinë/koherencën/gjithëpërfshirjen, jo mbi “mirë/keq”.

3.2.1.5 Studim rasti i plotë “Gold Standard”

Më poshtë paraqitet një studim rasti gjithëpërfshirës që mund ta përdorni si model për demonstrim në klasë.

Është zgjedhur një aset me potencial të fortë narrativ dhe gjithëpërfshirës, veçanërisht lidhur me kujtimet e grave që shpesh janë të nën-përfaqësuar.

1. Aseti i zgjedhur (shembull)

“Arkivi i fotografive dhe dëshmime të punëtorëve të një fabrike lokale tekstili (1950–1980)”

Materialet e disponueshme: fotografi të periudhës, regjistra të fabrikës, intervista audio, objekte (pëlhura, mjete pune), artikuj gazetalesh.

2. A) Shablloni i Tabelës së Interpretimit – I PLOTËSUAR

Titulli i tabelës: “Duart që mbajtën qytetin në lëvizje”

Elementet vizuale të futura (përshkrimi i kolazhit):

- detaj i duarve mbi tezgjahë / bobina
- kartë prezence dhe numra regjistrimi
- fotografi grupi e grave në repartin e fabrikës (shikime, qëndrime)
- fragmente pëlhure dhe motivesh
- prerje gazete: “mbyllja e fabrikës”
- hartë e qytetit me vendndodhjen e fabrikës dhe shtëpive të punëtorëve

5 fjalë kyçe

- Padukshmëri
- Ekspertizë
- Lodhje
- Solidaritet
- Transformim

3 pyetje interpretuese

1. Çfarë aftësish dhe njohurish (të panjohura) dalin në pah në praktikën e përditshme të punës?
2. Kush e ka treguar këtë histori deri më tani dhe kush ka mbetur jashtë narrativës publike?
3. Si mund të shmangim një narrativë nostalgjike dhe, në vend të kësaj, të ndërtojmë një urë me të tashmen (puna, të drejtat, identiteti)?

Tension kulturor i qartë

- “kujtesa e jetuar” kundrejt “kujtesës zyrtare”; “krenaria” kundrejt “plagës.”

3. B) Mikro-historia “Zëri i së Mirës Kulturore” – E PLOTËSUAR (120–140 fjalë)

“Këto nuk janë thjesht fotografi. Janë turne, zhurma, gjeste të përsëritura derisa bëhen mjeshtëri. Më pe shpejt e shpejt, sikur po shihje një të kaluar që nuk shqetëson. Megjithatë unë shqetësoj: sepse them se qyteti u qep së bashku nga duar që nuk patën kurrë pllaka përkujtimore. Mbjaj mend të qeshurat në repart dhe heshtjet mbi letrat e pushimit nga puna. Do të doja të më dëgjoje pa nostalgji: nuk jam album, jam paralajmërim. Ty që kalon pranë magazinës së zbrazët, të kërkoj vetëm një gjë: përpiku të imagjinosh kohën kur ato që hynin në agim, ktheheshin me pëlhurën mbi trup, si aromë. Nëse më bën të dukshme, i bën të dukshme edhe ato.”

Shënim didaktik (për studentët):

nxjerr në pah kujtesën + konfliktin (padukshmërinë) + transmetimin (urën me të tashmen) + fjalinë drejtuar audiencës.

4. C) Harta e zërave – E PLOTËSUAR

Elementi	Përmbajtja
Zëri aktual dominues	narrativë industriale/institucionale (“zhvillimi ekonomik”, “historia e biznesit”)
Zërat e përfaqësuar	menaxherët, prodhimi si të dhëna, momentet kryesore të kompanisë
Zërat e munguar/margjinalë	punëtorët gra, puna e kujdesit dhe puna shtëpiake të ndërthurura, migrimet e brendshme, konfliktet dhe të drejtat
Rreziku	“kujtesë <u>vitrine</u> ”: estetizimi i lodhjes; fshirja e konflikteve; reduktimi i njerëzve në sfond
Qeverisja operationale	1) gjurmë në vetën e parë (audio + citime të shkurtra), 2) shtegu “punë dhe aftësi” me fjalor gjestesh, 3) seksioni “çfarë nuk sheh” (të drejtat, materniteti, turnet), 4) gjuhë jo-festuese dhe pluralitet perspektivash

Parim etik operacional (frazë):

“Për të shmangur një narrativë festuese që i fshin njerëzit, do të ndërtojmë një udhëtim të përqendruar te zërat në vetën e parë dhe te ajo që historikisht ka mbetur e padukshme.”

5. D) As-Is / To-Be

Përmasa	As-Is	To-Be
Aksesi	arkiv pak i njohur, i konsultueshëm vetëm në vend	akses me shumë kanale (hartë, audio, karta) me nivele thellësie
Të kuptuarit e kuptimit	fokus te të dhënat historike, pak te jeta e përditshme	fokus te praktikat, aftësitë, identitetet, të drejtat, transformimet
Përfshirja	përdorim pasiv	përvojë pjesëmarrëse: dëgjim, zgjedhje shtigjesh, kontribute
Përfshirja e zërave	zë institucional dominues	pluralitet: punëtores gra, familje, komunitete, sindikata, të rinj
Përvoja narrative	kronologji lineare	itinerare tematike: “duar dhe gjeste”, “të drejta”, “migrime”, “plagë”
Ndërmjetësimi dixhital	mungon ose është përshkrues	“shtresuara”: një detaj → një zë → një kontekst → një refleksim

6. E) Skenari me 6 skena

- Nxitësi:** përdoruesi sheh magazinën e zbrazët → QR ose totem “Dëgjo kush ka punuar këtu”.
o Emocioni: kuriozitet + befasi
o Përmbajtja: “një foto, një zë, një gjest”
- Orientimi:** ndërfaqja ofron 3 shtigje: “Gjeste”, “Zëra”, “Të drejta”.
o Emocioni: kontroll + zgjedhje
o Përmbajtja: harta e repartit
- Zbulimi:** përdoruesi zgjedh një gjest (p.sh., “përgatitja e indit”) → mini-video/animacion + dëshmi audio.
o Emocioni: njohje e kompetencës
o Përmbajtja: fjalor gjestesh
- Ndryshimi i perspektivës:** përdoruesi dëgjon “çfarë nuk sheh” (materniteti/turnet/frikërat).
o Emocioni: empati + kompleksitet
o Përmbajtja: fragmente në vetën e parë, kontekst historik
- Kuptimi:** krahasim midis “dje dhe sot” (puna e grave, të drejtat, pasiguria) me pyetje reflektuese.
o Emocioni: lidhje personale
o Përmbajtja: pyetje + mikro-të dhëna kontekstuale
- Rikthimi:** përdoruesi lë një gjurmë (“një fjalë për këto jetë”) ose ngarkon një kujtim familjar (i moderuar).
o Emocioni: pjesëmarrje + përgjegjësi
o Përmbajtja: tabelë komunitare e kuar

7. F) Harta e Udhëtimit (5 hapa)

Hapi	Qëllimi i përdoruesit	Vështirësia As-Is	Ndërmjetësimi To-Be	Masa etike/aksesueshmërisë
1	të kuptojë “për çfarë bëhet fjalë”	arkiv i padukshëm	nxitës në vendndodhje + akses i lehtë	gjuhë e qartë, nivele leximi
2	të orientohe	materiale të fragmentuara	itinerare tematike	zgjedhje jo-paternaliste
3	të mësojë	vetëm të dhëna	gjest + zë + kontekst	shmangie e estetizimit të lodhjes
4	të lidhet me veten	distancë emocionale	pyetje reflektuese + krahasime	mos moralizim, ofrim pluraliteti
5	të kontribuojë	asnjë agjenci	gjurmë dhe kujtime të kuar	moderim, privatësi, pëlqim

8. G) Bërthama e Konceptit (1 faqe)

- **Trashëgimia/aseti kulturor:** arkiv fotografik + dëshmi të punëtorëve të prodhimit tekstil (1950–1980)
- **Njohuria kryesore kulturore:** historia industriale shpesh tregohet si histori biznesi; këtu, bërthama kulturore është ekspertiza e përditshme dhe kujtesa e punëtorëve gra, e padukshme, por themelore për identitetin lokal.
- **Audienca prioritare:** (1) komuniteti lokal dhe familjet; (2) shkollat; (3) vizitorët e interesuar për historinë sociale
- **Nevoja kulturore/përvojësore:** të njihet dhe të kuptohet trashëgimia e punës dhe aftësive të grave, me akses emocional dhe të informuar.
- **Problemi As-Is:** arkivat janë pak të aksesueshme; narrativë institucionale dominuese; zërat në vetën e parë

janë margjinalë.

● **Transformimi To-Be:** ta bëjë përvojën plurale, të shtresuar dhe pjesëmarrëse: “një gjest → një zë → një kontekst → një reflektim”.

● **Propozimi i ndërmjetësimit dixhital (përvoja):** itinerare tematike në vend dhe online me mikro-histori në vetën e parë, një fjalor gjestesh, pyetje reflektuese dhe mundësinë për të lënë gjurmë të kuruara.

● **Zërat e përfshirë:** punëtore gra, komunitete, familje; prani e perspektivave institucionale, por jo dominuese.

● **Rreziku etik + zbutja:** rreziku i estetizimit të mundimit dhe i thjeshtimit të konflikteve → zbutja: pluralitet zërash, seksione “çfarë nuk shihet”, gjuhë jo-festuese, kurim editorial dhe konsensus.

● **Kriteret e Suksesit:** (1) përdoruesit përfundojnë të paktën 1 kurs; (2) kuptim i të paktën 2 “dimensioneve të padukshme”; (3) kontribute relevante nga komuniteti; (4) perceptim i pluralitetit dhe respektit.

3.2.1.7 Shembull i një kursi mikro-klase

Për shembull, mësimdhënësi mund të strukturojë një seancë laboratorike 2–3 orëshe në mënyrën e mëposhtme:

1. **Hyrje dhe kornizim i detyrës**
Prezantimi i asetit kulturor dhe sqarimi i kontekstit: qëllimi nuk është të prodhohet një objekt artistik “i bukur”, por të gjenerohet një kuptim më i thellë i trashëgimisë.
2. **Aktivitet aktivizimi**
Kolazh interpretues ose hartë vizuale fillestare.
3. **Ndarje dhe debriefing**
Çdo pjesëmarrës ose grup shpjegon kuptimet që dolën në pah.
4. **Aktivitet narrativ**
Shkrimi i “zërit të së mirës kulturore” ose shkrimi nga perspektiva të shumta.
5. **Analiza e zërave**
Hartëzimi i përfshirjeve, përjashtimeve dhe tensioneve etike.
6. **Përkthimi i projektit**
Skenar ose hartë udhëtimi.
7. **Përmbledhje përfundimtare**
Plotësim i udhëzuar i bërthamës së konceptit dhe lidhja me produktet për dorëzim.

Ky artikullim i ndihmon studentët të shohin qartë lidhjen midis fazës krijuese, fazës reflektuese dhe fazës së planifikimit.

3.2.1.8 Kriteret e vlerësimit në përputhje me modulin

Meqenëse qëllimi i modulit nuk është performanca artistike, por aftësia për ta interpretuar kulturalisht asetin dhe për ta transformuar këtë interpretim në bazë dizajni, vlerësimi duhet të marrë veçanërisht në konsideratë kriteret e mëposhtme:

- thellësinë e leximit kulturor;
- aftësinë për të njohur dimensionet jomateriale të asetit;
- vëmendjen ndaj pluralitetit të perspektivave;
- ndërgjegjësimin etik lidhur me zërin, përfaqësimin dhe përjashtimin;

- koherencën midis njohurisë që doli në pah dhe propozimit të projektit;
- qartësinë e kalimit nga eksplorimi te koncepti;
- cilësinë e reflektimit dhe verbalizimit.

Një rubrikë thelbësore mund të strukturohet si më poshtë:

Niveli bazë

Aseti kulturor përshkruhet në mënyrë të përshtatshme, por kryesisht përshkruese; njohuritë janë të pranishme, por ende të përgjithshme; lidhja me projektin është fillestare.

Niveli mesatar

Dalín në pah kuptime, tensione, audienca dhe nevoja; narrativa është koherente; propozimi i projektit fillon të demonstrojë një bazë kulturore.

Niveli i avancuar

Puna lidh qartë dimensionet kulturore, narrative, etike dhe të dizajnit; njeh përfshirjet dhe përjashtimet; dhe formulon një ndërmjetësim dixhital koherent, kuptimplotë dhe të argumentuar mirë.

3.2.1.9 Listë kontrolli cilësie për mësimdhënësin (gabime tipike + sinjale të devijimit të nxitur nga mjetet + korrigjime në kohë reale)

Më poshtë paraqitet një listë kontrolli që mund të përdoret si mjet kontrolli cilësie gjatë zhvillimit të modulit.

1) Përpara seancës (organizimi i mësimdhënies)

Kontrollet

- A kanë produktet për dorëzim kufizime të qarta (fjalë/skena/shabllone) dhe rezultate për dorëzim?
- A ka 1–2 shembuj “mjaftueshëm të mirë” (jo të përsosur) gati për t’u treguar?
- A ka role në grup (duke përfshirë një “kujdestar të etikës”)?
- A janë përgatitur shabllonet e printuara/dixhitale?
- A është e qartë se ajo që vlerësohet nuk është estetika, por qëllimi kulturor, koherenca dhe reflektimi?

Gabim tipik

rikthime/prezantime shumë të hapura → shpërndarje e fokusit dhe ankth performance.

Korrigjim

futni kufizime dhe mikro-hapa (“së pari 5 fjalë kyçe, pastaj 3 pyetje, pastaj tabela”).

2) Gjatë fazës A (aktivizimi) — “ndaloni zgjidhjen e problemeve”

Sinjale rreziku

- Studentët pyesin menjëherë “cilin aplikacion do të përdorim?” / “a duhet të bëjmë një faqe web?”
- ata e anashkalojnë debriefing-un dhe duan të “kalojnë te projekti”
- rezultati është vetëm përshkrues (pa tension ose pyetje)

Ndërhyrje në kohë reale

- Pyetni sërish: “Çfarë domethënieje kulturore po mbron?”

- Kufizim: “Përpara se të flasim për mjete, më jepni 1 tension dhe 3 pyetje.”
- Rikuadrim: “Në këtë fazë nuk po zgjidhim: po e bëjmë të dukshme kompleksitetin dhe pozicionimin.”

Gabim tipik

- vlerësimi i nënkuptuar i estetikës (“e bukur/e shëmtuar”).

Korrigjim

- feedback vetëm mbi qartësinë e kuptimit: “këtu kuptimi është i lexueshëm/i palexueshëm”.

3) Gjatë fazës B (narracioni dhe etika) — “pluralitet dhe mbrojtje”**Sinjale rreziku**

- narrativë unike dhe “zyrtare”
- tokenizëm: “le të shtojmë gratë” pa ndryshuar këndvështrimin
- udhëzime etike të paqarta (“do të jemi të kujdesshëm”)

Ndërhyrje në kohë reale

- teknika “3 zëra”: “Shkruajeni nga 3 perspektiva të ndryshme.”
- pyetje etike: “Kush rrezikon të përjashtohet nga zgjidhja juaj?”
- rregull praktik i verifikueshëm: “Shkruani ‘Për të shmangur X, ne do të bëjmë Y’ dhe kjo duhet të jetë e verifikueshme.”

Gabim tipik

- nostalgji/festë që fshin konfliktet.

Korrigjim

- futni seksionin e detyrueshëm “çfarë nuk sheh”.

4) Gjatë fazës C (ura drejt dizajnit) — parandaloni devijimin e nxitur nga mjetet**Shenja tipike të devijimit të nxitur nga mjetet**

- propozimi është një listë veçorish (“AR, QR, aplikacion”) pa vlerë kulturore të qartë
- skenari fokusohet te UI dhe jo te kuptimi/përvoja
- lidhja me As-Is/To-Be nuk është e dukshme
- “zgjidhje” identike për çdo aset (zgjidhje gjenerike)

Zgjidhje të menjëhershme (Mjete Praktike)

1. **Testi i kuptimit:** “Nëse e heq mjetin, a mbetet ideja?” – Nëse jo → është e drejtuar nga mjeti.
2. **Kufizim dizajni:** “Përshkruani përvojën pa e përmendur teknologjinë.”
3. **Rikthim te njohuria:** “Çfarë njohurie nga tabela/mikro-historia hyn në skenën 3 të skenarit?”
4. **Ankorim te publiku:** “Kush është përdoruesi dhe çfarë ndryshon për të pas përvojës?”
5. **Kontroll etik:** “Çfarë rreziku krijoni dhe si e zbusni atë brenda përvojës?”

5) Gjatë fazës D (formalizimi) — gjurmueshmëri dhe cilësi dokumenti

Sinjale rreziku

- bërthama e konceptit plot me fjalë të modës dhe pa kritere sukcesi
- mungon lidhja e qartë me produktet për dorëzim
- rreziku etik përmendet, por nuk zbutet

Ndërhyrje

- “Maksimumi një faqe. Nëse nuk përfshihet, nuk është ende e qartë.”
- “Shkruani 3 kritere sukcesi të vëzhgueshme.”
- “Rreziku + zbutja janë të detyrueshme, jo opsionale.”

6) Gabime tipike transversale (dhe si të korrigjohen)

1. Ngatërrimi i trashëgimisë me përmbajtjen (vetëm të dhëna)
o Korrigjim: kërkon të plotësohen “kuptimet e padukshme” dhe “tensioni kulturor”.
2. Thjeshtimi i kompleksitetit (histori e sheshtë)
o Korrigjim: vendosni “pluralitetin e zërave” dhe “atë që nuk shihet”.
3. Mbingarkesë me ambicie (shumë e madhe)
o Korrigjim: reduktojeni në “një skenë kyçe + një kurs tematik.”
4. Pjesëmarrje e pabalancuar (një person dominon)
o Korrigjim: role, turne, detyra të shkurtra individuale përpara punës në grup.

7) Tregues cilësie (kur moduli funksionon)

- studentët flasin për kuptimin përpara mjeteve
- ata mund të tregojnë të paktën 1 tension dhe 1 rrezik etik me zbutje
- skenaret dhe hartat e udhëtimit tregojnë një përvojë me vlerë të qartë kulturore
- bërthama e konceptit është e gjurmueshme (artefakte → njohuri → nevojë → propozim)
- shfaqen zëra pluralë dhe jo-dekorativë

3.2.1.10 Koherenca me Project Work dhe me filozofinë e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti

Në përputhje me strukturën e përgjithshme të programit, rezultatet e aktiviteteve të bazuara në art në këtë modul informojnë drejtpërdrejt ndërtimin e produkteve kryesore për dorëzim. Elementet që dalin nga aktivitetet eksploruese dhe narrative mund ta pasurojnë Fletën e Asetit Kulturor me përmbajtje më të thelluar dhe më të kontekstualizuar; reflektimi mbi çështjet kritike, audiencat dhe skenarët mund të pasurojë Analizën As-Is/To-Be; përkthimi i njohurive në skenare, harta përvojë dhe bërthama koncepti kontribuon drejtpërdrejt në përkufizimin e Dokumentit të Konceptit.

Në këtë kuptim, aktivitetet e bazuara në art në Modulin 1 veprojnë si mjete të vërteta epistemologjike, duke u mundësuar studentëve të ndërtojnë njohuri jo vetëm përmes analizës racionale, por edhe përmes imagjinatës, simbolizimit, narrativës dhe reflektimit kritik. Ato krijojnë kushtet njohëse, kulturore dhe etike të nevojshme për inovacionin dixhital të përgjegjshëm pasues në fushën e trashëgimisë kulturore.

Të marra së bashku, këto aktivitete sigurojnë që zhvillimi teknologjik pasues të mos shkëputet nga domethënia kulturore e asetit, por të mbetet plotësisht i bazuar në rëndësinë kulturore, gjithëpërfshirjen, ndërgjegjësimin etik dhe qëllimshmërinë e dizajnit. Për këtë arsye, Moduli 1 luan një rol vendimtar brenda kurrikulës: ai i përgatit studentët për modulet pasuese, më të orientuara teknikisht, ndërkohë që e bazon punën e tyre në një kuptim të trashëgimisë të vendosur në kontekst kulturor dhe transformues nga pikëpamja pedagogjike.

3.2.2. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 2 – Teknologjitë për Realitetin e Zgjeruar

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Moduli 2 — Teknologjitë për Realitetin e Zgjeruar ofron mundësi të veçanta për të eksploruar rrëfimin e historive, perceptimin, kujtesën dhe trashëgiminë kulturore. Ndryshe nga mediat tradicionale, përvojat gjithëpërfshirëse i pozicionojnë pjesëmarrësit brenda hapësirës narrative, duke u mundësuar atyre të angazhohen me historitë përmes trupëzimit, ndërgjegjësimit hapësinor dhe ndërveprimit shqisor. Përmes aktiviteteve të projektuara me kujdes dhe të bazuara në art, studentët mund të analizojnë në mënyrë kritike narrativat gjithëpërfshirëse, ndërkohë që eksperimentojnë me mundësitë krijuese të ofruara nga teknologjitë VR dhe AR.

Objekti pedagogjik i këtij moduli është t'i ndihmojë studentët të kuptojnë se si teknologjitë gjithëpërfshirëse mund të përdoren si mjete artistike, arsimore dhe kulturore. Përmes analizës së përvojave ekzistuese gjithëpërfshirëse dhe zhvillimit të koncepteve të tyre, studentët eksplorojnë se si realitetet virtuale dhe të shtuara riformësojnë strukturat narrative, angazhimin e audiencës dhe komunikimin e përmbytjes historike dhe kulturore.

Për të mbështetur eksplorimin e teknologjive të Realitetit të Zgjeruar gjatë këtij moduli, përdoren si shembuj reference dy studime rasti gjithëpërfshirëse: **Notes on Blindness: Into Darkness (2016)** dhe **Colored (2023)**.

Notes on Blindness: Into Darkness është një përvojë e Realitetit Virtual (VR) e zhvilluar nga Audiogaming dhe e drejtuar nga Amaury La Burthe. E bazuar në ditarët audio të teologut John Hull, i cili humbi gradualisht shikimin, përvoja përdor audio binaurale¹ [1], audio hapësinore dhe përfaqësime vizuale abstrakte për t'i zhytur përdoruesit në botën perceptuese të Hull-it. Përmes një narrative kryesisht lineare dhe ndërveprimit të kufizuar, përvoja demonstroi se si VR mund të përdoret për të komunikuar përvoja subjektive, perceptim shqisor dhe narrativa personale. Përdorimi inovativ i audios dhe abstraksionit vizual e bën atë një shembull të vlefshëm për të kuptuar potencialin shprehës të teknologjive gjithëpërfshirëse.

Colored është një përvojë e Realitetit të Shtuar (AR) e bazuar në vendndodhje, e krijuar nga Tania de Montaigne, Stéphane Foenkinos dhe Pierre-Alain Giraud. E frymëzuar nga jeta e Claudette Colvin dhe historia e segregacionit racial në Shtetet e Bashkuara, përvoja kombinon skenografi fizike, personazhe holografike, audio të hapësirizuar dhe lëvizje të audiencës për të krijuar një narrativë historike gjithëpërfshirëse. Duke përdorur pajisje Microsoft HoloLens 2, pjesëmarrësit lundrojnë në një mjedis fizik të përbashkët ku përmbytja dixhitale integrohet në hapësira të botës reale. Si shembull i një Përvoje të Realitetit të Shtuar të Bazuar në Vendndodhje (ARLBE), Colored demonstroi se si AR mund të përdoret për të komunikuar ngjarje historike, për të nxitur pjesëmarrjen kolektive dhe për t'i transformuar mjediset fizike në hapësira të kujtesës kulturore.

Këto dy përvoja u përzgjedhën sepse përfaqësojnë qasje të dallueshme ndaj Realitetit të Zgjeruar. Ndërsa Notes on Blindness ilustron potencialin gjithëpërfshirës të Realitetit Virtual përmes rrëfimit shqisor dhe personal të historive, Colored tregon se si Realiteti i Shtuar mund të lidhë narrativat dixhitale me hapësirat fizike dhe përvojat kolektive. Së bashku, ato u ofrojnë studentëve shembuj plotësues që mbështesin analizën, krahasimin dhe zbatimin krijues të teknologjive XR gjatë gjithë modulit.

¹ Audioja binaurale është një term që përshkruan një grup teknikash të regjistrimit, kodimit dhe hapësirizimit të audios, të cilat mundësojnë rindërtimin e një fushe zanore tredimensionale duke përdorur vetëm dy burime zanore, zakonisht dy kufje që vendosen brenda veshit. Këto teknika bazohen në mënyrën se si funksionon dëgjimi njerëzor. Në veçanti, ato marrin parasysh filtrimin dhe vonesat kohore midis veshit të djathtë dhe atij të majtë, veçanërisht për shkak të kafkës dhe të dy pavijoneve të veshit, të cilat na lejojnë të lokalizojmë burimet e tingujve përreth nesh në 360°. Në këtë kuptim, audioja binaurale ofron (me disa kufizime zbatimi) mundësinë e krijimit të hapësirave zanore të ndryshme nga një imazh stereofonik, sepse përfshin aftësinë për të hapësirizuar tingujt nga pas dhe vertikalisht.

Gjatë **fazës së Zgjimit**, studentët njihen me konceptin e Realitetit të Zgjeruar dhe nxiten të reflektojnë mbi përvojat e tyre të mëparshme me teknologjitë gjithëpërfshirëse, rrëfimin dixhital të historive, videolojërat, kinemanë dhe mediat interaktive. Objektivi është të stimulohet kureshtja për XR, duke nxitur njëkohësisht një ndërgjegjësim fillestar se si përvojat gjithëpërfshirëse ndryshojnë nga format tradicionale të komunikimit.

Për *Notes on Blindness: Into Darkness* (2016), studentët përjetojnë kapituj të përzgjedhur të aplikacionit VR ose shohin regjistrime të kuruara të përvojës. Pas aktivitetit, ata marrin pjesë në diskutime të udhëzuara që përqendrohen te perceptimi, ndërgjegjësimi shqisor dhe angazhimi emocional. Vëmendje e veçantë i kushtohet mënyrës se si audioja dhe abstraksioni vizual mund të komunikojnë përvoja që janë të vështira për t'u përfaqësuar përmes mediave konvencionale. Studentët ftohen të reflektojnë mbi pyetje të tilla si: Si e ndryshon përvoja perceptimin e hapësirës? Si bëhet audioja burim parësor informacioni? Si mund të komunikojë VR përvoja subjektive njerëzore?

Për *Colored* (2023), studentët njihen me përvojën përmes dokumentimit video, intervistave me krijuesit dhe materialeve vizuale. Përmes diskutimit, ata shqyrtojnë se si realiteti i shtuar mund të përdoret për të përfaqësuar ngjarje historike dhe çështje sociale. Studentët reflektojnë mbi marrëdhënien midis hapësirës fizike dhe përmbajtjes dixhitale dhe marrin në konsideratë se si ndryshon AR nga VR për sa i përket gjithëpërfshirjes, ndërveprimit dhe pjesëmarrjes së audiencës.

Kjo fazë fillestare i ndihmon studentët të njohin teknologjitë XR si mjete të fuqishme për rrëfimin e historive, interpretimin kulturor dhe angazhimin emocional.

Gjatë **fazës së Eksplorimit**, studentët hetojnë karakteristikat dalluese të VR dhe AR përmes vëzhgimit, krahasimit dhe analizës krijuese. Objektivi është të eksplorohej se si teknologji të ndryshme XR krijojnë forma të ndryshme pranie, gjithëpërfshirjeje dhe ndërveprimi.

Për *Notes on Blindness*, studentët analizojnë rolin e audios binaurale, audios hapësinore dhe dizajnit vizual abstrakt. Një aktivitet efektiv konsiston në krijimin e hartave shqisore që rindërtojnë mënyrën se si përdoruesit perceptojnë dhe lundrojnë në mjedisin virtual përmes sinjaleve zanore. Studentët mund të prodhojnë gjithashtu skica vizuale që ilustron se si përvoja përfaqëson objekte, njerëz dhe hapësira përmes vizualizimeve të ngjashme me re pikash, të frymëzuara nga ekolokacioni.

Për *Colored*, studentët hetojnë se si narrativa shpaloset përmes hologrameve, skenografisë fizike dhe lëvizjes së audiencës. Duke përdorur planimetri, diagrame dhe shënime vizuale, ata rindërtojnë organizimin hapësinor të përvojës dhe identifikojnë se si përmbajtja virtuale ndërvepron me elementet fizike. Studentët eksplorojnë se si lëvizja e audiencës dhe perspektivat që ndryshojnë kontribuojnë në të kuptuarit narrativ.

Pas shqyrtimit të të dyja përvojave në mënyrë të pavarur, studentët marrin pjesë në aktivitete krahasuese, si hartëzimi i koncepteve, tabelat vizuale krahasuese ose diskutimet bashkëpunuese, për të identifikuar ngjashmëritë dhe dallimet midis teknologjive VR dhe AR për sa i përket gjithëpërfshirjes, rrëfimit të historive, aksesueshmërisë dhe komunikimit kulturor.

Gjatë **fazës së Fokusimit**, studentët shqyrtojnë në mënyrë kritike zgjedhjet artistike, narrative dhe teknologjike që formësojnë përvojat gjithëpërfshirëse. Objektivi është të thellohet të kuptuarit e tyre mbi mënyrën se si dizajni XR ndikon në perceptim, angazhim dhe të nxënë.

Për *Notes on Blindness*, studentët fokusohen te marrëdhënia midis audios, narrativës dhe perceptimit. Përmes analizës së afërt të sekuencave të përzgjedhura, ata hetojnë se si krijuesit i transformuan ditarët audio të John Hull-it në një mjedis gjithëpërfshirës. Studentët mund ta eksplorojnë gjithashtu projektin si një përshtatje transmediale, duke

shqyrtuar lidhjet midis ditarëve origjinalë, filmit dokumentar dhe përvojës VR. Diskutimet mund të trajtojnë mënyrën se si VR zë një hapësirë ndërmjet kinemasë dhe mediave interaktive.

Për Colored, studentët fokusohen te përdorimi i AR për rrëfimin historik të historive. Ata analizojnë se si përvoja kombinon hapësirën fizike, personazhet holografike dhe pjesëmarrjen kolektive për të komunikuar historinë e Claudette Colvin dhe realitetet e segregacionit racial. Mund të prezantohen aktivitete të luajtjes së roleve, ku studentët marrin rolet e dizajnerëve XR, historianëve, edukatorëve, profesionistëve të muzeve, ekspertëve të aksesueshmërisë ose vizitorëve. Përmes diskutimeve të simuluar të dizajnit, ata vlerësojnë sfidat që përfshin përfaqësimi i ngjarjeve historike përmes teknologjive gjithëpërfshirëse.

Kjo fazë i nxit studentët të tejkalojnë magjepsjen teknologjike dhe të zhvillojnë një kuptim kritik të XR si një medium ndërdisiplinor që ndërthur shprehjen artistike, inovacionin teknologjik, interpretimin kulturor dhe përgjegjësinë etike.

Gjatë **fazës së Krijimit**, studentët zbatojnë njohuritë e fituara gjatë gjithë modulit duke zhvilluar konceptet e tyre XR të frymëzuara nga qasjet e vëzhguara në studimet e rastit.

Duke marrë frymëzim nga Notes on Blindness, studentët projektojnë një përvojë VR të përqendruar te perceptimi shqisor, kujtesa ose rrëfimi personal i historive. Objektivi është të eksplorohej se si audioja, dizajni hapësinor dhe ndërveprimi i kufizuar mund të përdoren për të komunikuar emocione dhe përvoja subjektive. Studentët mund të krijojnë skenare, harta zanore, skenarë gjithëpërfshirës ose prototipe konceptuale që ilustrojnë rrugëtimin e përdoruesit.

Duke marrë frymëzim nga Colored, studentët zhvillojnë një përvojë AR të bazuar në vendndodhje, të përqendruar te një sit i trashëgimisë kulturore, ngjarje historike, traditë lokale ose çështje sociale. Ata krijojnë harta hapësinore, concept art, diagrame të përvojës dhe rrjedha ndërveprimi që tregojnë se si përmbajtja dixhitale do të integrohej në një mjedis të botës reale. Vëmendje e veçantë i kushtohet mënyrës se si përdoruesit lëvizin nëpër hapësirë dhe ndërveprojnë me elementet virtuale.

Në fund të fazës, studentët prezantojnë konceptet e tyre dhe shpjegojnë pse kanë zgjedhur VR ose AR, duke diskutuar avantazhet dhe kufizimet e secilës teknologji në raport me temën e tyre të zgjedhur.

Faza e Reflektimit e përmbyll procesin e të nxënësve duke i nxitur studentët të vlerësojnë në mënyrë kritike si përvojat XR të studiuar, ashtu edhe konceptet që kanë zhvilluar. Përmes prezantimeve, aktiviteteve të feedback-ut nga bashkëstudentët dhe diskutimeve të udhëzuara, studentët vlerësojnë potencialin arsimor, artistik dhe kulturor të teknologjive gjithëpërfshirëse.

Për Notes on Blindness, reflektimi mund të fokusohet te empatia, perceptimi shqisor, përfaqësimi i aftësisë së kufizuar dhe roli i audios në rrëfimin gjithëpërfshirës të historive. Studentët diskutojnë se si përvoja sfidon dominimin vizual konvencional dhe krijon mënyra të reja për të kuptuar perceptimin njerëzor.

Për Colored, reflektimi mund të fokusohet te përfaqësimi historik, pjesëmarrja kolektive, hapësira publike dhe përdorimi i AR si medium për angazhim social dhe kulturor. Studentët shqyrtojnë se si përvoja i transformon mjediset fizike në site kujtese dhe reflektimi.

Reflektimi mund të udhëhiqet nga pyetje të tilla si:

- Si ndryshojnë VR dhe AR në mënyrën se si krijojnë gjithëpërfshirje dhe angazhim?
- Çfarë roli luan audioja në formësimin e përvojave gjithëpërfshirëse?
- Si mund të mbështesin teknologjitë XR interpretimin dhe ruajtjen e trashëgimisë kulturore?
- Çfarë konsideratash etike shfaqen kur përfaqësohen përvoja personale ose ngjarje historike përmes

mediave gjithëpërfshirëse?

- Si mund të projektohen përvojat XR që të jenë gjithëpërfshirëse dhe të aksesueshme për audienca të ndryshme?
- Cila teknologji do të ishte më e përshtatshme për skenarë të ndryshëm të trashëgimisë kulturore dhe pse?

Përmes këtij procesi reflektues, studentët zhvillojnë një kuptim kritik të teknologjive XR si mjete artistike, arsimore dhe kulturore. Ata mësojnë të vlerësojnë si mundësitë, ashtu edhe kufizimet e VR dhe AR, duke njohur njëkohësisht rëndësinë e tyre në rritje në interpretimin bashkëkohor të trashëgimisë, industritë krijuese dhe komunikimin kulturor dixhital.

Gjatë të pesë fazave, roli i edukatorit është të lehtësojë dialogun, të nxisë eksperimentimin dhe të mbështesë reflektimin kritik. Feedback-u duhet të trajtojë jo vetëm fizibilitetin teknik, por edhe koherencën narrative, cilësinë artistike, aksesueshmërinë, relevancën kulturore dhe ndërgjegjësimin etik. Përmes kësaj qasjeje të strukturuar, studentët zhvillojnë kompetenca ndërdisiplinore që lidhin krijimtarinë, teknologjinë, trashëgiminë kulturore dhe rrëfimin gjithëpërfshirës të historive.

3.2.3. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 3 – Web 3D dhe Komunikimi Gjithëpërfshirës

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Moduli 3 — Web 3D dhe Komunikimi Gjithëpërfshirës paraqet një sfidë të veçantë pedagogjike: studentët duhet të mësojnë të mendojnë në mënyrë hapësinore përpara se të mund të projektjnë në mënyrë kuptimplotë. Ndryshe nga modulet e përqendruara te analiza ose narrativa lineare, ky modul u kërkon studentëve të hyjnë në një regjistrë të ndryshëm njohës, në të cilin kuptimi kulturor komunikohet përmes lëvizjes, afërsisë, shkallës dhe arkitekturës së hapësirës virtuale. Prandaj, aktivitetet e bazuara në art nuk janë plotësuese ndaj përmbajtjes teknike të këtij moduli; ato janë mjetet kryesore përmes të cilave aktivizohet dhe zhvillohet të menduarit hapësinor dhe kulturor.

Qëllimi pedagogjik i aktiviteteve të bazuara në art në këtë modul është të mbështesë kalimin nga mënyrat e përfaqësimit të bazuara në ekran dhe sekuenciale drejt mënyrave të trupëzuara, hapësinore dhe përvojësore. Studentët duhet të kuptojnë mjediset gjithëpërfshirëse jo si kontejnerë për përmbajtjen, por si sisteme komunikimi më vete, sisteme në të cilat çdo vendim dizajni (ku mund të shkojë përdoruesi, çfarë has fillimisht, si shtresohet informacioni në hapësirë) është gjithashtu një vendim kulturor dhe narrativ. Praktikart artistike krijojnë kushtet për këtë të kuptuar duke e bërë vetë përvojën hapësinore objekt reflektimi, përpara se të prezantohet çfarëdo platforme ose mjeti.

Në fazën e zgjimit, aktivitetet e bazuara në art i orientojnë studentët drejt përvojës së tyre të mëparshme të hapësirës dhe gjithëpërfshirjes. Në vend që të nisë me platforma ose kapacitete teknike, studentët ftohen të shqyrtojnë përvojat hapësinore që tashmë mbartin (p.sh., nga vizitat fizike në muze deri te lundrimi i përditshëm në mjedise dixhitale) dhe të artikulojnë se çfarë i bëri ato përvoja kuptimplota, çorientuese ose tjetërsuese. Ushtrimet e trupëzuara dhe perceptuese, si edhe objektet evokuese dhe mikronarrativat, ndihmojnë në nxjerrjen jashtë subjektit të këtyre kornizave fillestare, duke bërë të dukshme supozimet që studentët sjellin në detyrën e dizajnit. Kjo fazë krijon priren reflektuese nga e cila mund të lindë të menduarit e mirëfilltë hapësinor.

Në fazën e eksplorimit, aktivitetet e bazuara në art zhvendosen drejt eksperimentimit aktiv me narrativën hapësinore dhe mundësitë e platformës. Hartëzimi vizual, skenarët e improvizuar të përdoruesve dhe vënia në skenë e trupëzuar e lëvizjes nëpër hapësira virtuale u mundësojnë studentëve të gjenerojnë një repertor të larmishëm përvojash hapësinore përpara se të angazhohen në ndonjë drejtim dizajni. Teknikat artistike në këtë fazë shërbejnë si mjete analitike: duke eksploruar mënyrat se si platformat gjithëpërfshirëse të bazuara në shfletues zgjerojnë ose kufizojnë përvojat kulturore, studentët fitojnë një shkrim-lexim kritik të përqendruar te mundësitë dhe jo te aspektet teknike,

duke siguruar aftësi që mbeten të vlefshme përtej çdo platforme të vetme. Faza e eksplorimit përmbillet kur studentët kanë grumbulluar material të mjaftueshëm përvojësor dhe analitik për të mbështetur një sintezë konceptuale kuptimplotë.

Moduli 3 mbështetet nga dy Burime të Hapura Arsimore (OER). Mësimdhënësit inkurajohen t'i përdorin këto burime gjatë gjithë modulit dhe t'i orientojnë studentët drejt tyre për eksplorim të pavarur:

- **OER 3 — Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës:** narrativa interaktive dhe rrëfim hapësinor i historive; dizajn i përvojës së përdoruesit në kontekste kulturore; parime të dizajnit etik dhe gjithëpërfshirës; përfaqësim kulturor dhe ndjeshmëri gjinore; mjete dhe metodologji dizajni; bashkëpunim dhe praktikë profesionale.
- **OER 4 — Projektimi dhe Zhvillimi i Përvojave Kulturore Gjithëpërfshirëse:** platforma gjithëpërfshirëse dhe mundësitë e tyre; navigim 3D dhe dizajn hapësinor UI/UX; rrjedhë përmbajtjeje dhe strukturë narrative në hapësira 3D; prototipizim gjithëpërfshirës dhe dizajn iterativ; udhëzime profesionale dhe analizë e kërkesave të përdoruesit; dokumentim dhe prezantim koncepti.

3.2.4. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 4 – Inteligjenca Artificiale për Inovacionin e Trashëgimisë Dixhitale

Në kontekstin e qasjes së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Moduli 4 – Inteligjenca Artificiale për Inovacionin e Trashëgimisë Dixhitale, paraqet një sfidë të veçantë pedagogjike: studentëve u kërkohet jo vetëm ta kuptojnë inteligjencën artificiale si një sistem teknologjik, por edhe të angazhohen me të si një mjet kulturor dhe interpretues. Kjo kërkon tejkalimin e një perspektive teknike drejt një eksplorimi më krijues të mënyrës se si IA riformëson prodhimin, organizimin dhe komunikimin e njohurive kulturore. Prandaj, aktivitetet e frymëzuara nga arti luajnë një rol qendror në dizajnin pedagogjik të këtij moduli. Ato ofrojnë një hapësirë ku studentët mund të eksplorojnë skenarë spekulativë, ndërtime narrative dhe interpretime bashkëpunuese që zbulojnë implikimet kulturore të teknologjive të IA-së. Në vend që të përqendrohen ekskluzivisht te zbatimi teknik, këto aktivitete i nxisin studentët të imagjinojnë se si IA mund të transformojë përvojat e trashëgimisë, praktikat institucionale dhe marrëdhëniet midis audiencave dhe përmbajtjes kulturore.

Qëllimi pedagogjik i aktiviteteve të bazuara në art në këtë modul është të mbështesë studentët në zhvillimin e imagjinatës krijuese dhe të ndërgjegjësimit kritik. Përmes qasjeve vizuale, narrative dhe performative, studentët nxiten të eksplorojnë mundësitë dhe rreziqet që lidhen me IA-në në kontekste të trashëgimisë kulturore. Ky proces i ndihmon ata ta njohin inteligjencën artificiale jo thjesht si një sistem të automatizuar, por si një fenomen socio-teknik të ngulitur në vlera kulturore, prioritete institucionale dhe debate etike.

Në **fazën e Zgjimit**, aktivitetet e frymëzuara nga arti i ftojnë studentët të reflektojnë mbi perceptimet e tyre ekzistuese për inteligjencën artificiale dhe marrëdhënien e saj me trashëgiminë kulturore. Nxitjet vizuale dhe narrative mund të përdoren për t'i nxjerrë jashtë subjektit këto perspektiva fillestare. Për shembull, studentët mund të ftohen të krijojnë skica të shpejta, fjalë kyçe ose narrativa të shkurtra që përshkruajnë se si e imagjinojnë inteligjencën artificiale duke ndërvepruar me institucione të trashëgimisë, si muzetë, arkivat ose sitet arkeologjike.

Kjo fazë vendos një pikënisje reflektuese nga e cila studentët mund të fillojnë të vënë në pikëpyetje narrativat e thjeshtuara mbi inteligjencën artificiale. Duke njohur imagjinaret kulturore që formësojnë të kuptuarit e tyre për IA-në, studentët bëhen më të përgatitur për të eksploruar implikimet e saj brenda sektorit të trashëgimisë.

Gjatë **fazës së Eksplorimit**, studentët angazhohen në eksperimentim krijues me zbatime të mundshme të inteligjencës artificiale në kontekste të trashëgimisë kulturore. Dy aktivitete janë veçanërisht efektive në këtë fazë: rrëfimi vizual i historive për narrativa të trashëgimisë të pasuruara me IA dhe kolazhi Heritage Futures.

Rrëfimi vizual i historive është një metodë e fuqishme për të eksploruar se si inteligjenca artificiale mund të riformësojë narrativat kulturore dhe përvojat e vizitorëve. Përmes krijimit të skenareve ose narrativave vizuale, studentët mund të imagjinojnë se si teknologjitë e IA-së mund të ndërveprojnë me përmbajtjen e trashëgimisë dhe audiencat.

Për shembull, në këtë aktivitet, studentët mund të projektojnë një narrativë vizuale që përfaqëson një udhëtim vizitori të pasuruar nga inteligjenca artificiale. Historia mund të përfaqësohet përmes skicave, diagrameve, ilustrimeve dixhitale ose paneleve të thjeshta në stil komiksi.

Kolazhi Heritage Futures konsiston në krijimin e kolazheve spekulative që përfaqësojnë të ardhme të mundshme të institucioneve të trashëgimisë kulturore. Metodat e dizajnit spekulativ përdoren gjerësisht në studimet e inovacionit për të eksploruar skenarë teknologjikë në zhvillim dhe për të stimuluar reflektim kritik mbi zhvillimet e ardhshme. Në këtë aktivitet, studentët krijojnë kolazhe vizuale që përfaqësojnë se si muzetë, arkivat ose sitet e trashëgimisë mund të evoluojnë përmes integritit të inteligjencës artificiale dhe teknologjive të tjera dixhitale. Në veçanti, studentët mund të kombinojnë: fotografi të siteve të trashëgimisë, imazhe të teknologjive dixhitale, pamje të gjeneruara nga IA, fragmente teksti ose fjalë kyçe dhe, në fund, të prodhojnë një kolazh përfundimtar që përfaqëson një vizion spekulativ se si mund të funksionojnë institucionet kulturore në të ardhmen.

Gjatë **fazës së Fokusimit**, studentët kalojnë nga eksplorimi spekulativ drejt një kuptimi më të strukturuar të sfidave dhe mundësive që lidhen me inteligjencën artificiale në kontekste të trashëgimisë kulturore. Në këtë etapë, skenarët e luajtjes së roleve ofrojnë një metodë efektive të frymëzuar nga arti për analizimin e perspektivave të aktorëve të ndryshëm të përfshirë në vendimmarrjen teknologjike. Në këtë aktivitet, studentët simulojnë procese vendimmarrjeje brenda organizatave kulturore. Pjesëmarrësve u caktohen role që përfaqësojnë aktorë të ndryshëm, si: kuratorë muzeu, konservatorë të trashëgimisë, menaxherë të inovacionit dixhital, politikëbërës, zhvillues teknologjie, vizitorë ose përfaqësues komuniteti. Më pas, ata diskutojnë zbatimin e një sistemi hipotetik IA brenda një institucioni kulturor. Për shembull, një muze mund të planifikojë të prezantojë një algoritëm të aftë për të gjeneruar automatikisht tekste ekspozite bazuar në grupe të mëdha të dhënash historike. Gjatë diskutimit, pjesëmarrësit shqyrtojnë përfitimet dhe rreziqet e mundshme që lidhen me teknologjinë. Çështjet kyçe mund të përfshijnë: saktësinë dhe besueshmërinë e interpretimeve të gjeneruara nga IA, transparencën e algoritmeve, paragjykimet e mundshme në të dhënat e trajnimit dhe rolin e ekspertizës njerëzore në interpretimin e trashëgimisë. Përmes këtij aktiviteti, studentët fillojnë të identifikojnë dimensionet etike, institucionale dhe kulturore që duhet të informojnë inovacionin e përgjegjshëm me IA.

Në **fazën e Krijimit**, studentët i përkthejnë njohuritë konceptuale në propozime paraprake dizajni përmes prototipizimit krijues. Prototipizimi në këtë modul kuptohet jo si zhvillim teknik, por si një proces kërkimi që u mundëson studentëve të eksplorojnë se si idetë e bazuara në IA mund të funksionojnë brenda konteksteve të caktuara kulturore. Në veçanti, prototipizimi krijues i nxit studentët të projektojnë modele konceptuale të përvojave të trashëgimisë të pasuruara me IA. Në vend që të ndërtojnë sisteme plotësisht funksionale, pjesëmarrësit zhvillojnë përfaqësime që ilustrjnë se si një ide teknologjike mund të zbatohet në praktikë. Koncepti i tyre mund të paraqitet përmes skicave ose diagrameve, përshkrimeve narrative, maketeve të thjeshta të ndërfaqes ose hartave të udhëtimit të vizitorit.

Faza e Reflektimit e përmbyll ciklin e të nxënës duke i nxitur studentët të analizojnë në mënyrë kritike si propozimet e tyre të dizajnit, ashtu edhe supozimet që i formësojnë ato. Përmes diskutimeve të strukturuar dhe shkrimit reflektues, studentët vlerësojnë se si inteligjenca artificiale mund të ndikojë në interpretimin kulturor, praktikat institucionale dhe angazhimin e audiencës. Vëmendje e veçantë i kushtohet identifikimit të tensioneve midis mundësive teknologjike dhe përgjegjësisë kulturore. Studentët reflektojnë mbi pyetje të tilla si:

- Si mund të ndikojnë sistemet e IA-së në interpretimin e njohurive historike?
- Çfarë rreziqesh lindin nga ndërmjetësimi kulturor i automatizuar?
- Si mund ta ruajnë profesionistët e trashëgimisë transparencën dhe llogaridhënien kur përdorin mjete të IA-së?
- Çfarë kompetencash të reja profesionale mund të kërkojnë në mjedise të trashëgimisë të pasuruara me IA?

Qëllimi i fazës së Reflektimit është t'i ndihmojë studentët të zhvillojnë një kuptim të transferueshëm mbi mënyrën se si inteligjenca artificiale ndërvepron me vlerat kulturore, konsideratat etike dhe praktikat institucionale brenda sektorit të trashëgimisë dixhitale.

Gjatë të pesë fazave, **roli i mësimdhënësit** është të ruajë një mjedis të nxëni që nxit eksplorimin, dialogun dhe kërkimin kritik. Në vend që idetë të vlerësohen kryesisht në terma të fizibilitetit teknik, feedback-u duhet të përqendrohet te relevanca kulturore e zbatimeve të propozuara të IA-së, qartësia e dizajnit narrativ dhe përvojësor, ndërgjegjësimi etik i demonstruar në propozimet e studentëve dhe thellësia e reflektimit mbi implikimet teknologjike dhe shoqërore. Duke ruajtur këtë qasje coaching-u, edukatorët i mbështesin studentët në zhvillimin e kombinimit të balancuar të mendimit kritik, eksperimentimit krijues dhe përgjegjësisë kulturore, që është thelbësor për inovacionin e përgjegjshëm në kontekste të trashëgimisë dixhitale.

3.2.5. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 5 – Dizajni dhe Zhvillimi i Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore

Brenda qasjes së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Moduli 5 – Dizajni dhe Zhvillimi i Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore u ofron studentëve mundësinë të eksplorojnë videolojërat si mjete krijuese, arsimore dhe kulturore, të afta për të mbështetur promovimin dhe komunikimin e trashëgimisë kulturore. Në vend që videolojërat të konsiderohen ekskluzivisht si produkte teknologjike ose forma argëtimi, ky modul i paraqet ato si ekosisteme komplekse ku rrëfimi i historive, dizajni, teknologjia dhe përmbajtja kulturore bashkohen për të krijuar përvoja kuptimplota dhe gjithëpërfshirëse. Aktivitetet e bazuara në art luajnë një rol themelor për t'u mundësuar studentëve të eksplorojnë potencialin shprehës të dizajnit të lojërave, ndërkohë që zhvillojnë njëkohësisht aftësi të mendimit krijues, dizajnit bashkëpunues dhe reflektimit kritik.

Objektivi pedagogjik i aktiviteteve të bazuara në art në këtë modul është t'i ndihmojë studentët të kuptojnë se si elementet artistike, narrative dhe interaktive mund të integrohen në dizajnin e videolojërave që synojnë përhapjen dhe interpretimin e trashëgimisë kulturore. Përmes aktiviteteve vizuale, narrative dhe performative, studentët nxiten të eksperimentojnë me mjedise historike, mekanika loje, ndërtim botësh virtuale dhe procese dizajni me pjesëmarrje. Kjo qasje nxit zhvillimin e një kuptimi holistik të dizajnit të lojërave, ku teknologjia shoqërohet vazhdimisht nga konsiderata kulturore, arsimore dhe etike.

Gjatë **fazës së Zgjimit**, studentët ftohen të reflektojnë mbi përvojat e tyre të mëparshme me videolojërat dhe mbi potencialin e këtyre mjeteve për të nxënë dhe për të promovuar trashëgiminë kulturore. Përmes aktiviteteve krijuese të brainstorming-ut, hartëzimit të mendjes dhe diskutimeve të udhëzuara, studentët identifikojnë karakteristikat që e bëjnë një videolojë tërheqëse dhe shqyrtojnë përvoja kulturore ose historike që mund të kenë hasur në lojëra ekzistuese.

Një aktivitet veçanërisht efektiv konsiston në krijimin e moodboard-eve vizuale që përfaqësojnë konceptin e trashëgimisë kulturore brenda videolojërave. Studentët mund të mbledhin imazhe, simbole, pamje nga loja, ngjyra dhe referenca estetike të lidhura me site historike, muze, monumente ose qytetërime të së kaluarës, duke ndërtuar një përfaqësim vizual të perceptimeve të tyre fillestare. Këto materiale më pas diskutohen kolektivisht për të nxjerrë në pah se si videolojërat mund të kontribuojnë në ruajtjen, interpretimin dhe përhapjen e njohurive kulturore. Kjo

fazë u mundëson studentëve të zhvillojnë një ndërgjegjësim fillestar për rolin kulturor të videolojërave dhe të njohin potencialin e teknologjive interaktive në ndërmjetësimin e trashëgimisë kulturore.

Gjatë **fazës së Eksplorimit**, studentët eksperimentojnë lirisht me ide, narrativa dhe mjedise që mund të përdoren për të zhvilluar videolojëra kushtuar trashëgimisë kulturore. Objektivi në këtë etapë nuk është ende projektimi i një produkti të plotë, por gjenerimi i mundësive krijuese dhe skenarëve inovativë.

Një aktivitet i parë konsiston në zhvillimin e concept art dhe skenareve. Studentët krijojnë përfaqësime vizuale të personazheve, mjediseve historike, artefakteve kulturore dhe situatave të mundshme të gameplay-it. Përmes skicave, kolazheve dixhitale ose ilustrimeve, ata eksplorojnë mënyra të ndryshme të përfaqësimit të trashëgimisë brenda botëve virtuale.

Një aktivitet i dytë përfshin rrëfimin interaktiv të historive. Studentët projektojnë narrativa të shkurtra ku lojtari merr rolin e një personazhi të përfshirë në ngjarje historike, aktivitete arkeologjike ose misione që lidhen me ruajtjen e trashëgimisë. Duke përdorur diagrame rrjedhe ose skenare narrative, studentët eksplorojnë se si zgjedhjet e lojtarit mund të ndikojnë në rrugëtimin e të nxënit dhe në të kuptuarit e përmbajtjes kulturore.

Këto aktivitete nxisin eksperimentimin krijues dhe u mundësojnë studentëve të eksplorojnë marrëdhënien midis përmbajtjes kulturore, angazhimit emocional dhe ndërveprimit.

Gjatë **fazës së Fokusimit**, studentët fillojnë të përzgjedhin dhe të zhvillojnë më tej idetë e gjeneruara gjatë etapës së eksplorimit. Vëmendja zhvendoset drejt përcaktimit të mekanikave të lojës, objektivave arsimore dhe strategjive narrative më efektive.

Një aktivitet qendror në këtë fazë konsiston në zbatimin e kornizës MDA (Mechanics, Dynamics, and Aesthetics – Mekanikat, Dinamikat dhe Estetikat). Studentët analizojnë konceptet e tyre duke identifikuar mekanikat kryesore të lojës, dinamikat që dalin nga ndërveprimi i lojtarit dhe përvojat emocionale e arsimore që synojnë të gjenerojnë.

Në të njëjtën kohë, organizohen aktivitete të luajtjes së roleve, ku studentët marrin rolet e aktorëve të ndryshëm të përfshirë në zhvillimin e një videoloje për trashëgiminë kulturore, si dizajnerë lojërash, historianë, kuratorë muzeu, edukatorë, zhvillues softuerësh dhe vizitorë. Përmes takimeve të simuluar të dizajnit, pjesëmarrësit diskutojnë sfidat që lidhen me përfaqësimin e saktë të historisë, balancimin e të nxënit me argëtimin dhe adresimin e nevojave të audiencave të ndryshme.

Kjo fazë u mundëson studentëve të kuptojnë kompleksitetin e proceseve vendimmarrëse të përfshira në zhvillimin e aplikacioneve kulturore interaktive.

Gjatë **fazës së Krijimit**, studentët i transformojnë idetë e përzgjedhura në prototipe paraprake që përfaqësojnë konkretisht konceptet e tyre të videolojës. Prototipizimi kuptohet si një proces krijues për eksplorimin dhe komunikimin e ideve, dhe jo si një proces zhvillimi plotësisht teknik.

Prototipet mund të marrin forma të ndryshme, duke përfshirë skenare të detajuara, harta nivelesh, modele në letër, makete të ndërfaqes së përdoruesit ose prototipe të thjeshta të zhvilluara duke përdorur mjete skriptimi vizual dhe motorë loje. Studentët projektojnë elemente kyçe, si eksplorimi i mjedisit, ndërveprimi me objektet kulturore, sistemet e shpërblimit, sfidat arsimore dhe shtigjet narrative.

Vëmendje e veçantë i kushtohet integritetit të përmbajtjes historike dhe kulturore në mekanikat e gameplay-it. Studentët nxiten të reflektojnë se si gameplay-i mund të promovojë të nxënë aktiv dhe kuptim kritik të trashëgimisë kulturore, duke shmangur qasjet thjesht informuese ose didaktike.

Përmes këtij aktiviteti, studentët përjetojnë rolin e dizajnerit të lojërave si një profesionist që ndërmjetëson midis përmbajtjes kulturore, kërkesave teknologjike dhe pritshmërive të përdoruesit.

Faza e Reflektimit e përmbyll ciklin e të nxënës duke u mundësuar studentëve të vlerësojnë në mënyrë kritike si procesin e dizajnit, ashtu edhe prototipet që kanë zhvilluar. Përmes prezantimeve, diskutimeve në grup dhe aktiviteteve të feedback-ut nga bashkëstudentët, studentët analizojnë pikat e forta dhe kufizimet e propozimeve të tyre.

Reflektimi mund të udhëhiqet nga pyetje të tilla si:

- Si e lehtëson videoloja të kuptuarit e trashëgimisë kulturore?
- Cilët elemente dizajni janë më efektivë për të angazhuar lojtarët?
- Si sigurohet balanca midis saktësisë historike dhe lirisë krijuese?
- Çfarë çështjesh etike lindin në përfaqësimin e ngjarjeve historike ose të përmbajtjes kulturore?
- Si mund të bëhet përvoja e propozuar më gjithëpërfshirëse dhe më e aksesueshme?

Objekti i fazës së Reflektimit është t'i ndihmojë studentët të zhvillojnë një kuptim kritik të mundësive dhe përgjegjësisë që lidhen me përdorimin e videolojërave si mjete për promovimin, interpretimin dhe përhapjen e trashëgimisë kulturore.

Gjatë të pesë fazave, roli i mësimdhënësit është të lehtësojë dialogun, të nxisë eksperimentimin dhe të mbështesë reflektimin kritik. Feedback-u nuk duhet të përqendrohet ekskluzivisht te aspektet teknike të prototipit, por edhe te cilësia e narrativës, relevanca kulturore e përmbajtjes, koherenca e mekanikave të lojës, ndërgjegjësimi etik i demonstruar nga studentët dhe aftësia e tyre për të integruar krijimtarinë, të nxënës dhe inovacionin teknologjik. Përmes kësaj qasjeje lehtësuese, studentët zhvillojnë kompetencat ndërdisiplinore të nevojshme për të projektuar përvoja videolojërash që kontribuojnë në mënyrë kuptimplote në transformimin dixhital dhe valorizimin e qëndrueshëm të trashëgimisë kulturore.

3.2.6. Aktivitete të bazuara në art për Modulin 6 – Përfshirja e Vajzave në Teknologji

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Moduli 6 – Përfshirja e Vajzave në Teknologji zë një pozicion të veçantë dhe transversal brenda kurrikulës CULT. Ndryshe nga modulet e përqendruara në një teknologji specifike ose format prodhimi, ky modul merret në mënyrë themelore me kushtet në të cilat zhvillohet vetë të nxënës: kush ftohet të marrë pjesë, me çfarë kushtesh dhe me çfarë ndjenje përkatësie dhe agjencie. Aktivitetet e bazuara në art luajnë këtu një rol qendror, jo si ilustrim plotësues i parimeve të barazisë me drejtësi gjinore, por si mjeti kryesor përmes të cilit këto parime përjetojnë, trupëzohen dhe shqyrtohen në mënyrë kritike. Kur studentët angazhohen në praktikë artistike si hapësirë kërkimi mbi identitetin, zërin dhe përfaqësimin, përfshirja pushon së qeni një vlerë abstrakte dhe bëhet një realitet pedagogjik i jetuar.

Qëllimi kryesor pedagogjik i aktiviteteve të bazuara në art në këtë modul është të mbështesë një kalim nga ndërgjegjësimi te autorësia: nga studentët që e dinë në mënyrë intelektuale se pabarazitë gjinore ekzistojnë në fushat STEAM, drejt studentëve që e njohin veten si agentë kulturorë dhe teknologjikë të aftë për t'i emërtuar, sfiduar dhe transformuar këto pabarazi përmes veprimit krijues. Praktikën artistike janë veçanërisht të përshtatshme për këtë qëllim, sepse ato lejojnë që dimensionet e përvojës — përfshirë vetëperceptimin, narrativat e identitetit, supozimet e brendësuar dhe dinamikën marrëdhënore — të bëhen të dukshme, të shqyrtueshme dhe, në fund, të rishikueshme. Kështu, moduli integron kompetencat analitike dhe etike të përshkruara në përmbledhjen e kurrikulës me një proces të nxënës thellësisht përvojësor dhe refleksiv, të bazuar në metodologjinë e coaching-ut të bazuar në art.

Është po aq e rëndësishme që Moduli 6 të kuptohet si një lente për të gjithë kurrikulën, dhe jo si një temë e izoluar. Aktivitetet e bazuara në art të zhvilluara këtu janë projektuar për të gjeneruar korniza, pyetje dhe zakone reflektuese që studentët i mbartin më tej në angazhimin e tyre me çdo modul tjetër dhe, në fund, në Projektin Përfundimtar. Dizajni gjithëpërfshirës gjinor, njohja e narrativave të marginalizuara dhe vëmendja ndaj zërave që amplifikohen ose heshten në punën me teknologjinë kulturore nuk janë shqetësime vetëm të Modulit 6: ato janë shqetësime të kurrikulës CUL.T, të aktivizuara dhe të bëra operative përmes fokusit të veçantë të këtij moduli.

Në fazën e zgjimit, aktivitetet e bazuara në art orientohen drejt nxjerrjes në sipërfaqe të supozimeve, përvojave dhe narrativave të brendësuar që studentët sjellin në temën e gjinisë dhe teknologjisë, përpara se të prezantohet ndonjë kornizë analitike. Kjo fazë nuk nis me të dhëna ose teori, por me përvojë personale dhe simbolike. Studentët ftohen të reflektojnë mbi marrëdhënien e tyre me teknologjinë: momentet kur janë ndier të mirëpritur ose të përjashtuar, modelet e rolit që kanë hasur ose nuk kanë hasur, historitë që u janë treguar rreth asaj se kush i përket fushave teknologjike dhe kush jo.

Një aktivitet veçanërisht efektiv i zgjimit është “Autoportreti Teknologjik”: studentëve u kërkohet të krijojnë një autoportret të shkurtër vizual ose të bazuar në kolazh, që përfaqëson marrëdhënien e tyre me teknologjinë dixhitale, duke përdorur imazhe, fjalë, ngjyra dhe simbole të marra nga revista, arkiva ose skica të tyre. Nxitja është qëllimisht e hapur: “Si e shihni veten në raport me teknologjinë?” Artefaktet që rezultojnë nuk vlerësohen estetikisht, por përdoren si pikënisje për dialog reflektues. Studentët ftohen të përshkruajnë atë që kanë krijuar pa u kërkuar ta shpjegojnë ose ta justifikojnë, dhe të dëgjojnë atë që shfaqet në grup. Kjo praktikë aktivizon dimensione të trupëzuara dhe simbolike të përvojës që i rezistojnë verbalizimit të lehtë, duke bërë të dukshme supozime për përkatësinë, kompetencën dhe identitetin, të cilat shpesh janë thellësisht të brendësuar dhe rrallë bëhen të qarta.

Një praktikë plotësuese e zgjimit është “Linja Kohore e Takimeve”: studentët vizatojnë një linjë kohore personale të takimeve të tyre me teknologjitë dixhitale — pajisjen e parë që kanë përdorur, herën e parë kur janë ndier të aftë ose të paaftë, personat që i kanë inkurajuar ose dekurajuar, mesazhet kulturore që kanë përthithur rreth gjinisë dhe teknologjisë. Ky ushtrim narrativo-vizual i bazon shqetësimet më të gjera analitike të modulit në përvojën e jetuar, duke vendosur prirjen reflektuese nga e cila mund të lindë angazhimi i mirëfilltë kritik. Roli i mësimdhënësit-coach në këtë fazë është ta mbajë hapësirën me kujdes dhe pa vlerësim, duke siguruar që të gjitha përvojat — përfshirë ato të shënuara nga përjashtimi, vetëdyshimi ose padukshmëria — të pranohen si të vlefshme dhe pedagogjike kuptimplota.

Në fazën e eksplorimit, aktivitetet e bazuara në art zhvendosen nga përvoja personale drejt kërkimit më të gjerë kulturor dhe strukturor. Studentët fillojnë të shqyrtojnë sistemet, përfaqësimet dhe narrativat që formësojnë dinamikën gjinore në fushat teknologjike, duke përdorur praktikën artistike si mjete analize kritike dhe jo thjesht si shprehje personale. Qëllimi nuk është grumbullimi i informacionit mbi pabarazitë gjinore, por zhvillimi i një kuptimi të vendosur në kontekst dhe të trupëzuar të mënyrës se si funksionojnë këto pabarazi — në imazhe, në gjuhë, në dizajnin e artefakteve, në historitë që tregohen dhe në ato që nuk tregohen.

Një aktivitet qendror eksplorimi është “Auditimi i Kulturës Vizuale”: studentët mbledhin, analizojnë dhe riorganizojnë përfaqësime vizuale të grave dhe teknologjisë nga një gamë burimesh — reklama, komunikime institucionale, platforma lojërash, katalogë muzealë, materiale arsimore dhe projekte të dixhitalizimit të trashëgimisë kulturore. Duke punuar në grupe të vogla, ata hartëzojnë modelet: kush shfaqet si ekspert, novator, përdorues? Njohuritë e kujt validohen? Cilët trupa, role dhe narrativa mungojnë? Format i kolazhit, që kombinon përzgjedhjen, vendosjen dhe shënimin e imazheve, u mundëson studentëve t’i nxjerrin jashtë subjektit dhe t’i shqyrtojnë këto modele pa e reduktuar analizën në një listë kontrolli të thjeshtë, duke ruajtur kompleksitetin e përfaqësimit si objekt të kërkimit të qëndrueshëm.

Një aktivitet i dytë eksplorimi përdor interpretimin e trupëzuar të roleve për të shqyrtuar dinamikat strukturore. Studentët improvizojnë skena të shkurtra të nxjerra nga situata të zakonshme në vende pune teknologjike, ekepe dizajni ose kontekste arsimore: një takim prezantimi ku një zë vazhdimisht nuk dëgjohet, një projekt grupi ku disa kontribute i atribuohen personit të gabuar, një event rrjetëzimi profesional i strukturuar rreth supozimeve për ekspertizën. Këto skena nuk performohen për vlerësim, por vihen në jetë për t'u vëzhguar, ndalur dhe rikualduar. Përmes reflektimit të udhëzuar, studentët identifikojnë rregullat e nënkuptuara dhe modelet marrëdhënore që mbajnë në këmbë pabarazitë gjinore në kontekste krijuese-teknologjike dhe fillojnë të eksperimentojnë me konfigurime alternative. Vlera pedagogjike e këtij aktiviteti nuk qëndron te identifikimi i “asaj që është gabim” në terma abstraktë, por te bërja e dinamikave strukturore të dukshme si modele të vëna në jetë, të riprodhueshme dhe, për këtë arsye, potencialisht të transformueshme.

Faza e eksplorimit i njeh gjithashtu studentët me narrativa të rikuperuara dhe kundër-narrativa: histori të grave kontributet e të cilave në teknologji dhe trashëgimi kulturore janë marginalizuar, fshirë ose u janë atribuar sistematikisht të tjerëve. Përmes fragmenteve të shkurtra dokumentare, imazheve arkivore dhe pjesëve nga historia gojore, studentët ftohen të krijojnë përgjigje vizuale ose të shkruara — një biografi të ri-rrëfyer, një portret spekulativ, një letër të shkruar në zërin e një pioniereje të panjohur. Këto akte krijuese nuk janë thjesht celebruese; ato janë ndërhyrje analitike që bëjnë të qartë mekanizmat përmes të cilëve forma të caktuara njohurie dhe autorësie bëhen të padukshme, dhe fillojnë të vënë në pikëpyetje se si mund të dukej, në kontrast, praktika gjithëpërfshirëse e teknologjisë kulturore.

Faza e fokusimit përdor teknika të bazuara në art për t'i ndihmuar studentët të kalojnë nga një ndërgjegjësim i zgjeruar për dinamikën gjinore në teknologji drejt një orientimi koherent dizajni. Në këtë etapë, pyetja zhvendoset nga “çfarë shohim?” te “çfarë duam të bëjmë?” — jo në kuptimin e përkufizimit të një zgjidhjeje teknike, por në kuptimin e artikullimit të një qëllimshmërie të qartë që mund të udhëheqë zhvillimin e punës me teknologjinë kulturore gjithëpërfshirëse gjinore. Ky tranzicion është pedagogjikisht kërkuar, sepse u kërkon studentëve të mbajnë së bashku njohuritë analitike të gjeneruara gjatë eksplorimit dhe mundësinë krijuese për të imagjinuar të ardhme të ndryshme, pa rënë as në optimizëm naiv, as në kritikë paralizuese.

Një aktivitet kyç i fokusimit është zhvillimi i një “Manifesti të Vlerave të Dizajnit”: çdo student ose grup i vogël artikulon, në një format hibrid vizual-shkrimor, vlerat dhe parimet që dëshiron të udhëheqin praktikën e vet si dizajnerë të teknologjisë kulturore. Ky nuk është dokument politikash; është një artefakt krijues — një poster, një hartë vizuale, një kompozim i shtresuar — që bën të qartë marrëdhënien midis përvojës personale, kuptimit analitik dhe qëllimit të dizajnit. Manifesti nuk vlerësohet për cilësinë retorike, por për thellësinë e lidhjes së tij me punën e bërë gjatë zgjimit dhe eksplorimit: A mund ta gjurmojnë studentët lidhjen midis asaj që përjetuan, asaj që vëzhguan dhe asaj që tani synojnë? Kjo gjurmueshmëri është shenja dalluese e sintezës konceptuale të mirëfilltë, dhe jo e një deklaratë sipërfaqësore.

Faza e fokusimit prezanton gjithashtu praktikën e zhvillimit të personave gjithëpërfshirëse: studentët krijojnë portrete narrative të pasura në detaje të përdoruesve që zakonisht mungojnë nga proceset e dizajnit të teknologjisë kulturore — një vajzë në një komunitet rural me akses të ndërprerë në internet; një grua e moshuar që është bartëse e trashëgimisë jomateriale, por nuk është ftuar kurrë të kontribuojë në përfaqësimin e saj dixhital; një e re nga një prejardhje minoritare, narrativa kulturore e së cilës është keqpërfaqësuar sistematikisht në arkivat publike dixhitale. Këto nuk janë profile demografike; ato janë rrëfime të plota dhe komplekse njerëzore, të zhvilluara përmes shkrimit krijues, skicimit vizual dhe projektimit imagjativ. Qëllimi është ta zhvendosë mendimin e dizajnit nga abstraktja (“dizajn i aksesueshëm”) te specifikja (“çfarë i nevojitet këtij personi konkret që të ndihet vërtet i përfshirë?”), duke gjeneruar kritere për punën me teknologjinë kulturore gjithëpërfshirëse që janë të bazuara në përvojë të vendosur në kontekst dhe jo në udhëzime normative.

Në fazën e krijimit, studentët i përkthejnë vlerat, kornizat dhe personat e zhvilluara gjatë fokusimit në propozime konkrete dizajni ose artefakte kulturore që trupëzojnë në praktikë parimet e përfshirjes. Faza e krijimit është vendi ku orientimi analitik dhe etik i modulit takohet me ambiciet krijuese-teknologjike të kurrikulës më të gjerë, dhe ku përfshirja zhvendoset nga një qëndrim kritik drejt një qëndrimi produktiv. Aktivitetet e bazuara në art në këtë etapë lidhen qartë me dizajnimin e ndërhyrjeve të teknologjisë kulturore, duke siguruar që kontributi i modulit në Projektin Përfundimtar të mos jetë thjesht konceptual, por operacional.

Një aktivitet qendror krijimi është zhvillimi i një “Historie Dixhitale Kundër-Narrative”: duke përdorur mjete dixhitale të aksesueshme si Twine, Canva ose regjistrim të thjeshtë audio, studentët projektojnë një përvojë të shkurtër narrative që vendos në qendër një zë, një perspektivë ose një praktikë kulturore që zakonisht marginalizohet në përfaqësimet kryesore të trashëgimisë dixhitale ose të STEAM. Kjo mund të jetë historia e një artizaneje, njohuritë e së cilës për mjeshtërinë mbështesin një projekt dixhitalizimi, por autorësia e së cilës nuk pranohet kurrë; takimi i parë i një të reje me një lojë të projektuar tërësisht pa e pasur atë në mendje; ose tradita gojore e një komuniteti, e bërë e paarritshme nga zgjedhjet e ndërfaqes së një arkivi që pretendon ta ruajë atë. Kufizimi krijues këtu është specifikimi: studentëve u kërkohet të projektojnë për një person të veçantë në një kontekst të veçantë, duke përdorur personën gjithëpërfshirëse që zhvilluan gjatë fazës së fokusimit si brief-in kryesor të dizajnit.

Një aktivitet paralel krijimi përfshin zhvillimin e një “Auditimi të Dizajnit Gjithëpërfshirës” të një produkti ose platforme ekzistuese të teknologjisë kulturore. Studentët zgjedhin një përvojë reale të trashëgimisë dixhitale, aplikacion muzeal, lojë arsimore ose arkiv kulturor dhe i nënshtrojnë ato një analize të strukturuar gjithëpërfshirëse gjinore: Kush supozohet të jetë përdoruesi i parazgjedhur? Njohuritë kulturore të kujt vendosen në qendër dhe të kujt marginalizohen? Cilat zgjedhje të ndërfaqes dhe narrativës e bëjnë produktin më shumë ose më pak mikpritës për përdorueset femra, ose për përdoruesit nga prejardhje kulturore të nën-përfaqësuar? Auditimi nuk kulmon në një listë problemesh, por në një grup propozimesh konkrete dhe të zbatueshme rihartimi, të dokumentuara në një format vizual që mund të informojë punën e tyre të mëvonshme në projekt.

Faza e reflektimit ka një peshë të veçantë në Modulin 6, sepse vetë lënda e modulit — përfshirja, identiteti dhe pabarazitë strukturore — është gjithashtu thellësisht personale. Studentët nuk po reflektojnë mbi një aset kulturor ose një prototip dizajni nga një distancë kritike; ata po reflektojnë mbi përvojën e tyre brenda sistemeve që analizohen, mbi supozimet që sollën në modul dhe ato që tani po rishikojnë, si dhe mbi marrëdhënien midis transformimit personal dhe përgjegjësisë profesionale. Prandaj, aktivitetet e reflektimit të bazuara në art në këtë etapë strukturohen për të mbështetur njëkohësisht të nxënit metakognitiv dhe zhvillimin etik.

Një aktivitet bazë reflektimi është rishkrimi narrativ “Para dhe Pas”: studentët i kthehen Autoportretit Teknologjik ose Linjës Kohore të Takimeve të krijuar gjatë fazës së zgjimit dhe shkruajnë ose krijojnë një pjesë shoqëruese që përfaqëson pozicionimin e tyre aktual, pas eksplorimeve dhe krijimeve të modulit. Ky nuk është rishikim i origjinalit; dy artefaktet mbahen përkrah njëri-tjetrit, dhe marrëdhënia midis tyre — çfarë është zhvendosur, çfarë është komplikuar, çfarë është pohuar dhe çfarë pyetjesh të reja janë hapur — bëhet objekt i dialogut të strukturuar në grup. Formatu me dy artefakte e bën të nxënit të dukshëm si proces transformimi, dhe jo si përvetësim të thjeshtë informacioni, dhe mbështet atë lloj reflektimi të thellë që modelet e të nxënit përmes përvojës e identifikojnë si thelbësor për zhvillimin e kompetencës së mirëfilltë (Kolb, 1984).

Një aktivitet plotësues reflektimi është “Harta e Angazhimit Transversal”: studentët krijojnë një hartë vizuale që lidh njohuritë dhe angazhimet e gjeneruara në Modulin 6 me vendime specifike që synojnë të marrin në modulet e mbetura dhe në Projektin Përfundimtar. Ku do ta zbatojnë lentën e Auditimit të Kulturës Vizuale kur të përzgjedhin teknologji në Modulin 4? Si do ta formësojë korniza e personës gjithëpërfshirëse përkufizimin e përdoruesit të synuar në Dokumentin e Konceptit? Si do ta informojë orientimi kundër-narrativ zgjedhjen e asetit kulturor me të cilin do të

punojnë? Ky artefakt reflektues i orientuar drejt së ardhmes siguron që kontributi i Modulit 6 të bartet në mënyrë aktive si një orientim i gjallë analitik dhe etik përgjatë gjithë kurrikulës. Mësimdhënësit inkurajohen t'u rikthehen këtyre hartave të angazhimit në pikat kyçe të tranzicionit në program, duke i përdorur si nxitje për dialog rreth faktit nëse dhe si lenta gjithëpërfshirëse gjinore ka mbetur aktive në punën e studentëve.

Gjatë të pesë fazave, roli i mësimdhënësit-coach në Modulin 6 kërkon vëmendje të veçantë ndaj dimensioneve emocionale dhe marrëdhënore të procesit të të nxënit. Aktivitetet e bazuara në art që angazhojnë përvojën personale të studentëve lidhur me gjininë dhe përkatësinë mund të nxjerrin në sipërfaqe cënueshmëri, frustrim dhe rezistencë, krahas njohjes dhe fuqizimit. Përgjegjësia kryesore e mësimdhënësit është të ruajë një mjedis të nxëni në të cilin të gjitha këto reagime pranohen si pedagogjikisht kuptimplota — as të shtypura në emër të rehatisë intelektuale, as të amplifikuara përtej kufijve të praktikës së coaching-ut arsimor. Pyetjet gjeneruese, feedback-u përshkrues dhe jo vlerësues, si dhe krijimi i qëllimshëm i hapësirës për heshtje dhe pasiguri, janë aftësi lehtësuese veçanërisht të rëndësishme në këtë modul. Mësimdhënësi nuk i zgjidh tensionet që dalin në sipërfaqe nga kjo punë; ai/ajo i shoqëron studentët në të jetuarit me këto tensione dhe në të nxënit prej tyre, duke modeluar llojin e praktikës profesionale reflektuese që moduli synon të zhvillojë.

Në koherencë me strukturën e Project Work, rezultatet e aktiviteteve të bazuara në art në Modulin 6 informojnë drejtpërdrejt disa produkte të detyrueshme për dorëzim. Kornizat e personave gjithëpërfshirëse të zhvilluara gjatë fokusimit e pasurojnë Fletën e Asetit Kulturor duke e zgjeruar analizën e audiencave ekzistuese dhe potenciale për të përfshirë ata që aktualisht janë të përjashtuar ose të nën-përfaqësuar. Metodologjitë e Auditimit të Kulturës Vizuale dhe të Auditimit të Dizajnit Gjithëpërfshirës e informojnë Analizën As-Is / To-Be duke siguruar që gjendja aktuale të shqyrtohet jo vetëm në aspektin e maturisë dixhitale dhe dimensioneve të qëndrueshmërisë, por edhe në aspektin e gjithëpërfshirjes dhe barazisë me drejtësi në përfaqësim. Manifesti i Vlerave të Dizajnit dhe Historia Dixhitale Kundër-Narrative kontribuojnë drejtpërdrejt në kuadrimin dhe qëllimin kulturor të Dokumentit të Konceptit, duke bërë të qarta parimet e dizajnit gjithëpërfshirës gjinor që zgjidhja dixhitale ose e gamifikuar e propozuar synon të mishërojë.

Në përmbledhje, aktivitetet e bazuara në art në Modulin 6 funksionojnë si lente etike dhe analitike që e bëjnë të padukshmen të dukshme — dinamikat e padukshme të përjashtimit, kontributet e padukshme të bartësve të njohurive të marginalizuara, supozimet e padukshme të ngulitura në zgjedhjet e dizajnit — dhe e transformojnë këtë dukshmëri në themel për inovacion më gjithëpërfshirës, më të drejtë dhe më të përgjegjshëm nga pikëpamja kulturore. Duke e bazuar të menduarit gjithëpërfshirës gjinor në përvojën personale, kërkimin krijues dhe praktikën konkrete të dizajnit, moduli siguron që përfshirja të mos jetë një vlerë me të cilën studentët mund të bien dakord në parim dhe ta lënë mënjanë në praktikë, por një dimension i identitetit profesional që formëson mënyrën se si ata shohin, çfarë krijojnë dhe për kë projektojnë, përgjatë gjithë programit CUL.T dhe përtej tij.

4. TË NXËNIT E BAZUAR NË PUNË DHE ANALIZA ORGANIZATIVE

Ky kapitull prezanton kornizën metodologjike që mbështet aktivitetet e të nxënit e bazuar në punë, të përshkruara në doracakun e FRYMËZUAR NGA ARTI. Ai shpjegon se si mësimdhënësit mund t'i udhëzojnë studentët në analizimin e organizatave kulturore dhe krijuese dhe në përkthimin e vëzhgimeve të tyre në njohuri të strukturuar që informojnë projektimin e zgjidhjeve inovative.

Kapitulli paraqet mjetet analitike dhe hapat metodologjikë që u mundësojnë studentëve të kalojnë nga eksplorimi në interpretim dhe nga interpretimi në projektimin e zgjidhjeve inovative dixhitale/të gamifikuara. Në veçanti, ai prezanton analizën **As-Is / To-Be**, një qasje strategjike e përdorur gjerësisht, e cila i ndihmon studentët të kuptojnë se si funksionon aktualisht një organizatë dhe si mund të zhvillohet ajo në përgjigje të sfidave dhe mundësive në zhvillim.

Përmes këtij procesi, studentët mësojnë të:

- analizojnë strukturat, praktikat dhe burimet organizative kulturore
- interpretojnë nevojat dhe pritshmëritë e palëve të ndryshme të interesit
- identifikojnë pikat e forta, dobësitë, mundësitë dhe rreziqet e organizatave kulturore
- eksplorojnë gatishmërinë e organizatës për inovacion dixhital dhe të gjelbër
- zhvillojnë propozime realiste dhe të bazuara në evidenca për përmirësim

Mësimdhënësit luajnë një rol qendror në lehtësimin e këtij procesi. Ata i udhëzojnë studentët në përzgjedhjen e mjeteve të përshtatshme analitike, mbështesin reflektimin kritik dhe sigurojnë që vëzhgimet të përkthehen në analizë të strukturuar. Prandaj, kapitulli paraqet një grup mjetesh plotësuese, duke përfshirë listën organizative të kontrollit, hartëzimin e palëve të interesit, hartëzimin e udhëtimit të përdoruesit, auditimet dixhitale, skanimet e qëndrueshmërisë, analizën krahasuese dhe analizën SWOT, të cilat i ndihmojnë studentët të hetojnë organizatat nga perspektiva të shumta. Këto mjete u mundësojnë studentëve të lidhin realitetet organizative me transformime më të gjera kulturore, teknologjike dhe mjedisore.

Kapitulli përmbyllet me një **shembull vijues**, i cili ilustron se si këto mjete mund të zbatohen në praktikë brenda një aktiviteti të të nxëniet e bazuar në punë që përfshin një organizatë kulturore. Ky shembull demonstroi se si studentët kalojnë nga mbledhja dhe analiza e të dhënave të zhvillimi i një skenari To-Be.

4.1 Seancat e të nxëniet e bazuar në punë

Të Nxëniet e Bazuar në Punë (NBP) i referohet përvojave të strukturuar të të nxëniet që zhvillohen në mjedise reale ose të simuluar profesionale dhe u mundësojnë studentëve të zbatojnë njohuritë teorike, metodologjitë krijuese dhe aftësitë teknologjike në sfida reale organizative. Në këtë libër, NBP është projektuar si një komponent kyç përvojësor që lidh trajnimin, trashëgiminë kulturore dhe inovacionin dixhital.

4.1.1. Roli i NBP në Rrugëtim

Në këtë libër, NBP është një proces i udhëzuar dhe bashkëpunues, ku studentët punojnë me organizata kulturore për të analizuar nevoja reale dhe për të bashkë-projektuar zgjidhje inovative dixhitale ose të gamifikuara. Fokusi është te të nxëniet përmes praktikës, reflektimit dhe krijimtarisë. Qasja NBP e adoptuar në këtë libër është në përputhje me kornizat arsimore evropiane të promovuara nga European Centre for the Development of Vocational Training, të cilat theksojnë rëndësinë e të nxëniet përmes përvojës dhe bashkëpunimit midis arsimit dhe tregut të punës. NBP kontribuon në zhvillimin si të kompetencave teknike, ashtu edhe të atyre transversale, duke i mbështetur studentët të bëhen profesionistë krijues, me vetëbesim dhe të orientuar drejt së ardhmes. Në veçanti, ai luan një rol vendimtar në fuqizimin e studenteve femra duke nxitur lidhshypin, vetëbesimin dhe pjesëmarrjen aktive në kontekste të inovacionit teknologjik dhe kulturor.

Tabela e mëposhtme përmbledh dimensionet kryesore të të nxëniet të mbështetura nga NBP në doracakun e FRYMËZUAR NGA ARTI.

Dimensioni i të nxëniet	Përshkrimi	Shembull në kontekstin E FRYMËZUAR NGA ARTI
Të kuptuarit e konteksteve organizative	Studentët eksplorojnë organizata reale kulturore dhe krijuese, duke fituar ndërgjegjësim për	Studentët vizitojnë një muze ose shoqatë kulturore dhe analizojnë se si organizohen ekspozitat dhe shërbimet.

Dimensioni i të nxënit	Përshkrimi	Shembull në kontekstin E FRYMËZUAR NGA ARTI
	strukturën, misionin dhe sfidat e tyre operacionale.	
Zgjidhja e problemeve dhe inovacioni	Studentët identifikojnë sfida dhe projektojnë zgjidhje të bazuara në nevoja reale, duke lidhur krijimtarinë dhe teknologjinë.	Studentët identifikojnë angazhim të ulët të vizitorëve dhe propozojnë një zgjidhje interaktive të rrëfimit dixhital të historive.
Bashkëpunimi dhe komunikimi	Studentët punojnë në ekupe dhe ndërveprojnë me profesionistë, duke përmirësuar aftësitë ndërpersonale dhe të negocimit.	Studentët zhvillojnë intervista me stafin e muzeut dhe u prezantojnë palëve të interesit ide paraprake.
Vetëbesimi dhe fuqizimi dixhital	Kontakti i drejtpërdrejtë me organizatat dhe teknologjitë rrit vetëbesimin e studentëve.	Studentët udhëheqin një punëtori dizajni me partnerin kulturor duke përdorur teknika të lehtësimit krijues.

4.1.2. Marrëdhënia midis Trajnimit, Kompanisë dhe Kulturës

Të Nxënit e Bazuar në Punë duhet t'u paraqitet studentëve jo thjesht si një aktivitet i jashtëm, por si një bashkëpunim i strukturuar midis arsimit, organizatave kulturore dhe ekosistemit kulturor. Në veçanti, NBP përfaqëson një urë lidhëse midis tri dimensioneve të ndërlidhura:

- **Trajnimi:** ku studentët fitojnë njohuri teorike, metodologji artistike dhe kompetenca dixhitale.
- **Kompania/Organizata:** ku shfaqen sfidat reale, kufizimet dhe praktikat profesionale.
- **Kultura:** e cila ofron përmbajtjen, kuptimin dhe vlerën sociale të procesit të inovacionit.

Nga pikëpamja pedagogjike, trajnimi ofron bazat metodologjike dhe konceptuale që u mundësojnë studentëve t'u qasen sfidave reale me ndërgjegjësime dhe kompetencë. Përmes moduleve, studentët fitojnë mjete artistike, teknologjike dhe krijuese që mbështesin aftësinë e tyre për të analizuar problemet dhe për të gjeneruar zgjidhje inovative. Megjithatë, këto kompetenca mbeten abstrakte nëse nuk zbatohen në kontekste autentike. Për këtë arsye, bashkëpunimi me kompanitë dhe organizatat përfaqëson një element themelor të NBP.

Kompanitë dhe organizatat, veçanërisht ato që vijnë nga sektori kulturor, ofrojnë akses në mjedise reale, praktika profesionale dhe trashëgimi kulturore materiale dhe jomateriale. Ato u mundësojnë studentëve të kuptojnë kufizimet organizative, pritshmëritë e palëve të interesit dhe kompleksitetin e prodhimit dhe komunikimit kulturor. Në këtë mënyrë, studentët mësojnë të balancojnë krijimtarinë me fizibilitetin dhe të marrin në konsideratë implikimet etike dhe kulturore të inovacionit dixhital. Në të njëjtën kohë, organizatat përfitojnë nga perspektiva të reja, qasje eksperimentale dhe ide të freskëta që mund të mbështesin transformimin e tyre dixhital dhe të qëndrueshëm.

Kultura vepron si dimension i lidhës midis trajnimit dhe organizatave. Ajo i jep kuptim dhe drejtim eksperimentimit teknologjik dhe siguron që inovacioni të mbetet i rrënjësor në vlerën sociale, identitetin dhe trashëgiminë. Gjatë NBP, mësimdhënësit luajnë një rol kyç për t'i ndihmuar studentët ta njohin këtë lidhje dhe të reflektojnë mbi mënyrën se si puna e tyre kontribuon në valorizimin kulturor dhe aksesueshmërinë.

Për më tepër, mësimdhënësit duhet të lehtësojnë dialogun midis studentëve dhe organizatave, të mbështesin interpretimin e nevojave organizative dhe të udhëheqin reflektimin gjatë gjithë procesit. Ata duhet t'i ndihmojnë studentët në përkthimin e vëzhgimeve në analizë të strukturuar dhe t'i inkurajojnë të adoptojnë një qëndrim profesional dhe bashkëpunues. Në veçanti, mësimdhënësit duhet të nxisin një mjedis gjithëpërfshirës që mbështet pjesëmarrjen dhe lidhshmërinë, duke forcuar vetëbesimin dhe agjencinë në kontekste teknologjike dhe krijuese.

4.2. Analiza As-Is / To-Be

Analiza As-Is / To-Be përfaqëson një komponent qendror metodologjik të aktiviteteve të të nxënies e bazuar në punë . Ajo i mbështet studentët të kuptojnë situatën aktuale të një organizate kulturore ose krijuese dhe të projektojnë zgjidhje të orientuara drejt së ardhmes, inovative dhe të qëndrueshme. Brenda të nxënies e bazuar në punë , ky proces u mundëson studentëve të kalojnë nga vëzhgimi në interpretim dhe nga interpretimi në dizajn krijues dhe teknologjik.

Objekti nuk është vetëm mbledhja e informacionit, por edhe zhvillimi i mendimit kritik, vizionit strategjik dhe aftësisë për të lidhur vlerat kulturore me inovacionin dixhital dhe të gjelbër. Në këtë kuptim, analiza As-Is / To-Be bëhet një urë midis realitetit organizativ dhe zhvillimit të projektit përfundimtar.

4.2.1. Objektivat

Objekti kryesor i analizës As-Is / To-Be është t'i ndihmojë studentët të kuptojnë se si funksionojnë sot organizatat kulturore dhe si mund të evoluojnë ato në të ardhmen. Ky proces u mundëson studentëve të identifikojnë pikat e forta, dobësitë, mundësitë dhe fushat për inovacion në lidhje me transformimin dixhital, qëndrueshmërinë, aksesueshmërinë dhe angazhimin e audiencës.

Analiza nuk kufizohet në identifikimin e problemeve; ajo synon gjithashtu të njohë praktikën e mira ekzistuese, burimet e fshehura dhe potencialin për krijimtari. Kjo qasje është në përputhje me metodologjitë e inovacionit dhe parashikimit të promovuara nga organizatat të tilla si Organisation for Economic Co-operation and Development OECD, të cilat theksojnë rëndësinë e të menduarit të orientuar drejt së ardhmes në kontekste komplekse dhe që ndryshojnë me shpejtësi.

Në fund të kësaj faze, studentët duhet të jenë në gjendje të justifikojnë zgjedhjet e tyre të dizajnit dhe të demonstrojnë se si zgjidhja e propozuar u përgjigjet nevojave reale organizative.

4.2.2. Mjetet

Analiza As-Is / To-Be kërkon mjete të strukturuar dhe të bazuara në evidenca që i mbështesin studentët në vëzhgimin, interpretimin dhe transformimin e realiteteve organizative në mundësi inovacioni. Si mësimdhënësi, roli juaj është t'i udhëzoni studentët në përzgjedhjen dhe zbatimin e mjeteve të përshtatshme sipas kontekstit, madhësisë së organizatës dhe objektivave të projektit përfundimtar.

Mjetet e paraqitura më poshtë janë projektuar për të siguruar që analiza të mbetet sistematike, pjesëmarrëse dhe e përafruar me tranzicionin e dyfishtë (dixhital dhe të gjelbër).

● **Lista e kontrollit Organizativ:** është një mjet diagnostikues dhe pedagogjik i projektuar për të mbështetur studentët në mbledhjen e informacionit të strukturuar dhe gjithëpërfshirës për një organizatë kulturore ose krijuese. Objekti i tij kryesor është t'i ndihmojë studentët të zhvillojnë një kuptim fillestar të kontekstit organizativ, duke krijuar një bazë të përbashkët njohurish që do të informojë fazat pasuese të analizës dhe dizajnit. Në NBP, ky mjet nxit gjithashtu vëzhgimin kritik dhe reflektimin. Duke i udhëzuar studentët përmes dimensioneve kryesore organizative, lista e

kontrollit i ndihmon ata të kalojnë përtej përshtypjeve sipërfaqësore dhe të adoptojnë një perspektivë më analitike dhe profesionale.

Në praktikë, studentët e plotësojnë listën e kontrollit para, gjatë dhe pas vizitës në organizatë. Ata mbledhin informacion përmes vëzhgimit të drejtpërdrejtë, intervistave me stafin dhe analizës së dokumenteve të disponueshme ose burimeve online. Ky proces nxit angazhimin aktiv dhe ndërveprimin me profesionistët, duke forcuar aftësitë e komunikimit dhe të kërkimit.

Lista e kontrollit zakonisht përfshin seksione që lidhen me misionin dhe vlerat, shërbimet dhe aktivitetet, audiencat, strategjitë e komunikimit, qeverisjen dhe vendimmarrjen, partneritetet dhe rrjetet, qëndrueshmërinë financiare, praninë dixhitale dhe praktikatat e qëndrueshmërisë mjedisore ose sociale. Këto dimensionë u mundësojnë studentëve ta eksplorojnë organizatën nga perspektiva të shumta dhe të identifikojnë pikat e forta, sfidat dhe mundësitë për inovacion.

Pas vizitës, mësimdhënësit luajnë një rol kyç në lehtësimin e një rishikimi kolektiv të listës së kontrollit. Ky moment mbështet reflektimin, ndihmon në qartësimin e informacionit që mungon ose është i paqartë dhe i inkurajon studentët të prioritojnë aspektet më të rëndësishme për analizën pasuese As-Is dhe To-Be.

● **Hartëzimi i Palëve të Interesit:** është një mjet vizual dhe bashkëpunues që i ndihmon studentët të identifikojnë dhe analizojnë të gjithë aktorët e lidhur me një organizatë. Objektivi i tij kryesor është të mbështesë studentët në kuptimin e kompleksitetit të ekosistemeve organizative dhe të interesave, pritshmërive dhe niveleve të ndryshme të ndikimit që formësojnë proceset e vendimmarrjes.

Brenda qasjes së të nxëniet e bazuar në punë, ky aktivitet nxit të menduarit sistemik dhe promovon ndërgjegjësimin se si proceset e inovacionit përfshijnë perspektiva të shumta. Studentët udhëzohen të kalojnë përtej një pamjeje të ngushtë organizative dhe të marrin në konsideratë mjedisin më të gjerë kulturor, social dhe ekonomik në të cilin vepron organizata.

Në praktikë, studentët zakonisht punojnë në grupe të vogla dhe bashkë-krijojnë një hartë vizuale. Ata identifikojnë palë të brendshme të interesit si menaxhimi, punonjësit dhe vullnetarët, si dhe palë të jashtme, duke përfshirë vizitorët, shkollat, autoritetet lokale, rrjetet kulturore, sponsorët dhe grupet e komunitetit. Përmes diskutimit, ata reflektojnë mbi nivelin e angazhimit të secilës palë të interesit dhe eksplorojnë sinergji, tensione ose konflikte të mundshme. Duke i hartëzuar vizualisht këto marrëdhënie, studentët zhvillojnë një kuptim më të thellë se si zgjidhjet e propozuara dixhitale ose të gamifikuara mund të ndikojnë te grupe të ndryshme. Aktiviteti mbështet gjithashtu zhvillimin e ndërgjegjësimit për negociimin, empatisë dhe aftësive të komunikimit strategjik, të cilat janë thelbësore për inovacionin bashkëpunues. Mësimdhënësit luajnë një rol vendimtar në lehtësimin e reflektimit dhe dialogut. Ata duhet t'i inkurajojnë studentët të marrin në konsideratë pyetje të tilla si: Kush mund ta mbështesë inovacionin? Kush mund t'i rezistojë ndryshimit? Cilat strategji komunikimi mund të nxisin pjesëmarrjen dhe besimin? Ky diskutim i udhëzuar i ndihmon studentët të lidhin analizën organizative me projektimin e ardhshëm të zgjidhjeve të qëndrueshme dhe gjithëpërfshirëse.

● **Harta e Udhëtimit të Përdoruesit:** Harta e udhëtimit të përdoruesit është një mjet analitik dhe reflektues që e zhvendos fokusin nga strukturat organizative te përvoja e përdoruesit. Objektivi i saj kryesor është t'i ndihmojë studentët të kuptojnë se si vizitorët ose përdoruesit ndërveprojnë me shërbimet kulturore dhe se si këto ndërveprime formësojnë angazhimin, kënaqësinë dhe aksesueshmërinë. Duke eksploruar perspektivën e përdoruesve të ndryshëm, studentët zhvillojnë ndërgjegjësim për diversitetin, aksesueshmërinë dhe angazhimin emocional në përvojat kulturore.

Në praktikë, studentët rindërtojnë të gjithë procesin e ndërveprimit, nga kontakti i parë me organizatën deri në përfundimin e vizitës ose shërbimit. Kjo zakonisht përfshin identifikimin e të gjitha pikave përkatëse të kontaktit, si faqja e internetit, mediat sociale, sistemet e rezervimit, recepsioni, ekspozitat fizike ose dixhitale, mjetet interaktive dhe mekanizmat e feedback-ut. Për secilën fazë, studentët analizojnë pritshmëritë, motivimet, emocionet dhe barrierat e mundshme të përdoruesve.

Përveç hartëzimit tradicional vizual, studentët mund të përdorin BPMN (Business Process Model and Notation) për të përfaqësuar udhëtimin në aspektin e proceseve të brendshme dhe rrjedhave të punës. BPMN u mundëson studentëve të lidhin çdo pikë kontakti të përdoruesit me aktivitetet organizative që e mbështesin atë, duke treguar se kush është përgjegjës, çfarë veprimesh kërkohen dhe si integrohen mjetet dixhitale. Kjo qasje i ndihmon studentët të identifikojnë momente kritike, pengesa operacionale dhe mundësi për përmirësim, duke ruajtur njëkohësisht një kuptim sistemik të organizatës. Kjo qasje e kombinuar u mundëson studentëve të njohin mundësi për inovacion, veçanërisht përmes zgjidhjeve dixhitale, të gamifikuara ose gjithëpërfshirëse. Ajo gjithashtu i ndihmon ata të kuptojnë se si ndërhyrjet teknologjike mund të rrisin aksesueshmërinë, pjesëmarrjen dhe përvojën e përgjithshme.

Mësimdhënësit duhet t'i inkurajojnë studentët të marrin në konsideratë audienca të ndryshme, duke përfshirë personat me aftësi të kufizuara, individët me aftësi të kufizuara dixhitale, vizitorët ndërkombëtarë ose grupet e nën-përfaqësuar. Përmes diskutimit të lehtësuar, mësimdhënësit mund t'i ndihmojnë studentët të lidhin njohuritë mbi përdoruesit dhe analizën e proceseve me projektimin e përvojave kulturore kuptimplota, gjithëpërfshirëse dhe operacionale të realizueshme.

- **Auditimi Dixhital:** përdoret për t'i ndihmuar studentët të vlerësojnë praninë e mjeteve dixhitale brenda një organizate dhe integrimin, lehtësinë e përdorimit, aksesueshmërinë dhe koherencën strategjike të tyre. Në praktikë, studentët kryejnë një vlerësim të strukturuar të ekosistemit dixhital të organizatës. Kjo përfshin faqet e internetit, llogaritë në mediat sociale, platformat dixhitale, teknologjitë gjithëpërfshirëse dhe strategjitë e komunikimit. Merren në konsideratë si vëzhgime cilësore, ashtu edhe sasiore, si shpeshtësia e përditësimeve, cilësia e përmbajtjes, lehtësia e përdorimit, aksesueshmëria, konsistenca dhe angazhimi i audiencës.

Mësimdhënësit duhet të theksojnë të menduarit kritik gjatë gjithë procesit, duke i udhëzuar studentët të analizojnë si dhe pse përdoren mjetet dixhitale, të identifikojnë boshllëqe ose joefikasitete dhe të propozojnë përmirësime të zbatueshme. Kjo qasje reflektuese i ndihmon studentët të lidhin maturinë dixhitale me objektivat strategjike të organizatës dhe përvojën e përdoruesit, duke i përgatitur ata të projektojnë ndërhyrje që janë njëkohësisht inovative dhe të realizueshme.

- **Skanimi i Gjellbër dhe i Qëndrueshmërisë:** është një mjet reflektues dhe analitik që u mundëson studentëve të vlerësojnë përgjegjësinë mjedisore dhe sociale të një organizate. Objektivi i tij kryesor është të zhvillojë ndërgjegjësimin për praktikën e qëndrueshmërisë, dizajnin gjithëpërfshirës dhe ndikimin social, duke i ndihmuar studentët të lidhin realitetin organizativ me objektivat e tranzicionit të dyfishtë (dixhital dhe të gjellbër). Në praktikë, studentët shqyrtojnë si dimensionet mjedisore, ashtu edhe ato sociale të organizatës. Kjo mund të përfshijë konsumin e energjisë, përdorimin e materialeve dhe burimeve, menaxhimin e mbetjeve, qëndrueshmërinë dixhitale (p.sh., teknologjitë me efikasitet energjetik), aksesueshmërinë, politikat e përfshirjes dhe angazhimit me komunitetet lokale. Studentët mbledhin informacion përmes vëzhgimit, analizës së dokumenteve dhe intervistave me stafin ose menaxhimin.

Mësimdhënësit duhet t'i inkurajojnë studentët të adoptojnë një qasje të balancuar: qëllimi nuk është të kritikojnë, por të identifikojnë mundësi për përmirësim dhe të propozojnë zgjidhje të realizueshme dhe inovative. Diskutimet mund të fokusohen te mënyra se si ndërhyrjet dixhitale ose të gamifikuara mund të ulin ndikimin mjedisor, të përmirësojnë aksesueshmërinë ose të rrisin pjesëmarrjen sociale.

● **Analiza Krahase:** konsiston në krahasimin e organizatës në studim me institucione të ngjashme në nivel lokal, kombëtar ose ndërkombëtar. Objektivi i saj kryesor është të zgjerojë perspektivat e studentëve, të stimulojë të menduarit strategjik dhe të identifikojë praktika të mira që mund të frymëzojnë zgjidhje inovative.

Në praktikë, studentët kryejnë kërkim mbi organizata të krahasueshme, duke u fokusuar në fusha të tilla si inovacioni dixhital, angazhimi i audiencës, strategjitë e komunikimit, nismat e qëndrueshmërisë dhe efikasiteti operacional. Kjo mund të përfshijë analizimin e faqeve të internetit, mediave sociale, aplikacioneve, ekspozitave, programeve pjesëmarrëse dhe rrjedhave organizative të punës. Studentët inkurajohen të dokumentojnë dallimet, ngjashmëritë dhe mësimet e nxjerra, duke nxjerrë në pah mundësitë për të përshtatur ose përmirësuar praktikatat në organizatën e synuar.

Mësimdhënësit duhet t'i udhëzojnë studentët t'i qasen analizës krahasuese në mënyrë kritike. Qëllimi nuk është të kopjohen organizata të tjera, por të nxirren njohuri që janë relevante dhe të përshtatshme për kontekstin lokal. Pikat e diskutimit mund të përfshijnë: Cilat praktika mund të zbatohen realisht? Cilat rreze ose kufizime ekzistojnë? Si ndryshojnë kontekstet kulturore dhe organizative?

● **Matrica SWOT (Perspektiva As-Is):** është një mjet sinteze dhe analize strategjike që përdoret për të përmbledhur gjetjet nga hetimi As-Is. Objektivi i saj kryesor është t'i ndihmojë studentët të organizojnë informacionin mbi situatën aktuale të organizatës në katër kategori: Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats. Kjo strukturë mbështet reflektimin, priorizimin dhe kalimin drejt projektimit të një skenari To-Be.

Në praktikë, studentët rishikojnë informacionin e mbledhur përmes listave të kontrollit, hartave, auditimeve dhe analizës krahasuese, duke identifikuar:

- Strengths: burime të brendshme, kapacitete dhe praktika të mira.
- Weaknesses: kufizime të brendshme, boshllëqe ose joefikasitete.
- Opportunities: tendenca të jashtme, partneritete ose inovacione që organizata mund t'i shfrytëzojë.
- Threats: sfida të jashtme, konkurrencë ose rreze që mund ta pengojnë inovacionin.

Mësimdhënësit duhet të lehtësojnë diskutimet në grup për të siguruar që studentët të vlerësojnë në mënyrë kritike çdo element, të dallojnë midis perceptimit dhe evidencës dhe të fokusohen te njohuritë e zbatueshme. Matrica SWOT nxit të menduarit strategjik, duke i ndihmuar studentët të lidhin analizën me ndërhyrjet e mundshme në skenarin To-Be.

Në tabelën e mëposhtme përmbledhet çdo mjet:

Mjeti	Qëllimi	Hapat / Si të veprohet	Shembull
Lista e kontrollit Organizativ	Mblidhen informacione të strukturuar për organizatën për të ndërtuar një bazë njohurish.	1. Përgatitni listën e kontrollit përpara vizitës. 2. Vëzhgoni dhe intervistoni stafin. 3. Analizoni dokumentet dhe burimet online. 4. Plotësoni seksionet: misioni, shërbimet, audienca, qeverisja,	Studentët vizitojnë një muze dhe identifikojnë boshllëqe në strategjinë e komunikimit dixhital.

Mjeti	Qëllimi	Hapat / Si të veprohet	Shembull
		partneritetet, prania dixhitale, qëndrueshmëria.	
Hartëzimi i Palëve të Interesit	Identifikohen dhe analizohen të gjitha palët e brendshme dhe të jashtme të interesit për të kuptuar ndikimin, interesat dhe konfliktet e mundshme.	1. Renditni palët e brendshme/të jashtme të interesit. 2. Hartëzoni marrëdhëniet në mënyrë vizuale. 3. Diskutoni nivelet e angazhimit dhe ndikimin. 4. Identifikoni mundësi ose barriera.	Studentët hartëzojnë stafin e muzeut, vullnetarët, shkollat lokale, sponsorët dhe grupet e komunitetit për të identifikuar bashkëpunëtorë të mundshëm.
Harta e Udhëtimit të Përdoruesit (me opsion BPMN)	Kuptohet se si përdoruesit ndërveprojnë me shërbimet dhe identifikohen pikat kritike të kontaktit dhe mundësitë për përmirësim.	1. Renditni të gjitha pikat e kontaktit (faqja e internetit, rezervimi, recepsioni, ekspozita, mjetet dixhitale). 2. Analizoni pritshmëritë, emocionet dhe barrierat. 3. Në mënyrë opsionale, modeloni rrjedhat e punës me BPMN për të lidhur pikat e kontaktit me proceset e brendshme. 4. Identifikoni mundësi për zgjidhje dixhitale/të gamifikuara.	Studentët ndjekin udhëtimin e vizitorëve për herë të parë dhe identifikojnë angazhim të ulët gjatë ekspozitës; BPMN tregon pengesa në ofrimin e përmbajtjes.
Auditimi Dixhital	Vlerësohet ekosistemi dixhital i organizatës: prania, integrimi, lehtësia e përdorimit, aksesueshmëria, koherenca strategjike.	1. Rishikoni faqet e internetit, mediat sociale, platformat dixhitale, teknologjitë gjithëpërfshirëse. 2. Mblidhni të dhëna cilësore dhe sasiore (lehtësia e përdorimit, shpeshtësia e përditësimeve, angazhimi, aksesueshmëria). 3. Identifikoni boshllëqe, joefikasitete ose mundësi.	Studentët vërejnë se mediat sociale të muzeut janë aktive, por u mungon rrëfimi dixhital i koordinuar i historive.

Mjeti	Qëllimi	Hapat / Si të veprohet	Shembull
Organisational Checklist	Vlerësohet përgjegjësia mjedisore dhe sociale; lidhet realiteti organizativ me tranzicionin dixhital dhe të gjelbër.	1. Identifikoni fushat e fokusit mjedisor dhe social (energji, mbetjet, aksesueshmëria, përfshirja). 2. Vëzhgoni, intervistoni, rishikoni politikat. 3. Analizoni boshllëqet dhe mundësitë. 4. Paraqitni gjetjet në tabelë ose panel vizual.	Studentët vërejnë se ekspozita përdor materiale të pariciklueshme; propozojnë alternativa me ndikim të ulët dhe ekrane AR me efikasitet energjetik.
Organisational Checklist	Krahasohet me institucione të ngjashme për të identifikuar praktika të mira dhe mundësi inovacioni.	1. Përzgjidhni organizata të krahasueshme. 2. Analizoni inovacionin dixhital, angazhimin e audiencës, komunikimin, qëndrueshmërinë. 3. Dokumentoni dallimet, ngjashmëritë, mësimet e nxjerra. 4. Evidentoni praktika të përshtatshme.	Studentët analizojnë rrëfimin AR të historive në British Museum dhe propozojnë përvoja interaktive më të thjeshta për muzeun e tyre lokal.
Organisational Checklist	Përmbledhen pikat e forta, dobësitë, mundësitë dhe kërcënimet e organizatës për të udhëhequr skenarin To-Be.	1. Rishikoni të gjitha të dhënat e mbledhura. 2. Zhvilloni brainstorming për Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats. 3. Bashkoni në një matricë të vetme. 4. Reflektoni mbi prioritetet dhe ndërhyrjet e mundshme.	Studentët identifikojnë angazhim të fortë të komunitetit (pikë e fortë), aftësi të kufizuara dixhitale (dobësi), interes në rritje për përvoja interaktive (mundësi), rënie të numrit të vizitorëve (kërcënim).

4.2.3. Analiza e Brendshme

Analiza e brendshme fokusohet në të kuptuarit se si funksionon aktualisht organizata nga perspektiva organizative, kulturore, teknologjike dhe strategjike. Kjo fazë u mundëson studentëve të interpretojnë të dhënat e mbledhura përmes listës së kontrollit, hartëzimit të palëve të interesit, udhëtimit të përdoruesit dhe auditimit dixhital, duke kaluar nga vëzhgimi te vlerësimi i strukturuar.

Objekti është të identifikohen pikat e forta të brendshme, burimet dhe kapacitetet, si dhe dobësitë dhe boshllëqet organizative që mund të kufizojnë inovacionin. Studentët inkurajohen të eksplorojnë jo vetëm strukturat formale, por

edhe dinamikat informale, si kultura organizative, hapja ndaj ndryshimit, praktikat e bashkëpunimit dhe proceset e vendimmarrjes.

Fushat kryesore që eksplorojnë zakonisht në analizën e brendshme përfshijnë:

- misionin, vlerat dhe vizionin strategjik
- strukturën organizative dhe qeverisjen
- burimet njerëzore dhe teknologjike të disponueshme
- kompetencat dixhitale dhe kapacitetin për inovacion
- praktikat e komunikimit dhe angazhimit të audiencës
- bashkëpunimin e brendshëm dhe ndarjen e njohurive
- praktikat e qëndrueshmërisë dhe përfshirjes

Mësimdhënësit duhet t'i udhëzojnë studentët në lidhjen e këtyre dimensioneve me aftësinë e organizatës për të adoptuar inovacione dixhitale dhe të gjelbra. Është e rëndësishme të theksohet se analiza e brendshme nuk është vlerësim i individëve, por eksplorim konstruktiv i potencialit organizativ.

Për të mbështetur këtë proces, mësimdhënësit mund t'i udhëzojnë studentët në përdorimin e një kombinimi metodash, si analiza e dokumenteve, vëzhgimi, punëtoritë, anketat dhe intervistat gjysmë të strukturuar. Intervistat janë veçanërisht të vlefshme, sepse u mundësojnë studentëve të kuptojnë perceptimet, motivimet dhe pengesat e brendshme që nuk janë të dukshme përmes vëzhgimit të jashtëm. Ato ndihmojnë gjithashtu në krahasimin e perspektivave të ndryshme brenda organizatës, duke nxjerrë në pah mospërputhje të mundshme midis vizionit strategjik dhe praktikave të përditshme. Gjatë zhvillimit të intervistave, studentët duhet të inkurajohen të përgatisin pyetje të hapura, të sigurojnë konfidencialitetin dhe të krijojnë një mjedis të sigurt që nxit reflektim të sinqertë. Qëllimi nuk është të vlerësohen individët, por të eksplorojnë të nxënë dhe transformimi organizativ.

Mësimdhënësit mund ta përdorin këtë matricë për të udhëhequr intervistat gjysmë të strukturuar dhe vëzhgimin e brendshëm gjatë aktiviteteve të të nxënë e bazuar në punë . Pyetjet janë orientuese dhe duhet të përshtaten me kontekstin, llojin e organizatës dhe profilin e të intervistuarit. Qëllimi nuk është të mbledhen përgjigje të standardizuara, por të mbështetet reflektimi kritik dhe analiza e bazuar në evidenca.

Fusha e analizës	Pyetje shembull për intervista	Çfarë duhet të vëzhgojnë dhe të reflektojnë studentët
Misioni, Vizioni dhe Strategjia	Cili është misioni kryesor i organizatës? Cilat janë prioritetet e saj strategjike? Si e përkufizon ajo inovacionin? A është tranzicioni dixhital ose i gjelbër pjesë e strategjisë?	Përafrimi midis vlerave të deklaruar dhe praktikave reale. Qartësia e qëllimeve. Prania e të menduarit të orientuar drejt së ardhmes.
Struktura Organizative dhe Qeverisja	Si janë të organizuara rolet dhe përgjegjësitë? Si merren vendimet? Kush është përgjegjës për inovacionin ose projektet dixhitale?	Shkalla e fleksibilitetit, transparencës dhe bashkëpunimit. Shpejtësia dhe hapja në vendimmarrje.

Fusha e analizës	Pyetje shembull për intervista	Çfarë duhet të vëzhgojnë dhe të reflektojnë studentët
Burimet Njerëzore dhe Aftësitë	Cilat profile profesionale janë të pranishme? Cilat kompetenca dixhitale janë të disponueshme? Cilat aftësi nevojiten më shumë? A ofrohen mundësi trajnimi?	Boshllëqet në aftësi, kultura e trajnimit, motivimi dhe kapaciteti për të nxënë dhe për t'u përshtatur.
Kultura Dixhitale dhe Mjetet	Cilat mjete dixhitale përdoren aktualisht? Sa të integruara janë ato në aktivitetet e përditshme? A ndihet stafi i sigurt në përdorimin e tyre?	Maturia dixhitale, koherenca midis mjeteve dhe objektivave, niveli i përdorimit strategjik kundrejt përdorimit operacional.
Komunikimi dhe Angazhimi i Audiencës	Si identifikohen dhe analizohen audiencat? Si nxitet angazhimi? Si mbledhet feedback-u?	Orientimi me në qendër përdoruesin, gjithëpërfshirja, përdorimi i të dhënave për të përmirësuar shërbimet.
Qëndrueshmëria dhe Përfshirja	A ka praktika të qëndrueshmërisë mjedisore ose sociale? Si trajtohet aksesueshmëria? Si angazhohet organizata me komunitetet lokale?	Ndërgjegjësimi për qëndrueshmërinë dhe përfshirjen. Praktikrat reale kundrejt synimeve të deklaruara.
Bashkëpunimi i Brendshëm dhe Ndarja e Njohurive	Si bashkëpunojnë ekipet? A ka takime të rregullta ose platforma të përbashkëta? Si transferohet njohuria?	Hapja, besimi dhe kultura e komunikimit të brendshëm.
Inovacioni dhe Menaxhimi i Ndryshimit	Si propozohen idetë e reja? A inkurajohen projektet pilot ose eksperimentet? Çfarë pengesash ndaj ndryshimit ekzistojnë?	Kultura organizative, rezistenca ose hapja ndaj inovacionit, qëndrimi ndaj marrjes së rrezikut.

4.2.4. Analiza e Jashtme

Analiza e jashtme e plotëson hetimin e brendshëm duke u fokusuar te mjedisi më i gjerë në të cilin vepron organizata kulturore ose krijuese. Ndërsa analiza e brendshme eksploron burimet, kulturën dhe kapacitetet organizative, perspektiva e jashtme i ndihmon studentët të kuptojnë trendet, mundësitë, kufizimet dhe palët e interesit që ndikojnë te inovacioni dhe qëndrueshmëria. Kjo fazë mbështet të menduarit sistemik dhe i inkurajon studentët të dalin përtej kufijve të organizatës, duke njohur se institucionet kulturore janë të ngulitura në ekosisteme komplekse sociale, teknologjike, ekonomike dhe mjedisore.

Analiza e jashtme u mundëson studentëve të interpretojnë të dhënat e mbledhura përmes hartëzimit të palëve të interesit, analizës krahasuese, eksplorimit të udhëtimit të përdoruesit dhe skanimeve të qëndrueshmërisë në një kontekst më të gjerë strategjik. Objektivi është të identifikohen faktorët e jashtëm nxitës që mund të mbështesin ose të pengojnë transformimin dixhital dhe të gjelbër, angazhimin e audiencës dhe reziliencën afatgjatë. Studentët udhëzohen të kuptojnë se si organizatat kulturore u përgjigjen pritshmërive në zhvillim të vizitorëve, ndryshimit teknologjik, prioritetëve të qëndrueshmërisë dhe kornizave të politikave.

Dimensionet kryesore që eksplorohehen zakonisht përfshijnë:

1. trendet socio-kulturore dhe demografike që ndikojnë te audiencat dhe pjesëmarrja
2. zhvillimet teknologjike që formësojnë përvojat kulturore dhe aksesueshmërinë
3. sfidat mjedisore dhe të qëndrueshmërisë
4. kornizat e politikave, skemat e financimit dhe prioritetet institucionale
5. partneritetet, rrjetet dhe ekosistemet bashkëpunuese
6. konkurrencën dhe bashkëpunimin midis organizatave kulturore dhe krijuese
7. pritshmëritë në zhvillim lidhur me përfshirjen, aksesueshmërinë dhe angazhimin dixhital

Mësimdhënësit duhet të theksojnë se analiza e jashtme nuk ka të bëjë me mbledhjen e sasive të mëdha të informacionit, por me zhvillimin e ndërgjegjësimit për dinamikat relevante dhe lidhjen e tyre me vendimmarrjen strategjike. Studentët duhet të mësojnë të dallojnë midis trendeve afatshkurtra dhe transformimeve afatgjata, si dhe midis faktorëve lokalë dhe globalë.

Trendet afatshkurtra i referohen ndryshimeve ose sinjaleve në zhvillim që janë tashmë të dukshme dhe mund të ndikojnë organizatën në të ardhmen e afërt. Këto trende shpesh lidhen me sjelljet në ndryshim të audiencës, teknologjitë e reja ose dinamikat e përkohshme sociale dhe kulturore. Për shembull, përdorimi në rritje i platformave të mediave sociale, kërkesa në rritje për përvoja kulturore hibride ose online pas pandemisë, ose popullariteti i ekspozitave gjithëpërfshirëse mund të përfaqësojnë trende afatshkurtra. Ato janë të rëndësishme sepse u mundësojnë organizatave të reagojnë shpejt dhe të përshtatin komunikimin, shërbimet ose strategjitë e angazhimit.

Transformimet afatgjata, nga ana tjetër, lidhen me ndryshime më të thella strukturore që riformësojnë sektorët kulturorë dhe krijues me kalimin e kohës. Këto përfshijnë transformimin dixhital, plakjen demografike, ndryshimet klimatike, tranzicionin drejt praktikave të qëndrueshme ose rëndësinë në rritje të përfshirjes dhe aksesueshmërisë. Ndryshe nga trendet afatshkurtra, këto transformime kërkojnë planifikim strategjik, ndryshim organizativ dhe investim në kompetenca dhe infrastruktura të reja. Të kuptuarit e transformimeve afatgjata i ndihmon studentët të projektojnë zgjidhje që mbeten relevante dhe të qëndrueshme përtej nevojave të menjëhershme.

Po kështu, studentët duhet të dallojnë midis faktorëve lokalë dhe globalë. Faktorët lokalë i referohen karakteristikave specifike të territorit ku vepron organizata, si nevojat e komunitetit, identiteti kulturor, flukset turistike, politikat rajonale dhe partneritetet me shkolla ose institucione lokale. Faktorët globalë, nga ana tjetër, përfshijnë trendet kulturore ndërkombëtare, inovacionin teknologjik, agjendat e qëndrueshmërisë dhe modelet e reja të angazhimit të audiencës që qarkullojnë nëpër vende. Duke analizuar zhvillimet globale, studentët mund të identifikojnë praktika frymëzuese dhe qasje inovative që mund të përshtaten me kontekstin lokal. Megjithatë, mësimdhënësit duhet të theksojnë se qëllimi nuk është të kopjohen modelet globale, por të riinterpretohen në mënyrë që të pasqyrojnë nevojat lokale dhe kapacitetin organizativ.

Për më tepër, mësimdhënësit duhet t'i inkurajojnë studentët të adoptojnë një qasje kritike dhe reflektuese, duke shtruar pyetje të tilla si:

Cilat trende janë më relevante për këtë organizatë? Cilat mundësi janë realiste në kontekstin lokal? Si mund t'u përgjigjet inovacioni dixhital dhe i gjelbër sfidave të jashtme? Ky proces i ndihmon studentët të lidhin ndërgjegjësimin mjedisor me zhvillimin e propozimeve të projektit që janë të realizueshme dhe kuptimplota.

Rezultatet e analizës së jashtme lidhen drejtpërdrejt me matricën SWOT, veçanërisht me identifikimin e mundësive dhe kërcënimeve, dhe mbështesin kalimin drejt zhvillimit të një skenari To-Be të orientuar drejt së ardhmes.

4.2.5. Maturia Dixhitale dhe Gatishmëria e Gjellbër

Analiza e Maturisë Dixhitale dhe Gatishmërisë së Gjellbër përfaqëson një fazë sinteze, në të cilën studentët vlerësojnë kapacitetin e organizatës për të adoptuar dhe mbajtur inovacionin dixhital dhe mjedisor të përgjegjshëm. Ky hap lidh gjetjet e auditimit dixhital, analizës së brendshme dhe të jashtme, si dhe skanimit të qëndrueshmërisë, duke mbështetur një kuptim holistik të përgatitjes së organizatës për tranzicionin e dyfishtë.

Objektivi nuk është të matet sofistikimi teknologjik ose performanca mjedisore në terma absolutë, por të vlerësohet gatishmëria e organizatës për të evoluar. Studentët inkurajohen t'i konsiderojnë dimensionet dixhitale dhe të gjelbra si të ndërlidhura dhe jo si të ndara. Për shembull, zgjidhjet dixhitale mund të ulin ndikimin mjedisor përmes dematerializimit, ndërsa objektivat e qëndrueshmërisë mund të formësojnë zgjedhjet dixhitale, si adoptimi i teknologjive me efikasitet energjetik ose i platformave të aksesueshme.

Nga perspektiva pedagogjike, kjo fazë i ndihmon studentët të kapërcejnë vëzhgimet e fragmentuara dhe të zhvillojnë të menduar sistemik. Ajo gjithashtu forcon aftësinë e tyre për të justifikuar fizibilitetin dhe relevancën e ndërhyrjeve të propozuara në skenarin To-Be. Kjo qasje është në përputhje me kornizat e inovacionit dhe transformimit të promovuara nga organizata të tilla si Komisioni Evropian, të cilat theksojnë integrimin e prioriteteve dixhitale dhe të qëndrueshmërisë në sektorët kulturorë dhe krijues.

Studentët analizojnë maturinë dixhitale duke reflektuar mbi dimensione si vizioni strategjik, kompetencat dixhitale, infrastruktura teknologjike, përdorimi i të dhënave, dizajni me në qendër përdoruesin dhe hapja organizative ndaj inovacionit. Në vend që të fokusohen vetëm te prania e mjeteve dixhitale, ata shqyrtojnë se si këto mjete integrohen në praktikatat e përditshme, proceset e vendimmarrjes dhe strategjitë e angazhimit të audiencës. Për shembull, një organizatë mund të ketë disa platforma dixhitale, por t'i mungojë koordinimi ose planifikimi afatgjatë, gjë që tregon një nivel të ulët të maturisë dixhitale.

Në mënyrë të ngjashme, gatishmëria e gjellbër eksplorohet përmes ndërgjegjësimit, politikave dhe praktikave të organizatës lidhur me qëndrueshmërinë mjedisore, përgjegjësinë sociale, aksesueshmërinë dhe përfshirjen. Studentët marrin në konsideratë si aspektet operacionale, si menaxhimi i burimeve ose materialet e qëndrueshme, ashtu edhe orientimin strategjik, si prania e objektivave të qëndrueshmërisë ose partneritetet me aktorë të komunitetit. Në shumë raste, gatishmëria varet më shumë nga kultura organizative dhe lidhshipi sesa nga burimet financiare.

Për të lehtësuar këtë proces, mësimdhënësit mund të inkurajojnë diskutime në grup, hartëzim vizual ose matrica të maturisë. Këto mjete u mundësojnë studentëve të krahasojnë dimensione të ndryshme dhe të identifikojnë fusha prioritare për zhvillim. Qëllimi nuk është të prodhohet një vlerësim teknik, por të zhvillohet ndërgjegjësim strategjik dhe të mbështetet dizajni i bazuar në evidenca.

4.2.6. Ndërtimi i Skenarit To-Be

Skenari To-Be përfaqëson fazën e orientuar drejt së ardhmes të doracakut metodologjik e FRYMËZUAR NGA ARTI. Ndërsa analiza As-Is fokusohet në të kuptuarit e gjendjes aktuale të organizatës, skenari To-Be u mundëson studentëve të projektojnë zgjidhje të orientuara drejt së ardhmes, inovative dhe të qëndrueshme, që u përgjigjen nevojave reale organizative. Kjo fazë lidh vëzhgimin, analizën dhe zgjidhjen krijuese të problemeve, duke përkthyer njohuritë e nxjerra nga analizat e brendshme dhe të jashtme, matricat SWOT dhe vlerësimet e gatishmërisë dixhitale dhe të gjellbër në ide të zbatueshme.

Qëllimi kryesor i skenarit To-Be është t'i udhëzojë studentët në imagjinimin e një të ardhmeje të realizueshme dhe me ndikim për organizatën. Në mënyrë specifike, studentët duhet të:

- Propozojnë ndërhyrje që rrisin maturinë dixhitale, aksesueshmërinë dhe angazhimin e audiencës.
- Integrojnë qëndrueshmërinë dhe përgjegjësinë mjedisore në praktikat organizative.
- Shfrytëzojnë pikat e forta të brendshme dhe mundësitë e identifikuar përmes analizës As-Is.
- Adresojnë boshllëqet, dobësitë dhe kërcënimet e identifikuar në SWOT dhe në vlerësimet e maturisë.
- Zhvillojnë zgjidhje krijuese, me relevancë kulturore dhe të informuara teknologjikisht.

Mësimdhënësit duhet të theksojnë se skenari To-Be nuk ka të bëjë me krijimin e zgjidhjeve hipotetike ose të idealizuara, por me projektimin e propozimeve që janë:

- **Të bazuara në evidenca:** të mbështetura në vëzhgime, intervista, auditime dhe analizë krahasuese.
- **Të realizueshme:** realiste duke marrë parasysh burimet, kapacitetet dhe kufizimet organizative.
- **Strategjike:** të përafuara me misionin, vizionin dhe objektivat afatgjata të organizatës.
- **Inovative:** që prezantojnë përmirësime kuptimplota në përvojën e përdoruesit, angazhimin ose efikasitetin operacional.

Skenari To-Be përfshin të menduar iterativ. Studentët duhet të kalojnë nga **vizioni i gjerë** (çfarë mund të bëhet organizata) te **ndërhyrjet specifike** (cilat veprime, mjete ose shërbime mund të zbatohen realisht).

Për të zhvilluar skenarin To-Be, studentët duhet të ndjekin këtë proces hap pas hapi:

- **Sintetizimi i njohurive:** Rishikoni të gjitha të dhënat As-Is, analizën SWOT, vlerësimin e gatishmërisë dixhitale dhe të gjelbër, si dhe rezultatet e analizës krahasuese. Identifikoni pikat kryesore të forta për t'u shfrytëzuar dhe boshllëqet për t'u trajtuar.
- **Prioritizimi i mundësive:** Fokusohuni te ndërhyrjet që ofrojnë ndikim dhe fizibilitet të lartë, duke marrë në konsideratë si fitoret afatshkurtra, ashtu edhe transformimet afatgjata.
- **Ideimi dhe bashkë-dizajni:** Zhvilloni zgjidhje të mundshme në bashkëpunim me palët e interesit të organizatës, duke zbatuar metodologji krijuese si brainstorming-u, design thinking ose prototipizimi i gamifikuar.
- **Hartëzimi operacional:** Përktheni zgjidhjet në veprime konkrete, duke lidhur mjetet dixhitale, proceset dhe praktikat e përgjegjshme. Mjetet vizuale si BPMN, hartat e udhëtimit të përdoruesit ose panelet e zbatimit mund ta mbështesin këtë hap.
- **Validimi dhe feedback-u:** Angazhoni përfaqësuesit e organizatës dhe bashkëstudentët për të testuar fizibilitetin, relevancën dhe përshtatshmërinë kulturore të zgjidhjeve të propozuara.
- **Dokumentimi:** Krijoni një dokument të strukturuar të skenarit To-Be, që përshkruan qartë objektivat, ndërhyrjet, aktorët përgjegjës, rezultatet e pritshme dhe kriteret e vlerësimit.

Shablloni i Skenarit To-Be

Dimensioni	Gjetjet kryesore (As-Is)	Gatishmëria dixhitale / e gjelbër	Ndërhyrja e propozuar	Aktorët përgjegjës	Rezultatet ndikimi pritshëm	Fizibiliteti / shënime
Pikat e forta	Staf i motivuar, aftësi të forta	Shkrim-lexim i lartë dixhital, ndërgjegjësim	Zhvillimi i tureve dixhitale interaktive që	Edukatorët e muzeut, ekipi IT	Rritje e angazhimit, përmirësim	Mesatar: kërkon përmirësime

Dimensioni	Gjetjet kryesore (As-Is)	Gatishmëria dixhitale / e gjelbër	Ndërhyrja e propozuar	Aktorët përgjegjës	Rezultatet ndikimi pritshëm	Fizibiliteti / shënime
	në rrëfimin e historive	i ulët për kursimin e energjisë	shfrytëzojnë ekspertizën e stafit		përvojës së vizitorit	minimale teknologjike
Dobësitë	Kompetenca të kufizuara dixhitale	Gatishmëri e ulët për platforma komplekse	Ofrimi i trajnimit të stafit në mjete dixhitale dhe gamifikim	HR, trajner IT	Staf me besim në përdorimin e mjeteve të reja; shërbime më interaktive	I lartë: i menaxhueshëm përmes trajnimit të brendshëm
Mundësitë	Interes në rritje për përvoja gjithëpërfshirëse	Gatishmëri dixhitale mesatare, ndërgjegjësim i lartë i gjelbër	Zbatimi i ekspozitave AR me pajisje me konsum të ulët energjie	Ekipi kuratorial, partner i jashtëm teknologjik	Tërheqje e audiencave më të reja, përmirësim i qëndrueshmërisë	Mesatar: nevojitet buxhet për pajisje AR
Kërcënimet	Rënie e numrit të vizitorëve	Maturi e ulët e gjelbër	Promovimi i përvojave kulturore online që ulin përdorimin e burimeve fizike	Marketingu, IT	Zgjerim i arritjes së audiencës, duke ulur ndikimin mjedisor	I lartë: i realizueshëm duke përdorur kanalet ekzistuese dixhitale
Angazhimi audiencës	Sjelljet e vizitorëve, modelet e feedback-ut	Platforma dixhitale të përdorura pjesërisht	Nisja e një fushate angazhimi dixhital në shumë platforma	Ekipi komunikimit	Rritje e pjesëmarrjes dhe ndërveprimit	Mesatar: kërkon koordinim midis ekipeve
Aksesueshmëria dhe përfshirja	Boshllëqe aktuale në akses përdoruesit me aftësi kufizuara	Aksesueshmëri e kufizuar dixhitale	Zhvillimi i një aplikacioni celular të aksesueshëm dhe përmbajtjeje gjithëpërfshirëse	IT, përgjegjësi i aksesueshmërisë	Përvojë më gjithëpërfshirëse për vizitorët	Mesatar: kërkon testim dhe udhëzime

Dimensioni	Gjetjet kryesore (As-Is)	Gatishmëria dixhitale / e gjelbër	Ndërhyrja e propozuar	Aktorët përgjegjës	Rezultatet ndikimi pritshëm	Fizibiliteti / shënime
Praktikat qëndrueshmërisë	Praktikat aktuale mjedisore	Gatishmëri mesatare	Përdorimi i materialeve të qëndrueshme në ekspozita, zbatimi i mjeteve AR/VR me efikasitet energjetik	Operacionet, IT	Ulje e gjurmës mjedisore, përafrim me objektivat e gjelbra	Mesatar: mund të kërkojë koordinim me furnitorët
Inovacioni / shërbimet e reja	Fusha ku organizata është e hapur ndaj ndryshimit	Gatishmëri e ndryshueshme	Prezantimi i përvojave të gamifikuara të rrëfimit të historive, të lidhura me platforma dixhitale	Ekipi i projektit, stafi i muzeut	Angazhim më i lartë, mbështetje për transformimin dixhital	Mesatar: rekomandohet testim pilot

4.2.7. Shembull real

Për të mbështetur mësimdhënësit në udhëzimin e studentëve përmes kornizës së FRYMËZUAR NGA ARTI, ky seksion paraqet një shembull të frymëzuar nga bota reale se si analiza As-Is / To-Be mund të zbatohet në praktikë. Qëllimi i këtij shembulli nuk është të ofrojë një model universal, por të ilustrojë procesin e arsytimit, integrimin e mjeteve dhe përkthimin e vëzhgimeve në propozime strategjike dhe të realizueshme inovacioni.

Organizata e përfshirë në aktivitetin NBP është një muze lokal kushtuar artistëve rajonalë, një institucion i vogël kulturor që promovon trashëgiminë lokale përmes ekspozitave, programeve arsimore dhe eventeve komunitare. Muzeu ka një mision të fortë arsimor dhe ruan marrëdhënie të ngushta me shkollat dhe shoqatat kulturore lokale. Megjithatë, organizata përballlet me disa sfida që janë të zakonshme për institucionet e vogla kulturore, duke përfshirë angazhimin e kufizuar dixhital, burimet e kufizuara për inovacion dhe nevojën për të tërhequr audienca më të reja dhe më të larmishme.

Aktiviteti i të Nxënës të Bazuar në Punë u projektua për t'i ndihmuar studentët të analizojnë situatën aktuale të muzeut (skenari As-Is) dhe të zhvillojnë propozime për një zhvillim të mundshëm të ardhshëm (skenari To-Be). Aktiviteti kombinoi përgatitjen në klasë me vëzhgimin në terren, intervistat me stafin e muzeut dhe analizën bashkëpunuese.

Mësimdhënësit i udhëzuan studentët përmes një sekuence hapash analitikë që korrespondojnë me mjetet e prezantuara në kapitull. Çdo mjet kontribuoi në ndërtimin e një shtrese specifike të të kuptuarit mbi organizatën.

Procesi filloi me përdorimin e një **listë kontrolli organizativ**, i cili u mundësoi studentëve të mbledhin informacion të strukturuar mbi misionin, aktivitetet, audiencat, burimet dhe praktikat e komunikimit të muzeut. Përmes këtij mjeti, studentët zbuluan se muzeu organizon ekspozita të përkohshme dhe punëtori arsimor për shkolla, por mbështetet

shumë të kanalet tradicionale të komunikimit, si posterat dhe njoftimet në shtypin lokal. Kanalet e mediave sociale ekzistojnë, por nuk përditësoheshin rregullisht, ndërsa faqja e internetit ofronte kryesisht informacion bazë institucional.

Ushtrimi i hartëzimit të palëve të interesit i ndihmoi studentët të vizualizonin rrjetin e aktorëve të lidhur me muzeun. Analiza nxori në pah disa grupe kryesore palësh interesi, duke përfshirë shkollat lokale, departamentet kulturore bashkiake, artistët lokalë, turistët dhe shoqatat kulturore. Hartëzimi tregoi gjithashtu se muzeu ruante marrëdhënie të forta me shkollat, por kishte angazhim të kufizuar me vizitorët e rinj të pavarur dhe komunitetet dixhitale.

Më pas, studentët analizuan **përvojën e vizitorit përmes një harte të udhëtimit të përdoruesit**, duke u fokusuar te hapat që ndjek një vizitor tipik përpara, gjatë dhe pas një vizite në muze. Analiza e udhëtimit zbuloi disa pika fërkimi. Për shembull, vizitorët potencialë shpesh i zbulonin ekspozitat vetëm përmes komunikimit gojor ose posterave fizikë, ndërsa informacioni online për eventet aktuale ishte i kufizuar. Gjatë vizitës, ekspozitat mbështeteshin kryesisht te etiketat dhe panelet tradicionale, me pak elemente interaktive ose multimediale. Pas vizitës, nuk kishte mekanizma që t'i nxisnin vizitorët të qëndronin të lidhur me muzeun përmes kanaleve dixhitale ose nismave komunitare.

U krye një **auditim dixhital** për të vlerësuar ekosistemin dixhital të organizatës. Studentët shqyrtuan faqen e internetit të muzeut, praninë në mediat sociale dhe përdorimin e mjeteve dixhitale brenda ekspozitave. Auditimi tregoi se, megjithëse muzeu kishte krijuar llogari në platformat kryesore të mediave sociale, këto kanale përdoreshin në mënyrë të parregullt dhe kryesisht për njoftime promovionale, dhe jo për angazhim të audiencës. Muzeu aktualisht nuk përdorte mjete të rrëfimit dixhital të historive, teknologji interaktive ekspozitash ose burime arsimore online.

Studentët eksploruan gjithashtu **qëndrueshmërinë dhe ndërgjegjësimin mjedisor të organizatës** përmes një skanimit bazë të praktikave të gjelbra. Analiza tregoi se, ndonëse muzeu ripërdorte materiale ekspozitash dhe bashkëpunonte me artistë lokalë, konsideratat mjedisore nuk ishin të integruara formalisht në dizajnin e ekspozitave ose në strategjitë operacionale. Për shembull, materialet e ekspozitave shpesh printoheshin në sasi të mëdha dhe nuk kishte udhëzime specifike për organizimin e qëndrueshëm të eventeve.

Për të plotësuar vëzhgimet e tyre të brendshme, studentët kryen një **analizë krahasuese**, duke shqyrtuar praktikën e adoptuar nga muze të vegjël dhe institucione kulturore të tjera. Ky krahasim i ekspozoi ata ndaj shembujve të platformave të rrëfimit dixhital të historive, teknologjive interaktive të ekspozitave dhe nismave kulturore të drejtuara nga komuniteti, të cilat mund të frymëzonin zhvillime të ardhshme.

Të gjitha këto njohuri u sintetizuan më pas përmes një **analize SWOT**, duke u mundësuar studentëve të interpretonin informacionin e mbledhur dhe ta organizonin atë në një pasqyrë strategjike.

Pikat e forta	Dobësitë
Identitet i fortë lokal dhe mision kulturor	Komunikim i kufizuar dixhital
Staf i motivuar dhe fokus i fortë arsimor	Ekip i vogël organizativ
Marrëdhënie të ngushta me shkollat	Përvoja të kufizuara interaktive për vizitorët

Mundësitë	Kërcënimet
Interes në rritje për turizmin kulturor	Konkurrencë nga muze më të mëdhenj
Mjete të rrëfimit dixhital të historive për trashëgiminë	Ndryshim i pritshmërive të vizitorëve
Partneritete me komunitetet krijuese lokale	Burime të kufizuara financiare

Përmes këtij procesi, studentët arrijnë të tejkalojnë vëzhgimin e thjeshtë dhe të zhvillojnë një kuptim të strukturuar të dinamikave organizative të muzeut.

Kombinimi i mjeteve u mundësoi gjithashtu të identifikonin **lidhjet midis kapaciteteve të brendshme dhe mundësive të jashtme**. Për shembull, orientimi i fortë arsimor i muzeut mund të kombinohej me mjetet e rrëfimit dixhital të historive për të krijuar përvoja të reja interaktive të të nxënësve për studentët dhe vizitorët. Në mënyrë të ngjashme, partneritetet me artistët lokalë dhe shoqatat kulturore mund të mbështesnin zhvillimin e eventeve më pjesëmarrëse dhe të orientuara drejt komunitetit.

Bazuar në njohuritë e gjeneruara gjatë fazës së analizës, studentët më pas mundën të formulonin një skenar To-Be, duke propozuar nisma të reja që kombinonin angazhimin dixhital dhe praktikën e qëndrueshme. Këto propozime përfshinin prezantimin e elementeve interaktive të ekspozitave, zhvillimin e përmbajtjes së rrëfimit dixhital të historive që nxjerr në pah artistët lokalë, si dhe krijimin e punësive komunitare të fokusuar te praktikën e qëndrueshme artistike.

Për mësimdhënësit, ky shembull ilustron se si mjetet e ndryshme analitike të paraqitura në këtë kapitull mund të integrohen në një proces pedagogjik koherent. Në vend që të përdoret çdo mjet në mënyrë të izoluar, korniza i inkurajon studentët të interpretojnë realitetet organizative nga perspektiva të shumëfishta dhe t'i transformojnë gradualisht vëzhgimet e mbledhura në njohuri strategjike dhe propozime inovacioni.

5. PROJEKTI PËRFUNDIMTAR

5.1 Objektivat e Punës së Projektit

Projekti përfundimtar përfaqëson momentin kulmor të Doracakut të Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, duke funksionuar si një hapësirë integrimi dhe sinteze midis parimeve metodologjike të përshkruara në manual dhe zbatimit të tyre në kontekste reale arsimore dhe kulturore. Ai konceptohet si një punë me projekt e bazuar në përvojë, e fokusuar në dizajnimin dhe prototipizimin e zgjidhjeve dixhitale dhe/ose të bazuara në lojëra për komunikimin dhe valorizimin e aseteve kulturore materiale dhe jomateriale, si dhe për inovacionin e produkteve dhe shërbimeve brenda organizatave kulturore dhe krijuese.

Brenda kësaj kornize, projekti përfundimtar nuk synohet vetëm si një rezultat vlerësues, por si një dispozitiv kompleks arsimor, i aftë të aktivizojë procese të të nxënësve të thellë përmes përvojës, reflektimit dhe veprimit. Procesi i dizajnit

ndjek një logjikë të të nxënit përmes përvojës, në të cilën studentëve u kërkohet të angazhohen me situata autentike, të analizojnë kontekste reale organizative dhe t'i transformojnë këto analiza në propozime projektsh koherente, krijuese dhe relevante për kontekstin.

Puna e projektit strukturohet dhe mbështetet përmes adoptimit të një procesi coaching-u, dhe në veçanti të coaching-ut të bazuar në art si kornizë pedagogjike gjithëpërfshirëse. Në këtë kuptim, projekti bëhet një hapësirë eksplorimi të udhëzuar, në të cilën praktikat artistike, narrative dhe vizuale nuk përdoren si mjete dekorative, por si ndërmjetësues të mirëfilltë njohës dhe reflektues. Këto praktika mundësojnë nxjerrjen në sipërfaqe të intuitave, përfaqësimeve të nënkuptuara dhe vizioneve në zhvillim, duke lehtësuar krijimin e kuptimit dhe duke mbështetur ideimin e zgjidhjeve inovative në fushën kulturore.

Një tipar dallues i projektit përfundimtar është integrimi i analizës organizative, krijimtarisë artistike dhe dizajnit dixhital, në vijimësi me Kurrikulën CULT. Studentët angazhohen në mënyrë progresive në një rrugëtim që nis me të kuptuarit e nevojave dhe kontekstit të një organizate kulturore, vazhdon me përkufizimin e një vizioni projekti të orientuar drejt ndryshimit dhe kulmon me zhvillimin e një prototipi dixhital ose të bazuar në lojëra. Ky proces forcohet më tej përmes përfshirjes së seancave të të nxënit e bazuar në punë, të cilat mundësojnë validimin e zgjidhjeve të propozuara përmes angazhimit të drejtpërdrejtë me palë reale të interesit.

Nga pikëpamja pedagogjike, projekti përfundimtar synon të stimulojë dhe të zhvillojë potencialin krijues të studentëve, duke nxitur njëkohësisht autonominë, vetëdijen dhe aftësitë e lidhshme, veçanërisht në lidhje me rolin e grave brenda sektorëve kulturorë dhe teknologjikë. Qasja e adoptuar e coaching-ut nxit një pozicionim aktiv të pjesëmarrësve, të cilët mbështeten për të marrë vendime të informuara dizajni, për të reflektuar në mënyrë kritike mbi proceset e tyre të të nxënit dhe për të njohur vlerën e kompetencave që kanë fituar.

Nga kjo perspektivë, projekti përfundimtar funksionon si një urë lidhëse midis arsimit dhe praktikës profesionale, duke u ofruar studentëve mundësinë të eksperimentojnë me mënyra pune bashkëpunuese, ndërdisiplinore dhe të orientuara drejt inovacionit në fushën kulturore. Në të njëjtën kohë, ai u ofron edukatorëve një mjet të strukturuar metodologjik për të udhëhequr dhe mbështetur procese komplekse, duke ruajtur një ekuilibër midis hapjes krijuese, rigorozitetit të dizajnit dhe relevancës arsimore.

Puna e projektit përfundimtar përbën komponentin kryesor të aplikuar të Doracakut të Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti dhe përfaqëson momentin në të cilin studentëve u kërkohet të integrojnë njohuritë, aftësitë dhe përvojat e zhvilluara gjatë gjithë rrugëtimit të të nxënit. Objektivat e punës me projekt janë të përafëruara me një qasje të të nxënit përmes përvojës, të orientuar drejt coaching-ut dhe coaching-ut të bazuar në art, dhe janë projektuar për të mbështetur procese komplekse e reflektuese të të nxënit, të vendosura në kontekste reale kulturore.

Një objektiv parësor i punës me projekt është zbatimi i ndërgjegjshëm i procesit të coaching-ut si kornizë metodologjike për dizajnimin dhe menaxhimin e aktiviteteve krijuese dhe inovative. Përmes punës me projekt, studentët e përjetojnë coaching-un jo si një teknikë abstrakte, por si një praktikë konkrete arsimore që strukturon procesin e ideimit, nxit autonominë në vendimmarrje dhe inkurajon përgjegjësinë për zgjedhjet e dizajnit. Në këtë kuptim, projekti përfundimtar bëhet një hapësirë të nxënit, në të cilën fokusi zhvendoset nga kërkimi i “zgjidhjes së saktë” drejt zhvillimit të ndërgjegjësimit, qëllimshmërisë dhe kapacitetit për reflektim gjatë veprimit.

Një objektiv tjetër është fuqizimi dhe zhvillimi i potencialit krijues të studentëve përmes integritetit të praktikave artistike, vizuale dhe narrative brenda procesit të dizajnit. Puna e projektit konceptohet si një mjedis i mbrojtur eksperimentimi, në të cilin përdorimi i gjuhëve artistike dhe metaforike mundëson eksplorimin e kuptimeve, vizioneve dhe mundësive përpara përkufizimit të zgjidhjeve dixhitale ose të bazuara në lojëra. Kjo qasje lehtëson shfaqjen e

ideve origjinale dhe forcon besimin e studentëve në aftësitë e tyre krijuese, duke kundërshtuar modelet tepër normative ose teknocentrike të të nxënës dhe inovacionit.

Puna e projektit synon gjithashtu të zhvillojë aftësinë për të projektuar zgjidhje dixhitale dhe/ose të bazuara në lojëra për komunikimin kulturor, të kuptuara si mjete ndërmjetësi midis trashëgimisë kulturore, organizatave dhe audiencave. Studentëve u kërkohet të hartojnë propozime që valorizojnë si asetet kulturore materiale, ashtu edhe ato jomateriale, duke integruar përmbajtjen kulturore, teknologjitë dixhitale dhe strategjitë e angazhimit, me vëmendje të veçantë ndaj përvojës së përdoruesit, aksesueshmërisë dhe përfshirjes.

Një tjetër objektiv qendror i projektit është integrimi i analizës së kontekstit organizativ me dizajnin krijues. Përmes fazave të të nxënës e bazuar në punë dhe analizës As-Is / To-Be, studentët mësojnë të interpretojnë në mënyrë kritike funksionimin e organizatave kulturore, nevojat e tyre të komunikimit dhe mundësitë për inovacion. Kështu, puna e projektit u mundëson studentëve të tejkalojnë një nocion abstrakt të krijimtarisë, duke e mbështetur procesin e ideimit në kufizime reale, objektiva strategjike dhe kontekste konkrete operacionale.

Së fundi, puna e projektit synon t'i orientojë studentët drejt të kuptuarit të inovacionit kulturor si një proces i qëndrueshëm, i përgjegjshëm dhe me relevancë shoqërore, në përputhje me sfidat e tranzicionit dixhital dhe social. Përmes ndërveprimit me organizata kulturore dhe kontekste të të nxënës e bazuar në punë, studentët zhvillojnë ndërgjegjësim kritik mbi rolin e kulturës dhe teknologjive dixhitale si nxitës të transformimit, duke forcuar njëkohësisht liderhipin e tyre krijues dhe aftësitë e dizajnit të orientuar drejt ndikimit.

5.1.1. Qëllimet e trajnimit

Puna e projektit përfundimtar konceptohet si një dispozitiv intensiv i të nxënës përmes përvojës, i projektuar për të mbështetur procese të thella dhe transformuese të të nxënës. Brenda Doracakut të Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, ajo përfaqëson një hapësirë pedagogjike ku njohuritë, aftësitë dhe qëndrimet integrohen përmes veprimit, reflektimit dhe ripërpunimit kritik të përvojës.

Qëllimi parësor i projektit është të mbështesë studentët në zhvillimin e një mendësie autonome dhe reflektuese të bazuar në projekt, të mbështetur në aftësinë për t'u angazhuar me kontekste komplekse, të hapura dhe jo plotësisht të paracaktuara. Nga kjo perspektivë, puna e projektit nuk fokusohet vetëm te prodhimi i një rezultati përfundimtar, por te ndërtimi i një procesi të nxënës, në të cilin vetë përvoja e dizajnit bëhet objekt vëzhgimi, analize dhe krijimi kuptimi.

Përmes zbatimit të proceseve të coaching-ut dhe metodologjive të coaching-ut të bazuar në art, projekti nxit një qasje me në qendër studentin, në të cilën studentët inkurajohen të njohin dhe të aktivizojnë potencialin e tyre krijues, të eksperimentojnë me gjuhë të ndryshme shprehëse dhe të ndërtojnë besim në aftësitë e tyre vendimmarrëse. Përdorimi i praktikave artistike, narrative dhe vizuale mundëson integrimin e dimensioneve njohëse, emocionale dhe simbolike, duke promovuar një të kuptuar më të thellë të çështjeve kulturore të trajtuara dhe të zgjidhjeve të zhvilluara.

Një objektiv tjetër arsimor lidhet me zhvillimin e aftësisë për të nxënë nga përvoja në kontekste reale. Integrimi me fazat e Company Check-up dhe të të nxënës e bazuar në punë u mundëson studentëve të angazhohen drejtpërdrejt me organizata kulturore ekzistuese, duke analizuar nevojat, çështjet kritike dhe potencialin e tyre. Ky angazhim i drejtpërdrejtë forcon lidhjen midis të nxënës dhe praktikës profesionale, duke mbështetur zhvillimin e aftësive të transferueshme dhe një ndërgjegjësim më të madh për rolin e vet brenda proceseve të inovacionit kulturor.

Puna e projektit kontribuon gjithashtu në promovimin e një vizioni të inovacionit që nuk është ekskluzivisht teknologjik, por thellësisht kulturor dhe social. Prandaj, qëllimet arsimore përfshijnë aftësinë për të projektuar zgjidhje

dixhitale dhe të bazuara në lojëra që janë relevante nga pikëpamja kulturore, gjithëpërfshirëse dhe të orientuara drejt pjesëmarrjes, në përputhje me vlerat e tranzicionit dixhital dhe social. Brenda kësaj kornize, vëmendja ndaj çështjeve gjinore dhe fuqizimit të grave luan një rol qendror, duke nxitur shfaqjen e formave të lidhshpirtit krijues të bazuara në bashkëpunim, dëgjim aktiv dhe përgjegjësi të përbashkët.

Në përmbledhje, objektivat arsimore të punës me projekt qëndrojnë në krijimin e një mjedisi të nxëni ku studentët mund të eksperimentojnë, të reflektojnë dhe të veprojnë në mënyrë të integruar, duke zhvilluar kompetenca të bazuara në projekt, krijuese dhe reflektuese, që i përgatisin të veprojnë në mënyrë kritike dhe inovative brenda konteksteve bashkëkohore kulturore dhe dixhitale.

5.1.2. Kompetencat e zhvilluara

Puna e projektit përfundimtar është projektuar për të nxitur zhvillimin e integruar të kompetencave transversale dhe profesionale, të konsideruara thelbësore për të vepruar brenda konteksteve bashkëkohore kulturore të karakterizuara nga kompleksiteti, hibridizimi disiplinor dhe transformimi i shpejtë dixhital. Kompetencat e zhvilluara nuk konceptohen si aftësi të izoluar, por si kapacitete të ndërlidhura që shfaqen në mënyrë progresive përmes përvojës, reflektimit të udhëzuar dhe veprimit të bazuar në projekt, në përputhje me parimet e të nxënit përmes përvojës dhe coaching-ut arsimor.

Para së gjithash, projekti jep një kontribut të rëndësishëm në zhvillimin e kompetencave krijuese dhe artistike. Studentët mbështeten në aktivizimin e mendimit krijues përmes përdorimit sistematik të praktikave të bazuara në art, si mendimi vizual, rrëfimi i historive dhe puna me metafora e dispozitivë simbolikë. Këto praktika mundësojnë eksplorimin dhe përfaqësimin e aseteve kulturore materiale dhe jomateriale në forma inovative, duke stimuluar aftësinë për të gjeneruar kuptim, për të ndërtuar narrativa kulturore koherente dhe për të imagjinuar mënyra të reja aksesit, angazhimit dhe ndërmjetësimi. Krijimtaria, për këtë arsye, kuptohet jo si talent individual, por si një kompetencë e trajnueshme dhe e vendosur në kontekst, që zhvillohet përmes dialogut midis përvojës, kontekstit dhe reflektimit.

Në të njëjtën kohë, puna e projektit forcon kompetencat dixhitale dhe të bazuara në lojëra, të kuptuara si aftësia për të projektuar përvoja të komunikimit kulturor që integrojnë teknologjitë dixhitale, logjikat e ndërveprimit dhe dinamikat e angazhimit. Studentët familjarizohen me proceset e ideimit, përzgjedhjes dhe prototipizimit të zgjidhjeve dixhitale dhe/ose të bazuara në lojëra, duke mësuar të përkthejnë koncepte komplekse kulturore në përvoja të aksesueshme, narrative dhe pjesëmarrëse. Fokusi nuk është te të nxënit teknik si qëllim në vetvete, por te aftësia për të përdorur mjete dhe teknologji në mënyrë kritike, të informuar dhe të orientuar drejt vlerës kulturore.

Një fushë tjetër zhvillimi lidhet me kompetencat analitike dhe strategjike, të cilat nxiten përmes aktiviteteve të analizës As-Is / To-Be dhe ndërveprimit me organizata reale kulturore. Në këtë kontekst, studentët mësojnë të vëzhgojnë dhe interpretojnë mjedise organizative, të identifikojnë nevoja dhe mundësi, si dhe të formulojnë hipoteza inovacioni që janë në përputhje me misionin dhe burimet e Cultural and Creative Industries (CCIs) të përfshira. Këto kompetenca janë thelbësore për lidhjen e dimensionit krijues me atë strategjik, duke shmangur zgjidhjet thjesht spekulative dhe duke forcuar qëndrueshmërinë e projekteve të propozuara.

Së fundi, projekti përfundimtar promovon zhvillimin e kompetencave relacionale, reflektuese dhe të lidhshpirtit, të cilat përbëjnë një shtyllë qendrore të modelit të coaching-ut të adoptuar në doracak. Puna në grup, menaxhimi i roleve, dialogu i vazhdueshëm dhe marrja e feedback-ut të strukturuar forcojnë aftësitë e bashkëpunimit dhe komunikimit efektiv. Në të njëjtën kohë, praktikatat reflektuese të udhëzuara mbështesin zhvillimin e ndërgjegjësisë për procesin vetjak të të nxënit, aftësitë e vetëvlerësimit dhe ndjenjën e përgjegjësisë. Në veçanti, rrugëtimi është projektuar për të forcuar vetëefikasitetin dhe për të nxitur shfaqjen e lidhshpirtit krijues femëror, të kuptuar si aftësia për të

udhëhequr procese, për të marrë vendime dhe për t'u atribuuar vlerë ideve të veta brenda mjediseve komplekse kulturore dhe dixhitale.

Të marra së bashku, këto kompetenca përbëjnë një profil të integruar që i përgatit studentët të adresojnë sfida profesionale në sektorët kulturorë dhe krijues, duke valorizuar ndërthurjen midis krijimtarisë, teknologjisë, reflektimit kritik dhe veprimit të ndërgjegjshëm.

5.1.3. Rezultatet e pritshme

Puna e projektit është projektuar për të gjeneruar rezultate që pasqyrojnë jo vetëm cilësinë e produktit përfundimtar, por mbi të gjitha qëndrueshmërinë e procesit të të nxënës përmes përvojës, të aktivizuar përgjatë gjithë rrugëtimit. Prandaj, rezultatet e pritshme konceptohen si rezultate të integruara me natyrë dizajni, reflektuese dhe profesionale, të afta të bëjnë të dukshëm zhvillimin e kompetencave krijuese, analitike dhe dixhitale të studentëve.

Në përfundim të programit, studentët janë në gjendje të ofrojnë një interpretim të strukturuar dhe të informuar të kontekstit kulturor përkatës, përmes një analize organizative që nxjerr në pah pikat e forta, çështjet kritike dhe mundësitë për inovacion. Kjo analizë, e zhvilluar gjatë fazës së të nxënës e bazuar në punë, përbën bazën e njohurive mbi të cilën ndërtohet i gjithë projekti dhe siguron përafrimin midis nevojave reale të organizatës kulturore dhe zgjidhjes së propozuar të projektit.

Një rezultat tjetër i pritshëm lidhet me aftësinë për të përkthyer si analizën, ashtu edhe vizionin To-Be në një koncept projekti të qartë dhe të argumentuar mirë, duke përkufizuar objektivat e komunikimit, audiencën e synuar, vlerën kulturore dhe zgjedhjet narrative që mbështesin zgjidhjen e propozuar. Dokumenti i konceptit përfaqëson një hap kyç ndërmjetësues midis reflektimit kritik dhe dizajnit krijues, duke bërë të qarta vendimet e marra dhe kriteret që i udhëheqin ato.

Nga një perspektivë operacionale, puna e projektit çon në zhvillimin e një prototipi të një zgjidhjeje dixhitale dhe/ose të bazuar në lojëra për komunikimin e një asemi kulturor material ose jomaterial. Prototipi nuk synohet si një produkt i përfunduar, por si një mjet eksplorimi dhe validimi, i aftë të bëjë të vëzhgueshme dinamikat përvojësore, narrative dhe interaktive të parashikuara nga grupi i punës. Në këtë kuptim, vlera e prototipit qëndron në funksionin e tij reflektues dhe të orientuar drejt dizajnit, dhe jo në plotësinë e tij teknike.

Krahas rezultateve të dizajnit, një rezultat qendror i programit është prodhimi i një portofoli krijues-teknologjik, i cili dokumenton në mënyrë të strukturuar procesin e ndjekur, zgjedhjet e bëra, mjetet e përdorura dhe rezultatet e arritura të të nxënës. Portofoli u mundëson studentëve të ripërpunojnë në mënyrë kritike përvojën, duke e transformuar punën e kryer në një burim të transferueshëm për kontekste të ardhshme arsimore dhe profesionale.

Së fundi, përmes fazës së të nxënës e bazuar në punë, projekti kulmon me prezantimin dhe diskutimin e zgjidhjes brenda një mjedisi gjysmëprofesional, duke nxitur angazhimin me feedback të jashtëm dhe rishikimin përfundimtar të prototipit. Ky moment forcon ndërgjegjësimin për rolin vetjak në dizajn, stimulon aftësitë argumentuese dhe konsolidon kalimin nga një qasje të nxënës kryesisht formuese drejt një logjike të të nxënës të orientuar drejt veprimit dhe ndikimit, të fokusuar te vlera kulturore.

Të marra së bashku, rezultatet e pritshme të punës me projekt konfigurojnë një arritje arsimore komplekse, në të cilën produkti, procesi dhe reflektimi konvergojnë për të bërë të dukshëm zhvillimin e potencialit krijues dhe profesional të studentëve brenda konteksteve reale dhe sfiduese kulturore.

5.1.4. Roli i mësimdhënësit në proces

Brenda kontekstit të projektit përfundimtar, roli i mësimdhënësit pëson një transformim të rëndësishëm në krahasim me modelet tradicionale të mësimdhënies. Në vend që të veprojë kryesisht si transmetues i përmbajtjes ose si vlerësues i produkteve të përfunduara, mësimdhënësi merr rolin e një mësimdhënësi-coach, pra të një lehtësuesi të ndërgjegjshëm të proceseve të të nxënit, krijimtarisë dhe dizajnit të studentëve.

Brenda Doracakut të Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, nga mësimdhënësi pritët të mbikëqyrë procesin dhe jo rezultatin, duke i udhëhequr studentët përmes një rrugëtimi kompleks dhe jolinear që integron analizën, eksperimentimin artistik, dizajnin dixhital dhe reflektimin kritik. Nga kjo perspektivë, ndërhyrja arsimore nuk synon të ofrojë zgjidhje të gatshme ose udhëzime përshkruese, por të krijojë kushtet që u mundësojnë studentëve të zhvillojnë autonomi, ndërgjegjësim dhe kapacitet vendimmarrës brenda projektit.

Mësimdhënësi-coach vepron si garantues i koherencës metodologjike të rrugëtimin të të nxënit, duke siguruar zbatimin e procesit të coaching-ut dhe të parimeve të të nxënit përmes përvojës. Përmes praktikave të dëgjimit aktiv, vëzhgimit dhe feedback-ut jogjikues, mësimdhënësi mbështet shfaqjen e burimeve krijuese të grupit, duke vlerësuar stile të ndryshme të të menduarit dhe shprehjes. Pyetjet e parashtruara nga mësimdhënësi përmbushin një funksion gjenerues: ato nuk i drejtojnë studentët drejt një përgjigjeje të vetme të saktë, por zgjerojnë fushën e eksplorimit, stimulojnë reflektimin dhe ndihmojnë në bërjen të qarta të zgjedhjeve të dizajnit.

Brenda punës me projekt, mësimdhënësi luan gjithashtu një rol kyç në ruajtjen e një mjedisi të sigurt të të nxënit, ku gabimi, pasiguria dhe eksperimentimi njihen si komponentë integralë të procesit krijues. Ky aspekt është veçanërisht i rëndësishëm në programe që u drejtohen studenteve femra, pasi ndihmon në forcimin e besimit në aftësitë e tyre dhe në kundërshtimin e modeleve të nënkuptuara të vetëkufizimit, të cilat janë shpesh të pranishme në kontekste teknologjike dhe kulturore.

Së fundi, mësimdhënësi vepron si ndërmjetës midis konteksteve arsimore dhe profesionale, duke lehtësuar dialogun me organizatat kulturore të përfshira në fazat e të nxënit e bazuar në punë. Në këtë rol, mësimdhënësi mbështet studentët në përkthimin e nevojave reale të Cultural and Creative Industries (CCIs) në mundësi dizajni, pa zëvendësuar vendimmarrjen e tyre, por duke nxitur një qasje kritike, të përgjegjshme dhe inovative nga pikëpamja kulturore.

Në përmbledhje, roli i mësimdhënësit në projektin përfundimtar është të shoqërojë, të stimulojë dhe të reflektojë, duke ruajtur një ekuilibër të vazhdueshëm midis udhëzimit metodologjik dhe respektimit të autonomisë krijuese të studentëve, në përputhje me parimet e coaching-ut, mentorimit dhe të nxënit përmes përvojës, mbi të cilat mbështetet i gjithë doracak.

5.2 Struktura e Punës me Projekt: 8 Fazat Operacionale

5.2.1. Faza 1 – Identifikimi i Asetit Kulturor

Aseti duhet të identifikohet përmes punës bashkëpunuese me institucionet kulturore. Fokusi qendror i këtij identifikimi do të jetë vlera e asetit, domethënë vendi i tij brenda trashëgimisë lokale (aset i lashtë, aset i zbuluar së fundmi, aset i lidhur fort me identitetin lokal).

Do të jetë e nevojshme të përpilohen, së bashku me organizatat kulturore, të gjitha të dhënat arkeologjike dhe historike që lidhen me asetin dhe që mund të ripërdoren në sistemin dixhital (punë dokumentimi në bashkëpunim midis kompanisë, institucionit kulturor dhe ekspertëve të trashëgimisë).

5.2.2. Faza 2 – Analiza As-Is

Gjendja aktuale e asetit është vendimtare për përcaktimin e zgjidhjeve të mundshme dixhitale dhe objektivave të tyre. Mund të jetë një aset i dukshëm me sy të lirë, ose i padukshëm (sepse është i paaksesueshëm). Duhet të merret në konsideratë edhe çështja e numrit të vizitorëve: a frekuentohet shumë pak apo është tepër i mbipopulluar?

Aseti ngre gjithashtu pyetjen për audiencat ndaj të cilave duam ta hapim, duke i angazhuar këto audiencia përmes përvojës dixhitale, ku objektivi është rritja e frekuentimit, ulja e tij ose ndryshimi i natyrës së përvojës së kontaktit me asetin (angazhimi).

Marrja në konsideratë e kufizimeve fizike dhe materiale. Përpara vendosjes së një zgjidhjeje, është e nevojshme të sigurohet, për shembull, disponueshmëria e një rrjeti 5G (ose mungesa e tij). Duhet të analizohen gjithashtu kufizimet e hapësirës së vizitorëve, me qëllim propozimin e një zgjidhjeje relevante, të përshtatur me kohëzgjatjen e vizitës, mënyrën dhe shpejtësinë e lëvizjes së publikut brenda sitit të trashëgimisë (duke shmangur, për shembull, krijimin e pikave bllokuese gjatë vizitës).

5.2.3. Faza 3 – Vizioni To-Be dhe Harta e Mundësive

Vizioni për të ardhmen duhet të përfshijë një reflektim mbi integrimin e trashëgimisë në hapësira më të mëdha, si qyteti dhe territori rajonal. Ekran i mundëson gjithashtu së tashmes së vizitorit të bashkëekzistojë me të kaluarën e trashëgimisë, duke hapur një dritare midis vendit ku ndodhet dikush dhe historisë së atij vendi.

Mundësitë do të varen nga konteksti lokal, si vendndodhja e asetit, prania e infrastrukturës që lehtëson vendosjen e zgjidhjes dixhitale dhe integrimin e saj në proceset dhe arkitekturat ekzistuese (p.sh., një muze tashmë i pajisur).

5.2.4. Faza 4 – Stimulimi Krijues (coaching-u i bazuar në art)

Të gjitha elementet e këtij seksioni do të regjistrohen në GDD (Dokumenti i Dizajnit të Lojës), i cili do të jetë një dokument i ndarë midis kompanisë, ekspertëve të përmbajtjes dhe ndërmjetësuesve të trashëgimisë. GDD do të përmbajë:

- 3 C-të, që në videolojëra u referohen tri elementeve themelore të dizajnit: kamera, kontrollet dhe *personazhi*² (personazhet);
- drejtimin artistik, i cili në thelb do të përcaktojë grafikën: 3D ose 2D; realiste, vizatim kartoni ose akademik, shkrimet e dokumenteve teknike dhe fikzionale, etj. Mund të përfshijë edhe zgjedhjen e efekteve speciale (VFX);
- Tregimi i historive: thelbësor për angazhimin. Mbështetjet e tij mund të jenë të shkruara, audio ose mjedisore (gjurmë në skenografi);
- sistemin zanor: efekte zanore (SFX), audio e personazheve, mundësisht muzikë ekrani, muzikë sfondi gjatë përvojës, etj.

5.2.5. Faza 5 – Koncepti i Zgjidhjes Dixhitale/të Gamifikuar

Koncepti i zgjidhjes dixhitale duhet të marrë në konsideratë tri pika kryesore, të cilat do të përfshihen gjithashtu në GDD:

² Camera, controls and character përbëjnë 3C-të

- mekanikat e lojës: lista e veprimeve që duhet të kryhen në lojë dhe që përbën gameplay-in.
- cikli i lojës dhe, rrjedhimisht, angazhimi: mënyra se si një seri veprimesh e angazhojnë lojtarin në një progresion që e shtyn të shkojë deri në fund të përvojës.
- zgjedhja teknologjike: kjo varet nga faktorët situacionalë të Fazës 2, burimet financiare dhe përdorimi i synuar në vendndodhje ose jashtë saj. Spektri është shumë i gjerë dhe do të duhet të përshtatet sipas këtyre kriterëve:
- VR: kërkon hapësira të dedikuara dhe pajisje të disponueshme
- AR: përdorimi i telefonave inteligjentë të vizitorëve ose ofrimi i tabletave, duke marrë në konsideratë se si vizitorët do ta përdorin VR gjatë vizitës
- Aplikacion telefoni: portabilitet, por kërkohet rrjet
- Aplikacion për PC ose shfletues: nënkupton përdorim në një hapësirë të dedikuar ose jashtë hapësirës së trashëgimisë (aplikacion zbulimi për të shmangur mbiturizmin ose aplikacion për të përgatitur vizitën, ose për të nisur një vizitë në vendndodhje).

5.2.6. Faza 6 – Prototipizimi Dixhital

Krijoni një skenar në letër të udhëtimit të përdoruesit nëse aplikacioni e shoqëron vizitën ose zbulimin. Fazat dhe mekanikat e lojës mund të vendosen përgjatë këtij udhëtimi.

Zhvillimi i një *versioni wireframe* (planimetria e ekranit, shiritat e navigimit, komponentët UX (Përvoja e Përdoruesit) dhe UI (Ndërfaqja e Përdoruesit)). Ky prototip i parë do të testohet in situ për të verifikuar lexueshmërinë e ndërfaqes në kushte reale ndriçimi (jashtë ose brenda).

Modelimi 2D ose 3D me rezolucion të ulët ose pa teksturë përdoret për të nisur testimin e përmbajtjes. Ky modelim do të varet nga zgjedhja teknike e adoptuar (Faza 5.).

Zbatimi përmes skicimit të dizajnit të niveleve ose fazave të lojës.

5.2.7. Faza 7 – Testimi dhe Validimi

Mund të kryhet një testim i prototipit në dy faza. Faza e parë do të përfshijë ekspertë të trashëgimisë (ndërmjetësues, historianë, etj.) për të validuar përmbajtjen dhe ndërfaqet. Faza e dytë mund të zhvillohet në vendndodhje me kampione të audiencave të synuara dhe me një pyetësor të mbyllur dhe gjysmë të hapur në fund të përvojës. Kjo fazë do të validojë ndërfaqen, besueshmërinë e GPS-it (për AR), efektivitetin e gamifikimit në angazhimin e vizitorëve dhe rezultatin përfundimtar. Qëllimi është të përcaktohet se çfarë imazhi i sitit të trashëgimisë del nga përvoja dhe nëse përvoja ofron vlerë të shtuar.

Pas këtyre testeve, do të duhet të bëhen rregullimet e nevojshme teknike, veçanërisht optimizimi i madhësisë së skedarëve (për shembull, për shkarkimet). Do të kryhen gjithashtu korrigjimet e bug-eve të raportuara nga përdoruesit dhe përpunimi përfundimtar.

Rekomandohet gjithashtu mbajtja e një takimi “post-mortem” për të finalizuar projektin. Ky takim do të bëjë bashkë të gjitha palët e interesit dhe do të mundësojë rishikimin e projektit me qëllim zhvillimin e njohurive që do të jenë të dobishme për projektet e ardhshme.

5.2.8. Faza 8 – Portofoli dhe Dokumentimi Përfundimtar

Kjo fazë duhet të përfshijë produktet për dorëzim, të cilat do të përbëhen nga:

- aplikacioni
- kodi burimor dhe asetet
- dokumenti i dizajnit të lojës (GDD), i modifikuar sipas iteracioneve të projektit deri në versionin e tij përfundimtar
- një “kit ndërmjetësimi” i mundshëm për ndërmjetësuesit e trashëgimisë dhe/ose mësimdhënësit (p.sh., materiale mësimore që lidhen me aplikacionin). Ky kit do të zhvillohet bashkërisht nga kompania, ekspertët e përmbajtjes dhe ndërmjetësuesit. Ai është një produkt për dorëzim që mund të mbetet i hapur dhe të zhvillohet në bazë të mënyrës se si përdoret aplikacioni.
- mundësisht një video e përvojës në stil traileri për komunikim institucional, me qëllim promovimin e dispozitivit të publiku potencial.

5.3 Standardet e Cilësisë së Punës me Projekt

Rritja e teknologjive dixhitale po transformon thellësisht dizajnin, prodhimin dhe përhapjen e projekteve kulturore. Qoftë kur bëhet fjalë për instalacione interaktive, përvoja gjithëpërfshirëse, platforma dixhitale apo binjakë dixhitalë të hapësirave kulturore, sfida nuk është më vetëm teknologjike, por qartësisht kulturore, artistike dhe shoqërore. Vlerësimi i cilësisë së një projekti kulturor dixhital duhet, prandaj, të bazohet në kritere të shumfishta, duke kombinuar kuptimin, inovacionin, përvojën e përdoruesit dhe vizionin afatgjatë. Udhëzimet në vijim mundësojnë një analizë rigorozë dhe koherente të vlerës dhe relevancës së një projekti të tillë.

5.3.1. Relevanca Kulturore

Relevanca kulturore është baza themelore e çdo projekti dixhital me qëllim kulturor. Ajo i referohet aftësisë së projektit për t’u vendosur brenda një konteksti të identifikuar qartë të trashëgimisë, artistik, social ose territorial. Një projekt me cilësi të lartë duhet të demonstrojë një kuptim të nuancuar të referencave kulturore të përdorura, qofshin ato trashëgimi materiale ose jomateriale, praktika artistike bashkëkohore, apo çështje shoqërore.

Kjo relevancë vlerësohet veçanërisht përmes qartësisë së qëllimit kulturor, koherencës midis mesazhit dhe audiencës së synuar, si dhe kapacitetit të projektit për të gjeneruar kuptim. Teknologjia dixhitale nuk duhet të jetë thjesht një mjet ndërmjetësimi ose spektakli teknologjik, por një mjet në shërbim të një diskursi kulturor, një narrative ose një përvoje të pasuruar. Një projekt relevant vë në pikëpyetje, transmeton, përmirëson ose rinovon perceptimin e përmbajtjes kulturore ekzistuese ose në zhvillim.

5.3.2. Inovacioni Teknologjik

Inovacioni teknologjik është një kriter kyç, por nuk kufizohet në përdorimin e teknologjive të avancuara. Ai vlerësohet nga mënyra se si mjetet dixhitale (realiteti virtual ose i shtuar, inteligjenca artificiale, sensorët, vizualizimi i të dhënave, blockchain, etj.) integrohen në mënyrë relevante dhe të kontrolluar në projekt.

Inovacioni i vërtetë shpesh qëndron te origjinaliteti i përdorimeve, dhe jo thjesht te risia e teknologjive të përdorura. Prandaj, vlerësimi do të fokusohet te aftësia e projektit për të ripërdorur, kombinuar ose përshtatur teknologji ekzistuese për të prodhuar një përvojë të re kulturore. Qëndrueshmëria teknike, interoperabiliteti i sistemit dhe

shkallëzueshmëria e sistemit janë gjithashtu tregues të rëndësishëm, veçanërisht në lidhje me vendosjen ose zhvillimin e ardhshëm.

5.3.3. Përdorimi i Teknikave të Bazuara në Art

Cilësia artistike e një projekti kulturor dixhital mbështetet në integrimin e menduar mirë të teknikave artistike brenda kornizës teknologjike. Kjo përfshin drejtimin artistik, punën me format vizuale dhe zanore, shkrimin narrativ, koreografinë e ndërveprimeve dhe dizajnin e mjediseve gjithëpërfshirëse.

Vlerësimi do të fokusohet te koherenca e përgjithshme estetike dhe te mënyra se si zgjedhjet artistike përforcojnë mesazhin kulturor. Një projekt i suksesshëm shmang ndjesinë e një efekti sipërfaqësor dhe demonstroi bashkëpunim të mirëfilltë midis artistëve, krijuesve dixhitalë dhe zhvilluesve. Teknikat artistike nuk janë thjesht dekorative: ato strukturojnë përvojën, orientojnë vëmendjen e audiencës dhe kontribuojnë në emocionin, të kuptuarit dhe memorizimin e përmbajtjes.

5.3.4. Cilësia e Dizajnit (UX, Përfshirja, Angazhimi)

Cilësia e dizajnit, veçanërisht në aspektin e përvojës së përdoruesit (UX), është një faktor përcaktues në ndikimin e projektit. Një ndërfaqe intuitive, e rrjedhshme dhe e kuptueshme është thelbësore për t'i lejuar audiencës të fokusohet te përmbajtja kulturore, dhe jo te përpjekja për të kuptuar sistemin.

Përfshirja është një kriter qendror: aksesueshmëria për personat me aftësi të kufizuara, marrja në konsideratë e larmisë së audiencave (mosha, aftësitë dixhitale, gjuhët, kulturat) dhe respektimi i parimeve të bashkë-dizajnit dixhital. Angazhimi i publikut matet nga aftësia e projektit për të nxitur ndërveprim, pjesëmarrje aktive dhe madje bashkë-krijim. Një projekt cilësor promovon një marrëdhënie të qëndrueshme me audiencën e tij, përtej një përvoje të thjeshtë të njehershme.

5.3.5. Përafrimi me Analizën As-Is / To-Be

Një projekt i qëndrueshëm kulturor dixhital mbështetet në një analizë të plotë të asaj që ekziston tashmë. Gjendja e artit, projektet e krahasueshme, përdorimet aktuale, pritshmëritë e publikut dhe kufizimet institucionale ose ekonomike. Kjo analizë ndihmon në justifikimin e zgjedhjeve të bëra dhe në shmangien e përsëritjeve të panevojshme ose zgjidhjeve të papërshtatshme.

Për më tepër, vështrimi drejt së ardhmes është thelbësor. Vlerësimi shqyrton aftësinë e projektit për të parashikuar ndryshimet teknologjike, kulturore dhe sociale. Qëndrueshmëria e sistemit, kapaciteti i tij për t'u përditësuar, përmirësuar ose ripërdorur në kontekste të tjera janë tregues cilësie. Një projekt relevant është pjesë e një vizioni strategjik afatmesëm dhe afatgjatë.

5.3.6. Ndikimi në Tranzicionin e Dyfishtë

Në një kontekst ku binjakët dixhitalë po luajnë një rol gjithnjë e më të rëndësishëm në sektorin kulturor (muzetë, sitet e trashëgimisë, qytetet, peizazhet), ndikimi i projektit në këtë tranzicion është një kriter specifik dhe strukturues. Ai përfshin vlerësimin e shkallës në të cilën projekti kontribuon në krijimin, pasurimin ose përdorimin e një binjaku dixhital.

Ky kontribut mund të marrë disa forma: modelimi i të dhënave kulturore, simulimi i përdorimeve, dokumentimi i një vendi ose një procesi artistik, apo edhe ndërveprimi midis botës fizike dhe asaj virtuale. Një projekt cilësor e përdor binjakun dixhital jo si një riprodhim të thjeshtë, por si një mjet dinamik për analizë, ndërmjetësim dhe inovacion kulturor.

5.3.7. Cilësia e Dokumentimit

Së fundi, cilësia e dokumentimit është një kriter shpesh i nënvlerësuar, por thelbësor. Ajo përfshin dokumentimin teknik, artistik dhe metodologjik të projektit. Dokumentimi i qartë, i strukturuar dhe i aksesueshëm lehtëson të kuptuarit e sistemit, mirëmbajtjen e tij, transmetimin e tij dhe promovimin e tij te partnerët, institucionet ose përdoruesit e ardhshëm.

Dokumentimi kontribuon gjithashtu në kapitalizimin e njohurive dhe në replikueshmërinë e projektit. Ai demonstroi rigorozitetin e qasjes, transparencën e zgjedhjeve të bëra dhe angazhimin për ndarjen e njohurive të prodhuara. Brenda kornizës së të mirave të përbashkëta dixhitale dhe kërkimit-krijimit, ai përbën një tregues të vërtetë maturie.

Përfundim

Vlerësimi i cilësisë së një projekti kulturor që përdor teknologji dixhitale kërkon një qasje transversale që integron kulturën, teknologjinë, artin dhe përdorimin. Relevanca kulturore, inovacioni teknologjik, cilësia artistike, përsosmëria e dizajnit, analiza e orientuar drejt së ardhmes, ndikimi mbi binjakët dixhitalë dhe dokumentimi rigoroz formojnë një tërësi koherente kriteresh thelbësore. Pikërisht në ekuilibrin midis këtyre dimensioneve zbulohet vlera e vërtetë e një projekti kulturor dixhital, duke i mundësuar atij të krijojë kuptim, emocion dhe ndikim të qëndrueshëm.

5.4 Produktet e Detyrueshme për Dorëzim

5.4.1. Fleta e Asetit Kulturor

Kjo fletë është produkti i parë i detyrueshëm për dorëzim i punës me projekt.

Ajo synon t'ju ndihmojë të identifikoni, kuptoni dhe reflektoni në mënyrë kritike mbi një aset kulturor që do të riinterpretohet përmes një zgjidhjeje dixhitale, të gamifikuar ose gjithëpërfshirëse.

Cilësia e reflektimit dhe e njohurive kulturore është po aq e rëndësishme sa saktësia.

SEKSIONI 1 – IDENTIFIKIMI I ASETIT KULTUROR

Fusha	Përshkrimi
Titulli i asetit kulturor	
Lloji i asetit	☐ Material ☐ Jomaterial ☐ Hibrid
Vendndodhja gjeografike	
Konteksti kulturor / shoqëror	
Komuniteti ose grupet e lidhura me asetin	
Burimet kryesore (gojore, arkivore, dixhitale, etj.)	

Identifikimi i Asetit Kulturor përfaqëson hapin themelor të të gjithë punës me projekt dhe luan një rol vendimtar në formësimin e të gjitha fazave pasuese të analizës, eksplorimit krijues dhe dizajnit dixhital. Ky seksion nuk konceptohet

si një detyrë thjesht administrative ose përshkruese, por si një **proces përzgjedhjeje dhe kornizimi të ndërgjegjshëm**, përmes të cilit studentët fillojnë të pozicionohen në raport me një kontekst real kulturor.

Në këtë fazë, studentëve u kërkohet të përcaktojnë qartë asetin kulturor me të cilin synojnë të punojnë, duke specifikuar natyrën, vendndodhjen dhe mjedisin e tij kulturor. Ky akt fillestar identifikimi shërben për të kufizuar fushëveprimin e projektit dhe për të parandaluar qasje të përgjithshme ose abstrakte ndaj trashëgimisë kulturore. Duke e ankoruar projektin te një aset konkret—qoftë material, jomaterial ose hibrid—studentët nxiten të angazhohen me kulturën si një **fenomen i vendosur në kontekst dhe i jetuar**, dhe jo si një objekt i izoluar studimi.

Dallimi midis **aseteve materiale, jomateriale dhe hibride** është veçanërisht i rëndësishëm nga pikëpamja pedagogjike. Ai i fton studentët të njohin kompleksitetin e trashëgimisë kulturore dhe të reflektojnë mbi ndërvlerësimin midis elementeve materiale (objekte, vende, artefakte) dhe dimensioneve jomateriale (rituale, kujtime, praktika, narrativa). Ky ndërgjegjësim është thelbësor për zhvillimin e zgjidhjeve dixhitale ose të gamifikuara që janë të ndjeshme nga pikëpamja kulturore dhe kuptimplote, veçanërisht kur punohet me trashëgimi të gjallë ose me shprehje kulturore me bazë komunitare.

Po aq i rëndësishëm është identifikimi i **kontekstit gjeografik dhe socio-kulturor** të asetit. Studentëve u kërkohet ta vendosin asetin brenda një territori, mjedisi ose konteksti social specifik, duke njohur rolin e vendit, historisë dhe komunitetit në formësimin e kuptimit të tij. Ky kontekstualizim nxit një mendësi të orientuar drejt punës dhe realitetit, në përputhje me parimet e të nxënës të bazuar në punë, dhe i ndihmon studentët të kuptojnë se asetet kulturore nuk ekzistojnë të izoluar, por janë të ngulitura në rrjete marrëdhënesh, praktikash dhe vlerash.

Përfshirja e **komunitetit ose grupeve shoqërore të lidhura me asetin** e përforcon më tej këtë perspektivë marrëdhënore. Duke identifikuar se kush e njih, e ruan, e përdor ose e transmeton asetin, studentët fillojnë ta konsiderojnë kulturën si një proces të përbashkët dhe të negociuar. Kjo vëmendje e hershme ndaj komuniteteve dhe palëve të interesit vendos bazën për reflektime të mëvonshme mbi ndikimin, përfshirjen dhe përgjegjësinë etike, të cilat janë qendrore për qasjen e projektit me në qendër njeriun.

Së fundi, kërkesa për të treguar **burimet kryesore**—qofshin gojore, arkivore, institucionale ose dixhitale—i prezanton studentët me një nivel të parë rigoroze metodologjik. Ajo i nxit të angazhohen me forma të shumfishta njohurie dhe të vlerësojnë burime jo-akademike, si dëshmitë gojore ose narrativat lokale, krahas dokumentimit më formal. Kjo qasje plurale ndaj burimeve është koherente me metodologjinë e frymëzuar nga arti, e cila i njih njohuritë përvojësore, narrative dhe të trupëzuara si përbërës legjitimë të të kuptuarit kulturor.

Në përmbledhje, Seksioni 1 funksionon si një **portë konceptuale dhe reflektuese** drejt punës me projekt. Ai aktivizon ndërgjegjësimin e studentëve për kompleksitetin kulturor, e vendos punën e tyre brenda një konteksti real dhe krijon një bazë të fortë për eksplorim krijues dhe teknologjik kuptimplotë. Cilësia e këtij identifikimi fillestar ndikon drejtpërdrejt në thellësinë, koherencën dhe relevancën kulturore të të gjitha produkteve pasuese për dorëzim.

SEKSIONI 2 – PËRSHKRIMI DHE KUPTIMI KULTUROR

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Përshkrimi narrativ i asetit	
Origjina dhe sfondi historik	
Vlerat kulturore, shoqërore dhe simbolike	

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Elementet materiale dhe jomateriale të përfshira	

Seksioni 2 – **Përshkrimi dhe Kuptimi Kulturor** përfaqëson bërthamën konceptuale dhe interpretuese të Fletës së Asetit Kulturor. Është etapa në të cilën aset kulturor tejkalon identifikimin e thjeshtë dhe fillon të **kuptohet, interpretohet dhe rrëfëhet**. Nga pikëpamja pedagogjike, ky seksion shënon një zhvendosje themelore: nga informacioni objektiv drejt **krijimit të kuptimit**.

Brenda kornizës së *Doracakut të Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti*, Seksioni 2 është projektuar për të mbështetur zhvillimin e një vështrimi kritik kulturor, duke u mundësuar studentëve t’i njohin asetet kulturore si sisteme komplekse kuptimi dhe jo si objekte ose përmbajtje të izoluara që thjesht duhen dixhitalizuar.

Fillimisht, **përshkrimi narrativ i asetit** i fton studentët të adoptojnë një formë shkrimi që shkon përtej përshkrimit teknik ose neutral. Një qasje narrative lejon të dalë në pah përvoja e jetuar e asetit, duke bërë të dukshme elemente që shpesh neglizhohen në formatet standarde përshkruese, si gjestet, atmosferat, marrëdhëniet, ritmet dhe emocionet. Të rrëfesh një aset do të thotë ta vendosësh atë në kohë dhe hapësirë, duke e bërë njëkohësisht të imagjinueshëm për audienca që mund të mos jenë të familjarizuara me të. Kjo zgjedhje metodologjike është e qëllimshme, pasi aftësia për të rrëfyer një aset kulturor lidhet ngushtë me kapacitetin për ta përkthyer atë në një përvojë koherente dixhitale, lozonjare ose gjithëpërfshirëse në fazat e mëvonshme të projektit.

Dimensioni historik i asetit trajtohet jo si një rindërtim thjesht kronologjik, por si një mënyrë për të kuptuar se si asetit është formësuar, transformuar dhe risemantizuar me kalimin e kohës. Studentët nxiten të reflektojnë mbi origjinën e asetit, kontekstet shoqërore ose kulturore që kanë kontribuar në shfaqjen e tij dhe transformimet kryesore që kanë ndikuar në kuptimin e tij aktual. Kjo qasje ndihmon në shmangien e interpretimeve statike ose të shkëputura nga konteksti dhe mbështet të kuptuarit e asetit si një fenomen kulturor i gjallë, i karakterizuar nga vazhdimësia, ndryshimi dhe përshtatja. Njohja e kësaj thellësie historike është thelbësore për të identifikuar se cilat aspekte të asetit mund të riinterpretohen në mënyrë krijuese dhe cilat kërkojnë kujdes të veçantë dhe ndjeshmëri kulturore.

Një komponent qendror i Seksionit 2 është **analiza e vlerave kulturore, shoqërore dhe simbolike** të lidhura me asetin. Në këtë fazë, vëmendja zhvendoset nga ajo që asetit është te ajo që ai përfaqëson. Studentëve u kërkohet të marrin në konsideratë rolin që luan aset brenda një komuniteti, kuptimet që përçon dhe vlerat që mishëron. Këto mund të përfshijnë dimensione të lidhura me kujtesën kolektive, identitetin, kohezionin social ose transmetimin ndërbrezor të njohurive. Ky ushtrim reflektues është veçanërisht i rëndësishëm nga pikëpamja e dizajnit, pasi informon drejtpërdrejt zgjedhjet narrative, orientimet estetike dhe strategjitë përvojësore në zhvillimin e zgjidhjeve dixhitale ose të gamifikuara.

Dallimi midis **elementeve materiale dhe jomateriale** mbështet më tej një kuptim më të thellë të kompleksitetit të asetit. Studentët nxiten të identifikojnë si përbërësit materialë të asetit, si objektet, hapësirat ose artefaktet, ashtu edhe dimensionet jomateriale që i japin kuptim, duke përfshirë praktikatat, ritualet, historitë, aftësitë dhe normat shoqërore. Ky hap analitik shërben për një qëllim të dyfishtë. Nga njëra anë, ai zbulon se si asetet kulturore janë në thelb hibride, duke kombinuar shtresa fizike dhe simbolike. Nga ana tjetër, ai përgatit terrenin për vendimet e dizajnit duke qartësuar se cilat elemente mund të përkthehen në veçori interaktive, narrative ose përvojësore dhe cilat kërkojnë një qasje më të kujdesshme dhe respektuese.

Në tërësi, Seksioni 2 nuk synon të prodhojë interpretime përfundimtare ose shteruese, por të nisë një proces **reflektimi kulturor të informuar**. Ai i nxit studentët të ngadalësojnë ritmin, të vëzhgojnë, të interpretojnë dhe të artikulojnë kuptimin, duke vendosur kështu themelet për rezultate projekti që nuk janë vetëm efektive nga pikëpamja

teknologjike, por edhe të bazuara në kulturë dhe të përgjegjshme shoqërisht. Në këtë kuptim, Seksioni 2 luan një rol kyç në përafrimin e eksplorimit krijues dhe teknologjik me vlerat e frymëzuara nga arti, gjithëpërfshirëse dhe reflektuese që mbështesin rrugëtimin e të nxënit.

SEKSIONI 3 – GJENDJA AKTUALE E PËRDORIMIT DHE VALORIZIMIT

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Format aktuale të aksesit ose përjetimit	
Audienat dhe përdoruesit ekzistues	
Kanalet e komunikimit të përdorura aktualisht	
Kufizimet kryesore ose çështjet kritike	

Seksioni 3 – Gjendja Aktuale e Përdorimit dhe Valorizimit përfaqëson një pikë kyçe kthese brenda Fletës së Asetit Kulturor, pasi shënon kalimin nga një kuptim kryesisht kulturor dhe simbolik i asetit drejt një leximi të vendosur në kontekst, konkret dhe kritik të së tashmes. Në këtë fazë, studentëve nuk u kërkohet më thjesht ta përshkruajnë asetin ose të njohin vlerën e tij kulturore, por të vëzhgojnë me kujdes se si ai përjetohet, komunikohet dhe bëhet i aksesueshëm aktualisht, si dhe për kë.

Qëllimi më i thellë i këtij seksioni është zhvillimi i një perspektive të ndërgjegjshme të orientuar drejt projektit. Çdo zgjidhje dixhitale, e gamifikuar ose gjithëpërfshirëse që zhvillohet në fazat e mëvonshme duhet të lindë si përgjigje ndaj një nevoje të dallueshme dhe kuptimplote. Për këtë arsye, Seksioni 3 i nxit studentët të angazhohen në mënyrë kritike me të tashmen, duke shmangur dy rreziqe të zakonshme në proceset krijuese: nga njëra anë, dizajnin abstrakt dhe autoreferencial; nga ana tjetër, shtimin jokritik të teknologjisë pa një funksion të qartë kulturor ose shoqëror.

Kur i referohemi *përdorimit dhe valorizimit*, është e rëndësishme të qartësohet se këto koncepte nuk janë sinonime. *Përdorimi* lidhet me mënyrat konkrete përmes të cilave njerëzit vijnë në kontakt me asetin: vizitojnë një vend, marrin pjesë në një ritual, dëgjojnë një histori, konsultojnë një arkiv, ndjekin një event ose angazhohen me të në një kontekst arsimor. *Valorizimi*, përkundrazi, u referohet strategjive, gjuhëve dhe mjeteve përmes të cilave asetit bëhet i dukshëm, komunikohet dhe njihet si kuptimplotë. Një aset mund të përjetohet thellësisht nga një komunitet lokal, ndërkohë që mbetet pak i valorizuar përtej tij; anasjelltas, ai mund të promovohet gjerësisht, por të përjetohet në mënyrë sipërfaqësore, të nxituar ose stereotipike. Seksioni 3 është projektuar pikërisht për t'i nxjerrë në sipërfaqe këto tensione.

Në përshkrimin e gjendjes aktuale të përdorimit, studentët ftohen të reflektojnë mbi llojin e përvojës që është aktualisht e disponueshme. A është përvoja kryesisht pasive apo pjesëmarrëse? A ndërmjetësohet ajo nga mjete dixhitale apo mbështetet pothuajse ekskluzivisht te prania fizike? A është projektuar për një audiencë të përgjithshme apo për përdorues që tashmë zotërojnë njohuri të specializuara? Qëllimi i kësaj analize nuk është të gjykojë, por të kuptojë natyrën e përvojës ekzistuese dhe kufizimet e saj strukturore. Shumë shpesh, ajo që del në pah nuk është një mungesë absolute, por një papërshtatshmëri në raport me audienat bashkëkohore, pritshmëritë, gjuhët dhe praktikatat e tyre kulturore.

Një komponent qendror i këtij seksioni është analiza e audiencave. Identifikimi i atyre që angazhohen aktualisht me asetin do të thotë të reflektohet mbi atë se kush përfshihet dhe kush mbetet i përjashtuar. Në shumë raste, asetit është i aksesueshëm kryesisht për audiencë të specializuara, vizitorë rastësorë ose një komunitet të kufizuar lokal. Të rinjtë,

studentët, turistët, banorët e rinj, personat me aftësi të kufizuara ose individët nga prejardhje të ndryshme kulturore mund të jenë të përfshirë në mënyrë marginale ose krejtësisht të mungojnë. Nxjerrja në dritë e këtyre dinamikave u mundëson studentëve të lidhin reflektimin kulturor me çështjet e përfshirjes, aksesueshmërisë dhe demokratizimit të kulturës, të cilat janë vlera thelbësore të kornizës së projektit.

Reflektimi mbi kanalet ekzistuese të komunikimit e plotëson këtë tablo. Këtu, studentët analizojnë se si asetit rrëfëhet dhe shpërndahet aktualisht: përmes faqeve institucionale të internetit, mediave sociale, materialeve informuese, eventeve, arkivave dixhitale ose, në disa raste, përmes mjeteve të fragmentuara dhe të pakoordinuara. Përtej renditjes së kanaleve të disponueshme, studentët nxiten të vlerësojnë cilësinë e komunikimit. A është gjuha e aksesueshme dhe tërheqëse? A nxit përvoja kureshtje, pjesëmarrje dhe ndjenjë lidhjeje, apo mbetet kryesisht informuese? Ky hap shpesh zbulon se sfida nuk qëndron te mungesa e përmbajtjes, por te mungesa e një narrative kuptimplote dhe angazhuese.

Pjesa përfundimtare e seksionit, kushtuar kufizimeve dhe çështjeve kritike, është veçanërisht e rëndësishme nga pikëpamja e dizajnit. Këtu, nga studentët pritet të sintetizojnë atë që nuk funksionon ose atë që mund të përmirësohet. Këto çështje mund të përfshijnë aksesueshmëri të kufizuar, mungesë të angazhimit emocional ose përvojësor, mundësi minimale për ndërveprim, humbje graduale të kujtesës kulturore ose vështirësi në transmetimin e asetit te brezat e rinj. Artikulimi i këtyre kufizimeve nuk e zvogëlon vlerën e asetit; përkundrazi, ai nxjerr në pah hendekun midis potencialit të tij kulturor dhe mënyrave aktuale të përdorimit dhe valorizimit.

Kur zhvillohet në mënyrë efektive, Seksioni 3 prodhon një rezultat të qartë dhe të vlefshëm: ai e bën të qartë pse nevojitet një ndërhyrje krijuese dhe dixhitale dhe ku mund të gjenerojë ajo vlerë kulturore dhe shoqërore. Në këtë kuptim, ai funksionon si një diagnozë paraprake që informon dhe udhëheq të gjithë projektin. Zgjidhja përfundimtare nuk do të burojë thjesht nga një ide krijuese, por nga një kuptim i thellë dhe kritik i së tashmes, kufizimeve dhe mundësive të saj.

SEKSIONI 4 – POTENCIALI PËR TRANSFORMIM KRIJUES DHE DIXHITAL

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Mundësitë për riinterpretim	
Dimensionet përvojësore që duhen aktivizuar (emocionale, arsimore, lozonjare, gjithëpërfshirëse, etj.)	
Lidhje të mundshme me teknologjitë dixhitale (XR, gaming, IA, web, etj.)	
Kontributi në tranzicionin e dyfishtë (inovacion dixhital dhe qëndrueshmëri)	

Seksioni 4 përfaqëson një moment kyç brenda Fletës së Asetit Kulturor, pasi shënon kalimin nga analiza kulturore drejt të menduarit krijues dhe të orientuar drejt projektit. Ndërsa seksionet e mëparshme lidhen kryesisht me të kuptuarit e asetit kulturor ashtu siç ekziston aktualisht, ky seksion i fton studentët të eksplorojnë se si ai aset mund të riinterpretohet në mënyrë kuptimplote përmes qasjeve krijuese, dixhitale ose të gamifikuara.

Qëllimi i këtij seksioni nuk është të përcaktojë një zgjidhje teknike përfundimtare dhe as të parashikojë zgjedhje të detajuara dizajni ose zhvillimi. Përkundrazi, ai synon të aktivizojë një perspektivë imagjinate dhe të orientuar drejt

së ardhmes, duke i nxitur studentët të identifikojnë mundësitë latente të ngulitura në asetin kulturor dhe të marrin në konsideratë se si teknologjia mund të veprojë si ndërmjetësuese e përvojës kulturore, dhe jo si një mjet thjesht instrumental.

Në këtë fazë, studentët nxiten të distancohen nga logjika e riprodhimit të thjeshtë dixhital. Fokusi nuk duhet të jetë transferimi i përmbajtjes ekzistuese në një format dixhital, por rikonceptimi i përvojës kulturore që mund të gjenerojë aseti. Kjo përfshin reflektimin mbi mënyrën se si narrativat, simbolet, emocionet, praktikët ose vlerat e lidhura me asetin mund të transformohen në përvoja angazhuese, të afta të arrijnë audienca të reja dhe të nxisin forma më të thella të të kuptuarit kulturor.

Një dimension kyç i këtij seksioni lidhet me identifikimin e cilësive përvojësore. Studentët duhet të marrin në konsideratë se cilat dimensione të përvojës është veçanërisht i përshtatshëm të aktivizojë aseti—si angazhimi emocional, eksplorimi lozonjar, ndërveprimi i trupëzuar, të nxënit përmes zbulimit ose rrëfimi gjithëpërfshirës i historive. Këto reflektime ndihmojnë për të qartësuar nëse aseti i përshtatet më natyrshëm rrëfimit interaktiv të historive, dinamikave të bazuara në lojëra, mjedisëve të realitetit të zgjeruar, platformave pjesëmarrëse ose formave të tjera të ndërmjetësimit dixhital. Është e rëndësishme që ky proces të mbetet eksplorues dhe i hapur, duke i dhënë përparësi intuitës krijuese të mbështetur nga njohuria kulturore.

Një tjetër aspekt thelbësor i Seksionit 4 është reflektimi mbi marrëdhënien midis asetit kulturor dhe teknologjive dixhitale. Studentët ftohen të identifikojnë gjuhë të mundshme teknologjike—si realiteti i shtuar ose virtual, media interaktive e bazuar në web, motorët e lojërave, inteligjenca artificiale ose mjediset audiovizuale gjithëpërfshirëse—që mund të përmirësojnë në mënyrë kuptimplote komunikimin dhe përvojën e asetit. Ky reflektim duhet të udhëhiqet nga koherenca dhe jo nga risia teknologjike: teknologjia konsiderohet e përshtatshme për atë që amplifikon kuptimin kulturor, aksesueshmërinë dhe angazhimin, dhe jo thjesht sepse është e disponueshme ose inovative.

Brenda kornizës së projektit, vëmendje e veçantë i kushtohet gjithashtu konceptit të Tranzicionit të Dyfishtë, i cili integron transformimin dixhital me parimet e qëndrueshmërisë mjedisore, sociale dhe kulturore. Në këtë seksion, studentët nxiten të reflektojnë se si idetë e tyre fillestare të transformimit krijues dhe dixhital mund të kontribuojnë në forma më gjithëpërfshirëse, të aksesueshme dhe të qëndrueshme të valorizimit kulturor. Kjo mund të përfshijë, për shembull, arritjen e audiencave të nën-përfaqësuar, uljen e ndikimit fizik përmes alternativave dixhitale, ruajtjen e trashëgimisë së brishtë jomateriale ose nxitjen e ndërgjegjësimit kulturor afatgjatë përmes përvojave arsimore.

Në mënyrë thelbësore, Seksioni 4 funksionon si një urë konceptuale midis analizës dhe dizajnit. Ai u mundëson studentëve të artikulojnë një vizion paraprak që më vonë do të rafinohet dhe strukturohet përmes analizës As-Is / To-Be dhe Dokumentit të Konceptit. Duke nxjerrë jashtë subjektit intuitat e hershme dhe hipotezat krijuese, ky seksion mbështet një proces reflektues dizajni në të cilin idetë formësohen, vihen në pikëpyetje dhe zhvillohen në mënyrë progresive, dhe jo imponohen që në fillim.

Nga pikëpamja pedagogjike, ky seksion mishëron parimet e coaching-ut të frymëzuar nga arti, të cilat mbështesin të gjithë rrugëtimin e të nxënit. Ai vlerëson imagjinatën, mendimin metaforik dhe arsyetimin eksplorues, ndërkohë që njëkohësisht i nxit studentët ta bazojnë krijimtarinë e tyre në përgjegjësi kulturore dhe ndërgjegjësim kontekstual. Theksi vendoset te mundësia, koherenca dhe ndjeshmëria kulturore, dhe jo te fizibiliteti teknik në këtë fazë.

Në përmbledhje, Seksioni 4 i fton studentët ta shohin asetin kulturor jo vetëm si një objekt ose praktikë trashëgimie që duhet ruajtur, por si një burim kulturor të gjallë, të aftë për të gjeneruar kuptime, përvoja dhe forma të reja angazhimi përmes ndërmjetësimit krijues dhe dixhital. Pikërisht brenda kësaj hapësire mundësie fillojnë të marrin formë themelet e ideve inovative të projektit, të bazuara në kulturë.

SEKSIONI 5 – PALËT E INTERESIT DHE NDIKIMI I PRITSHËM

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Palët kryesore të interesit (institucione, komunitete, përdorues, profesionistë)	
Ndikimi i pritshëm kulturor dhe shoqëror	
Konsiderata etike ose rreziqe të mundshme	

Seksioni 5 i fton studentët të shkojnë përtej analizës së vetë asetit kulturor dhe të reflektojnë mbi dimensionet e tij marrëdhënore, shoqërore dhe etike. Trashëgimia kulturore nuk ekziston e izoluar; ajo është e ngulitur në rrjete njerëzish, institucionesh dhe praktikash që formësojnë mënyrën se si ajo interpretohet, transmetohet dhe transformohet me kalimin e kohës. Prandaj, ky seksion i nxit studentët të adoptojnë një perspektivë sistematike dhe me në qendër njeriun, e cila është thelbësore kur projektohen zgjidhje dixhitale ose të gamifikuara për komunikimin kulturor.

Nga pikëpamja pedagogjike, ky seksion luan një rol vendimtar në krijimin e lidhjes midis analizës kulturore, të nxënësve dhe bazuar në punë dhe inovacionit të përgjegjshëm. Duke identifikuar palët e interesit dhe duke parashikuar ndikimin, studentët mësojnë t'i vendosin idetë e tyre krijuese dhe teknologjike brenda ekosistemeve reale kulturore, duke njohur se çdo akt valorizimi nënkupton zgjedhje, përgjegjësi dhe pasoja.

Hapi i parë konsiston në identifikimin e palëve kryesore të interesit të lidhura me asetin kulturor. Palët e interesit mund të përfshijnë institucione kulturore, autoritete lokale, muze, arkiva, shoqata, edukatorë, profesionistë krijues, turistë ose komunitete lokale. Në rastin e trashëgimisë jomateriale, palët e interesit shpesh përfshijnë bartës të njohurive, praktikues dhe komunitete ndërbrezore që e mbajnë aktivisht asetin përmes praktikave të jetuara.

Studentët nxiten t'i konsiderojnë palët e interesit jo thjesht si “përdorues” ose “përfitues”, por si agjentë aktivë, perspektivat, vlerat dhe interesat e të cilëve ndikojnë në kuptimin dhe të ardhmen e asetit. Kjo qasje nxit ndërgjegjësimin për pluralitetin kulturor dhe ndihmon në shmangien e interpretimeve reduktuese ose shfrytëzuese të trashëgimisë. Vëmendje e veçantë duhet t'u kushtohet komuniteteve që janë të lidhura drejtpërdrejt me asetin, por që mund të jenë të nën-përfaqësuar në narrativat aktuale ose përfaqësimet dixhitale.

Komponenti i dytë i këtij seksioni fokusohet te ndikimi i pritshëm i procesit të propozuar të valorizimit. Në vend që t'u kërkohej studentëve të parashikojnë rezultate konkrete në terma teknikë, ky reflektim synon të eksplorojë se si një riinterpretim dixhital ose i gamifikuar mund të kontribuojë në ndërgjegjësimin kulturor, aksesueshmërinë, përfshirjen dhe angazhimin.

Studentët duhet të reflektojnë mbi pyetje të tilla si:

Si mund ta zgjerojë ky projekt aksesin te asetit kulturor?

Cilat audienca të reja mund të arrihen?

Në çfarë mënyrash mund ta forcojë projekti identitetin kulturor, dialogun ndërbrezor ose krenarinë lokale?

Ky reflektim përpunohet me objektivat më të gjera të projektit CUL.T., të cilat theksojnë kulturën si nxitës të kohezionit social dhe inovacionit dixhital kuptimplotë. Prandaj, ndikimi kuptohet jo vetëm në terma dukshmërie ose shpërndarjeje, por edhe në terma të krijimit të vlerës kulturore dhe relevancës shoqërore.

Një tipar dallues i Seksionit 5 është vëmendja e tij e qartë ndaj konsideratave etike. Studentët ftohen të shqyrtojnë në mënyrë kritike rreziqet e mundshme që lidhen me përfaqësimin, përvetësimin, thjeshtimin ose stereotipizimin. Teknologjitë dixhitale dhe formatet e gamifikuara, ndonëse të fuqishme, mund të shtrembërojnë pa dashje kuptimet kulturore ose t'i japin përparësi argëtimit mbi respektin dhe saktësinë.

Duke u angazhuar me këto çështje, studentët zhvillojnë një ndjenjë përgjegjësie etike ndaj trashëgimisë kulturore dhe komuniteteve të saj. Ata nxiten t'i bëjnë vetes pyetjen nëse qasja e tyre e propozuar respekton integritetin e asetit, njeh kompleksitetin e tij dhe u jep zë atyre që janë të lidhur kulturalisht me të. Ky reflektim është veçanërisht i rëndësishëm kur punohet me trashëgimi të gjallë, kultura minoritare ose tema historike të ndjeshme.

Nga perspektiva e të nxënit, Seksioni 5 mbështet zhvillimin e kompetencave kyçe transversale, duke përfshirë mendimin kritik, gjykimin etik, ndërgjegjësimin për palët e interesit dhe përgjegjësinë sociale. Këto kompetenca njihen gjithnjë e më shumë si thelbësore për profesionistët që veprojnë në ndërthurjen e kulturës, teknologjisë dhe krijimtarisë.

Duke artikuluar palët e interesit dhe ndikimin e pritshëm në një fazë të hershme të projektit, studentët mësojnë ta kuadrojnë inovacionin si një proces të vendosur në kontekst dhe të përgjegjshëm, dhe jo si një ushtrim thjesht teknik ose estetik. Ky orientim i përgatit ata për fazat pasuese të punës me projekt, si analiza As-Is / To-Be dhe dizajnimi i zgjedhjeve dixhitale, duke siguruar koherencë midis vlerave kulturore, zgjedhjeve teknologjike dhe implikimeve shoqërore.

Brenda strukturës së përgjithshme të punës me projekt, Seksioni 5 vepron si një ankorë reflektuese që e bazon ideimin krijues në realitetin kulturor dhe shoqëror. Ai përforcon idenë se inovacioni kulturor nuk ka të bëjë vetëm me krijimin e përvojave të reja, por edhe me kultivimin e marrëdhënieve respektuese midis trashëgimisë, njerëzve dhe teknologjisë.

Në këtë kuptim, seksioni Palët e interesit dhe Ndikimi i Pritshëm mishëron parimet kryesore të metodologjisë së frymëzuar nga arti dhe të bazuar në coaching që mbështet Doracakun: ndërgjegjësimin, reflektimin, përgjegjësinë dhe veprimin e qëllimshëm.

SEKSIONI 6 – DIMENSIONI REFLEKTUES DHE PERSONAL

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Motivimi për zgjedhjen e këtij asetit	
Lidhjet personale ose emocionale	
Njohuritë fillestare dhe rezultatet e të nxënit	

Dimensioni Reflektues dhe Personal përfaqëson një komponent qendror pedagogjik të Fletës së Asetit Kulturor. Ndryshe nga seksionet e mëparshme, të cilat janë kryesisht të orientuara drejt analizës, kontekstualizimit dhe arsyetimit strategjik, ky seksion i fton studentët në mënyrë të qartë të angazhohen me projektin nga një këndvështrim subjektiv, përvojësor dhe reflektiv. Qëllimi i tij nuk është të shtojë opinione personale si shtojcë të punës analitike, por

të bëjë të dukshme marrëdhënien midis studentit dhe asetit kulturor si një element kuptimplotë i procesit krijues dhe të të nxënit.

Brenda një kornize pedagogjike të frymëzuar nga arti dhe të orientuar drejt coaching-ut, të nxënit kuptohet si një përvojë që integron dimensione njohëse, emocionale dhe reflektuese. Interpretimi kulturor, në veçanti, nuk është kurrë neutral: ai formësohet nga histori personale, vlera, ndjeshmëri dhe përvoja të jetuara. Për këtë arsye, Seksioni 6 e njuh subjektivitetin jo si një paragjykim që duhet eliminuar, por si një burim që duhet njohur dhe shqyrtuar në mënyrë kritike.

Ky seksion i nxit studentët të artikulojnë arsyet që qëndrojnë pas zgjedhjes së tyre të asetit kulturor. Një motivim i tillë mund të burojë nga kujtime personale, rezonancë emocionale, kureshtje ose nga relevanca e perceptuar e asetit ndaj çështjeve bashkëkohore shoqërore ose kulturore. Duke i emërtuar qartë këto motive, studentët bëhen më të vetëdijshëm për perspektivat që sjellin në projekt, çka përbën një hap themelor drejt zhvillimit të ndërgjegjësimit kritik kulturor. Në vend që ta dobësojë rigorozitetin analitik të punës, ky ndërgjegjësim e forcon atë, pasi u mundëson studentëve të dallojnë midis vëzhgimit, interpretimit dhe pozicionimit personal.

Për më tepër, dimensionin reflektues mbështet zhvillimin e aftësive metakognitive. Studentëve u kërkohet të vëzhgojnë jo vetëm asetin kulturor, por edhe procesin e tyre të të nxënit: çfarë i befaso, çfarë sfidoi supozimet e tyre dhe cilat pyetje të reja u shfaqën gjatë eksplorimit të asetit. Ky qëndrim reflektues përputhet me modelet e të nxënit përmes përvojës, në të cilat reflektimi e transformon përvojën në të nxënë dhe përgatit terrenin për veprim të qëllimshëm në fazat pasuese të projektit.

Nga një perspektivë krijuese, Seksioni 6 luan një rol vendimtar në aktivizimin e angazhimit autentik. Zgjidhjet dixhitale dhe të gamifikuara për trashëgiminë kulturore janë më kuptimplota dhe me më shumë ndikim kur mbështeten në interes të mirëfilltë dhe lidhje personale. Duke njohur angazhimin e tyre emocional dhe intelektual me asetin, studentët pozicionohen më mirë për të projektuar përvoja të ndjeshme, gjithëpërfshirëse dhe respektuese nga pikëpamja kulturore. Kjo është veçanërisht e rëndësishme kur punohet me trashëgimi jomateriale, tradita lokale ose praktika kulturore me bazë komunitare, ku empatia dhe ndërgjegjësimi etik janë thelbësore.

Është e rëndësishme të theksohet se ky seksion nuk vlerësohet në terma përgjigjesh të sakta ose të gabuara. Përkundrazi, fokusi është te qartësia, koherenca dhe thellësia e reflektimit. Studentët nxiten të shkruajnë në mënyrë të qartë dhe të artikuluar, duke i lidhur njohuritë personale me objektivat më të gjera kulturore dhe arsimore të projektit. Deklaratat sipërfaqësore ose të përgjithshme duhet të shmangen në favor të reflektimeve të menduara mirë dhe konkrete, që demonstrojnë angazhim të mirëfilltë me asetin dhe me procesin e të nxënit.

Së fundi, Seksioni 6 krijon vazhdimësi midis Fletës së Asetit Kulturor dhe fazave pasuese të punës me projekt. Njohuritë e artikuluar këtu shpesh bëhen nxitës të nënkuptuar të zgjedhjeve krijuese që bëhen gjatë zhvillimit të konceptit, prototipizimit dhe rrëfimit të historive. Në këtë kuptim, dimensionin reflektues dhe personal funksionon si një ankorë konceptuale dhe emocionale për të gjithë projektin, duke siguruar koherencë midis analizës kulturore, vizionit krijues dhe dizajnit dixhital.

Në përfundim, Dimensionin Reflektues dhe Personal është një hapësirë thelbësore për krijimin e kuptimit brenda Fletës së Asetit Kulturor. Ai i mbështet studentët në njohjen e vetes si interpretues aktivë kulturorë, nxit angazhimin reflektues dhe etik dhe përforcon qasjen pedagogjike të frymëzuar nga arti që mbështet të gjithë rrugëtimin e të nxënit.

FLETA E ASETIT KULTUROR

Shembull – Nivel i Pritur

SEKSIONI 1 – IDENTIFIKIMI I ASETIT KULTUROR

Fusha	Përshkrimi
Titulli i Asetit Kulturor	<i>Nata e Zjarreve</i> – Rituali Tradicional i Zjarrit të Komunitetit
Lloji i Asetit	☒ Jomaterial ☐ Material ☐ Hibrid
Vendndodhja Gjeografike	Zonë rurale e Italisë Qendrore (fshatra të Apenineve)
Konteksti Kulturor / Shoqëror	Ritual vjetor i lidhur me ciklet sezonale dhe kujtesën kolektive, i organizuar tradicionalisht nga komunitetet lokale
Komuniteti ose Grupet e Lidhura me Asetin	Banorë lokalë, të moshuar që janë ruajtës të traditës, familje, grupe informale komunitare
Burimet Kryesore (gojore, arkivore, dixhitale, etj.)	Dëshmi gojore, arkiva lokale, intervista me të moshuar të komunitetit, faqe interneti të shoqatave kulturore rajonale

SEKSIONI 2 – PËRSHKRIMI DHE KUPTIMI KULTUROR

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Përshkrimi Narrativ i Asetit	<i>Nata e Zjarreve</i> është një ritual komunitar që festohet në fund të dimrit, gjatë të cilit zjarre të mëdha ndizen në hapësira publike. Eventu kombinon mbledhjen kolektive, rrëfimin e historive, ndarjen e ushqimit dhe gjeste simbolike të lidhura me pastrimin dhe rinovimin.
Origjina dhe Sfondi Historik	Rituali ka origjinë parakristiane të lidhur me kalendaret agrare dhe më vonë u riinterpretua brenda festimeve lokale të krishtera. Megjithatë ka ndryshuar me kalimin e kohës, struktura e tij thelbësore simbolike ka mbetur e qëndrueshme.
Vlerat Kulturore, Shoqërore dhe Simbolike	Rituali simbolizon tranzicionin, kohezionin komunitar, transmetimin ndërbrezor të kujtesës dhe marrëdhënien midis njeriut dhe natyrës.
Elementet Materiale dhe Jomateriale të Përfshira	Elementet jomateriale përfshijnë narrativat gojore, gjestet dhe pjesëmarrjen kolektive. Elementet materiale përfshijnë drutë e zjarrit, sheshet publike dhe objektet tradicionale të përdorura gjatë ritualit.

SEKSIONI 3 – GJENDJA AKTUALE E PËRDORIMIT DHE VALORIZIMIT

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Format Aktualë të Aksesit ose Përdorimit	Pjesëmarrja është e kufizuar te komunitetet lokale dhe zhvillohet një herë në vit. Nuk ka dokumentim të strukturuar ose akses të ndërmjetësuar.

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Audienat dhe Përdoruesit Ekzistues	Kryesisht banorë të moshuar dhe familje lokale; të rinjtë dhe audienat e jashtme janë të përfshirë në mënyrë marginale.
Kanalet e Komunikimit të Përdorura Aktualisht	Komunikim gojor, postera të vegjël lokale, postime të rastësishme në mediat sociale nga bashkitë.
Kufizimet Kryesore ose Çështjet Kritike	Rituali rrezikon zhdukjen graduale për shkak të plakjes së ruajtësve të traditës, mungesës së dokumentimit dixhital dhe angazhimit të kufizuar të brezave të rinj.

SEKSIONI 4 – POTENCIALI PËR TRANSFORMIM KRIJUES DHE DIXHITAL

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Mundësitë për Riinterpretim	Rituali mund të riinterpretohet si një përvojë narrative e përqendruar te kujtesa, simbolizmi dhe pjesëmarrja komunitare, dhe jo si një event statik.
Dimensionet Përvojësore që Duhet Aktivizuar	Angazhim emocional, rrëfim gjithëpërfshirës i historive, eksplorim lozonjar i simboleve, reflektim arsimor mbi traditat.
Lidhje të Mundshme me Teknologjitë Dixhitale	Shtresa të rrëfimit AR, një mini-lojë e drejtuar nga narrativa ose një arkiv dixhital interaktiv që kombinon historinë gojore dhe metaforat vizuale.
Kontributi në Tranzicionin e Dyfishtë	Ruajtja dixhitale mbështet qëndrueshmërinë kulturore, ndërsa aksesit i dematerializuar ul nevojën për udhëtime dhe burime fizike.

SEKSIONI 5 – PALËT E INTERESIT DHE NDIKIMI I PRITSHËM

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Palët Kryesore të Interesit	Bashkitë lokale, shoqatat kulturore, shkollat, të moshuarit e komunitetit, banorët e rinj, turistët kulturorë.
Ndikimi i Pritshëm Kulturor dhe Shoqëror	Rritje e ndërgjegjësimit për trashëgiminë jomateriale, dialog ndërbrezor dhe interes i rinovuar nga audienat më të reja.
Konsiderata Etike ose Rreziqe të Mundshme	Rrezik folklorizimi ose thjeshtimi të tepruar të kuptimeve kulturore; nevojë për përfaqësim respektues dhe përfshirje të komunitetit.

SEKSIONI 6 – DIMENSIONI REFLEKTUES DHE PERSONAL

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Motivimi për Zgjedhjen e Këtij Aseti	E zgjedhëm këtë ritual sepse përfaqëson një formë të brishtë, por kuptimplote, të trashëgimisë kulturore, e cila është e lidhur fort me identitetin kolektiv.

Aspektet udhëzuese	Përshkrimi
Lidhjet Personale ose Emocionale	Disa anëtarë të grupit e kanë përjetuar ritualin gjatë fëmijërisë, ndërsa të tjerë e zbuluan përmes intervistave, duke gjeneruar një ndjenjë përgjegjësie të përbashkët.
Njohuritë Fillestare dhe Rezultatet e të Nxënit	Kuptuam se vlera kulturore nuk varet nga dukshmëria ose shkalla, por nga kuptimi, kujtesa dhe kapaciteti për të lidhur njerëzit mes brezave.

5.4.2. Analiza As-Is/To-Be

Analiza As-Is/To-Be është një mjet metodologjik kyç brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, i projektuar për të mbështetur studentët në të kuptuarit, interpretimin dhe transformimin e konteksteve reale kulturore përmes një qasjeje të strukturuar, por krijuese. Në vend që të funksionojë si një vlerësim thjesht diagnostikues ose teknik, kjo analizë vepron si një **proces reflektues dhe strategjik të nxëni**, duke lidhur vëzhgimin kritik me imagjinatën e orientuar drejt së ardhmes.

Në thelbin e saj, Analiza As-Is/To-Be u mundëson studentëve të kalojnë nga një eksplorim fillestar i realitetit drejt ndërtimit të një vizioni kuptimplotë dhe të bazuar për ndryshim. Ky proces është veçanërisht i rëndësishëm në fushën e trashëgimisë kulturore dhe inovacionit dixhital, ku ndërhyrjet duhet të jenë thellësisht të rrënjësura në specifikat e aseteve kulturore, komuniteteve dhe ekosistemeve organizative, ndërkohë që njëkohësisht u përgjigjen proceseve më të gjera të tranzicionit dixhital dhe të qëndrueshëm.

Analiza As-Is fokusohet në gjendjen aktuale të organizatës, asetit kulturor ose kontekstit që po hetohet. Objektivi i saj kryesor është të zhvillojë një **kuptim të vendosur në kontekst dhe të bazuar në evidenca të mënyrës se si funksionojnë gjërat aktualisht**, pa kërkuar menjëherë zgjidhje ose pa propozuar përmirësime.

Nga pikëpamja pedagogjike, kjo fazë i trajnon studentët të vëzhgojnë realitetin në mënyrë kritike dhe sistematike, duke i rezistuar tundimit për të imponuar ide të paracaktuara ose zgjidhje të drejtuara nga teknologjia. Studentët inkurajohen të analizojnë mënyrat ekzistuese të valorizimit kulturor, praktikat organizative, burimet e disponueshme dhe modelet e përvijës së përdoruesit, si dhe ekosistemin më të gjerë territorial dhe kulturor në të cilin është i ngulitur asemi.

Vëmendje e veçantë i kushtohet vlerësimit të **maturisë dixhitale dhe gatishmërisë së gjelbër**, në përputhje me paradigmen e Tranzicionit të Dyfishtë. Kjo nënkupton shqyrtimin e shkallës në të cilën mjetet dixhitale janë aktualisht të integruara në praktikat kulturore, nivelin e ndërgjegjësimit teknologjik brenda organizatës dhe praninë ose mungesën e qasjeve të qëndrueshme dhe të përgjegjshme ndaj mjedisit. Është e rëndësishme që ky vlerësim nuk synohet si ushtrim krahasimi standardesh, por si mjet për identifikimin e kufizimeve, boshllëqeve dhe potencialeve të fshehura.

Përmes Analizës As-Is, studentët mësojnë të identifikojnë pikat e forta që mund të shfrytëzohen, çështjet kritike që pengojnë aksesin ose angazhimin kulturor, nevojat e paplotësuara që prekin përdoruesit ose komunitetet, si dhe mundësitë në zhvillim që mund të mos jenë njohur ende plotësisht. Ky proces reflektues nxit rigorozitet analitik, ndjeshmëri kontekstuale dhe ndërgjegjësim etik—kompetenca që janë thelbësore për inovacion të përgjegjshëm kulturor.

Analiza To-Be përfaqëson dimensionin e orientuar drejt së ardhmes të procesit. Duke u mbështetur në njohuritë e gjeneruara gjatë fazës As-Is, studentët ftohen të artikulojnë një **skenar të dëshiruar të së ardhmes** që është

njëkohësisht aspirues dhe realist. Në vend që të përshkruajë një zgjidhje teknike të detajuar, To-Be fokusohet në imagjinimin e mënyrës se si aseti kulturor dhe mënyrat e përdorimit të tij mund të evoluojnë nëse kufizimet ekzistuese adresohen përmes strategjive krijuese, dixhitale dhe të qëndrueshme.

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, faza To-Be lidhet në mënyrë të qartë me **praktikat e bazuara në art dhe imagjinate**. Studentët inkurajohen të përdorin mendimin vizual, metaforat, rrëfimin e historive dhe mjete të tjera krijuese për të eksploruar të ardhme alternative, duke lejuar që format jolineare dhe simbolike të arsyetimit të plotësojnë mendimin analitik. Kjo qasje mbështet zhvillimin e shkrim-leximit për të ardhmen dhe u mundëson studentëve ta konceptojnë transformimin si një proces krijimi kuptimi kulturor, dhe jo thjesht si përmirësim teknologjik.

Analiza To-Be kërkon gjithashtu që studentët të përkufizojnë **objektiva të qarta transformimi**, që përfshijnë dimensione kulturore, dixhitale, shoqërore dhe të lidhura me qëndrueshmërinë. Këto objektiva funksionojnë si orientime strategjike që udhëheqin zgjedhjet pasuese të dizajnit, duke siguruar koherencë midis vizionit, vlerave dhe veprimit. Në këtë kuptim, faza To-Be nxit qëllimshmërinë dhe përgjegjësinë në dizajnimin e zgjidhjeve dixhitale dhe të gamifikuara për trashëgiminë kulturore.

Një tipar përcaktues i Analizës As-Is/To-Be është **lidhja e qartë midis kushteve të tashme dhe mundësive të së ardhmes**. Vlera e skenarit To-Be qëndron në kapacitetin e tij për t'iu përgjigjur në mënyrë kuptimplotë çështjeve të identifikuara në Analizën As-Is, duke i transformuar kufizimet në mundësi dhe duke u mbështetur në pikat ekzistuese të forta, në vend që t'i shpërfillë ato.

Ky dimension lidhës i inkurajon studentët të reflektojnë mbi vazhdimësinë dhe ndryshimin, duke njohur se cilat elemente të kontekstit aktual duhet të ruhen, përmirësohen ose riinterpretohen, dhe cilat aspekte kërkojnë transformim. Përmes këtij procesi, studentët zhvillojnë një kuptim sistemik të konteksteve kulturore dhe mësojnë të justifikojnë vendimet e tyre të dizajnit në raport me kushtet reale.

Brenda Doracakut të Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Analiza As-Is/To-Be shërben për një funksion të dyfishtë. Nga njëra anë, ajo vepron si **produkt i detyrueshëm për dorëzim i projektit**, duke siguruar rigorozitet metodologjik dhe koherencë kontekstuale. Nga ana tjetër, ajo vepron si një **mjet i fuqishëm të nxëni**, duke nxitur mendimin kritik, ndërgjegjësimin reflektues dhe imagjinatën krijuese.

Duke integruar mjetet analitike me metodologjitë e bazuara në art, kjo qasje mbështet një formë holistike të të nxënit që lidh njohjen, emocionin dhe krijimtarinë. Ajo i përgatit studentët të angazhohen me trashëgiminë kulturore si një sistem i gjallë dhe dinamik, i aftë të evoluojë përmes inovacionit dixhital të menduar mirë, gjithëpërfshirës dhe të qëndrueshëm.

Në fund, Analiza As-Is/To-Be i pozicionon studentët jo thjesht si dizajnerë të zgjidhjeve teknike, por si **inovatorë reflektues kulturorë**, të aftë të interpretojnë të tashmen dhe të formësojnë të ardhme kuptimplota brenda ekosistemeve komplekse kulturore.

Më poshtë paraqitet shablloni për analizën As-Is/To-Be.

Shablloni i Analizës As-Is/To-Be

A.1 Organizata/Konteksti i Analizuar

- **Emri i organizatës/kontekstit kulturor:**

.....

- **Lloji** (p.sh. muze, arkiv, event, komunitet, autoritet lokal, etj.):

.....

- **Vendndodhja gjeografike:**

.....

- **Misioni dhe objektivat kulturore:**

.....

- **Audienat aktuale të synuara:**

.....

A.2 Aseti Kulturor i Analizuar

- **Përshkrimi i asetit kulturor** (material/jomaterial):

.....

- **Vlera kulturore, simbolike dhe shoqërore:**

.....

- **Mënyrat aktuale të aksesit dhe përdorimit:**

.....

1. B. ANALIZA AS-IS

B.1 Analiza e Brendshme

Proceset e valorizimit kulturor

- Si komunikohet dhe promovohet aktualisht aset?

.....

Përdorimi i teknologjive dixhitale

- Cilat mjete ose platforma dixhitale përdoren aktualisht?

.....

Aftësitë dhe burimet

- Kompetencat ekzistuese (kulturore, dixhitale, krijuese):

.....

- Burimet e disponueshme (teknike, organizative, financiare):

.....

Përvoja e përdoruesit

- Aksesueshmëria:

.....

- Gjithëpërfshirja (gjinia, moshë, prejardhja kulturore):

.....

- Niveli i angazhimit:

.....

B.2 Analiza e Jashtme

- Audiencat e mundshme që aktualisht nuk arrihen:
- Marrëdhënia me ekosistemin lokal kulturor dhe territorial:
- Partneritetet ekzistuese ose të mundshme:
- Trendet relevante (transformimi dixhital, pjesëmarrja, qëndrueshmëria):

.....

B.3 Maturia Dixhitale dhe Gatishmëria e Gjellbër

- Niveli i maturisë dixhitale (i ulët/mesatar/i avancuar):
- Prania e praktikave të qëndrueshme (të gjelbra):
- Përafrimi me Tranzicionin e Dyfishtë (dixhital dhe i gjellbër):

.....

B.4 Përmbledhja As-Is

- Pikat e forta:
- Çështjet kritike:
- Nevojat e paplotësuara:
- Mundësitë në zhvillim:

.....

.....

.....

.....

2. C. ANALIZA TO-BE

C.1 Vizioni i së Ardhmes

- Si mund të evoluojë aseti kulturor në një skenar ideal, por realist? Çfarë lloj përvoja kulturore duhet t'u ofrohet përdoruesve në të ardhmen?

.....

C.2 Objektivat e Transformimit

- **Objektivat kulturore**

.....

- **Objektivat dixhitale**

.....

- **Objektivat shoqërore dhe gjithëpërfshirëse**

.....

- **Objektivat e qëndrueshmërisë**

.....

C.3 Mundësitë për Inovacion

- **Fushat prioritare për ndërhyrje (p.sh. rrëfimi i historive, aksesit, përvoja e përdoruesit, gamifikimi, IA, XR, etj.):**

.....

- **Lidhja me kompetencat dhe modulet e TIK-ut të rrugëtimit të nxënësve:**

.....

- **Roli i qasjes artistike dhe krijuese:**

.....

3. **D. LIDHJA AS-IS/TO-BE**

- **Si i adreson skenari To-Be çështjet kritike të identifikuar në analizën As-Is?**

.....

- **Cilat elemente të situatës As-Is duhet të ruhen dhe të përmirësohen?**

.....

4. **F. REFLEKTIMI PËRFUNDIMTAR**

- **Çfarë njohurish të reja dolën nga analizimi i kontekstit real?**

.....

- **Si e informon dhe e udhëheq kjo analizë konceptin e projektit përfundimtar?**

.....

Shembull i Analizës As-Is/To-Be

A.1 Organizata/Konteksti i Analizuar

- **Emri i organizatës/kontekstit kulturor:**

Local Ethnographic Museum of Valle del Tronto

- **Lloji (p.sh. muze, arkiv, event, komunitet, autoritet lokal, etj.):**

Muze i vogël lokal kushtuar traditave rurale dhe trashëgimisë jomateriale

- **Vendndodhja gjeografike:**

Zonë rurale në Italinë Qendrore

- **Misioni dhe objektivat kulturore:**

Muzeu synon të ruajë, dokumentojë dhe shpërndajë traditat lokale, me vëmendje të veçantë ndaj jetës rurale, mjeshtërisë artizanale dhe kujtesës komunitare.

- **Audienca aktuale të synuara:**

Anëtarët e komunitetit lokal, shkollat nga zona përreth, turistë të rastësishëm.

A.2 Aseti Kulturor i Analizuar

- **Përshkrimi i asetit kulturor (material/jomaterial):**

Praktikat tradicionale femërore të endjes, të transmetuara gojarisht dhe përmes njohurive të trupëzuara nga brezi në brez.

- **Vlera kulturore, simbolike dhe shoqërore:**

Aseti përfaqëson një formë të njohurive femërore, kohezionit shoqëror dhe identitetit kolektiv. Ai mishëron kujtesën, punën dhe krijimtarinë brenda komunitetit lokal.

- **Mënyrat aktuale të aksesit dhe përdorimit:**

Praktikat dokumentohen përmes artefakteve fizike, fotografive dhe përshkrimeve të shkruara të ekspozuara në muze.

5. B. ANALIZA AS-IS

B.1 Analiza e Brendshme

Proceset e valorizimit kulturor

- Si komunikohet dhe promovohet aktualisht aset?

Aseti kulturor aktualisht paraqitet përmes ekspozimeve statike dhe paneleve shpjeguese. Rrëfimi i historive është kryesisht përshkrues dhe i fokusuar te objektet, dhe jo te përvojat e jetuara.

Përdorimi i teknologjive dixhitale

- Cilat mjete ose platforma dixhitale përdoren aktualisht?

Mjetet dixhitale përdoren minimalisht. Faqja e internetit e muzeut ofron informacion bazë, por nuk ofron përmbajtje interaktive ose multimediale të lidhur me praktikat e endjes.

Aftësitë dhe burimet

- Kompetencat ekzistuese (kulturore, dixhitale, krijuese):

Stafi i muzeut ka njohuri të forta kulturore dhe historike, por kompetenca të kufizuara dixhitale.

- Burimet e disponueshme (teknike, organizative, financiare):

Burimet financiare dhe teknologjike janë të kufizuara.

Përvoja e përdoruesit

- Aksesueshmëria:

Aksesi fizik është i kufizuar për disa përdorues; aksesi dixhital është minimal.

- Gjithëpërfshirja (gjinia, mosha, prejardhja kulturore):

Dimensioni femëror i trashëgimisë është i nën-përfaqësuar.

- Niveli i angazhimit:

Vizitorët kanë prirjen të kenë një përvojë pasive, me ndërveprim të kufizuar.

B.2 Analiza e Jashtme

- Audiencat e mundshme që aktualisht nuk arrihen:

Të rinjtë, përdoruesit vendas dixhitalë, audiencat ndërkombëtare.

- Marrëdhënia me ekosistemin lokal kulturor dhe territorial:

Lidhje të forta me komunitetin lokal, por bashkëpunim i kufizuar me institucione arsimore ose krijuese.

- Partneritetet ekzistuese ose të mundshme:

Shkolla, universitete, shoqata kulturore, krijues dixhitalë.

- Trendet relevante (transformimi dixhital, pjesëmarrja, qëndrueshmëria):

Interes në rritje për trashëgiminë jomateriale, rrëfimin dixhital të historive, kulturën pjesëmarrëse dhe narrativat me fokus gjinor.

B.3 Maturia Dixhitale dhe Gatishmëria e Gjelbër

- **Niveli i maturisë dixhitale** (i ulët/mesatar/i avancuar):

I ulët

- **Prania e praktikave të qëndrueshme** (të gjelbra):

Praktikat informale të qëndrueshmërisë janë të pranishme, por nuk janë të kuadruara ose të komunikuar në mënyrë të qartë.

- **Përafrimi me Tranzicionin e Dyfishtë** (dixhital dhe i gjelbër):

Aktualisht i dobët, për shkak të integritetit të kufizuar dixhital dhe mungesës së komunikimit strategjik për qëndrueshmërinë.

B.4 Përmbledhja As-Is

- **Pikat e forta:**

Autenticitet i fortë kulturor, rrënjë të thella komunitare, trashëgimi e vlefshme jomateriale.

- **Çështjet kritike:**

Dukshmëri e ulët dixhitale, angazhim i kufizuar, rrezik i humbjes së njohurive.

- **Nevojat e paplotësuara:**

Nevojë për ndërmjetësim kulturor të drejtuar nga narrativa, gjithëpërfshirës dhe të aksesueshëm.

- **Mundësitë në zhvillim:**

Rrëfimi dixhital i historive, angazhimi i të rinjve, valorizimi i njohurive femërore.

6. C. ANALIZA TO-BE

C.1 Vizioni i së Ardhmes

- Si mund të evoluojë aseti kulturor në një skenar ideal, por realist? Çfarë lloj përvoje kulturore duhet t'u ofrohet përdoruesve në të ardhmen?

Aseti kulturor evoluon në një përvojë të ndërmjetësuar në mënyrë dixhitale dhe të bazuar në narrativë, e cila u mundëson përdoruesve të angazhohen me praktikën e endjes si histori të gjalla dhe jo si tradita statike. Muzeu bëhet një hapësirë hibride fizike–dixhitale, ku trashëgimia eksplorohet, dëgjohet dhe riinterpretohet.

C.2 Objektivat e Transformimit

Objektivat kulturore

- Të ruhet dhe të transmetohet trashëgimia jomateriale përmes rrëfimit përvojësor të historive.

Objektivat dixhitale

- Të prezantohen mjete dixhitale të aksesueshme që e zgjerojnë përvojën muzeale përtej hapësirës së saj fizike.

Objektivat shoqërore dhe gjithëpërfshirëse

- Të nxirren në plan të parë zërat e grave dhe të promovohet dialogu ndërbrezor.

Objektivat e qëndrueshmërisë

- Të sigurohet vazhdimësia kulturore përmes zgjidhjeve dixhitale me ndikim të ulët dhe të shkallëzueshme.

• C.3 Mundësitë për Inovacion

- Fushat prioritare për ndërhyrje (p.sh. rrëfimi i historive, aksesit, përvoja e përdoruesit, gamifikimi, IA, XR, etj.):
Rrëfim interaktiv i historive, mjedise narrative, gamifikim bazë.
- Lidhja me kompetencat dhe modulet e TIK-ut të rrugëtimit të të nxënësve:
Platforma të bazuara në web, përmbajtje multimediale, mjete për rrëfimin e historive.
- Roli i qasjes artistike dhe krijuese:
Përdorimi i metaforave, narrativave dhe mendimit vizual për të formësuar përvojën e përdoruesit.

7. D. LIDHJA AS-IS/TO-BE

- Si i adreson skenari To-Be çështjet kritike të identifikuara në analizën As-Is? Skenari To-Be u përgjigjet drejtpërdrejt çështjeve kritike të identifikuara në analizën As-Is duke kaluar nga një mënyrë statike dhe e përqendruar te objektet e prezantimit kulturor drejt një modeli narrativ dhe pjesëmarrës të ndërmjetësimit kulturor. Mungesa e dukshmërisë dixhitale dhe angazhimi i ulët i përdoruesve adresohen përmes prezantimit të rrëfimit interaktiv të historive dhe mjediseve dixhitale të aksesueshme, të cilat lejojnë që aset kulturor të përjetohet përtej hapësirës fizike të muzeut. Për më tepër, rreziku i humbjes së njohurive jomateriale zbutet duke i transformuar kujtimet gojore dhe praktikatat e trupëzuara në përmbajtje dixhitale të drejtuar nga narrativa, e cila mund të aksesohet, eksplorohet dhe ndahet nga brezat e rinj.
- Cilat elemente të situatës As-Is duhet të ruhen dhe të përmirësohen? Elementet kyçe të situatës As-Is që duhet të ruhen përfshijnë autenticitetin e praktikave kulturore, lidhjen e fortë me komunitetin lokal dhe theksin te njohuritë përvojësore dhe të trupëzuara. Këto elemente përbëjnë

vlerën qendrore kulturore të asetit dhe ofrojnë themelin mbi të cilin ndërtohet inovacioni dixhital. Në vend që të zëvendësojë praktikën ekzistuese, skenari To-Be i përmirëson ato duke amplifikuar dukshmërinë, aksesueshmërinë dhe thellësinë e tyre interpretuese përmes ndërmjetësimit dixhital dhe artistik.

8. F. REFLEKTIMI PËRFUNDIMTAR

- Çfarë njohurish të reja dolën nga analizimi i kontekstit real? Analiza zbuloi se sfida kryesore nuk qëndron në mungesën e vlerës kulturore, por në kapacitetin e kufizuar të mjeteve ekzistuese të ndërmjetësimit për ta komunikuar këtë vlerë te audiencat bashkëkohore. U bë e qartë se trashëgimia jomateriale kërkon forma narrative, emocionale dhe përvojësore përfaqësimi, në mënyrë që të mbetet kuptimplotë dhe e aksesueshme, veçanërisht për përdoruesit më të rinj dhe të orientuar drejt dixhitales.
- Si e informon dhe e udhëheq kjo analizë konceptin e projektit përfundimtar? Njohuritë e fituara nga Analiza As-Is/To-Be e informuan drejtpërdrejt zhvillimin e konceptit të projektit përfundimtar duke qartësuar nevojën për një zgjidhje dixhitale të bazuar në narrativë dhe me në qendër përdoruesin. Analiza ofroi një arsytim të qartë për adoptimin e rrëfimit të historive, metaforës dhe eksplorimit interaktiv si parime qendrore të dizajnit, duke siguruar që koncepti të mbetet i bazuar në kontekstin real, ndërkohë që adreson objektivat e transformimit kulturor dhe dixhital në mënyrë koherente dhe të përgjegjshme.

5.4.3. Dokumenti i Konceptit

Dokumenti i Konceptit përbën një nga produktet qendrore të detyrueshme për dorëzim të kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, pasi ai përfaqëson momentin në të cilin analiza, interpretimi dhe imagjinata konvergojnë në një vizion koherent projekti. Brenda gjithë rrugëtimit të të nxëniet, ky produkt për dorëzim luan një rol lidhës vendimtar: ai i transformon njohuritë përshkruese dhe analitike të zhvilluara përmes Fletës së Asetit Kulturor dhe Analizës As-Is/To-Be në një propozim konceptual të artikuluar qartë, që do të udhëheqë të gjitha aktivitetet pasuese të dizajnit dhe prototipizimit.

Nga një perspektivë metodologjike, Dokumenti i Konceptit nuk synohet të jetë specifikim teknik ose plan i detajuar dizajni. Përkundrazi, ai funksionon si një sintezë konceptuale, në të cilën studentët bëjnë të qartë idenë themelore të projektit të tyre, synimet kulturore dhe përvojësore që e informojnë atë, si dhe drejtimin strategjik të zgjidhjes së propozuar. Pikërisht në këtë fazë studentëve u kërkohet të demonstrojnë aftësinë e tyre për të kaluar nga vëzhgimi te interpretimi dhe nga interpretimi te dizajni i qëllimshëm.

Pika e nisjes e Dokumentit të Konceptit është vetë asemi kulturor, siç është analizuar më parë në Fletën e Asetit Kulturor. Asemi nuk trajtohet si një objekt neutral ose si depo përmbajtjeje që duhet dixhitalizuar, por si një shprehje kulturore kuptimplotë e ngulitur brenda një konteksti specifik shoqëror, historik dhe simbolik. Prandaj, koncepti duhet të lindë nga një kuptim i thellë i vlerës, identitetit dhe relevancës së asetit, duke ruajtur integritetin e tij, ndërkohë që e riinterpretë përmes formave bashkëkohore të ndërmjetësimit dhe angazhimit.

Në të njëjtën kohë, Dokumenti i Konceptit duhet të jetë i mbështetur fort në rezultatet e Analizës As-Is/To-Be. Kushtet aktuale të identifikuar në fazën As-Is—si kufizimet në akses, komunikim, pjesëmarrje ose maturi

dixhitale—ofrojnë bazën kritike mbi të cilën ndërtohet koncepti. Po kështu, skenari To-Be ofron horizontin e transformimit që koncepti synon të adresojë. Në këtë kuptim, Dokumenti i Konceptit mishëron një përgjigje të arsyetuar ndaj nevojave dhe mundësive reale, duke siguruar që zgjidhja e propozuar të mos jetë as arbitrare, as e shkëputur nga konteksti.

Brenda qasjes së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, theks i veçantë i vihet dimensionit përvojësor të konceptit. Studentët inkurajohen të reflektojnë jo vetëm mbi atë që bën zgjidhja, por mbi llojin e përvojës kulturore që ajo synon të gjenerojë. Kjo përfshin marrjen në konsideratë të mënyrës se si përdoruesit do ta hasin aset, si do të ndërtohet kuptimi përmes ndërveprimit dhe si mund ta mbështesin angazhimin dhe të kuptuarit elementet emocionale, narrative ose lozonjare. Përdorimi i metaforave, rrëfimit të historive dhe imagjinareve vizuale inkurajohet në mënyrë të qartë, pasi këto mjete ndihmojnë në artikullimin e ideve komplekse dhe në qartësimin e identitetit të projektit përtej përshkrimeve thjesht funksionale.

Dokumenti i Konceptit përfaqëson gjithashtu një moment kyç për integrimin e perspektivës së Tranzicionit të Dyfishtë. Teknologjitë dixhitale konceptohen si mundësuese të aksesit kulturor, pjesëmarrjes dhe inovacionit, dhe jo si qëllime në vetvete. Në të njëjtën kohë, qëndrueshmëria kuptohet në një kuptim të gjerë, duke përfshirë gjithëpërfshirjen, ndikimin shoqëror, përdorimin e përgjegjshëm të burimeve dhe vlerën kulturore afatgjatë. Një koncept i zhvilluar mirë demonstroi ndërgjegjësim për mënyrën se si dimensionet dixhitale dhe të qëndrueshme ndërthuren në mënyrë të brendshme brenda zgjidhjes së propozuar, duke formësuar objektivat dhe fushëveprimin e saj.

Nga pikëpamja pedagogjike, Dokumenti i Konceptit mbështet zhvillimin e kompetencave të nivelit të lartë, si mendimi strategjik, arsyetimi kritik dhe dizajni reflektues. Duke artikuluar logjikën e konceptit të tyre në një mënyrë të strukturuar, por krijuese, studentët mësojnë të justifikojnë zgjedhjet e tyre, të përafrojnë synimet me kontekstin dhe të komunikojnë në mënyrë efektive një vizion projekti. Ky proces përforcon autonominë dhe përgjegjësinë e studentëve, në përputhje me parimet e coaching-ut dhe të nxënies e bazuar në punë që mbështesin Doracakun.

Brenda strukturës së përgjithshme të Punës me Projekt, Dokumenti i Konceptit i korrespondon Fazës 5 – Koncepti i Zgjidhjes Dixhitale/të Gamifikuar. Ai konsolidon rezultatet e fazave analitike paraprake dhe ofron një pikë reference të përbashkët si për studentët, ashtu edhe për mësimdhënësit, përpara hyrjes në fazat e prototipizimit dixhital, testimit dhe validimit. Si i tillë, ai funksionon si një ankorë konceptuale, duke siguruar koherencë dhe vazhdimësi përgjatë gjithë procesit të zhvillimit.

Në fund, Dokumenti i Konceptit i pozicionon studentët jo thjesht si zhvillues të artefakteve dixhitale, por si dizajnerë kulturorë dhe inovatorë reflektues, të aftë të interpretojnë kontekste komplekse dhe të imagjinojnë zgjidhje kuptimplota dhe të ndërgjegjshme për kontekstin. Vlera e tij qëndron jo vetëm në atë që propozon, por në cilësinë e arsyetimit dhe imagjinatës që mbështesin propozimin, duke e bërë atë një gur themeli të metodologjisë së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti.

DOKUMENTI I KONCEPTIT

(Produkt i Detyrueshëm për Dorëzim – Puna me Projekt)

1. IDENTIFIKIMI I PROJEKTIT

- Titulli i projektit:

.....

- Emri/emrat e studentit/studentëve:

.....

- Organizata/konteksti kulturor i përfshirë:

.....

- Aseti kulturor i adresuar:

.....

2. KOHERENCA KONTEKSTUALE

2.1 Lidhja me Fletën e Asetit Kulturor

Shpjegoni shkurtimisht se si lidhet koncepti i propozuar me asetin kulturor, duke nxjerrë në pah vlerën e tij kulturore, simbolike dhe shoqërore.

.....

.....

2.2 Lidhja me Analizën As-Is/To-Be

Shpjegoni se si koncepti u përgjigjet çështjeve kryesore kritike, nevojave dhe mundësive të identifikuara në Analizën As-Is/To-Be.

.....

.....

3. PËRSHKRIMI I KONCEPTIT QENDROR

3.1 Përmbledhje e Konceptit

Jepni një përshkrim të qartë dhe të përmbledhur të zgjidhjes dixhitale ose të gamifikuar të propozuar.

Cila është ideja qendrore e projektit?

.....

.....

3.2 Synimi Kulturor

Çfarë objektivash kulturore ndjek koncepti?

Si kontribuon ai në valorizimin, interpretimin ose transmetimin e asetit kulturor?

.....

.....

3.3 Përdoruesit e Synuar

Përdoruesit kryesorë të synuar:

.....

Përdoruesit dytësorë ose të mundshëm:

.....

3.4 Përvoja e Përdoruesit dhe Logjika e Ndërveprimit

Përshkruani llojin e përvojës që do të kenë përdoruesit (p.sh. eksploruese, narrative, lozonjare, gjithëpërfshirëse, pjesëmarrëse).

.....

.....

4. QASJA E FRYMËZUAR NGA ARTI

4.1 Korniza Narrative, Metaforike ose Krijuese

Përshtet kornizën narrative, metaforike ose artistike që mbështet konceptin.

.....

.....

4.2 Përdorimi i Teknikave të Bazuar në Art

Cilat teknika të bazuara në art e informuan zhvillimin e konceptit (p.sh. rrëfimi i historive, hartëzimi vizual, kolazhi, metaforat)?

.....

.....

ORIENTIMI DIXHITAL

5.1 Roli i Teknologjive Dixhitale

Shpjegoni rolin e teknologjive dixhitale brenda konceptit (p.sh. gamifikimi, IA, XR, platforma web).

Pse janë ato kuptimplota në raport me aset kulturor?

.....

.....

5.2 Niveli i Pritur i Inovacionit Dixhital

☐ I ulët ☐ Mesatar ☐ I lartë

Justifikim i shkurtër:

.....

6. PËRAFRIMI ME TRANZICIONIN E DYFISHTË

6.1 Tranzicioni Dixhital

Si e mbështet koncepti transformimin dixhital në kontekstin kulturor?

.....

.....

6.2 Qëndrueshmëria dhe Gjithëpërfshirja

Si e adreson koncepti qëndrueshmërinë, aksesueshmërinë dhe gjithëpërfshirjen?

.....

.....

7. NDIKIMI I PRITSHËM

7.1 Ndikimi Kulturor

.....

7.2 Ndikimi Shoqëror

.....

7.3 Ndikimi Arsikor

.....

8. KOHERENCA DHE FIZIBILITETI

8.1 Koherenca me Kontekstin

Pse është ky koncept i përshtatshëm dhe relevant për kontekstin specifik kulturor?

.....
.....

8.2 Konsiderata mbi Fizibilitetin

Reflektoni shkurtimisht mbi fizibilitetin e konceptit në raport me burimet, aftësitë dhe kufizimet e disponueshme.

.....
.....

9. REFLEKTIMI PËRFUNDIMTAR

Cila është vlera e shtuar e këtij koncepti krahasuar me zgjidhjet ekzistuese?

.....
.....

SHEMBULL I DOKUMENTIT TË KONCEPTIT

- **Titulli i projektit:**
Zërat e Tezgjahut
- **Emri/emrat e studentit/studentëve:**
Anna Rossi – Marta Bianchi – Sofia Conti
- **Organizata/konteksti kulturor i përfshirë:**
Muzeu Etnografik Vendor i Valle del Tronto
- **Aseti kulturor i adresuar:**
Praktikat tradicionale femërore të endjes të Valle del Tronto-s (trashëgimi kulturore jomateriale)

2. KOHERENCA KONTEKSTUALE

2.1 Lidhja me Fletën e Asetit Kulturor

Koncepti është i rrënjësuar drejtpërdrejt në asetin kulturor të analizuar në Fletën e Asetit Kulturor, përkatësisht praktikat tradicionale femërore të endjes në Valle del Tronto. Këto praktika përfaqësojnë jo vetëm një mjeshtëri teknike, por edhe një formë të kujtesës kolektive, transmetimit të njohurive femërore dhe identitetit shoqëror. Koncepti synon ta ruajë dhe ta riinterpretojë këtë trashëgimi duke i transformuar kujtimet gojore, gjestet dhe kuptimet simbolike në një përvojë dixhitale të aksesueshme dhe angazhuese.

2.2 Lidhja me Analizën As-Is/To-Be

Analiza As-Is nxori në pah praninë e kufizuar dixhitale, angazhimit të ulët të audiencave më të reja dhe rrezikun e humbjes së njohurive jomateriale për shkak të ndërprerjes ndërbrezore. Skenari To-Be parashikoi një përvojë më pjesëmarrëse, të bazuar në narrativë dhe të ndërmjetësuar në mënyrë dixhitale. Koncepti i propozuar u përgjigjet këtyre çështjeve duke ofruar një zgjidhje dixhitale interaktive dhe narrative që e bën trashëgiminë jomateriale të dukshme, të aksesueshme dhe kuptimplote për audienca të reja.

3. PËRSHKRIMI I KONCEPTIT QENDROR

3.1 Përmbledhje e Konceptit

Zërat e Tezgjahut është një përvojë dixhitale e bazuar në narrative, që u mundëson përdoruesve të eksplorojnë praktikatat tradicionale të endjes përmes historive, zërave dhe veprimeve simbolike. Përdoruesit udhëhiqen përmes një udhëtimi dixhital ku çdo tezgjah përfaqëson një histori, një grua dhe një pjesë të kujtesës kolektive, duke ndërthurur rrëfimin kulturor të historive me eksplorimin interaktiv.

3.2 Synimi Kulturor

Synimi kryesor kulturor është valorizimi i trashëgimisë jomateriale duke u fokusuar te zërat e grave dhe te njohuritë e trupëzuara. Koncepti synon ta zhvendosë vëmendjen nga artefakti përfundimtar (tekstili) te procesi, gjestet dhe historitë që qëndrojnë pas tij, duke përforcuar rëndësinë kulturore dhe shoqërore të mjeshtërisë tradicionale.

3.3 Përdoruesit e Synuar

- Përdoruesit kryesorë të synuar:
Të rinjtë e moshës 15–30 vjeç, studentët dhe audiencat vendase dixhitale.
- Përdoruesit dytësorë ose të mundshëm:
Turistët, edukatorët, anëtarët e komunitetit lokal dhe profesionistët e kulturës.

3.4 Përvoja e Përdoruesit dhe Logjika e Ndërveprimit

Përvoja e përdoruesit është kryesisht narrative dhe eksploruese. Përdoruesit lundrojnë në mjedise interaktive, aktivizojnë histori duke ndërvepruar me objekte dhe gradualisht zhblokojnë fragmente kujtese, tinguj dhe imazhe të lidhura me praktikatat e endjes.

4. QASJA E FRYMËZUAR NGA ARTI

4.1 Korniza Narrative, Metaforike ose Krijuese

Metafora qendrore e projektit është tezgjahu si rrëfimtar. Çdo fije përfaqëson një kujtim, ndërsa endja bëhet metaforë për lidhjen e së kaluarës me të tashmen. Kjo metaforë udhëhoqi si strukturën narrative, ashtu edhe dizajnin e ndërveprimit.

4.2 Përdorimi i Teknikave të Bazuara në Art

Koncepti u zhvillua duke përdorur punëtori të rrëfimit të historive, hartëzim vizual dhe reflektim të bazuar në metafora. Teknikat e kolazhit u përdorën për të vizualizuar dimensionet emocionale dhe simbolike të trashëgimisë, ndërsa ushtrimet narrative ndihmuan në formësimin e udhëtimit të përdoruesit.

5. ORIENTIMI DIXHITAL

5.1 Roli i Teknologjive Dixhitale

Teknologjitë dixhitale përdoren si ndërmjetësuese të përvojës kulturore dhe jo si qëllime në vetvete. Koncepti parashikon një platformë interaktive të bazuar në web me elemente narrative, mekanika bazë të gamifikimit dhe përmbajtje multimediale (audio, imazhe, mikro-animacione).

5.2 Niveli i Pritur i Inovacionit Dixhital

☐ I ulët ☐ Mesatar ☒ I lartë

Justifikim:

Koncepti integron rrëfim interaktiv të historive, narracion multimedial dhe eksplorim pjesëmarrës, duke ofruar një qasje inovative ndaj komunikimit të trashëgimisë jomateriale.

6. PËRAFRIMI ME TRANZICIONIN E DYFISHTË**6.1 Tranzicioni Dixhital**

Koncepti mbështet tranzicionin dixhital duke prezantuar një mjedis të strukturuar narrativ dixhital, i cili zgjeron aksesin të trashëgimia kulturore përtej hapësirës fizike të muzeut.

6.2 Qëndrueshmëria dhe Gjithëpërfshirja

Projekti promovon qëndrueshmërinë duke u fokusuar te vazhdimësia kulturore dhe jo te prodhimi material, si dhe gjithëpërfshirjen duke nxjerrë në plan të parë njohuritë femërore dhe duke ofruar përmbajtje të aksesueshme dhe shumëgjuhëshe.

7. NDIKIMI I PRITSHËM**7.1 Ndikimi Kulturor**

Rritje e ndërgjegjësimit dhe vlerësimit për trashëgiminë kulturore jomateriale dhe traditat e mjeshtërisë femërore.

7.2 Ndikimi Shoqëror

Forcim i lidhjes midis brezave dhe përforcim i identitetit kulturor lokal.

7.3 Ndikimi Arsimor

Mbështetje për të nxënit përmes përvojës, arsimin e bazuar në rrëfimin e historive dhe shkrim-leximin për trashëgiminë.

8. KOHERENCA DHE FIZIBILITETI**8.1 Koherenca me Kontekstin**

Koncepti është koherent me misionin e muzeut dhe i përgjigjet nevojës së tij për strategji inovative dhe me kosto të ulët të angazhimit dixhital.

8.2 Konsiderata mbi Fizibilitetin

Projekti është i realizueshëm duke përdorur aftësitë ekzistuese dixhitale të zhvilluara gjatë moduleve të TIK-ut dhe mbështetet në teknologji të shkallëzueshme që nuk kërkojnë infrastrukturë të avancuar.

9. REFLEKTIMI PËRFUNDIMTAR

Vlera e shtuar e këtij koncepti qëndron në aftësinë e tij për ta transformuar trashëgiminë jomateriale në një përvojë të gjallë, pjesëmarrëse dhe emocionalisht angazhuese, duke shkuar përtej dokumentimit statik drejt ndërveprimit kulturor kuptimplotë.

5.4.4. Prototipi dixhital ose i gamifikuar

Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar është një produkt i detyrueshëm për dorëzim, sepse shënon momentin në të cilin studentët kalojnë nga interpretimi dhe vizioni të **krijimi përmes përvojës**. Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, prototipizimi nuk trajtohet si një hap thjesht teknik dhe as si prodhimi i një artefakti përfundimtar të përpunuar. Përkundrazi, ai kuptohet si një **tranzicion pedagogjik**: studentët mësojnë ta transformojnë kuptimin kulturor në një përvojë interaktive dhe të testojnë nëse supozimet e tyre konceptuale funksionojnë realisht kur përkthehen në një formë konkrete dixhitale.

Nga pikëpamja arsimore, prototipi vepron si një **ndërmjetësues material i të nxënit**. Ai u mundëson studentëve të nxjerrin jashtë subjektit ide që fillimisht janë abstrakte—si vlera kulturore, synimi narrativ, kuptimi simbolik ose strategjitë e angazhimit—në një artefakt që mund të eksplorohet, diskutohet, sfidohet dhe përmirësohet. Në këtë kuptim, prototipizimi bëhet një mjet për të menduar: ai u mundëson studentëve të “shohin” dhe të “prekin” logjikën e konceptit të tyre, duke identifikuar mospërputhje, boshllëqe ose mundësi për rafinim që nuk mund të dalin lehtësisht vetëm përmes dokumenteve të shkruara.

Prandaj, një qëllim kyç i këtij produkti për dorëzim është të mbështesë të **nxënit duke bërë dhe eksperimentimin reflektues**. Prototipi e bën të mundur adoptimin e një mendësie iterative: studentët inkurajohen të ndërtojnë një version të parë, të vëzhgojnë si funksionon (edhe në mënyrë informale), të mbledhin feedback dhe ta rafinojnë gradualisht. Kjo qasje e zhvendos theksin nga përsosmëria drejt **cilësisë së procesit**, duke kultivuar tolerancën ndaj paqartësisë, krijimtarinë nën kufizime dhe hapjen ndaj rishikimit—kompetenca që janë thelbësore në kontekste kulturore të orientuara drejt inovacionit.

Brenda të nxënit e bazuar në Punë, prototipi luan gjithashtu një rol të rëndësishëm si artefakt që lidh mjedisin e të nxënit me realitetin organizativ dhe profesional të **sektorit ICC**. Organizatat kulturore dhe krijuese shpesh kanë nevojë për zgjidhje që janë të realizueshme, të përshtatshme dhe me në qendër përdoruesin, edhe kur burimet janë të kufizuara. Duke prodhuar një prototip, studentët mësojnë të punojnë me kufizimet tipike të organizatave kulturore—kohë, buxhet, aftësi, infrastruktura—dhe t’i shndërrojnë këto kufizime në parametra dizajni dhe jo në pengesa. Prandaj, ky produkt për dorëzim i trajton studentët t’i qasen inovacionit kulturor jo si një ushtrim abstrakt, por si një **praktikë të ndjeshme ndaj kontekstit**, të bazuar në nevoja dhe kushte reale.

Për më tepër, Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar ka vlerë arsimore sepse u kërkon studentëve të integrojnë në mënyrë koherente kompetenca të shumta. Prototipizimi përfshin interpretimin kulturor, zgjedhjet narrative, dizajnin bazë të ndërveprimit, konsideratat mbi lehtësinë e përdorimit dhe përzgjedhjen e përgjegjshme të teknologjive. Edhe kur mjetet janë të thjeshta dhe falas, studentët duhet të vendosin çfarë të prioritojnë, çfarë të mbajnë thelbësore dhe si të komunikojnë kuptimin kulturor përmes ndërfaqes, ndërveprimit dhe udhëtimit të përdoruesit. Kjo forcon mendimin strategjik dhe i ndihmon studentët të zhvillojnë ndërgjegjësimin se inovacioni dixhital nuk ka të bëjë me shtimin e veçorive, por me projektimin e **përvojave kuptimplota**.

Në përputhje me qasjen e coaching-ut të bazuar në art, prototipi kuptohet gjithashtu si rezultat i një procesi krijues ku burimet artistike funksionojnë si katalizatorë të ideimit dhe krijimit të kuptimit. Puna krijuese e zhvilluar në fazat e mëparshme—përmes metaforave, rrëfimit të historive, kolazhit, hartëzimit vizual ose ushtrimeve të trupëzuara—nuk mbetet një “moment krijues” i veçantë, por përkthehet në vendime dizajni që formësojnë prototipin. Kjo vazhdimësi është thelbësore: prototipi duhet të mishërojë një zë të caktuar narrativ, një kornizë simbolike dhe një logjikë përvojësore që pasqyrojnë aset kulturor dhe qasjen interpretuese të studentëve. Në këtë kuptim, prototipizimi bëhet një formë e **ndërmjetësimit artistik të aplikuar**.

Së fundi, ky produkt për dorëzim mbështet objektivat më të gjera të projektit që lidhen me **tranzicionin e dyfishtë** dhe gjithëpërfshirjen. Duke zhvilluar prototipe me mjete të aksesueshme, studentët fitojnë besim në përdorimin e mjediseve dixhitale si hapësira shprehjeje dhe inovacioni, duke mbështetur pozicionimin e tyre në trajektoret STEAM. Në të njëjtën kohë, prototipi i inkurajon studentët ta konsiderojnë gjithëpërfshirjen, aksesueshmërinë dhe qëndrueshmërinë si pjesë përbërëse të procesit të dizajnit, dhe jo si shtesa opsionale. Edhe një prototip i thjeshtë mund të demonstrojë zgjedhje të përgjegjshme dizajni—për shembull, përmes narrativave gjithëpërfshirëse, modeleve të aksesueshme të ndërveprimit, formateve dixhitale me ndikim të ulët ose pjesëmarrjes së orientuar drejt komunitetit.

Në përgjithësi, qëllimi i Prototipit Dixhital ose të Gamifikuar është t'u mundësojë studentëve të demonstrojnë se mund ta përkthejnë analizën dhe konceptin në një zgjidhje dixhitale fillestare, por kuptimplotë, duke zhvilluar njëkohësisht kompetenca profesionale dhe transversale përmes një procesi iterativ, reflektues dhe krijues. Ai funksionon si **artefakti të nxëni** dhe si **mjet komunikimi**, duke u mundësuar studentëve, mësimdhënësve dhe palëve të interesit të ndajnë një përfaqësim të prekshëm të potencialit të projektit dhe të vlerësojnë relevancën kulturore, fizibilitetin dhe vlerën me në qendër përdoruesin përpara kalimit të dokumentimi dhe prezantimi përfundimtar.

Koherenca me Produktet e Mëparshme për Dorëzim

Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar nuk duhet kuptuar si një ushtrim teknik i izoluar dhe as si një produkt i zhvilluar në mënyrë të pavarur nga rrugëtimi i të nxënit i përfunduar në fazat e mëparshme. Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, prototipi përfaqëson materializimin konkret të një procesi progresiv të të kuptuarit, interpretimit dhe transformimit të një konteksti kulturor. Për këtë arsye, cilësia dhe efektiviteti i tij varen në masë të madhe nga shkalla e koherencës që ai demonstroi me produktet paraprake për dorëzim: Fletën e Asetit Kulturor, Analizën As-Is/To-Be dhe Dokumentin e Konceptit. Me fjalë të tjera, një prototip konsiderohet i suksesshëm jo për shkak të sofistikimit të tij teknik, por sepse është i bazuar, i justifikuar dhe i lidhur logjikisht me punën analitike dhe konceptuale të kryer më parë.

Së pari, koherenca me Fletën e Asetit Kulturor lidhet me identitetin kulturor të projektit. Prototipi duhet të tregojë qartë se është zhvilluar rreth një asemi kulturor të mirëidentifikuar dhe të mirëkuptuar. Aseti nuk duhet të trajtohet thjesht si përmbajtje informative ose si sfond dekorativ, por si elementi kulturor qendror që formëson kuptimin dhe qëllimin e përvojës dixhitale. Pritet që prototipi të pasqyrojë vlerën kulturore, simbolike dhe shoqërore të asetit, duke respektuar specifikën e tij dhe duke shmangur interpretime reduktuese ose sipërfaqësore. Në këtë kuptim, Fleta e Asetit Kulturor ofron matricën kulturore të projektit: prototipi duhet t'u mundësojë përdoruesve të perceptojnë atë që e bën atë aset kuptimplotë, autentik dhe relevant brenda komunitetit ose ekosistemit të tij kulturor.

Së dyti, koherenca me Analizën As-Is/To-Be lidhet me dimensionin strategjik dhe kontekstual të projektit. Prototipi zhvillohet si përgjigje ndaj një konteksti real organizativ, kulturor ose territorial, të karakterizuar nga kufizime specifike, burime të disponueshme, praktika ekzistuese dhe audienca të identifikueshme. Rrjedhimisht, prototipi duhet të adresojë qartë nevojat, çështjet kritike dhe mundësitë e identifikuar gjatë analizës As-Is. Për shembull, nëse angazhimi i ulët i audiencave më të reja doli si çështje kyçe, prototipi duhet të përfshijë zgjedhje të ndërveprimit dhe të përvojës së përdoruesit që synojnë rritjen e angazhimit; nëse analiza nxori në pah një nivel të ulët të maturisë dixhitale brenda organizatës, prototipi duhet të adoptojë zgjidhje teknologjike realiste dhe të qëndrueshme, dhe jo zgjidhje tepër komplekse ose që kërkojnë shumë burime; nëse aset i kulturor është jomaterial dhe rrezikon të humbasë për shkak të ndërprerjes ndërbrezore, prototipi duhet ta përkthejë këtë sfidë në një strategji narrative, pjesëmarrëse ose përvojësore që e bën trashëgiminë të aksesueshme pa e banalizuar atë.

Vizioni To-Be luan një rol veçanërisht të rëndësishëm në këtë drejtim, pasi ofron orientimin strategjik për prototipin. Zgjidhja dixhitale duhet ta mishërojë këtë skenar të dëshiruar të së ardhmes në një mënyrë të dallueshme, duke

demonstruar se si përvoja e propozuar kontribuon në transformimin e aksesit, pjesëmarrjes ose interpretimit kulturor drejt një modeli më gjithëpërfshirës, dixhital dhe të qëndrueshëm. Nga kjo perspektivë, koherenca nuk është thjesht teknike, por thelbësisht konceptuale dhe logjike: çdo zgjedhje dizajni—qoftë e lidhur me formatin, mjetet, mekanizmat e ndërveprimit ose stilin e komunikimit—duhet të jetë e gjurmueshme te një nevojë ose mundësi e identifikuar në analizë dhe e përfruar me transformimin e parashikuar.

Së fundi, koherenca me Dokumentin e Konceptit lidhet me dimensionin krijues dhe të dizajnit të projektit. Prototipi përfaqëson rezultatin operacional të konceptit dhe, për këtë arsye, duhet të pasqyrojë me besnikëri idenë e tij qendrore, strukturën narrative, metaforën ose kornizën artistike. Nëse koncepti përcakton një përvojë narrative ose eksploruese, prototipi duhet ta bëjë të prekshme këtë përvojë përmes dizajnit të ndërveprimit; nëse koncepti bazohet në një metaforë udhëzuese (për shembull, “tezgjahu si rrëfimtar”), kjo metaforë duhet të bëhet e perceptueshme përmes mekanikave të lojës, shtigjeve të përdoruesit, gjuhës vizuale ose strukturës së përgjithshme të përvojës dixhitale. Dokumenti i Konceptit përcakton gjithashtu elemente kyçe si përdoruesit e synuar, udhëtimi i përdoruesit, objektivat kulturore dhe ndikimi i pritshëm, të cilat duhet të jenë të verifikueshme—të paktën në nivel paraprak—përmes ndërveprimit me prototipin.

Në përmbledhje, koherenca me produktet e mëparshme për dorëzim funksionon si kriter cilësie transversal, i cili siguron që prototipi të mos jetë një artefakt i improvizuar, por një zgjidhje dixhitale e informuar kulturalisht, e bazuar strategjikisht dhe e qëndrueshme nga pikëpamja konceptuale. Ky aspekt është veçanërisht i rëndësishëm brenda Industrive Kulturore dhe Krijuese, ku inovacioni efektiv nuk varet kryesisht nga adoptimi i teknologjive të avancuara, por nga aftësia për të projektuar përvoja dixhitale që janë kuptimplota për kontekstin e tyre, respektojnë identitetin kulturor dhe janë të afta të gjenerojnë vlerë reale për përdoruesit, organizatat dhe komunitetet.

Natyra e Prototipit

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, prototipi duhet kuptuar si një përfrim i qëllimshëm i zgjidhjes përfundimtare dhe jo si një produkt dixhital i përfunduar. Roli i tij është ta bëjë konceptin të përjetueshëm dhe, për rrjedhojë, të diskutueshëm: ai u lejon studentëve, mësimdhënësve dhe—kur është e mundur—palëve të interesit të ICC-së të shohin, të provojnë, të vënë në pikëpyetje dhe të rafinojnë atë që është imagjinuar në Dokumentin e Konceptit, në lidhje të drejtpërdrejtë me evidencat e mbledhura përmes Fletës së Asetit Kulturor dhe Analizës As-Is/To-Be.

Në këtë kuptim, një prototip nuk është kryesisht një moment kyç teknik; ai është një test kulturor dhe përvojësor. Ai demonstroi se si mund të funksionojë në praktikë zgjidhja e propozuar, çfarë lloj ndërveprimi mundëson dhe nëse e përkthen në mënyrë kuptimplote vlerën kulturore në një përvojë dixhitale me në qendër përdoruesin. Kjo është veçanërisht e rëndësishme në kontekste kulturore, ku “suksesi” i një ndërhyrjeje nuk varet vetëm nga funksionaliteti, por edhe nga fakti nëse ajo gjeneron angazhim, të kuptuar, rezonancë emocionale dhe përfaqësim etik kulturor.

Prototipizimi si spektër: nga koncepti te përvoja

Natyra e Prototipit përshkruhet më së miri si një spektër i besnikërisë dhe funksionalitetit. Studentët mund të krijojnë prototipe që variojnë nga përfaqësime me besnikëri të ulët të një ndërveprimi deri te përvoja funksionale me besnikëri mesatare. Zgjedhja e nivelit të përshtatshëm varet nga koha, aftësitë e disponueshme, aksesueshmëria e mjeteve dhe matura e konceptit—dhe jo nga pritshmëria për kompleksitet teknologjik.

- Një prototip me besnikëri të ulët mund ta simulojë përvojën përmes ekraneve të klikueshme, skenareve, ndërveprimeve të skriptuara ose slajdeve interaktive. Ai ndihmon në testimin e strukturës narrative, rrjedhës së përdoruesit, qartësisë së komunikimit dhe mekanikave bazë të angazhimit, pa kërkuar zhvillim të plotë.

- Një prototip me besnikëri mesatare mund të përfshijë ndërveprime funksionale, mekanika të kufizuara loje, rrjedha bazë dialogu me IA ose një pjesë të vogël të një mjedisi gjithëpërfshirës. Ai është i përshtatshëm kur studentët mund të zbatojnë veçori qendrore për të eksploruar lehtësinë e përdorimit, kënaqësinë dhe koherencën me skenarin To-Be.

Në të dy rastet, prototipi konsiderohet i suksesshëm kur e bën konceptin të testueshëm dhe mundëson feedback që mund të përfshihet në iteracion.

Çfarë duhet të “provojë” prototipi

Në vend që të “provojë” zotërim teknik, prototipi duhet të ofrojë evidenca se koncepti i projektit është i realizueshëm dhe kuptimplotë, duke demonstruar, minimalisht, aspektet e mëposhtme:

1. Logjika e ndërmjetësimit kulturor

Prototipi duhet të tregojë se si komunikohet vlera kulturore: përmes kornizimit narrativ, zgjedhjeve interpretuese, nxitjeve interaktive, gjuhës vizuale, tingullit ose elementeve pjesëmarrëse. Ai duhet të bëjë të qartë çfarë transmetohet (njohuri, kujtesë, identitet, praktikë, emocion) dhe pse formati i zgjedhur është i përshtatshëm për atë aset.

2. Përvoja dhe angazhimi i përdoruesit

Prototipi duhet të demonstrojë çfarë bën, ndien dhe mëson përdoruesi. Kjo përfshin rrjedhën e ndërveprimit (pika e hyrjes, progresioni, përfundimi), llojin e angazhimit (eksplorim, sfidë, zbulim, reflektim, bashkë-krijim) dhe rezultatin e synuar (kureshti, të kuptuar, lidhje, fuqizim).

3. Koherenca me rrugën As-Is/To-Be

Prototipi duhet t’u përgjigjet në mënyrë të dukshme çështjeve kritike të identifikuar në analizën As-Is—si aksesueshmëria e kufizuar, angazhimi i ulët i audiencave më të reja, prania e dobët dixhitale ose nën-përfaqësimi i disa narrativave—dhe të mishërojë vizionin To-Be duke ofruar një përmirësim të besueshëm në përvojën, arritjen ose ndikimin e asetit kulturor.

4. Një “mekanikë bërthamë” e qartë dhe e qëndrueshme

Edhe kur zgjidhja nuk është lojë, prototipi duhet të qartësojë mekanizmin qendror që nxit ndërveprimin. Në zgjidhjet e gamifikuara, kjo mund të jetë një mision, një sfidë, një koleksion ose një cikël feedback-u. Në prototipet narrative, kjo mund të jetë zgjedhje me degëzime, zhbllokim historik ose eksplorim i një shtegu hapësinor. Kërkesa kyçe është që mekanika të mbështesë synimin kulturor dhe jo të shpërqendrojë prej tij.

Formatet e pranueshme të prototipit në projektet e inovacionit kulturor

Duke qenë se inovacioni kulturor mund të marrë shumë forma, disa lloje prototipesh konsiderohen të vlefshme, me kusht që të jenë koherente me konceptin dhe mjaftueshëm të testueshme. Formatet e mëposhtme janë veçanërisht relevante për seancat laboratorike të orientuara drejt ICC-së:

- Prototip interaktiv UX (simulim i ndërfaqes së klikueshme)
I përshtatshëm për koncepte si aplikacione muzeale, arkiva dixhitale, platforma shërbimesh kulturore ose përvoja vizitorësh. Këto prototipe testojnë navigimin, qartësinë, aksesueshmërinë dhe sekuencat e ndërveprimit (p.sh., rezervimi, rrugët e zbulimit, interpretimi i objekteve, detyrat arsimore).
- Prototip narrativ (rrëfim interaktiv i historive ose histori me degëzime)

Shumë relevant për trashëgiminë jomateriale, traditat gojore, mitet dhe asetet e bazuara në kujtesë. Ky lloj prototipi eksploron zërin, tonin, strukturën narrative, agjencinë e përdoruesit dhe angazhimin emocional. Ai është veçanërisht efektiv kur koncepti synon t'u "japë zë" komuniteteve ose të rikuadrojë narrativat kulturore në mënyrë gjithëpërfshirëse.

- Mikro-përvojë e gamifikuar (skenar i shkurtër i luajtshëm)
Një përvojë kompakte e projektuar për të testuar një ose dy mekanika loje të përafruara me të nxënit ose eksplorimin kulturor—si një mision i shkurtër, një gjëzë, një gjueti objektesh ose një skenar i bazuar në vendime. Ky format është ideal për iteracion të shpejtë dhe testim me përdorues gjatë punësorive.
- Prototip gjithëpërfshirës ose hapësinor (skenë 3D ose mjedis XR)
I përshtatshëm kur vizioni To-Be mbështetet te hapësira, trupëzimi dhe përvoja e vendosur në kontekst (p.sh., rindërtimi i një siti trashëgimie, krijimi i një salle ekspozite virtuale ose mundësia e eksplorimit të trupëzuar). Edhe një dhomë e vetme ose një rrugë e shkurtër mund të jetë e mjaftueshme nëse komunikon përvojën e synuar.
- Prototip bisedor (chatbot i skriptuar ose simulim dialogu)
Veçanërisht relevant për udhëzues interpretues, shoqërues kulturorë ose asistentë arsimorë. Prototipi mund të jetë një rrjedhë e strukturuar bisede me një grup të vogël të dhënash me përmbajtje të kurrës, duke mundësuar testimin e tonit, gjithëpërfshirjes, saktësisë interpretuese dhe besimit të përdoruesit.

Në mënyrë thelbësore, formati i zgjedhur duhet të përputhet me natyrën e asetit kulturor dhe nevojën e identifikuar. Për shembull, një praktikë e trashëgimisë jomateriale mund të përfitojë më shumë nga prototipet narrative dhe pjesëmarrëse sesa nga ndërfaqet thjesht informative; në të kundërt, një sfidë shërbimi muzeal mund të kërkojë një fokus më të fortë të UX dhe aksesueshmëria.

Prototipizimi si iteracion dhe reflektim

Në Mësimdhënien e Frymëzuar nga Arti, prototipizimi nuk është një moment i vetëm prodhimi, por një cikël reflektues iterativ. Studentët inkurajohen të ndërtojnë shpejt, të testojnë herët dhe të rafinojnë mbi bazën e feedback-ut. Kjo përputhet me qasjen më të gjerë të coaching-ut dhe atë të bazuar në art, ku të nxënit zhvillohet përmes eksperimentimit, vëzhgimit dhe risemantizimit.

Iteracioni mund të përfshijë përshtatjen e metaforës narrative, thjeshtimin e mekanikave, përmirësimin e gjithëpërfshirjes, rafinimin e gjuhës ose riekulibrimin e marrëdhënies midis risisë dixhitale dhe qartësisë kulturore. Një prototip që ndryshon ndjeshëm përmes feedback-ut nuk është dështim; ai është evidencë e të nxënit kuptimplotë dhe e përgjigjes ndaj kontekstit.

Fizibiliteti dhe dizajni i përgjegjshëm

Së fundi, Natyra e Prototipit duhet të jetë realiste në raport me kufizimet e konteksteve ICC. Shumë organizata kulturore veprojnë me buxhete të kufizuara, ekipe të vogla dhe nivele të ndryshme maturie dixhitale. Për këtë arsye, prototipet duhet të favorizojnë qasje të lehta, të aksesueshme dhe të shkallëzueshme, duke demonstruar se inovacioni mund të jetë kuptimplotë pa qenë teknologjikisht i tepruar.

Në të njëjtën kohë, studentët duhet të udhëzohen të adoptojnë një qasje të përgjegjshme ndaj përfaqësimit kulturor. Prototipet duhet të shmangin thjeshtimin kulturor, rrëfimin stereotipik të historive ose narrativat shfrytëzuese. Ato duhet të demonstrojnë respekt për asetin kulturor, të njohin perspektivat e komunitetit kur është e zbatueshme dhe të reflektojnë mbi gjithëpërfshirjen dhe aksesueshmërinë si parime përbërëse të dizajnit, dhe jo si shtesa opsionale.

Në përmbledhje, prototipi është një instrument të nxëni, një test i ndërmjetësimit kulturor dhe një artefakt komunikimi. Vlera e tij qëndron në bërjen e konceptit të prekshëm, mundësimin e feedback-ut dhe rafinimit, si dhe sigurimin që ambicia kulturore e projektit të përkthehet në një përvojë koherente, angazhuese dhe të realizueshme brenda mjediseve reale ICC.

Mjete të rekomanduara falas dhe të aksesueshme

Përzgjedhja e mjetit “të duhur” për një **Prototip Dixhital ose të Gamifikuar** ka të bëjë më pak me sofistikimin teknik dhe më shumë me **përshtatshmërinë për qëllimin**: mjeti duhet t’i ndihmojë studentët ta bëjnë konceptin të *testueshëm* (A mund ta kuptojnë përdoruesit? A është angazhues? A e respekton asetin kulturor?), duke mbetur njëkohësisht realist në raport me kohën, aftësitë dhe pajisjet e disponueshme. Në qasjen e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, mjetet nuk janë neutrale: ato formësojnë narrativën, modelin e ndërveprimit dhe madje llojin e kuptimit kulturor që mund të shprehet. Për këtë arsye, mësuesit inkurajohen ta përkufizojnë zgjedhjen e mjeteve si një **vendim dizajni**, të lidhur në mënyrë të qartë me Koncept Dokumentin dhe nevojat që dalin nga Analiza As-Is/To-Be Analysis.

Më poshtë paraqitet një grup i kuruar mjeteve të përdorura gjerësisht, të cilat zakonisht janë të disponueshme në një nivel falas dhe janë veçanërisht të përshtatshme për prototipe të thjeshta kulturore të prodhuara gjatë seanceve laboratorike. Përshkrimet fokusohen te: çfarë mundëson mjeti, pse i përshtatet inovacionit kulturor dhe si mund të duket një prototip “i mirë” studentor.

1. Prototipizimi i ndërfaqes dhe UX

Më i përshtatshëm kur koncepti kërkon një udhëtim të qartë përdoruesi (p.sh., një udhëzues dixhital, një arkiv interaktiv, një aplikacion shërbimi kulturor), dhe studentët duhet të testojnë navigimin, paraqitjen dhe logjikën e ndërveprimit pa kodim.

Figma (niveli falas)

Figma është një zgjedhje e shkëlqyer për ta shndërruar Dokumentin e Konceptit në një **përvojë përdoruesi të klikueshme**. Studentët mund të prototipizojnë ekrane, të përcaktojnë rrjedha përdoruesi dhe të simulojnë ndërveprime përmes hotspot-eve. Në kontekste kulturore, Figma funksionon veçanërisht mirë për:

- “mikro-aplikacione” muzeale ose të trashëgimisë (faqja kryesore → harta → faqja e objektit → historia → kuizi);
- katalogë interaktivë (filtro, shfleto, ruaj të preferuarat);
- ndërfaqe gjithëpërfshirëse (variante me kontrast të lartë, mënyra me gjuhë të thjeshtuar, shtigje alternative).

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një prototip i klikueshëm me 10–15 ekrane për një “shoqërues dixhital” që i udhëzon vizitorët përmes një tradite lokale, duke përdorur tekste të shkurtra, fragmente audio dhe një strukturë mini-misioni.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai i shtyn studentët të jenë të saktë lidhur me atë se kush janë përdoruesit, çfarë bëjnë dhe pse ka rëndësi çdo ndërveprim—pa u bllokuar nga programimi.

Canva (niveli falas)

Canva shpesh nënvlerësohet për prototipizim, megjithatë është jashtëzakonisht efektiv për prodhimin e një “pakete prototipi” koherente dhe vizualisht të lexueshme kur studentët kanë pak kohë. Ai mbështet:

- makete ndërfaqesh (statike, por të përpunuara);
- prezantime interaktive (rrëfim bazë me klikime);
- produkte në stil mediash sociale (të dobishme për prototipe komunikimi ICC).

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një “eksponatë dixhitale” e strukturuar si një sekuencë panelesh interaktive: hyrje → konteksti i asetit kulturor → fragmente historish → pika zgjedhjeje të përdoruesit → thirrje për pjesëmarrje.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai i jep përparësi qartësisë, narrativës dhe koherencës vizuale—kompetenca kyçe për inovacionin ICC.

2. Rrëfimi interaktiv i historive dhe narrativat me degëzime

Më i përshtatshëm kur aset i kulturor komunikohet më mirë përmes **zgjedhjeve, perspektivave dhe eksplorimit narrativ** (mite, tradita gojore, biografi, rituale, rrugë kujtese).

Twine (me kod burim të hapur)

Twine është ideal për krijimin e **historive jolineare** ku përdoruesit bëjnë zgjedhje dhe zbulojnë përmbajtje në mënyrë progresive. Ai është veçanërisht relevant për trashëgiminë jomateriale sepse mbështet:

- këndvështrime të shumta (p.sh., “artizania”, “nxënësi”, “vizitori”);
- dilema morale dhe interpretim kulturor (çfarë ruani, çfarë transformoni?);
- riluajtshmëri (përdoruesit rikthehen për të eksploruar shtigje alternative).

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një histori me degëzime prej 12–20 pasazhesh, ku përdoruesi “zhbllokon” fragmente të historisë gojore duke bërë zgjedhje interpretuese, me fragmente të shkurtra audio ose imazhe të integruara.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai integron natyrshëm dizajnin narrativ, krijimin e kuptimit kulturor dhe agjencinë e përdoruesit—pa kërkuar aftësi teknike komplekse.

Genially (niveli falas)

Genially është një opsion praktik për ndërtimin e **mikro-përvojave kulturore interaktive**: harta të klikueshme, linja kohore, hotspot-e, kuize, faqe në stil escape-room. Ai është veçanërisht i përshtatshëm kur prototipi duhet të shfaqet shpejt dhe të testohet në klasë.

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një hartë interaktive e një qendre historike me pika të klikueshme: çdo pikë hap një mini-histori dhe një sfidë (gjëzë, kuiz, “gjej simbolin”), duke përfunduar me një nxitje reflektuese.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai e bën të lehtë prototipizimin e mekanizmave të angazhimit (mikro-gamifikim), duke ruajtur fokusin te përmbajtja kulturore.

3. Krijimi i lojërave të thjeshta pa kodim të rëndë

Më i përshtatshëm kur koncepti kërkon logjikë bazë loje (pikë, nivele, objekte të koleksionueshme, rregulla të thjeshta), por studentët kanë nevojë për një prag të ulët hyrjeje.

Scratch (falas)

Scratch është i shkëlqyer për lojëra kulturore të nivelit fillestar, veçanërisht kur qëllimi është prototipizimi i mekanikave dhe jo dorëzimi i një produkti komercial të përpunuar. Ai mbështet:

- mini-lojëra (përputhje, kohëzim, mbledhje);
- dialogë interaktivë (rrëfim historik i bazuar në personazhe);
- simulime bazë (skenarë kulturorë shkallë-pasoje).

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një lojë e shkurtër ku përdoruesit mbledhin “fragmente kujtese” (audio/tekst) nga një grup objektesh kulturore, duke fituar distinktivë për përfundimin e detyrave interpretuese.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Scratch e bën logjikën e lojës të dukshme, duke i ndihmuar studentët të reflektojnë mbi mënyrën se si rregullat formësojnë të nxënësit dhe angazhimin.

GDevelop (niveli falas)

GDevelop është një motor pa kodim/me pak kodim, i përshtatshëm për **lojëra 2D** me më shumë fleksibilitet sesa Scratch. Ai është i dobishëm kur studentët dëshirojnë:

- një ndjesi më “të ngjashme me lojën” (menu, skena, përplasje);
- inventarë të thjeshtë dhe logjikë misioni;
- versione të eksportueshme (në varësi të rrjedhës së zgjedhur të punës).

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një eksplorim narrativ 2D ku përdoruesi ecën nëpër një hapësirë dhe aktivizon histori në vendndodhje të caktuara, duke përfunduar detyra të vogla për të zhbllokuar një njohuri përfundimtare kulturore.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai u mundëson studentëve të eksperimentojnë me strukturën e lojës, duke ruajtur njëkohësisht fokusin te narrativa kulturore dhe UX.

4. Prototipizimi gjithëpërfshirës dhe hapësinor

Më i përshtatshëm kur koncepti synon të krijojë prani dhe përvojë të vendosur në kontekst (vizitë virtuale, hapësirë e rindërtuar, rrëfim gjithëpërfshirës i historive), por projekti mbetet “i lehtë”.

CoSpaces Edu (niveli falas)

CoSpaces e bën relativisht të lehtë krijimin e **mjedisve të thjeshta 3D** me elemente interaktive. Ai është veçanërisht i dobishëm për:

- skena të vogla virtuale (një punëtori, një mjedis rituali, një dhomë historike);
- rrëfim historik i bazuar në objekte (kliko një artefakt → dëgjo një histori);
- eksplorim të udhëzuar (shteg i strukturuar vizitori).

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një “dhomë kujtese” 3D ku çdo objekt aktivizon një histori të shkurtër dhe përdoruesi përfundon një mision reflektues (p.sh., “identifikoni vlerat që mbart kjo traditë”).

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai mbështet të menduarit hapësinor dhe të kuptuarit e trupëzuar të kulturës—në përputhje të lartë me qasjet e bazuara në art.

Mozilla Hubs (falas)

Mozilla Hubs mbështet **hapësira virtuale me shumë përdorues**, të dobishme për skenarë kulturorë pjesëmarrës: hapje ekspozite virtuale, event kolektiv i rrëfimit të historive ose seancë bashkë-krijimi me palë të interesit.

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një dhomë virtuale ku vizitorët lëvizin midis “stacioneve të historive”, duke lënë mesazhe ose zgjedhje që bëhen pjesë e narrativës në zhvillim të ekspozitës.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai prezanton dimensionin social të kulturës dixhitale: pjesëmarrjen, bashkëpraninë dhe ndërtimin e komunitetit.

5. Përvoja kulturore të bazuara në vendndodhje

Më i përshtatshëm kur aset kulturore lidhet me një territor dhe prototipi duhet të lidhë trashëgiminë me vendin (rrugë, histori lagjesh, mite lokale).

Google My Maps (falas)

My Maps është një mjet i drejtpërdrejtë për prototipizimin e rrugëve kulturore dhe shtresave të rrëfimit të historive mbi harta. Studentët mund të shtojnë pika, imazhe, tekste të shkurtra dhe rrugë tematike.

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një “shëtitje e trashëgimisë së grave” ku çdo ndalesë përfshin një histori, një pyetje dhe një detyrë të vogël (p.sh., “fotografoni një simbol dhe krahasojeni me arkivin”).

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai mbështet kontekstualizimin dhe e lidh kuptimin kulturor me mjediset e jetuara—në përputhje të lartë me logjikat e NBP.

Actionbound (planet falas/arsimore ndryshojnë)

Actionbound përdoret gjerësisht për **gjueti objektësh** dhe misione arsimore. Edhe kur versioni plotësisht falas është i kufizuar, ai mbetet një referencë e fortë për prototipe të thjeshta kulturore “të bazuara në misione”.

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një mision i bazuar në rrugë: skano një kod QR → dëgjo një dëshmi → përgjigju një gjëze → zhblloko vendndodhjen tjetër.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Ai e bën gamifikimin konkret: detyrat, progresionin, feedback-un dhe objektivat e të nxënës.

6. Kuize, mikromësim dhe gamifikim i lehtë

Më i përshtatshëm kur studentët kanë nevojë për prototipizim të shpejtë të veçorive të “të nxënës lozonjar” (kuize, pyetje me degëzime, feedback i menjëhershëm), shpesh të dobishme për shërbimet arsimore muzeale.

Google Forms (falas)

Google Forms mund të përdoret në mënyrë krijuese për **narrativa me degëzime**, kuize dhe pemë të thjeshta vendimmarrjeje. Ai është veçanërisht i dobishëm si “prototip minimal i realizueshëm” për testimin e përmbajtjes dhe rrjedhës.

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një histori kulturore me degëzime “zgjidh shtegun tënd”: çdo përgjigje çon në një bllok tjetër përmbajtjeje, duke përfunduar me një njohuri të personalizuar kulturore.

Pse është i fortë pedagogjikisht:

Është i aksesueshëm, i shpejtë dhe mundëson testim të menjëhershëm me përdorues—ideal për punë laboratorike iterative.

Kahoot! (niveli falas)

Kahoot është efektiv për testimin e shpejtë të angazhimit dhe të kuptuarit. Ai nuk është platformë e plotë prototipizimi, por është i dobishëm kur koncepti përfshin **rezultate të të nxënës**.

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një kuiz live i përdorur si pjesë e një përvoje muzeale, ku pyetjet formulohen si nxitje interpretuese dhe jo si teste faktesh.

7. Prodhimi i audios, videos dhe mikro-përmbajtjes

Më i përshtatshëm kur prototipi ka nevojë për “materiale” kulturore (zëra, kolona zanore, narrativa të shkurtra video) për të komunikuar në mënyrë efektive trashëgiminë jomateriale.

Audacity (falas, me kodburim të hapur)

Audacity mbështet montazhin bazë audio: pastrimin e regjistrimeve, prerjen e intervistave, ndërtimin e kolonave zanore. Kjo është thelbësore për prototipet e trashëgimisë jomateriale, ku **zëri dhe tingulli** mbartin kuptim kulturor.

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një grup prej 8–10 fragmentesh audio (30–60 sekonda secili) të integruara në një narrativë Twine ose Genially.

CapCut (niveli falas)

CapCut është i dobishëm për prodhim të shpejtë videosh të shkurtra (rrëfim social i historive, mikro-dokumentarë). Ai mund të mbështesë prototipe të orientuara drejt ICC-së që përfshijnë përmbajtje promocionale ose arsimore.

Si mund të jetë një prototip i thjeshtë kulturor:

Një “teaser trashëgimie” 60–90 sekonda që prezanton asetin kulturor dhe fton pjesëmarrje në përvojën dixhitale.

Projektet e përqendruara te **përvojat e realitetit të shtuar** për rituale tradicionale synojnë të mbivendosin narrativa, simbole ose udhëzime dixhitale mbi mjedise fizike. Fokusi nuk është zhvillimi AR fotorealit, por **ndërmjetësimi kontekstual, rrëfimi i historive dhe shtresëzimi përvojësor**.

Mjete të tilla si **Adobe Aero** u mundësojnë studentëve të krijojnë përvoja AR të bazuara në markerë ose sipërfaqe pa kodim. Kjo bën të mundur lidhjen e imazheve, tingujve ose animacioneve të shkurtra me objekte ose vendndodhje rituale, duke mbështetur **interpretimin përvojësor dhe jo kompleksitetin teknik**.

Po kështu, **ZapWorks** (niveli falas) mundëson krijimin e ndërveprimeve të thjeshta AR të aktivizuara nga imazhe ose simbole, gjë që është veçanërisht e përshtatshme për artefakte rituale, kostume ose gjeste të dokumentuara gjatë kërkimit në terren.

Për eksplorim të hershëm dhe validim konceptual, **Assemblr** mund të përdoret për të prototipizuar shpejt skenarë AR të rrëfimit të historive, duke u lejuar studentëve të testojnë se si shtresat dixhitale ndërveprojnë me hapësirën fizike përpara se të rafinojnë koherencën narrative.

Këto mjete mbështesin objektivat e të nxënës të **komunikimit kulturor gjithëpërfshirës**, duke u mundësuar studentëve të arsyetojnë mbi rrëfimin hapësinor të historive, trupëzimin dhe kuptimin ritual pa u kufizuar nga pengesa teknike.

Lojërat narrative të bazuara në mite lokale kërkojnë mjete që balancojnë **rrëfimin e historive, ndërveprimin dhe eksplorimin hapësinor**, duke mbetur njëkohësisht të aksesueshme për joprogramuesit.

Twine është veçanërisht efektiv gjatë fazave të hershme, pasi u mundëson studentëve të strukturojnë narrativa me degëzime, perspektiva personazhesh dhe zgjedhje morale që janë qendrore për rrëfimin mitologjik të historive. Twine mbështet logjikën narrative pavarësisht nga kompleksiteti vizual, duke përforcuar koherencën e historisë.

Për prototipizim hapësinor dhe vizual, **GDevelop** (versioni falas) mundëson krijimin e lojërave të thjeshta 2D ose 2.5D pa kodim. Ai u lejon studentëve të integrojnë mekanika bazë, eksplorim dhe ndërveprim simbolik të përafëruar me narrativat kulturore.

Në një nivel më gjithëpërfshirës, **CoSpaces Edu** mbështet krijimin e mjediseve të thjeshta 3D dhe skenave narrative. Ky mjet është veçanërisht i përshtatshëm për përfaqësimin e hapësirave mitologjike, peizazheve simbolike ose udhëtimeve narrative në një mënyrë të aksesueshme.

Së bashku, këto mjete përputhen me modulet **Dizajni i Videolojërave dhe Teknologjitë e Lojërave për Trashëgiminë Kulturore**, duke mbështetur eksperimentimin me strukturën narrative, logjikën e ndërveprimit dhe simbolizmin kulturor.

Chatbot-et e bazuara në IA për muzetë synojnë të përmirësojnë **interpretimin, aksesueshmërinë dhe angazhimin**, dhe jo të automatizojnë autoritetin kuratorial. Rrjedhimisht, mjetet duhet të mbështesin **dizajnin bisedor dhe reflektimin etik**.

Platforma si **Botpress** (me burim të hapur) ose **Dialogflow** (niveli falas) u lejojnë studentëve të projektojnë rrjedha bisedore, intent-e dhe përgjigje që simulojnë një ndërmjetësues kulturor dixhital.

Për prototipizim të shpejtë dhe eksperimentim narrativ, studentët mund të përdorin gjithashtu **ChatGPT** në mënyrë kritike dhe të udhëzuar, duke skriptuar dialogë dhe duke testuar qasje interpretuese, ndërkohë që reflektojnë mbi çështjet e paragjykit, autoritetit dhe përfaqësimit.

Këto mjete janë veçanërisht koherente me modulin **Inteligjenca Artificiale për Inovacionin e Trashëgimisë Dixhitale**, pasi nxjerrin në plan të parë jo vetëm mundësitë teknike, por edhe përgjegjësinë etike, gjithëpërfshirjen dhe transparencën në ndërmjetësimin kulturor.

Projektet e fokusuara në arkiva dixhitale të traditave gojore i japin përparësi **organizimit narrativ, aksesueshmërisë dhe përfaqësimit me ndjeshmëri gjinore** mbi zhvillimin teknik të avancuar.

Omeka (versioni Classic) është një platformë me burim të hapur e përdorur gjerësisht për koleksione kulturore dhe rrëfim historik. Ajo u lejon studentëve të kurojnë histori gojore, imazhe dhe metadata, duke strukturuar njëkohësisht narrativa interpretuese përmes ekspozitave.

Për rrëfim më vizual të historive, **StoryMapJS** mundëson krijimin e shtigjeve narrative që kombinojnë audio, imazhe dhe tekst, veçanërisht efektive për vendosjen e traditave gojore brenda konteksteve territoriale ose biografike.

Në mënyrë paralele, **Canva** mund të përdoret për të projektuar ndërfaqe të aksesueshme, identitete vizuale dhe mbështetje narrative, duke përforcuar gjithëpërfshirjen dhe qartësinë e komunikimit.

Këto mjete përputhen fort me modulet **Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore dhe Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM**, duke mbështetur projekte që nxjerrin në plan të parë zërat femërorë, kujtesën dhe vazhdimësinë kulturore.

Në të katër rastet, mjetet e rekomanduara ndajnë karakteristika të përbashkëta:

ato janë të aksesueshme, falas ose me kosto të ulët, dhe mbështesin qartësinë konceptuale më shumë sesa virtuoze të teknik. Vlera e tyre pedagogjike qëndron në mundësimin që studentët të fokusohen te kuptimi kulturor, përvoja e përdoruesit dhe përgjegjësia etike, ndërkohë që eksperimentojnë me teknologji që pasqyrojnë praktikën aktuale brenda Industrisë Kulturore dhe Krijuese.

Studentët inkurajohen t'i përzgjedhin mjetet **në mënyrë strategjike**, bazuar në sfidën kulturore të identifikuar dhe në kompetencat e zhvilluara gjatë moduleve të TIK-ut, në vend që të përpiqen të adoptojnë sipërfaqësisht shumë mjete. Kjo qasje përforcon parimin e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti se teknologjia i shërben interpretimit kulturor dhe kërkimit krijues, dhe jo e kundërta.

Rezultatet e Pritshme

Rezultatet e Pritshme për Prototipin Dixhital ose të Gamifikuar duhet ta bëjnë punën e studentëve **të dukshme, të testueshme dhe të kuptueshme** për mësimdhënësit, bashkëstudentët dhe—kur është e zbatueshme—palët e interesit nga organizata ICC. Pritet që prototipi të demonstrojë jo vetëm një rezultat teknik, por edhe një përkthim koherent të **Dokumentit të Konceptit** në një përvojë konkrete, të bazuar në gjetjet e **Analizës As-Is/To-Be** dhe në

respekt të kuptimit kulturor të qartësuar në Fletën e Asetit Kulturor. Për këtë arsye, paketa e rezultateve duhet të konceptohet si një paketë prototipi: një kombinim i një artefakti funksional dhe një grupi të shkurtër materiale mbështetëse që mundësojnë të kuptuarit dhe vlerësimin e zgjidhjes.

1. Një prototip funksional ose një simulim interaktiv

Studentëve u kërkohet të dorëzojnë një **prototip funksional** ose, kur zbatohen kufizime teknike, një **simulim interaktiv të qëndrueshëm** që i mundëson vlerësuesit të përjetojë idenë qendrore. Prototipi nuk ka nevojë të jetë plotësisht i zhvilluar ose i përpunuar, por duhet t'i lejojë përdoruesit të angazhohet me mekanikat thelbësore të zgjidhjes: navigimin, ndërveprimin, progresionin narrativ, feedback-un e gamifikuar ose eksplorimin përvojësor.

Një prototip i vlefshëm mund të marrë forma të ndryshme, në varësi të konceptit dhe mjetit të adoptuar. Për shembull, ai mund të jetë një ndërfaqe e klikueshme që demonstroi udhëtimin e përdoruesit (p.sh., një prototip Figma), një përvojë narrative me degëzime (p.sh., Twine), një skenar i vogël i luajtshëm (p.sh., Scratch ose GDevelop), një objekt arsimor interaktiv (p.sh., Genially) ose një hapësirë e thjeshtë gjithëpërfshirëse (p.sh., CoSpaces). Pavarësisht formatit, prototipi duhet të bëjë të mundur vëzhgimin se si funksionon zgjidhja nga perspektiva e përdoruesit, edhe kur përmbajtja dhe veçoritë janë qëllimisht të kufizuara.

2. Udhëzime të qarta aksesit dhe një format i qëndrueshëm dorëzimi

Prototipi duhet të dorëzohet në një mënyrë që është e **lehtë për t'u aksesuar, e hapur dhe e qëndrueshme**. Studentët duhet të ofrojnë një link të ndashëm me të tjerët (kur mjeti e mbështet këtë), ose një skedar të paketuar që mund të hapet pa softuer të specializuar përtej atij që është zakonisht i disponueshëm. Qëllimi është të shmanget “fërkimi i prototipit”: vlerësuesit nuk duhet të hamendësojnë si ta ekzekutojnë, të lundrojnë në të ose ta interpretojnë artefaktin.

Udhëzimet e aksesit duhet të jenë të përmbledhura dhe praktike. Ato duhet të specifikojnë çfarë pajisjeje rekomandohet (celular, kompjuter), nëse nevojiten kufje (për rrëfimin e historive të bazuar në audio) dhe çfarë pritet të bëjë fillimisht përdoruesi. Nëse prototipi synohet për një kontekst specifik (p.sh., një vizitë muzeale në vendndodhje), studentët duhet të tregojnë shkurtimisht se si mund të përjetohej prototipi në atë mjedis.

3. Një përshkrim i shkurtër i logjikës së prototipit dhe zgjedhjeve të dizajnit

Krahas artefaktit, studentët duhet të ofrojnë një tekst të shkurtër shpjegues (zakonisht një faqe) që qartëson logjikën e prototipit. Ky shpjegim nuk duhet të përsërisë Dokumentin e Konceptit; përkundrazi, duhet të fokusohet te përkthimi nga koncepti te ndërveprimi. Në veçanti, ai duhet të tregojë:

- çfarë mund të bëjë përdoruesi në prototip (veprimet qendrore dhe rrjedha);
- çfarë është projektuar të demonstrojë prototipi (“prerja” e idesë së plotë);
- çfarë është priorizuar, thjeshtuar ose lënë qëllimisht jashtë në këtë fazë.

Ky arsyetim i shkurtër i ndihmon mësimdhënësit të vlerësojnë nëse prototipi është një përfaqësim i përshtatshëm dhe koherent i konceptit, dhe mbështet një vlerësim të drejtë edhe kur prototipi është qëllimisht minimal.

4. Bazimi kulturor dhe koherenca interpretuese

Një rezultat kyç është demonstrimi i qartë se prototipi është i **bazuar kulturalisht**. Prandaj, studentët duhet të tregojnë—shkurtimisht, por qartë—si është ruajtur dhe përkthyer kuptimi kulturor. Kjo mund të përfshijë kornizimin narrativ, përzgjedhjen e simboleve, tonin e komunikimit, përfaqësimin e trashëgimisë jomateriale (zëra, gjeste, rituale), ose mënyrën se si përdoruesit ftohen të ndërveprojnë me përmbajtjen kulturore.

Në terma praktikë, prototipi duhet të përfshijë të paktën një grup minimal elementesh kulturore (tekste, imazhe, audio, objekte ose mikro-histori) që e bëjnë të dallueshme marrëdhënien me asetin kulturor. Edhe kur studentët përdorin përmbajtje provizore, ata duhet të qartësojnë cilat do të ishin materialet përfundimtare kulturore dhe pse kanë rëndësi. Prototipi nuk është thjesht demonstrim teknik: ai është një **mjet ndërmjetësi kulturor**.

5. Një përmbledhje e udhëtimit të përdoruesit dhe ekraneve/momenteve kyçe

Për të mbështetur të kuptuarit dhe vlerësimin, studentët duhet të ofrojnë ose një **përmbledhje të shkurtër të udhëtimit të përdoruesit**, ose një përmbledhje vizuale të momenteve kyçe. Kjo mund të marrë formën e:

- një skenari të shkurtër (3–6 korniza),
- një grupi screenshot-esh me titra,
- një diagrami të thjeshtë rrjedhe të hapave të ndërveprimit,
- një përshkrimi të “happy path” të përvojës së synuar të përdoruesit.

Ky rezultat është veçanërisht i rëndësishëm kur prototipet janë jolineare ose eksploruese. Ai siguron që vlerësuesit të kuptojnë çfarë synon të përcjellë prototipi, edhe nëse nuk eksplorojnë çdo degë ose veçori.

6. Një regjistrim minimal testimi dhe evidencë iteracioni

Megjithëse produkti për dorëzim është një prototip, ai duhet të përfshijë gjithësi evidencë se është **testuar dhe iteruar**, qoftë edhe në mënyrë të lehtë. Studentët duhet të ofrojnë një regjistrim të shkurtër testimi ku tregohet:

- kush e testoi prototipin (p.sh., bashkëstudentë, shokë klase, një mësimdhënës, një kampion i vogël përdoruesish);
- çfarë feedback-u doli (p.sh., qartësia, angazhimi, aksesueshmëria, relevanca kulturore);
- çfarë ndryshimesh u bënë si pasojë, edhe nëse të vogla.

Qëllimi nuk është të prodhohet një raport formal vlerësimi, por të demonstron se studentët kanë adoptuar një mendësi iterative dhe se prototipi ka evoluar në përgjigje të reagimeve reale. Kjo është veçanërisht në përputhje me të nxënit e bazuar në Punë dhe me natyrën reflektuese të qasjes së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti.

7. Aksesueshmëria, gjithëpërfshirja dhe konsideratat bazë etike

Studentët duhet të përfshijnë një shënim të shkurtër mbi mënyrën se si prototipi adreson **aksesueshmërinë dhe gjithëpërfshirjen**, në koherencë me vlerat e projektit. Kjo mund t'i referohet lexueshmërisë, zgjedhjeve gjuhësore, qartësisë vizuale, thjeshtësisë së ndërveprimit ose përfaqësimit respektues të identiteteve dhe komuniteteve kulturore. Kur është relevante, studentët duhet të tregojnë si janë marrë në konsideratë perspektivat gjinore, audiencat e larmishme ose aksesit ndërbrezor.

Nëse përfshihen veçori të IA-së ose përmbajtje e gjeneruar nga IA, studentët duhet të qartësojnë shkurtimisht si është përdorur IA dhe çfarë masash janë marrë për të shmangur rezultate mashtruese, përvetësuese ose të pandjeshme nga pikëpamja kulturore. Pritshmëria nuk është dokumentim shterues i përputhshmërisë, por ndërgjegjësim dhe synim i përgjegjshëm.

8. Një deklaratë e përmbledhur e “statusit të prototipit”

Së fundi, produkti për dorëzim duhet të përfshijë një deklaratë të shkurtër që qartëson statusin aktual të prototipit, të shkruar me një ton transparent dhe profesional. Studentët duhet të specifikojnë çfarë është funksionale aktualisht,

çfarë mbetet konceptuale dhe cilat do të ishin hapat e ardhshëm të zhvillimit nëse projekti do të vazhdonte. Kjo e bën prototipin më të lehtë për t'u vlerësuar si rezultat të nxëni dhe parandalon pritshmëri jorealiste nga palët e interesit.

Vlera Pedagogjike

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, **Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar** ka një vlerë të veçantë pedagogjike, sepse e zhvendos procesin e të nxënit nga arsyetimi konceptual drejt eksperimentimit të **trupëzuar dhe të vendosur në kontekst**. Prototipizimi nuk është thjesht një fazë prodhimi; ai është një moment formues në të cilin studentët mësojnë t'i bëjnë idetë e tyre të testueshme, të komunikueshme dhe të llogaridhënshme. Duke prodhuar një artefakt që mund të përjetohet—sado pjesërisht—studentët angazhohen në një cikël iterativ veprimi dhe reflektimi që forcon si besimin krijues, ashtu edhe rigorozitetin analitik.

Një kontribut i parë pedagogjik qëndron në mënyrën se si prototipizimi i ndihmon studentët ta **përkthejnë kuptimin kulturor në ndërveprim**. Trashëgimia kulturore, veçanërisht kur është jomateriale, nuk transferohet lehtësisht vetëm përmes përmbajtjes informative. Faza e prototipizimit i detyron studentët të pyesin se çfarë do të thotë të “komunikosh” një aset kulturor përmes mediave dixhitale: çfarë përvojë do të kenë përdoruesit, cilat emocione ose forma të të kuptuarit aktivizohen dhe si i formësojnë zgjedhjet narrative interpretimet. Kjo i inkurajon studentët ta trajtojnë kulturën jo si të dhëna statike, por si një sistem të gjallë kuptimesh, praktikash dhe vlerash që duhet të ndërmjetësohet në mënyrë të përgjegjshme përmes dizajnit.

Prototipizimi nxit gjithashtu një kompetencë shumë të vlefshme: **të nxënit përmes kufizimeve**. Në mjedise reale ICC, inovacioni shpesh zhvillohet në kushte burimesh, kohe dhe kapaciteti teknik të kufizuar. Puna me mjete të aksesueshme dhe shpesh falas u lejon studentëve t'i përjetojnë këto kufizime si pjesë të procesit të të nxënit dhe jo si pengesa. Ata mësojnë të prioritetizojnë, të thjeshtojnë dhe të marrin vendime strategjike, duke u fokusuar tek ajo që është thelbësore për përvojën e përdoruesit dhe synimin kulturor. Kjo mbështet një mendësi pragmatike që është veçanërisht relevante për të nxënit e bazuar në Punë, sepse pasqyron kushtet praktike në të cilat veprojnë shpesh organizatat ICC.

Një dimension tjetër kyç lidhet me zhvillimin e të **menduarit me në qendër përdoruesin dhe gjithëpërfshirës**. Një prototip e bën të mundur të vëzhgohet—përmes testimit, feedback-ut dhe vlerësimit nga bashkëstudentët—se si përdorues të ndryshëm mund ta përjetojnë zgjidhjen e propozuar. Studentët inkurajohen të reflektojnë mbi aksesueshmërinë, qartësinë, angazhimin dhe ndjeshmërinë kulturore, duke tejkaluar supozimet mbi “atë që duan përdoruesit”. Kjo është veçanërisht e rëndësishme në kontekste kulturore, ku përdoruesit mund të ndryshojnë ndjeshëm për nga mosha, gjuha, besimi dixhital dhe prejardhja kulturore. Prandaj, prototipizimi bëhet një mjet praktik për nxitjen e empatisë, gjithëpërfshirjes dhe dizajnit të përgjegjshëm, duke i ndihmuar studentët të njohin se aksesueshmëria dhe pjesëmarrja nuk janë shtesa, por cilësi strukturore të inovacionit kulturor.

Nga pikëpamja e qasjes së frymëzuar nga arti, prototipi funksionon si një **artefakt krijues** që mund të mishërojë metafora, narrativa dhe zgjedhje estetike. Studentët mund të eksperimentojnë me gjuhë vizuale, struktura të rrëfimit të historive, objekte simbolike dhe ritme ndërveprimi, duke kuptuar se si strategjitë artistike mund të përmirësojnë krijimin e kuptimit dhe angazhimin. Është e rëndësishme që ky eksperimentim nuk kufizohet te “bërja e diçkaje të duket bukur”; ai mbështet reflektim më të thellë mbi mënyrën se si mjetet artistike formësojnë interpretimin kulturor, ftojnë kureshtjen dhe krijojnë rezonancë emocionale. Në këtë kuptim, prototipizimi bëhet një zgjatim i metodave të coaching-ut të bazuar në art, ku bërja është vetë një praktikë reflektuese.

Faza e prototipizimit forcon gjithashtu **vetëefikasitetin dixhital** të studentëve. Për shumë studentë—veçanërisht ata që vijnë nga formime humanistike—kalimi në prodhimin dixhital mund të perceptohet si intimidues. Mjetet me prag të ulët hyrjeje ulin barrierat e hyrjes dhe u mundësojnë studentëve të përjetojnë kompetencë përmes progresit të

prekshëm. Kjo ka ndikim të fortë motivues, sepse e rikadron teknologjinë si hapësirë agjencie dhe jo përjashtimi. Brenda synimeve më të gjera të projektit—mbështetja e pjesëmarrjes dhe lidhshimit të grave në fushat STEAM—ky dimension është pedagogjikisht i rëndësishëm, pasi ndërton vetëbesim, inkurajon marrjen e rrezikut dhe mbështet një marrëdhënie më të fuqizuar me mjetet dixhitale.

Po aq e rëndësishme është mënyra se si prototipizimi mbështet **mendimin kritik dhe validimin**. Një koncept që duket bindës në letër mund të zbulojë dobësi kur përkthehet në ndërveprim: rrjedha të paqarta, narrativa të papërputhshme, mungesë angazhimi ose supozime jorealiste. Duke i bërë idetë të dukshme dhe të testueshme, prototipizimi i fton studentët të vënë në pikëpyetje vendimet e tyre dhe ta trajtojnë feedback-un si burim dhe jo si gjykim. Kjo ndihmon në zhvillimin e një qëndrimi profesional reflektues, të përafuar me qëllimet e të nxënës në arsimin e lartë dhe me metodologjitë iterative të dizajnit.

Së fundi, prototipi ka vlerë të konsiderueshme pedagogjike në aspektin e **komunikimit dhe bashkëpunimit**. Një prototip u mundëson studentëve t'ua komunikojnë idetë e tyre në mënyrë më efektive bashkëstudentëve, mësuesve dhe palëve të jashtme të interesit, sepse ofron një pikë të përbashkët reference për diskutim. Ai mbështet punën në ekip duke qartësuar rolet (përmbajtja, narrativa, UX, zbatimi teknik) dhe duke e bërë progresin e projektit të dukshëm. Në kontekste të të nxënës e bazuar në Punë, ai lehtëson gjithashtu dialogun me partnerët ICC, pasi organizatat mund të reagojnë ndaj ndërveprimeve konkrete dhe jo ndaj përshkrimeve abstrakte, si dhe mund të ofrojnë feedback të bazuar në nevoja reale dhe realitete operationale.

Në përfundim, Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar është pedagogjikisht i vlefshëm sepse konsolidon të gjithë rrugëtimin e të nxënës: ai integron analizën kulturore, mendimin krijues, eksperimentimin dixhital, gjithëpërfshirjen dhe praktikën reflektuese në një artefakt të vetëm të prekshëm. Ai u mundëson studentëve ta përjetojnë inovacionin kulturor si proces të krijimit të kuptimit dhe përmirësimit iterativ, duke i përgatitur të angazhohen në mënyrë të përgjegjshme me transformimin dixhital në sektorin ICC.

Pozicioni në punëtori

Brenda strukturës së përgjithshme të Punës me Projekt, **Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar** zë një pozicion qendror dhe strategjik, pasi përfaqëson momentin në të cilin të kuptuarit analitik, ideimi krijues dhe eksplorimi teknologjik konvergojnë në një artefakt konkret dhe të vëzhgueshëm. I pozicionuar pas **Dokumentit të Konceptit** dhe përpara fazave të **testimit, validimit dhe dokumentimit përfundimtar**, prototipi shënon kalimin nga dizajni konceptual te verifikimi përvojësor.

Në këtë fazë të Punës me Projekt, studentëve u kërkohet t'i përkthejnë synimet dhe supozimet e artikuluar në produktet e mëparshme për dorëzim në një formë të prekshme që mund të përjetohet, të ndërveprohet me të dhe të diskutohet. Prandaj, prototipi funksionon si një **hipotezë materiale**, duke u lejuar studentëve të shqyrtojnë nëse koncepti i propozuar i përgjigjet në mënyrë efektive sfidës kulturore të identifikuar, përputhet me vizionin To-Be dhe gjeneron një përvojë përdoruesi koherente dhe kuptimplotë.

Nga një perspektivë metodologjike, kjo fazë mishëron parimet e të **nxënës iterativ dhe përmes përvojës**. Në vend që të synojë plotësinë ose përsosmërinë teknike, Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar inkurajon eksperimentimin, eksplorimin dhe të nxënës përmes bërjes. Studentët ftohen të testojnë ide në një mjedis me rrezik të ulët, ku gabimet dhe kufizimet konsiderohen si përbërës integralë të procesit të të nxënës. Kjo qasje mbështet zhvillimin e ndërgjegjësimit kritik lidhur me fizibilitetin, lehtësinë e përdorimit dhe koherencën kulturore.

Pozicioni i prototipit brenda Punës me Projekt pasqyron gjithashtu logjikën e **të nxënës e Bazuar në Punë**. Duke u angazhuar me mjete, kufizime dhe dinamika prodhimi realiste, tipike për Industrinë Kulturore dhe Krijuese, studentët

simulojnë praktika profesionale në një mjedis arsimor të mbrojtur. Prototipi bëhet një objekt i përbashkët rreth të cilit mund të zhvillohet dialogu me mësimdhënësit, bashkëstudentët dhe, kur është e mundur, organizatat kulturore, duke nxitur rafinimin e drejtuar nga feedback-u dhe diskutimin reflektues.

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, faza e prototipizimit shërben më tej si hapësirë për integrimin e **metodologjive të coaching-ut të bazuar në art**. Qasjet artistike dhe krijuese vazhdojnë ta informojnë procesin, jo vetëm në dimensionin estetik të artefaktit, por edhe në mënyrën se si studentët reflektojnë mbi zgjedhjet e tyre, riinterpretojnë sfidat dhe eksplorojnë zgjidhje alternative. Mendimi vizual, eksperimentimi narrativ dhe arsyetimi metaforik mbeten aktive gjatë gjithë kësaj faze, duke përforcuar vazhdimësinë midis eksplorimit krijues dhe zhvillimit dixhital.

Është e rëndësishme që Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar vepron si hap përgatitor për fazat pasuese të **testimit dhe validimit**. Duke e nxjerrë konceptin jashtë subjektit në një artefakt interaktiv ose gjysmëfunksional, studentët krijojnë kushtet për vlerësim kuptimplotë të përvojës së përdoruesit, relevancës kulturore dhe ndikimit. Kështu, prototipi mundëson feedback të informuar, duke mbështetur rafinimin e bazuar në evidenca dhe jo spekulimin abstrakt.

Së fundi, brenda trajektores së përgjithshme të Punës me Projekt, ky produkt për dorëzim kontribuon në konsolidimin e ndjenjës së autorësisë dhe identitetit profesional të studentëve. Të shohin idetë e tyre të marrin formë në një format dixhital të prekshëm rrit vetëbesimin, përforcon lidhjen midis analizës dhe veprimit dhe i përgatit studentët për artikullimin e punës së tyre në **pitch-in dhe portofolin përfundimtar**. Në këtë kuptim, Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar përfaqëson jo vetëm një hap metodologjik, por edhe një pikë kyçe formuese në zhvillimin e inovatorëve kulturorë reflektues dhe krijues.

5.4.5. Portofoli krijues-teknologjik

Qëllimi dhe funksioni i portofolit krijues-teknologjik

Portofoli Krijues-Teknologjik konceptohet si produkti kryesor dokumentues dhe reflektues i Punës me Projekt, i projektuar për të kapur si **rezultatet përfundimtare**, ashtu edhe **trajektoren e të nxënës** që çoi drejt tyre. Qëllimi i tij shkon përtej shfaqjes së asaj që studentët kanë prodhuar; ai synon ta bëjë projektin të kuptueshëm si një proces koherent, në të cilin analiza kulturore, eksplorimi krijues dhe eksperimentimi dixhital integrohen në mënyrë progresive. Në këtë kuptim, portofoli funksionon si një narrativë e strukturuar transformimi: ai regjistron se si një aset kulturor fillestar dhe një kontekst real organizativ interpretohen, rikuadrohen dhe, në fund, përkthehen në një propozim dixhital ose të gamifikuar të realizueshëm.

Nga pikëpamja arsimore, portofoli shërben si instrument për **krijimin e kuptimit**. Studentët ftohen të lidhin evidencat, vendimet dhe rezultatet përgjatë fazave, duke forcuar kështu aftësinë e tyre për të artikuluar një arsyetim të qartë për punën e tyre. Portofoli i ndihmon studentët të demonstrojnë se zgjedhjet e tyre të dizajnit nuk janë arbitrare, thjesht estetike ose të drejtuara nga teknologjia, por të bazuara në një kuptim kritik të vlerës kulturore dhe nevojave kontekstuale. Duke lidhur në mënyrë të qartë Fletën e Asetit Kulturor dhe Analizën As-Is/To-Be me Dokumentin e Konceptit dhe Prototipin, portofoli bëhet një mjet për sigurimin e koherencës metodologjike dhe për konsolidimin e aftësisë së studentëve për të justifikuar procesin e tyre të dizajnit.

Në të njëjtën kohë, Portofoli Krijues-Teknologjik ka një **funksion të fortë reflektues**. Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, reflektimi nuk trajtohet si një aktivitet ndihmës, por si një dimension qendror i të nxënës. Portofoli ofron një hapësirë të dedikuar ku studentët identifikojnë çfarë kanë nxënë përmes krijimit iterativ, si kanë evoluar supozimet e tyre dhe si feedback-u ka informuar rishikimet. Ky komponent reflektues mbështet zhvillimin metakognitiv: studentët mësojnë të njohin modele në proceset e tyre krijuese dhe të zgjidhjes së problemeve, të

pranojnë kufizimet dhe kompromiset, si dhe të vlerësojnë zgjedhjet e tyre në raport me relevancën kulturore, përvojën e përdoruesit, gjithëpërfshirjen dhe qëndrueshmërinë.

Një funksion tjetër i portofolit është komunikues. Në një kontekst të të nxënës e bazuar në Punë, nga studentët pritet të angazhohen me organizata reale kulturore dhe të veprojnë brenda kufizimeve të ngjashme me ato me të cilat përballen Industritë Kulturore dhe Krijuese. Prandaj, portofoli vepron si një **artefakt komunikimi** që mund të ndahet me palë të jashtme interesi, duke e bërë projektin të kuptueshëm për audienca joakademike, si stafi i muzeve, menaxherët kulturorë, edukatorët ose komunitetet lokale. Për këtë arsye, qartësia, struktura dhe koherenca narrative janë thelbësore. Portofoli duhet t'i mundësojë lexuesit të kuptojë qëllimin e projektit, audiencën, synimin kulturor dhe logjikën e prototipit pa kërkuar shpjegime të gjera shtesë.

Është e rëndësishme të theksohet se portofoli mbështet gjithashtu zhvillimin e një **identiteti profesional**. Ai u mundëson studentëve të prezantohen jo vetëm si nxënës, por si inovatorë kulturorë në zhvillim, të aftë të lidhin kulturën dhe teknologjinë në mënyrë të përgjegjshme. Duke dokumentuar procesin, si edhe rezultatin, studentët ofrojnë evidenca të kompetencave të vlerësuara në kontekste ICC: analizë kontekstuale, krijimtari, shkrim-lexim dixhital, punë bashkëpunuese, dizajn iterativ dhe aftësi për të komunikuar në mënyrë efektive ide komplekse. Në këtë mënyrë, portofoli mund të ripërdoret gjithashtu si aset profesional për punësueshmërinë, aplikimet për praktika pune ose propozimet e ardhshme të projekteve.

Së fundi, portofoli funksionon si një ankorë pedagogjike për vlerësimin. Ai u ofron mësimdhënësve një pamje gjithëpërfshirëse të rrugëtimit të studentit, duke mundësuar që vlerësimi të fokusohet jo vetëm te prototipi përfundimtar, por te cilësia e arsytimit, koherenca ndërmjet produkteve për dorëzim dhe aftësia e studentit për të nxënë përmes eksperimentimit. Kjo përputhet me logjikën më të gjerë arsimore të doracakut, ku Puna me Projekt nuk konceptohet si detyrë e orientuar drejt produktit, por si një rrugë e strukturuar për zhvillimin e kompetencave krijuese-teknologjike përmes reflektimit, krijimit dhe angazhimit kontekstual.

Koherenca me produktet e detyrueshme për dorëzim

Koherenca është kriteri përcaktues i cilësisë së Portofolit Krijues-Teknologjik. Në praktikë, kjo do të thotë që portofoli nuk duhet të lexohet si një grup shtojcash të palidhura, por si një **narrativë e vetme dhe e vazhdueshme**, e cila demonstroi se si çdo produkt për dorëzim ka informuar në mënyrë logjike produktin pasues dhe se si prototipi përfundimtar ka dalë nga një zinxhir i mirëmbështetur arsytimi, krijimtarie dhe eksperimentimi.

Për ta arritur këtë, studentët duhet ta pozicionojnë në mënyrë të qartë portofolin si “fillin” që lidh **kuptimin kulturor, evidencën kontekstuale, synimin e dizajnit dhe zbatimin dixhital**. Portofoli bëhet hapësira ku logjika e brendshme e projektit bëhet e dukshme: lexuesi duhet të jetë në gjendje të kuptojë jo vetëm çfarë është prodhuar, por pse është prodhuar në atë mënyrë specifike dhe si kanë evoluuar vendimet përmes feedback-ut, kufizimeve dhe iteracionit.

Një portofol koherent zakonisht nis duke e riankoruar të gjithë projektin te **Fleta e Asetit Kulturor**. Në vend që ta riprodhojnë fletën në tërësi, studentët duhet të nxjerrin në pah elementet e saj më të rëndësishme: identitetin dhe vlerën e asetit kulturor, arsyet pse ai ka rëndësi për një komunitet ose organizatë, si dhe këndin interpretues të zgjedhur (për shembull, praktika jomateriale, kujtesë lokale, njohuri të grave ose narrativa të nën-përfaqësuar). Në këtë fazë, koherenca demonstrohet kur studentët e bëjnë të qartë se asetit kulturor nuk trajtohet si “përmbajtje” për t'u dixhitalizuar, por si një **kornizë kulturore kuptimplotë** që formëson tonin e projektit, zgjedhjet narrative dhe qëndrimin etik.

Më pas, portofoli duhet të tregojë se si Fleta e Asetit Kulturor u përkthye në një kuptim të bazuar në evidenca përmes **Analizës As-Is/To-Be**. Koherenca këtu arrihet kur studentët lidhin në mënyrë të qartë kontekstin aktual (burimet,

audiencat, maturinë dixhitale, kufizimet, mundësitë) me vizionin e transformimit. Portofoli duhet ta bëjë arsyetimin të gjurmueshëm: për shembull, nëse analiza As-Is zbuloi angazhim të ulët të audiencave më të reja, aksesueshmëri të kufizuar ose prani të dobët dixhitale, portofoli duhet të qartësojë se si këto vëzhgime u shndërruan në nxitës të dizajnit, dhe jo në deklarata të përgjithshme. Po kështu, skenari To-Be nuk duhet të mbetet aspirues: ai duhet të paraqitet si një **kornizë orientuese** që ofron kritere për atë që koncepti dhe prototipi duhet të arrijnë (p.sh., angazhim më pjesëmarrës, ndërmjetësim narrativ, formate të aksesueshme, ndërgjegjësim për qëndrueshmërinë).

Pasi vendoset kjo bazë analitike, portofoli duhet të artikulojë qartë se si **Dokumenti i Konceptit** i projektit u shfaq si sintezë e relevancës kulturore (nga Fleta e Asetit Kulturor) dhe nevojave kontekstuale (nga Analiza As-Is/To-Be). Koherenca në këtë fazë varet nga aftësia e studentit për të demonstruar qëllimshmëri konceptuale: portofoli duhet të shpjegojë idenë qendrore, llojin e zgjedhur të përvojës (eksploruese, narrative, lozonjare, gjithëpërfshirëse, pjesëmarrëse) dhe rolin e qasjes së frymëzuar nga arti (metafora, rrëfimi i historive, mendimi vizual) si pjesë e identitetit të konceptit. Me fjalë të tjera, portofoli duhet të komunikojë se koncepti nuk është thjesht “një ide”, por një **propozim i strukturuar** me një qëllim kulturor të qartë, një audiencë të përcaktuar dhe një logjikë të qartë përvojësore.

Treguesi më i fortë i koherencës gjendet më pas në mënyrën se si studentët dokumentojnë kalimin nga Dokumenti i Konceptit të **Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar**. Portofoli duhet të bëjë të qartë cilat pjesë të konceptit u prototipuan dhe pse u prioritetizuan ato. Kjo është veçanërisht e rëndësishme sepse prototipi nuk pritet të jetë një produkt i plotë: studentët duhet, për këtë arsye, të justifikojnë vendimet për fushëveprimin (çfarë u përfshi, çfarë u thjeshtua, çfarë u shty për më vonë). Koherenca arrihet kur prototipi mund të lexohet si një **test material i supozimeve të konceptit**: për shembull, një prototip i klikueshëm mund të testojë rrjedhën e përdoruesit dhe të kuptuarit; një histori interaktive mund të testojë angazhimin narrativ; një mini-lojë e thjeshtë mund të testojë mekanikat motivuese. Portofoli duhet të ofrojë gjithashtu transparencë mbi mjetet e zgjedhura (sidomos nëse janë falas ose të nivelit fillestar), duke shpjeguar se si ato mbështetën fizibilitetin brenda mjedisit laboratorik dhe si i shërbyen objektivave kulturore, në vend që t'i dominonin ato.

Së fundi, koherenca ndërmjet produkteve për dorëzim forcohet kur portofoli trajton në mënyrë të qartë **iteracionin dhe të nxënit**. Studentët duhet të tregojnë se si feedback-u dhe testimi (edhe testimi informal nga bashkëstudentët) ndikuan te rafinimet dhe si kufizimet (koha, aftësitë, disponueshmëria e të dhënave, realitetet organizative) formësuan vendimet e dizajnit. Kjo lidhje reflektuese është thelbësore: ajo demonstroi se projekti evoluoi përmes një procesi kërkimi dhe jo se mbeti i fiksuar që në fillim.

Në përmbledhje, “koherenca me produktet e detyrueshme për dorëzim” do të thotë që portofoli duhet të funksionojë si një **argument i gjurmueshëm**: asemi kulturor e motivon projektin; analiza As-Is/To-Be e mbështet në realitet dhe përcakton drejtimin e ndryshimit; koncepti i organizon synimet në një vizion të strukturuar; prototipi e teston këtë vizion përmes një artefakti përvojësor; dhe portofoli e rrëfen dhe e evidenton të gjithë rrugëtimin në një mënyrë të qartë, të justifikuar dhe reflektuese.

Portofoli si artefakt reflektues i të nxënit

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, **Portofoli Krijues-Teknologjik** nuk synohet të jetë thjesht një depo rezultatesh dhe as një “ditar” kronologjik i detyrave të përfunduara. Përkundrazi, ai funksionon si një **artefakt reflektues i të nxënit**: një hapësirë e strukturuar ku studentët i japin kuptim përvojës së tyre, artikulojnë arsyetimin pas vendimeve të tyre dhe demonstrojnë se si ka evoluar mendimi i tyre nga eksplorimi fillestar kulturor deri te prototipi përfundimtar dixhital ose i gamifikuar. Në këtë kuptim, portofoli kap të *nxënin në lëvizje*, jo vetëm rezultatin përfundimtar.

Një portofol reflektues është veçanërisht i vlefshëm në procese komplekse dizajni—sidomos në ato që trajtojnë asete kulturore—sepse cilësia e rezultatit varet nga një sekuençë zgjedhjesh interpretuese: si e kuptuan studentët vlerën kulturore, si e kornizuan sfidën, cilat audienca prioritzuan, çfarë lloj përvojë donin të krijonin dhe si i negociuan kufizimet tipike të konteksteve ICC (aftësitë, koha, burimet, matura dixhitale). Portofoli u mundëson studentëve t'i bëjnë këto zgjedhje të qarta dhe të gjurmueshme, duke treguar se projekti nuk është produkt improvizimi, por rezultat i një procesi të qëllimshëm dhe koherent të mbështetur në analizë dhe eksplorim krijues. Kjo është plotësisht në përputhje me theksin e doracakut mbi coaching-un, reflektimin dhe të nxënës përmes përvojës.

Nga një perspektivë pedagogjike, dimensionin reflektues ka tri funksione kryesore.

Së pari, ai mbështet metakognicionin dhe vetëdijen. Studentët udhëzohen të njohin çfarë kanë nxënë, cilat kompetenca kanë zhvilluar dhe si e kanë menaxhuar pasigurinë. Në vend që të paraqesin një narrativë të përsosur, studentët inkurajohen të pranojnë dinamikën reale të punës krijuese: momentet e dyshimit, supozimet fillestare që rezultuan të pasakta, idetë e braktisura dhe pikat e kthesës. Kjo nuk e dobëson portofolin; përkundrazi, demonstroi pjekuri dhe kapacitet kritik, sepse tregon se studentët mund ta vlerësojnë procesin e tyre dhe të nxënë prej tij.

Së dyti, ai forcon koherencën ndërmjet produkteve për dorëzim. Reflektimi i ndihmon studentët të lidhin çdo rezultat me tjetrin në mënyrë kuptimplote: si e formësoi Fleta e Asetit Kulturor interpretimin e tyre të trashëgimisë; si qartësoi Analiza As-Is/To-Be nevojat, boshllëqet dhe mundësitë; si ndikuan këto njohuri te Dokumenti i Konceptit; dhe si u testua, u rregullua dhe u mishërua më pas koncepti përmes prototipizimit. Në terma praktikë, reflektimi e shndërron portofolin në një “fill” që mban të bashkuar të gjithë Punën me Projekt, duke siguruar që prototipi të mos jetë i shkëputur nga konteksti, por i ankoruar në kuptimin kulturor dhe në konsideratat e botës reale.

Së treti, ai nxit përgjegjësinë dhe ndërgjegjësimin etik. Inovacioni kulturor nuk është kurrë neutral: ai përfshin përfaqësim, përzgjedhje, përfshirje dhe kadrin narrativ. Një portofol reflektues i fton studentët të marrin në konsideratë pyetje të tilla si: *Cilët zëra po amplifikohen? Kush mund të përjashtohet nga kjo zgjedhje dizajni? Cilat kuptime kulturore mund të thjeshtohen ose shtrembërohen? Çfarë do të thotë aksesueshmëri në këtë kontekst specifik?* Duke u angazhuar me këto çështje, studentët mësojnë të pozicionohen si inovatorë kulturorë të përgjegjshëm, dhe jo si dizajnerë thjesht teknikë.

Për ta bërë reflektimin konkret dhe të vlerësueshëm, studentët duhet të inkurajohen të përfshijnë pasazhe të shkurtra reflektuese në momente kyçe të portofolit, për shembull:

- Reflektimi mbi kornizimin: çfarë supozimesh fillestare kishim për kontekstin dhe asetin kulturor, dhe si ndryshuan ato pas kërkimit dhe vëzhgimit?
- Reflektimi mbi vendimin: cilat alternativa morëm në konsideratë (struktura narrative, përdoruesit e synuar, platforma, modeli i ndërveprimit) dhe pse zgjodhëm një opsion në vend të të tjerëve?
- Reflektimi mbi feedback-un: çfarë zbuloi feedback-u nga bashkëstudentët/mësimdhënësit/palët e interesit dhe si ndikoi ai te prototipi? Çfarë modifikuam—dhe çfarë vendosëm të mos ndryshonim, dhe pse?
- Reflektimi mbi kufizimet: cilat kufizime e formësuan projektin (koha, mjetet, aftësitë, kufizimet organizative) dhe si iu përgjigjëm në mënyrë krijuese, në vend që t'i trajtonim si pengesa?
- Reflektimi mbi ndikimin: çfarë ndikimi kulturor, shoqëror, arsimor ose të qëndrueshmërisë synojmë dhe si e mbështet realisht prototipi këtë ndikim?

Në qasjen e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, reflektimi pasurohet gjithashtu përmes **metodave të bazuara në art**. Kjo do të thotë se elementet reflektuese nuk kanë nevojë të jenë thjesht të shkruara ose analitike. Studentët mund

të përfshijnë *artefakte të mendimit vizual*—harta konceptuale, diagrame metaforash, kolazhe, skenare, moodboard-e—jo si dekorim, por si evidencë e mënyrës se si është zhvilluar të kuptuarit e tyre. Për shembull, një kolazh i përdorur në fazën e ideimit mund të shoqërohet me një reflektim të shkurtër që shpjegon cilat emocione, tensione ose vlera nxori në sipërfaqe dhe si ndikoi ai te zgjedhjet e mëvonshme të dizajnit. Në këtë mënyrë, portofoli bëhet një regjistrim multimodal i të nxënës, duke integruar forma analitike dhe simbolike të arsytimit.

Në fund, trajtimi i portofolit si një artefakt reflektues i të nxënës zhvendos fokusin e vlerësimit nga “Sa i përpunuar është produkti përfundimtar?” te “Sa mirë mund ta justifikojnë dhe komunikojnë studentët procesin, të nxënës dhe vendimet e tyre?” Kjo është thelbësore në kontekste arsimore ku prototipizimi është qëllimisht eksplorues. Prandaj, portofoli bëhet njëkohësisht **mjet për të nxënë** (duke mbështetur reflektimin dhe iteracionin) dhe **mjet për vlerësim** (duke ofruar evidenca të koherencës, mendimit kritik dhe dizajnit të qëllimshëm).

Dokumentimi krijues dhe teknologjik

Seksioni i **Dokumentimit Krijues dhe Teknologjik** është pjesa e portofolit ku studentët e bëjnë të dukshme krijimin. Qëllimi i tij nuk është thjesht të tregojë çfarë është prodhuar, por të demonstrojë se si projekti evoluoi përmes vendimeve iterative që lidhin **kuptimin kulturor, eksplorimin krijues dhe fizibilitetin dixhital**. Me fjalë të tjera, ky dokumentim e shndërron portofolin në një “histori projekti” të kuptueshme, duke u mundësuar mësimdhënësve, bashkëstudentëve dhe palëve të jashtme të interesit të kuptojnë si rezultatin, ashtu edhe arsyetimin që e gjeneroi atë.

Nga një perspektivë krijuese, studentët duhet të dokumentojnë zhvillimin e narrativës, metaforës, gjuhës vizuale dhe dizajnit të përvojës së projektit. Kjo mund të përfshijë skica të hershme, moodboard-e, rezultate kolazhi, harta konceptuale, skenare, drafte personazhesh ose skenarësh (kur është relevante), si dhe pamje të ideve alternative që u eksploran dhe më pas u braktisën. Këto materiale nuk përfshihen si elemente dekorative, por si evidencë e **kërkimit krijues**: ato tregojnë se si njohuritë kulturore u përkthyen në forma, simbole, ton zëri dhe logjikë ndërveprimi. Një portofol i fortë nuk e fsheh pasigurinë; ai demonstroi se si u navigua paqartësia, si u rikadruan idetë dhe cilët stimuj krijues kontribuan në konvergencë.

Po aq i rëndësishëm është dokumentimi teknologjik, i cili duhet të shpjegojë se si koncepti u përkthye në prototip përmes zgjedhjeve praktike lidhur me mjetet, platformat, mekanizmat e ndërveprimit dhe formatet e përmbajtjes. Studentët duhet të qartësojnë, në një gjuhë të aksesueshme, çfarë ndërtuan (p.sh., një prototip UX të klikueshëm, një narrativë interaktive, një mini-lojë, një mjedis të thjeshtë XR), cilat softuerë ose platforma përdorën dhe pse këto zgjedhje ishin të përshtatshme duke marrë parasysh kontekstin, aftësitë dhe kufizimet e identifikuara gjatë Analizës As-Is/To-Be. Qëllimi është të demonstrohet ndërmjetësim teknologjik i përgjegjshëm—**teknologjia si mundësuese e përvojës kulturore**, dhe jo si qëllim në vetvete.

Në këtë seksion, dokumentimi duhet të ndjekë një logjikë të qartë, të cilën lexuesit mund ta ndjekin lehtësisht. Një qasje e rekomanduar është paraqitja e materialeve në **rend kronologjik dhe iterativ**, duke treguar të paktën tri etapa kuptimplota: (1) një drejtim krijues fillestar (bërthama koncepti dhe referenca të hershme), (2) një propozim i strukturuar dizajni (udhëtimi i përdoruesit, rrjedha e ndërveprimit, struktura narrative) dhe (3) zbatimi i prototipit (ekrane, skena, nivele, nyje interaktive). Për çdo etapë, studentët duhet të përfshijnë komente të shkurtra që shpjegojnë çfarë ndryshoi, çfarë u mësua dhe cilat vendime u morën si rezultat. Kjo mund të bëhet në një stil reflektues, por të përmbledhur: fokusi është te qartësia, jo te raportimi i gjatë.

Një praktikë veçanërisht e vlefshme është **bërja e qartë e marrëdhënies midis artefakteve krijuese dhe veçorive të prototipit**. Për shembull, një moodboard mund të lidhet me vendimet mbi paletën e ngjyrave, tipografinë, atmosferën zanore ose tonin e ndërveprimit; një hartë metaforash mund të lidhet me strukturën e udhëtimit të përdoruesit; një skenar mund të lidhet me skena, ekrane ose mekanika specifike loje. Duke i nxjerrë në pah këto lidhje, studentët

demonstrojnë se prototipi përfundimtar nuk është arbitrar, por konceptualisht i bazuar në asetin kulturor dhe në procesin krijues.

Dokumentimi teknologjik duhet të përfshijë gjithashtu një përshkrim transparent të besnikërisë dhe kufizimeve të prototipit. Studentët inkurajohen të tregojnë çfarë është funksionale, çfarë është e simuluar dhe çfarë do të kërkonte zhvillim të mëtejshëm në një mjedis real ICC. Kjo nuk është dobësi; është tregues i **ndërgjegjësimit profesional**. Kur është relevante, studentët mund të shtojnë shënime të shkurtra mbi kufizime si koha, aksesit të dhënave, gatishmëria organizative ose kufizimet e mjeteve (për shembull, kufizimet e versioneve falas). Çelësi është të tregohet se fizibiliteti është marrë në konsideratë dhe se zgjedhjet e dizajnit janë bërë në mënyrë të qëllimshme brenda kufijve realistë.

Për të forcuar efektivitetin komunikues, ky seksion duhet të përfshijë **materiale të bazuara në evidenca**, si pamje ekrani, video udhëzues të shkurtër (edhe një regjistrim i thjeshtë ekrani), lidhje drejt prototipeve dhe diagrame të shkurtra të rrjedhës së përdoruesit. Nëse është kryer testim me përdorues (edhe në mënyrë informale), studentët mund të shtojnë një sintezë të shkurtër të feedback-ut të marrë dhe të përshkruajnë se si ai informoi përmirësimet. Prandaj, portofoli duhet të lexohet si një regjistrim koherent i iteracionit: jo thjesht “çfarë bëmë”, por “çfarë mësuam dhe si u përshtatëm”.

Së fundi, studentët duhet të inkurajohen të dokumentojnë punën krijuese dhe teknologjike në një mënyrë që pasqyron vëmendjen e programit ndaj **përfshirjes, etikës dhe qëndrueshmërisë**. Kjo mund të përfshijë shënime mbi zgjedhjet e aksesueshmërisë (lexueshmëria, opsionet gjuhësore, imazheria gjithëpërfshirëse), përfaqësimin kulturor respektues (veçanërisht për narrativa të ndjeshme të trashëgimisë) dhe përdorimin e përgjegjshëm të burimeve dixhitale (p.sh., ripërdorimi i aseteve të hapura, zgjidhje të lehta). Nëse janë përdorur mjete gjenerative të IA-së, dokumentimi duhet të qartësojë se si e mbështetën ato procesin (për shembull, hartimin e opsioneve alternative narrative ose gjenerimin e varianteve të dialogut) dhe si siguruan studentët saktësinë kulturore, përgjegjësinë për autorësinë dhe transparencën.

Vlera e orientuar drejt profesionit dhe punësueshmërisë

Përtej rolit akademik, Portofoli Krijues-Teknologjik është projektuar qëllimisht si një artefakt i orientuar drejt karrierës, i cili mund të mbështesë hyrjen ose përparimin e studentëve brenda Industrisë Kulturore dhe Krijuese (CCIs). Në një sektor ku mundësitë profesionale janë shpesh të bazuara në projekte dhe me natyrë hibride, studentët rrallë vlerësohen vetëm mbi kualifikimet formale. Përkundrazi, ata shpesh vlerësohen për aftësinë e tyre për të demonstruar kompetenca të aplikuara, për të komunikuar një logjikë koherente projekti dhe për të ofruar evidenca të asaj që realisht mund të realizojnë. Portofoli i përgjigjet kësaj nevojë duke i bërë aftësitë e studentëve të dukshme përmes një narrative të strukturuar të praktikës.

Një vlerë kyçe e portofolit për punësueshmërinë qëndron në aftësinë e tij për të dokumentuar **kompetencën e projektit nga fillimi në fund**. Në vend që të paraqesë rezultate të izoluar, ai tregon se studentët mund të kalojnë nga të kuptuarit kulturor te kornizimi i problemit, nga ideimi te prototipizimi dhe nga reflektimi te iteracioni. Kjo aftësi për të lidhur analizën, krijimtarinë dhe teknologjinë pasqyron rrjedhat reale profesionale të punës në muze, organizata trashëgimie, start-up-e kulturore, agjenci krijuese dhe shërbime publike kulturore. Prandaj, portofoli bëhet një tregues i besueshëm i gatishmërisë për punë, edhe kur studentët kanë përvojë të kufizuar profesionale.

Po aq i rëndësishëm është funksioni i portofolit si evidencë e **aftësive të transferueshme**. Përmes dokumentimit të vendimmarrjes, bashkëpunimit, integritit të feedback-ut dhe menaxhimit të projektit, studentët demonstrojnë kompetenca që vlerësohen shumë në role dhe kontekste të ndryshme. Këto përfshijnë mendimin kritik, komunikimin, punën në ekip, planifikimin, përshtatshmërinë dhe aftësinë për të nxënë në mënyrë autonome. Duke artikuluar se si i

kanë naviguar kufizimet—si koha e kufizuar, burimet e kufizuara ose kërkesat organizative—studentët tregojnë gjithashtu pjekuri profesionale dhe kuptim të kushteve reale të punës, tipike për CCI.

Portofoli është veçanërisht relevant në kontekstin e kërkesës në rritje për **profile profesionale hibride**, të afta të lidhin përmbajtjen kulturore me ndërmjetësimin dixhital. Shumë organizata kërkojnë individë që mund ta përkthejnë kuptimin kulturor në formate dhe përvoja angazhuese, duke kuptuar njëkohësisht logjikën bazë të mjeteve dixhitale dhe përvojës së përdoruesit. Një portofol i zhvilluar mirë e bën këtë profil hibrid të prekshëm: ai demonstroi jo vetëm ndjeshmëri ndaj vlerës dhe narrativave kulturore, por edhe aftësi për të prototipizuar ndërveprime dixhitale, për të projektuar udhëtime përdoruesi dhe për të justifikuar zgjedhjet teknologjike në raport me objektivat kulturore.

Nga perspektiva e punësueshmërisë, portofoli forcon gjithashtu aftësinë e studentëve për t'u angazhuar në vetëprezantim profesional. Ai i trajton ata të komunikojnë punën e tyre me qartësi, përmbledhje dhe qëllim, duke përzgjedhur evidenca relevante dhe duke i kornizuar ato për audiencë specifike. Kjo është thelbësore për aplikime pune, intervista, praktika, mundësi freelance dhe projekte të bazuara në grante, ku kandidatët shpesh duhet t'u shpjegojnë ide komplekse palëve të interesit jo-specialiste. Portofoli vepron si një “histori profesionale” e strukturuar, të cilën studentët mund ta përshtatin në kontekste të ndryshme, duke nxjerrë në pah çfarë kontribuuan, çfarë ndikimi arritën dhe çfarë mësuam.

Përveç kësaj, portofoli funksionon si një mjet praktik për të mbështetur hyrjen në rrjete profesionale. Ai mund të ndahet me organizatat kulturore të përfshira në seancat e të nxënies e bazuar në Punë, të përdoret si bazë diskutimi me mentorët dhe të qarkullohet si artefakt dixhital brenda komuniteteve krijuese. Në këtë mënyrë, ai lehtëson mundësi për dukshmëri, bashkëpunim dhe njohje. Për studentët, kjo ka rëndësi: punësueshmëria në CCI shpesh formësohet jo vetëm nga rekrutimi formal, por edhe nga lidhjet, sinjalet reputacionale dhe aftësia për të demonstruar vlerë përmes punës konkrete.

Së fundi, duke dokumentuar në mënyrë të qartë vëmendjen ndaj **gjithëpërfshirjes, qëndrueshmërisë dhe inovacionit të përgjegjshëm**, portofoli i përaftron kompetencat e studentëve me prioritetet në zhvillim të politikave kulturore evropiane dhe menaxhimit bashkëkohor kulturor. Organizatat presin gjithnjë e më shumë që inovacioni kulturor të adresojë aksesueshmërinë, pjesëmarrjen, përdorimin etik të teknologjive dhe konsideratat e lidhura me qëndrueshmërinë. Kur studentët tregojnë se këto dimensione nuk janë shtuar sipërfaqësisht, por janë integruar në logjikën e tyre të dizajnit, ata pozicionohen si praktikues reflektues të aftë të kontribuojnë në transformim kulturor kuptimplotë dhe të përgjegjshëm.

Pozicioni brenda punës me projekt

Brenda arkitekturës së Punës me Projekt, **Portofoli Krijues-Teknologjik** zë një pozicion të veçantë: ai nuk është thjesht “dokumenti i fundit për t'u dorëzuar”, por struktura integruese që konsolidon të gjithë trajektoren e të nxënies, duke e bërë procesin të kuptueshëm, të vlerësueshëm dhe të transferueshëm. Në terma praktikë, ai i korrespondon **Fazës 8 – Portofoli dhe Dokumentimi Përfundimtar**, megjithatë funksioni i tij shkon përtej një hapi përfundimtar kronologjik. Ai vepron si filli lidhës që i përaftron të gjitha produktet për dorëzim në një narrativë koherente të analizës kulturore, eksplorimit krijues dhe zhvillimit teknologjik.

Në këtë fazë, studentëve u kërkohet të bëjnë një hap pas nga intensiteti i krijimit dhe prototipizimit dhe të angazhohen në një mënyrë pune më reflektuese dhe editoriale. Prandaj, portofoli bëhet vendi ku rezultate të shpërndara—shënime, skica, harta konceptuale, prototipe të pjesshme, feedback, iteracione—riorganizohen në një përshkrim të strukturuar që demonstroi **qëllim**. Kjo zhvendosje është pedagogjike dhe rëndësishme: studentët kalojnë nga “të bërit” te “të kuptuarit e asaj që bënë” dhe nga “prodhimi i artefakteve” te “ndërtimi i kuptimit” rreth këtyre artefakteve.

Për shkak se portofoli pozicionohet pas fazës së **Prototipit Dixhital ose të Gamifikuar**, ai kap natyrshëm evidenca të iteracionit dhe të nxënimit përmes eksperimentimit. Prototipi shpesh zbulon atë që nuk funksionon: kufizime, probleme të lehtësisë së përdorimit, boshllëqe narrative, mospërputhje kulturore, kufizime teknike. Portofoli është vendi ku këto zbulime nuk fshihen, por **interpretohen**, duke treguar se si kufizimet informuan vendimet dhe si feedback-u formësoi rafinimin. Me fjalë të tjera, portofoli formalizon vlerën e fazës së prototipizimit duke dokumentuar evoluimin nga një supozim fillestar drejt një logjike më të fortë zgjidhjeje.

Në kornizën e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Faza 8 është gjithashtu etapa në të cilën nga studentët pritet të tregojnë **koherencë ndërmjet produkteve për dorëzim**. Portofoli duhet të bëjë të qartë se si projekti buron nga **Fleta e Asetit Kulturor**, justifikohet përmes **Analizës As-Is/To-Be**, kristalizohet në **Dokumentin e Konceptit** dhe mishërohet në **Prototip**. Kjo koherencë nuk është thjesht administrative: ajo siguron që rezultati përfundimtar të mos jetë një produkt dixhital gjenerik, por një ndërhyrje e bazuar në kulturë, që i përgjigjet një konteksti real dhe përafrohet me vizionin To-Be. Portofoli funksionon si hapësira kryesore ku ky përafrim demonstron përmes një zinxhiri të qartë arsyetimi.

Është e rëndësishme që pozicioni i portofolit menjëherë përpara **Pitch-it Përfundimtar** do të thotë se ai shërben gjithashtu si mjet përgatitor për komunikim. Ndërsa pitch-i është domosdoshmërisht i përmbledhur dhe bindës, portofoli ofron thellësi dhe gjurmueshmëri. Ai i pajis studentët me një bazë të strukturuar evidencash për të justifikuar pretendimet e tyre, për të artikuluar ndikimin dhe për t'iu përgjigjur pyetjeve nga mësimdhënësit, bashkëstudentët dhe—kur është relevante—palët e interesit të ICC-së. Në këtë kuptim, portofoli është njëkohësisht sintezë dhe mekanizëm mbështetës: ai e forcon pitch-in duke e ankoruar atë në analizë të dokumentuar, zgjedhje dizajni dhe prototipe, dhe jo në deklarata abstrakte.

Së fundi, Faza 8 ka një rol formues për t'i ndihmuar studentët të konsolidojnë ndjenjën e **autorësisë dhe identitetit profesional**. Duke kuruar portofolin, studentët praktikojnë një formë vetëpërfaqësimi profesional të zakonshëm në sektorët krijues dhe dixhitalë: përzgjedhjen e asaj që ka rëndësi, artikulimin e arsytimit, shfaqjen e procesit dhe rezultateve, si dhe komunikimin e vlerës të audiencat e jashtme. Kjo është veçanërisht e përafëruar me qëllimet e të nxënimit të bazuar në Punë, pasi simulon mënyrën se si dokumentohet dhe prezantohet puna krijuese-teknologjike në mjedise profesionale, jo vetëm si “produkt përfundimtar”, por si proces i kornizimit të problemit, iteracionit dhe krijimit të kuptimit kulturor.

Shablloni i Portofolit Krijues-Teknologjik

1. PËRMBLEDHJE E PROJEKTIT

- Titulli i projektit:

.....

- Studenti/studentët:

.....

- Kursi/Moduli:

.....

- Organizata/konteksti ICC i përfshirë:

.....

- Aseti kulturor i adresuar:

.....

2. ARSYETIMI DHE KONTEKSTI I PROJEKTIT

2.1 Aseti Kulturor dhe Konteksti

Përmbledhni shkurtimisht asetin kulturor dhe rëndësinë e tij brenda kontekstit organizativ dhe territorial.

.....

.....

2.2 Njohuritë kryesore nga Analiza As-Is/To-Be

Evidentoni gjetjet kryesore të Analizës As-Is/To-Be që informuan drejtimin e projektit.

- Çështjet kryesore kritike të identifikuara (As-Is):
.....
- Mundësitë kryesore dhe transformimi i dëshiruar (To-Be):
.....

ZHVILLIMI I KONCEPTIT

3.1 Koncepti Qendror

Përshkruani idenë qendrore të projektit dhe synimin e tij kulturor.

.....

.....

3.2 Evoluimi i Konceptit

Shpjegoni si evoluoi koncepti gjatë procesit krijues dhe të coaching-ut.

.....

.....

4. PROCESI KRIJUES DHE I BAZUAR NË ART

4.1 Teknikat e Bazuara në Art të Përdorura

Tregoni cilat teknika të bazuara në art u përdorën dhe për çfarë qëllimi (p.sh., kolazh, rrëfim historish, harta vizuale, metafora).

.....

.....

4.2 Roli i Ndërmjetësimit Artistik

Reflektoni se si praktikat artistike mbështetën reflektimin, ideimin dhe vendimarrjen.

.....

.....

5. PROTOTIPI DIXHITAL OSE I GAMIFIKUAR

5.1 Përshkrimi i Prototipit

Përshkruani prototipin dixhital ose të gamifikuar të zhvilluar.

.....

.....

5.2 Mjetet dhe Teknologjitë e Përdorura

Listoni mjetet, platformat ose teknologjitë e përdorura (falas ose freemium).

.....

.....

5.3 Përvoja e Përdoruesit dhe Ndërveprimi

Shpjegoni se si pritët të ndërveprojnë përdoruesit me prototipin.

.....

.....

6. ITERACIONI, TESTIMI DHE FEEDBACK-U

6.1 Aktivitetet e Testimit

Përkruani se si u testua prototipi (në mënyrë informale ose formale).

.....

.....

6.2 Feedback-u dhe Përmirësimet

Shpjegoni se si feedback-u ndikoi në rishikime ose rafinime.

.....

.....

7. TRANZICIONI I DYFISHTË DHE NDIKIMI

7.1 Inovacioni Dixhital

Si kontribuon projekti në transformimin dixhital në kontekstin kulturor?

.....

.....

7.2 Qëndrueshmëria dhe Gjithëpërfshirja

Si i adreson projekti qëndrueshmërinë, aksesueshmërinë dhe përfshirjen shoqërore?

.....

.....

8. TË NXËNIT REFLEKTUES

8.1 Rezultatet Kryesore të të Nxënit

Identifikoni kompetencat dhe njohuritë kryesore të zhvilluara gjatë Punës me Projekt.

.....

.....

8.2 Sfidat dhe Zgjidhja e Problemeve

Reflektoni mbi sfidat kryesore të hasura dhe mënyrën se si u adresuan ato.

.....

.....

8.3 Zhvillimi Personal dhe Profesional

Shpjegoni se si ky projekt kontribuoi në zhvillimin tuaj si profesionist/e kulturor/e dhe krijues/e.

9. SINTEZA PËRFUNDIMTARE

Jepni një sintezë të përmblendhur që shpjegon vlerën e përgjithshme të projektit dhe zhvillimin e tij të mundshëm në të ardhmen.

Shembull i Portofolit Krijues-Teknologjik

1. PËRMBLEDHJE E PROJEKTIT

● Titulli i projektit:

Zërat e Tezgjahut

● Studenti/studentët:

Anna Rossi – Marta Bianchi – Sofia Conti

● Kursi/Moduli:

Mësimdhënia e frymëzuar nga ARTI – Inovacioni Dixhital për Trashëgiminë Kulturore

● Organizata/konteksti ICC i përfshirë:

Muzeu Etnografik Vendor i Valle del Tronto

● Aseti kulturor i adresuar:

Praktikat tradicionale femërore të endjes në Valle del Tronto (trashëgimi kulturor jomateriale)

2. ARSYETIMI DHE KONTEKSTI I PROJEKTIT

2.1 Aseti Kulturor dhe Konteksti

Projekti fokusohet te praktikat tradicionale femërore të endjes si formë e trashëgimisë kulturore jomateriale, e rrënjësuar thellë në komunitetin lokal. Këto praktika përfaqësojnë njohuri të trupëzuar, identitet shoqëror dhe transmetim ndërbrezës, por aktualisht rrezikojnë të marginalizohen për shkak të dukshmërisë së kufizuar dhe angazhimit të ulët të audiencave më të reja.

2.2 Njohuritë kryesore nga Analiza As-Is/To-Be ● Çështjet kryesore kritike të identifikuara (As-Is): Prani e ulët dixhitale, ndërmjetësim narrativ i kufizuar, përvojë pasive e përdoruesit dhe rrezik i humbjes së njohurive jomateriale.

● Mundësitë kryesore dhe transformimi i dëshiruar (To-Be): Zhvillimi i një përvoje kulturore të bazuar në narrativë, pjesëmarrëse dhe të aksesueshme në mënyrë dixhitale, e aftë të angazhojë audiencë të reja dhe të ruajë kujtesën kolektive.

3. ZHVILLIMI I KONCEPTIT

3.1 **Koncepti** **Qendror**

Zërat e Tezgjahut është një përvojë dixhitale e drejtuar nga narrativa, që u mundëson përdoruesve të eksplorojnë traditat e endjes përmes historive, tingujve dhe ndërveprimit simbolik. Koncepti e zhvendos fokusin nga artefaktet statike drejt përvojave të jetuara dhe kujtesës gojore.

3.2 **Evoluimi** **i** **Konceptit**

Koncepti evoluoi nga një ide fillestare e dokumentimit dixhital në një përvojë interaktive të rrëfimit të historive.

Feedback-u gjatë seancave të coaching-ut nxori në pah rëndësinë e angazhimit emocional dhe agjencisë së përdoruesit, duke çuar në adoptimin e një strukture narrative të bazuar në metaforë.

4. PROCESI KRIJUES DHE I BAZUAR NË ART

4.1 Teknikat e Bazuara në Art të Përdorura

Projekti përdori punëtori të rrëfimit të historive, hartëzim vizual dhe reflektim të bazuar në metafora. Teknikat e kolazhit u përdorën për të eksploruar dimensionet emocionale dhe simbolike të trashëgimisë, ndërsa ushtrimet narrative mbështetën strukturimin e udhëtimit të përdoruesit.

4.2 Roli i Ndërmjetësimit Artistik

Ndërmjetësimi artistik luajti rol kyç në transformimin e njohurive analitike në zgjedhje kuptimplota dizajni. Metaforat ndihmuan në artikullimin e vlerës kulturore të asetit, ndërsa mendimi vizual mbështeti të kuptuarin e përbashkët brenda ekipit.

5. PROTOTIPI DIXHITAL OSE I GAMIFIKUAR

5.1 Përshkrimi i Prototipit

Prototipi përbëhet nga një mjedis interaktiv i rrëfimit të historive i bazuar në web, ku përdoruesit eksplorojnë një tezgjah virtual. Çdo ndërveprim aktivizon narrativa audio, imazhe dhe tekste të shkurtra të lidhura me praktika specifike të endjes.

5.2 Mjetet dhe Teknologjitë e Përdorura

- Twine (rrëfim interaktiv i historive)
- Canva (asete vizuale)
- Figma (makete të ndërfaqes)

5.3 Përvoja e Përdoruesit dhe Ndërveprimi

Përdoruesit lundrojnë lirshëm në mjedis, duke përzgjedhur një narrative dhe duke zhbllokuar histori. Ndërveprimi është intuitiv dhe eksplorues, duke nxitur kureshtjen dhe jo përfundimin e detyrave.

6. ITERACIONI, TESTIMI DHE FEEDBACK-U

6.1 Aktivitetet e Testimit

Prototipi u testua në mënyrë informale me bashkëstudentë dhe edukatorë muzealë gjatë seancave laboratorike. U përdorën udhëzues të shkurtër për të vëzhguar sjelljen dhe të kuptuarin e përdoruesve.

6.2 Feedback-u dhe Përmirësimet

Feedback-u nxori në pah nevojën për sinjale narrative më të qarta dhe përmirësim të hierarkisë vizuale. Si rezultat, nxitjet e ndërveprimit u thjeshtuan dhe sekuencat narrative u bënë më të qarta.

7. TRANZICIONI I DYFISHTË DHE NDIKIMI

7.1 Inovacioni Dixhital

Projekti kontribuon në inovacionin dixhital duke prezantuar një platformë narrative të aksesueshme që e zgjeron përvojën muzeale përtej hapësirës fizike.

7.2 Qëndrueshmëria dhe Gjithëpërfshirja

Qëndrueshmëria adresohet përmes zgjidhjeve dixhitale me ndikim të ulët dhe fokusit të vazhdimësia kulturore. Përfshirja promovohet duke nxjerrë në plan të parë zërat e grave dhe duke ofruar opsione përmbajtjeje shumëgjuhëshe.

8. TË NXËNIT REFLEKTUES

8.1 Rezultatet Kryesore të të Nxënit

Projekti forcoi kompetencat në analizën kulturore, dizajnin narrativ, prototipizimin dixhital dhe bashkëpunimin ndërdisiplinor.

8.2 Sfidat dhe Zgjidhja e Problemeve

Sfida kryesore ishte balancimi i pasurisë narrative me lehtësinë e përdorimit. Kjo u adresua përmes testimit iterativ dhe thjeshtimit të rrjedhave të ndërveprimit.

8.3 Zhvillimi Personal dhe Profesional

Projekti rriti vetëbesimin tonë në zbatimin e metodave krijuese dhe dixhitale në kontekste reale kulturore dhe qartësoi rrugë të mundshme profesionale brenda Industrive Kulturore dhe Krijuese.

9. SINTEZA PËRFUNDIMTARE

Zërat e Tezgjahut tregojnë se si trashëgimia kulturore jomateriale mund të transformohet në një përvojë dixhitale kuptimplotë përmes narrativës, ndërmjetësimit artistik dhe teknologjisë së aksesueshme. Projekti vendos bazën për zhvillim të mëtejshëm dhe integrim brenda shërbimeve kulturore të muzeut.

5.4.6. Pitch-i Përfundimtar

Pitch-i Përfundimtar përfaqëson momentin kulmor të Punës me Projekt, në të cilin studentëve u kërkohet të sintetizojnë analizën kulturore, vizionin krijues dhe zgjedhjet teknologjike në një prezantim të qartë, koherent dhe bindës. Brenda këtij konteksti, **integrimi me modulet e TIK-ut të kursit CULT** nuk konceptohet si një shtojcë teknike, por si një dimension strukturor i narrativës së projektit. Prandaj, Pitch-i Përfundimtar duhet të bëjë të qartë se si njohuritë, mjetet dhe perspektivat e zhvilluara përgjatë moduleve të TIK-ut informuan dizajnin dhe zbatimin e zgjidhjes së propozuar dixhitale ose të gamifikuar.

Nga pikëpamja pedagogjike, ky integrim përforcon koherencën e rrugëtimit të të nxënit, duke demonstruar se modulet e TIK-ut nuk janë njësi të izoluar të udhëzimit teknik, por **mundësuese të inovacionit kulturor**. Studentët nxiten t'i artikulojnë projektet e tyre duke nxjerrë në pah se si u mobilizuan kompetenca specifike teknologjike për t'iu përgjigjur nevojave reale kulturore të identifikuar përmes Analizës As-Is/To-Be, dhe si kontribuan këto kompetenca në formësimin e konceptit dhe prototipit përfundimtar.

Në vend që të kërkojë përdorimin shterues të të gjitha moduleve të TIK-ut, Doracaku promovon një **integrim selektiv dhe kuptimplotë**. Studentët ftohen të identifikojnë cilat module janë më relevante për objektivat e projektit të tyre dhe të justifikojnë zgjedhjet e tyre. Kjo qasje pasqyron praktikën profesionale brenda Industrive Kulturore dhe Krijuese,

ku teknologjitë përzgjidhen në mënyrë strategjike në raport me kontekstin, burimet dhe ndikimin, dhe jo adoptohen për hir të vetvetes.

Në terma praktikë, Pitch-i Përfundimtar duhet të tregojë qartë se si modulet e ndryshme të TIK-ut kontribuuan në aspekte specifike të projektit. Për shembull, kompetencat e zhvilluara në modulin **Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore** mund të informojnë strukturën narrative, tonin dhe strategjitë e angazhimit të audiencës, ndërsa modulet e fokusuar te **Komunikimi Kulturor Gjithëpërfshirës** ose **Projektimi dhe Zhvillimi i Përvojave Gjithëpërfshirëse** mund të mbështesin rrëfimin hapësinor të historive, dizajnin e navigimit ose zgjedhjen e platformave gjithëpërfshirëse. Në mënyrë të ngjashme, modulet e dedikuara **Dizajnit të Videolojërave** ose **Teknologjive të Lojërave për Trashëgiminë Kulturore** mund të mbështesin përkufizimin e mekanikave të lojës, logjikës së ndërveprimit dhe dinamikave lozonjare të të nxënit brenda zgjidhjeve të gamifikuara.

Integrimi i moduleve të TIK-ut që lidhen me Inteligjencën Artificiale mund të pasqyrohet në përdorimin e mjeteve të drejtuara nga IA për dizajnin e zërit, ndërfaqet bisedore ose gjenerimin e përmbajtjes, të shoqëruara me reflektim kritik mbi implikimet etike dhe përgjegjësinë kulturore. Paralelisht, moduli GIS për Trashëgiminë Kulturore mund të informojë narrativat hapësinore, rrëfimin e historive të bazuar në hartëzim ose shërbimet kulturore të ndjeshme ndaj vendndodhjes. Moduli **Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM** ofron një kornizë transversale, duke udhëhequr zgjedhjet e dizajnit gjithëpërfshirës, dinamikat e ekipit dhe strategjitë e përfaqësimit në të gjitha aplikimet teknologjike.

Brenda Pitch-it Përfundimtar, ky integrim nuk duhet të paraqitet si një listë mjeteve ose platformash, por si një **përafrim i arsyetuar midis objektivave kulturore dhe mjeteve teknologjike**. Studentët inkurajohen të shpjegojnë se si kompetencat e TIK-ut përmirësojnë aksesueshmërinë, pjesëmarrjen, qëndrueshmërinë ose gjithëpërfshirjen, dhe si kontribuuan ato në tranzicionin e dyfishtë duke kombinuar inovacionin dixhital me praktika të përgjegjshme shoqërore.

Nga një perspektivë arsimore, integrimi me modulet e TIK-ut mbështet gjithashtu të nxënit reflektues. Duke i lidhur në mënyrë të qartë rezultatet e projektit të tyre me modulet e ndjekura, studentët bëhen më të vetëdijshëm për zhvillimin e kompetencave të tyre dhe për natyrën ndërdisiplinore të inovacionit kulturor. Ky reflektim forcon aftësinë e tyre për të komunikuar vlerë profesionale, një aftësi thelbësore për angazhimin e ardhshëm me organizata kulturore, industri krijuese dhe ekupe ndërdisiplinore.

Së fundi, integrimi i moduleve të TIK-ut brenda Pitch-it Përfundimtar u ofron mësimdhënësve një kornizë të qartë për vlerësim. Ai mundëson vlerësimin jo vetëm të zgjidhjes përfundimtare, por edhe të kapacitetit të studentit për të mobilizuar dhe artikuluar njohuri teknologjike në një mënyrë kuptimplotë nga pikëpamja kulturore. Në këtë kuptim, Pitch-i Përfundimtar funksionon si urë midis të nxënit dhe praktikës, duke demonstruar se si rrugëtimi i trajnimit CULT i pajis studentët të veprojnë si profesionistë kulturorë reflektues, krijues dhe të ndërgjegjshëm teknologjikisht.

Moduli TIK (CULT)	Kompetencat kryesore të zhvilluara	Kontributi në Punën me Projekt	Produktet e Detyrueshme Relevante për Dorëzim
Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore	Dizajn narrativ, rrëfim multimedial i historive, përfaqësim etik	Mbështet ndërtimin e narrativave kulturore kuptimplota, përcakton strategjitë e rrëfimit të historive dhe qasjet e angazhimit të audiencës	Fleta e Asetit Kulturor; Dokumenti i Konceptit; Prototipi Dixhital/i Gamifikuar; Pitch-i Përfundimtar

Moduli TIK (CULT)	Kompetencat kryesore të zhvilluara	Kontributi në Punën me Projekt	Produktet e Detyrueshme Relevante për Dorëzim
GIS për Trashëgiminë Kulturore	Analizë hapësinore, hartëzim, vizualizim të dhënash të bazuar në vendndodhje	Mundëson rrëfim hapësinor të historive, kontekstualizim territorial të aseteve kulturore dhe zhvillim të shërbimeve kulturore të bazuara në hartë ose të ndjeshme ndaj vendndodhjes	Analiza As-Is/To-Be; Prototipi Dixhital/i Gamifikuar; Portofoli Krijues-Teknologjik
Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës	Rrëfim gjithëpërfshirës i historive, dizajn i përvojës hapësinore, angazhim i audiencës	Informon dizajnin e përvojave gjithëpërfshirëse të përdoruesit, tureve virtuale dhe mjediseve kulturore interaktive	Dokumenti i Konceptit; Prototipi Dixhital/i Gamifikuar
Projektimi dhe Zhvillimi i Përvojave Kulturore Gjithëpërfshirëse	Prototipizim i përvojave gjithëpërfshirëse, përzgjedhje platforme, dizajn UX	Mbështet përkthimin e koncepteve në prototipe gjithëpërfshirëse dhe vlerësimin e përvojës së përdoruesit	Prototipi Dixhital/i Gamifikuar; Portofoli Krijues-Teknologjik
Hyrje në Dizajnin e Videolojërave	Parime të dizajnit të lojës, mekanika, përvoja e lojtarit	Ofron bazat për strategjitë e gamifikimit, të nxënit lozonjar dhe dizajnin e ndërveprimit	Dokumenti i Konceptit; Prototipi Dixhital/i Gamifikuar
Teknologjitë e Dizajnit të Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore	Motorë lojërash, ndërveprim në kohë reale, lojëra serioze	Mundëson zhvillimin e përvojave interaktive dhe të bazuara në lojë për trashëgiminë, duke përdorur motorë të aksesueshëm ose profesionalë	Prototipi Dixhital/i Gamifikuar; Portofoli Krijues-Teknologjik
Krijimi i Muzikës dhe Audios i Mundësuar nga Inteligjenca Artificiale	Dizajn zanor i mbështetur nga IA, rrëfim audio i historive, shkrim-lexim krijues për IA	Rrit gjithëpërfshirjen narrative përmes kolonave zanore, zërave dhe ndërveprimit të drejtuar nga audioja, me ndërgjegjësim etik	Dokumenti i Konceptit; Prototipi Dixhital/i Gamifikuar
Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM	Dizajn gjithëpërfshirës, ndërgjegjësim gjinor, bashkëpunim i barabartë me drejtësi	Ofron një kornizë transversale për narrativa gjithëpërfshirëse, ndërfaqe të aksesueshme dhe zgjedhje teknologjike të përgjegjshme	Analiza As-Is/To-Be; Dokumenti i Konceptit; Portofoli Krijues-Teknologjik; Pitch-i Përfundimtar

Udhëzime për pitch-in përfundimtar

Pitch-i Përfundimtar përfaqëson momentin përmbyllës të Punës me Projekt dhe u ofron studentëve mundësinë ta prezantojnë projektin e tyre në mënyrë të qartë, të strukturuar dhe bindëse. Ai nuk është thjesht një përmbledhje e

punës së përfunduar, por një narrativë strategjike që demonstroi se si analiza kulturore, arsyetimi krijues dhe kompetencat teknologjike janë integruar në një propozim koherent dhe kuptimplotë.

Studentët duhet t'i qasen Pitch-it Përfundimtar si një prezantim profesional, i ngjashëm me ato që zhvillohen në organizata kulturore, agjenci krijuese ose laboratorë inovacioni. Objektivi është të komunikohet vlera e projektit të një audiencë që mund të përfshijë mësimdhënës, bashkëstudentë dhe palë të mundshme interesi nga Industritë Kulturore dhe Krijuese.

Strukturimi i narrativës së pitch-it

Pitch-i duhet të ndjekë një strukturë logjike dhe progresive, duke e udhëhequr audiencën nga sfida fillestare kulturore drejt zgjidhjes së propozuar dhe ndikimit të saj të mundshëm. Studentët inkurajohen ta kornizojnë prezantimin e tyre si një histori transformimi, duke artikuluar qartë rrugëtimin nga analiza e kontekstit të rezultatit të dizajnit.

Pitch-i duhet të nisë me një prezantim të shkurtër të kontekstit kulturor dhe asetit të adresuar. Kjo hyrje duhet të nxjerrë në pah pse asetit kulturor është relevant, cilat nevoja ose sfida has dhe pse meriton një ndërhyrje inovative. Qëllimi është të vendoset që në fillim rëndësia kulturore dhe ndërgjegjësimi kontekstual.

Më pas, studentët duhet t'i referohen Analizës As-Is/To-Be, duke shpjeguar në mënyrë të përmbledhur çfarë zbuluan për situatën aktuale dhe cilin skenar të ardhshëm parashikuan. Në vend që të paraqesin të gjithë analizën, ata duhet të fokusohen te njohuritë më relevante që motivuan zgjedhjet e projektit të tyre dhe përcaktuan drejtimin e transformimit.

Prezantimi i konceptit dhe prototipit

Në qendër të Pitch-it Përfundimtar qëndron Dokumenti i Konceptit. Studentët duhet të artikulojnë qartë idenë qendrore të projektit të tyre, duke shpjeguar çfarë lloji zgjidhjeje dixhitale ose të gamifikuar propozojnë dhe çfarë lloji përvojë përdoruesi ofron ajo. Kjo pjesë e pitch-it duhet ta bëjë të qartë synimin kulturor që qëndron pas konceptit dhe arsyetimin që udhëheq vendimet e dizajnit.

Më pas, Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar duhet të paraqitet si mishërim konkret i konceptit. Studentët inkurajohen të përshkruajnë se si funksionon prototipi, si ndërveprojnë përdoruesit me të dhe cilat aspekte të përvojës janë tashmë të zbatuara ose të simuluar. Materialet vizuale, demonstrimet e shkurtra ose screenshot-et mund të mbështesin qartësinë, por fokusi duhet të mbetet te shpjegimi se si prototipi i përgjigjet sfidës kulturore të identifikuar.

Integrimi i moduleve të TIK-ut në mënyrë kuptimplotë

Një kërkesë kyçe e Pitch-it Përfundimtar është të demonstrohet se si projekti integron kompetencat e zhvilluara përmes moduleve të TIK-ut të kursit CULT. Studentët duhet t'u referohen qartë moduleve që ishin më relevante për projektin e tyre dhe të shpjegojnë se si njohuritë e fituara informuan aspekte specifike të zgjidhjes.

Në vend që të listojnë teknologji ose mjete, studentët duhet të nxjerrin në pah pse u zgjodhën qasje të caktuara të TIK-ut dhe si kontribuan ato në inovacionin kulturor. Kjo mund të përfshijë, për shembull, shpjegimin se si teknikat e rrëfimit dixhital të historive formësuan dizajnin narrativ, si teknologjitë gjithëpërfshirëse mbështetën angazhimin hapësinor ose përvojësor, ose si parimet e dizajnit të lojës rritën pjesëmarrjen dhe të nxënit.

Studentët inkurajohen gjithashtu të reflektojnë mbi perspektivat transversale të prezantuara nga modulet e TIK-ut, si konsideratat etike, gjithëpërfshirja, qëndrueshmëria dhe ndërgjegjësimi gjinor, duke treguar se si këto dimensionet ndikuan në zgjedhjet e tyre të dizajnit.

Komunikimi i ndikimit dhe vlerës

Pitch-i Përfundimtar duhet të artikulojë qartë ndikimin e pritshëm të projektit. Studentët duhet të shpjegojnë se çfarë vlere krijon zgjidhja e propozuar për përdoruesit, organizatat kulturore dhe komunitetet. Ndikimet kulturore, shoqërore, arsimore dhe dixhitale duhet të trajtohen në mënyrë të integruar, duke demonstruar ndërgjegjësim për implikimet më të gjera të projektit.

Kur është e përshtatshme, studentët mund të reflektojnë gjithashtu mbi fizibilitetin dhe shkallëzueshmërinë e zgjidhjes së tyre, duke pranuar kufizimet dhe duke identifikuar zhvillime të mundshme të ardhshme. Kjo demonstroi realizëm dhe pjekuri profesionale.

Dimensioni reflektues dhe rezultatet e të nxënës

Përveç prezantimit të rezultatit të projektit, studentët duhet të reflektojnë shkurtimisht mbi atë që kanë nxënë gjatë procesit. Kjo mund të përfshijë njohuri të fituara nga bashkëpunimi ndërdisiplinor, sfida të hasura gjatë prototipizimit ose perspektiva të reja mbi marrëdhënien midis kulturës dhe teknologjisë. Ky element reflektues përforcon vlerën arsimore të pitch-it dhe nxjerr në pah rritjen personale dhe profesionale.

Stili, qartësia dhe menaxhimi i kohës

Pitch-i Përfundimtar duhet të jetë i qartë, i përmbledhur dhe me ritëm të mirë. Studentët inkurajohen të përdorin gjuhë të aksesueshme, të shmangin zhargonin teknik të panevojshëm dhe t'i mbështesin shpjegimet me materiale vizuale kur është e dobishme. Menaxhimi i kohës është thelbësor: pitch-i duhet t'u japë përparësi mesazheve kyçe dhe jo të përpiqet të mbulojë çdo detaj.

Mbi të gjitha, studentët duhet të synojnë të komunikojnë vetëbesim, koherencë dhe qëllimshmëri, duke demonstruar se projekti i tyre është jo vetëm krijues dhe i informuar teknikisht, por edhe i bazuar në kulturë dhe i zhvilluar në mënyrë kritike.

Udhëzim për studentet femra: zhvillimi i prezantimit të Pitch-it Përfundimtar

Prezantimi i **Pitch-it Përfundimtar** nuk është thjesht mbështetje vizuale për të folurit, por një mjet **strategjik komunikimi** që ju ndihmon të përktheni një rrugëtim kompleks të të nxënës në një narrativë të qartë, angazhuese dhe profesionale. Qëllimi i tij është të bëjë të dukshme koherencën midis analizës kulturore, arsytimit krijues dhe zgjedhjeve teknologjike, dhe jo të bëjë përshtypje përmes efekteve vizuale ose sofistikimit teknik.

Kur zgjidhni mjetet dhe strukturoni prezantimin tuaj, përparësi duhet t'i jepet **qartësisë, rrëfimit të historive dhe koherencës**, në përputhje me parimet e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti dhe të nxënës e bazuar në Punë.

Zgjedhja e mjetit të duhur

Studentët inkurajohen të përdorin **mjete të aksesueshme, të besueshme dhe të përdorura gjerësisht**, mundësisht falas ose freemium, të cilat u lejojnë të fokusohen te përmbajtja dhe jo te kompleksiteti teknik.

Mjete si **Canva, Google Slides ose Microsoft PowerPoint** janë të gjitha të përshtatshme për zhvillimin e Pitch-it Përfundimtar. Zgjedhja e mjetit nuk vlerësohet në vetvete; ajo që ka rëndësi është sa efektivisht ai mbështet narrativën tuaj dhe synimet e dizajnit.

Canva është veçanërisht e dobishme nëse dëshironi të punoni me rrëfim vizual të historive, faqosje dhe atmosferë, ndërsa Google Slides ose PowerPoint mund të jenë më të përshtatshme nëse bashkëpunoni në kohë reale ose

integroni diagrame dhe përmbajtje të strukturuar. Në çdo rast, thjeshtësia dhe konsistenca duhet të udhëheqin vendimet tuaja.

Dizajnimi i prezantimit si narrativë

Prezantimi i Pitch-it Përfundimtar duhet të konceptohet si një **narrativë vizuale**, jo si një raport i shkruar i transferuar në slajde. Çdo slajd duhet të mbështesë atë që thoni gojarisht, dhe jo ta dyfishojë atë.

Prezantimet efektive zakonisht ndjekin një rrjedhë të qartë narrative:

- prezantimi i kontekstit kulturor dhe sfidës;
- shpjegimi i transformimit nga As-Is në To-Be;
- prezantimi i konceptit dhe synimit të tij kulturor;
- ilustrimi i prototipit dhe përvojës së përdoruesit;
- reflektimi mbi integrimin e TIK-ut, ndikimin dhe fizibilitetin.

Prandaj, slajdet duhet të përmbajnë **ide kyçe, imazhe, diagrame ose deklarata të shkurtra**, duke i lënë shpjegimet e detajuara për pitch-in tuaj të folur. Shmangni mbingarkimin e slajdeve me tekst, sepse kjo ul si qartësinë, ashtu edhe angazhimin.

Gjuha vizuale dhe konsistenca

Koherenca vizuale është thelbësore. Zgjidhni një paletë të kufizuar ngjyrash, një tipografi të qëndrueshme dhe një hierarki të qartë vizuale. Imazhet, skicat ose kapjet e ekraneve duhet të përdoren në mënyrë **strategjike**, jo dekorative, për të mbështetur të kuptuarin e konceptit, prototipit ose udhëtimit të përdoruesit.

Kur është e mundur, integroni materiale vizuale tashmë të zhvilluara gjatë Punës me Projekt—si skica koncepti, harta narrative ose screenshot-e të prototipit—në mënyrë që prezantimi të pasqyrojë **vazhdimësinë e procesit tuaj të dizajnit**. Kjo përforcon koherencën me Portofolin Krijues-Teknologjik dhe demonstroi rigorozytet metodologjik.

Integrimi vizual i moduleve të TIK-ut

Kur u referoheni moduleve të TIK-ut nga kursi CULT, shmangni listimin e teknologjive ose moduleve në mënyrë të izoluar. Në vend të kësaj, përdorni **asociacione të thjeshta vizuale**, si diagrame ose ikona, për të treguar se si kompetenca specifike informuan vendime konkrete dizajni.

Për shembull, një slajd mund të lidhë vizualisht parimet e rrëfimit të historive me zgjedhjet narrative, ose konceptet e dizajnit të lojës me logjikën e ndërveprimit. Kjo qasje i ndihmon vlerësuesit të kuptojnë jo vetëm çfarë përdorët, por pse dhe si kishte rëndësi për projektin tuaj.

Mbështetja e komunikimit verbal

Mbani mend se Pitch-i Përfundimtar është kryesisht një performancë gojore, dhe prezantimi duhet të mbështesë zërin tuaj, jo ta zëvendësojë atë. Slajdet veprojnë si pika ankorimi për vëmendjen dhe kujtesën, duke e ndihmuar audiencën të ndjekë arsyetimin tuaj.

Praktika me slajdet tuaja është thelbësore: kontrolloni që çdo slajd t'i korrespondojë një momenti të qartë në narrativën tuaj të folur dhe që kalimet midis slajdeve të pasqyrojnë hapa logjikë në argumentin tuaj. Një prezantim i dizajnuar mirë duhet t'i lejojë audiencës ta kuptojë projektin edhe nëse fokusohet herë te pamjet dhe herë te të folurit.

Ton profesional dhe fizibilitet

Së fundi, synoni një **ton profesional, por autentik**. Prezantimi nuk ka nevojë të duket si një produkt komercial i përfunduar, por duhet të komunikojë seriozitet, ndërgjegjësim për kontekstin dhe përgjegjësi ndaj trashëgimisë kulturore.

Duke përdorur mjete të aksesueshme me kujdes dhe duke e strukturuar prezantimin si një histori koherente, ju demonstroi jo vetëm kompetencë teknike, por edhe aftësinë për të komunikuar qartë ide komplekse kulturore dhe teknologjike—një aftësi thelbësore për punën e ardhshme në Industritë Kulturore dhe Krijuese.

Shembull i një Pitch-i Përfundimtar

Hapja – Vendosja e Kontekstit Kulturor

Pitch (përmbajtja e folur)

Projekti ynë, Zërat e Tezgjahut, nis nga një vëzhgim i thjeshtë, por kritik: megjithëse praktikatat tradicionale femërore të endjes në Valle del Tronto përfaqësojnë një formë të pasur të trashëgimisë kulturore jomateriale, ato aktualisht rrezikojnë të bëhen të padukshme për brezat më të rinj. Këto praktika ruhen kryesisht përmes objekteve dhe përshkrimeve të shkruara, ndërsa historitë, gjestet dhe njohuritë e trupëzuara të lidhura me to mbeten kryesisht të paaksesueshme brenda përvojave bashkëkohore kulturore.

Koment

Kjo hapje demonstroi koherencë të qartë me **Fletën e Asetit Kulturor** dhe **Analizën As-Is**. Pitch-i nuk nis nga teknologjia, por nga vlera kulturore dhe një problem real kontekstual, duke treguar ndërgjegjësim për mjedisin ICC dhe sfidat e tij.

Nga As-Is në To-Be – kornizimi i transformimit

Pitch (përmbajtja e folur) Përmes Analizës sonë As-Is/To-Be, identifikua një hendek të rëndësishëm midis vlerës kulturore të kësaj trashëgimie dhe mënyrave se si ajo komunikohet aktualisht. Përvoja ekzistuese është statike dhe e përqendruar te objektet, ndërsa skenari i dëshiruar është i drejtuar nga narrativa, pjesëmarrës dhe i aksesueshëm në mënyrë dixhitale. Vizioni ynë To-Be e imagjinoi muzeun si një hapësirë hibride, ku endja jo vetëm ekspozohet, por rrëfëhet dhe përjetohet përmes zërave, kujtimeve dhe ndërveprimit.

Koment

Ky seksion artikulon në mënyrë të qartë **lidhjen As-Is/To-Be**, duke demonstruar se projekti është i bazuar në analizë të strukturuar dhe jo në një ide arbitrare. Ky është një element kyç për vlerësimin metodologjik.

Prezantimi i Konceptit – logjika kulturore dhe krijuese

Pitch (përmbajtja e folur) Mbi bazën e këtij vizioni, zhvillua konceptin Zërat e Tezgjahut: një përvojë dixhitale e drejtuar nga narrativa, ku tezgjahu bëhet rrëfimtar. Çdo ndërveprim zbulon fragmente historish personale, tinguj dhe gjeste simbolike, duke u mundësuar përdoruesve ta eksplorojnë endjen si një praktikë të gjallë dhe jo si një traditë statike.

Koment

Kjo pjesë buron drejtpërdrejt nga **Dokumenti i Konceptit**. Pitch-i nxjerr në pah metaforën, synimin kulturor dhe përvojën e përdoruesit pa u fokusuar ende te zbatimi teknik.

Qasje e frymëzuar nga arti dhe me në qendër përdoruesin

Pitch (përmbajtja e folur)

Një qasje e frymëzuar nga arti udhëhoqi të gjithë procesin e dizajnit. Ne përdorëm rrëfimin e historive, hartëzimin vizual dhe reflektimin e bazuar në metafora për të formësuar udhëtimin e përdoruesit. Kjo na mundësoi t'i përkthenim njohuritë analitike në një përvojë emocionalisht angazhuese dhe të respektueshme nga pikëpamja kulturore, me vëmendje të veçantë ndaj zërave të grave dhe transmetimit ndërbrezor.

Koment

Këtu, pitch-i përforcon koherencën me kornizën e **Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti** dhe **Portofolin Krijues-Teknologjik**, duke treguar se praktikat artistike luajtën rol strukturor dhe jo dekorativ.

Prototipi Dixhital ose i Gamifikuar – Bërja e Konceptit të Prekshëm

Pitch (përmbajtja e folur)

Për të testuar dhe komunikuar konceptin tonë, zhvilluam një prototip dixhital të rrëfimit të historive duke përdorur mjete të aksesueshme si Twine, Canva dhe Figma. Prototipi simulon një mjedis interaktiv ku përdoruesit lundrojnë lirshëm, aktivizojnë narrativa dhe ndërtojnë shtigjet e tyre përmes trashëgimisë. Qëllimi nuk ishte përsosmëria teknike, por qartësia përvojësore.

Koment

Ky seksion e lidh qartë pitch-in me **Prototipin Dixhital ose të Gamifikuar**, duke qartësuar nivelin e besnikërisë në përputhje me Doracakun: eksplorues, komunikues dhe i orientuar drejt të nxënit, dhe jo i finalizuar.

Integrimi me Modulet e TIK-ut – Nga të Nxënit në Praktikë

Pitch (përmbajtja e folur)

Projekti integron disa module TIK nga kursi CULT. Moduli Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore informoi strukturën tonë narrative dhe qasjen etike ndaj përfaqësimit. Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës udhëhoqën zgjedhjet tona të dizajnit hapësinor dhe përvojësor. Parimet nga Hyrje në Dizajnin e Videolojërave mbështetën përkufizimin e logjikës së ndërveprimit dhe dinamikave të angazhimit, ndërsa moduli Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM formësoi fokusin tonë te zërat e grave dhe dizajni gjithëpërfshirës.

Koment

Ky seksion adreson drejtpërdrejt **Seksionin 5.5 – Integrimi me Modulet e TIK-ut**. Në vend që të listojë mjete, ai nxjerr në pah **kompetenca të zbatuara**, duke demonstruar përdorim kritik dhe reflektues të rezultateve të të nxënit të TIK-ut.

Ndikimi dhe Tranzicioni i Dyfishtë

Pitch (përmbajtja e folur)

Sa i përket ndikimit, Zërat e Tezgjahut kontribuon në tranzicionin dixhital duke e zgjeruar përvojën muzeale përtej hapësirës fizike, dhe në qëndrueshmëri duke promovuar vazhdimësinë kulturore përmes zgjidhjeve dixhitale me ndikim të ulët. Gjithëpërfshirja është qendrore për projektin, si në përmbajtje, ashtu edhe në akses, në përputhje me parimet e tranzicionit të dyfishtë.

Koment

Në këtë pikë, pitch-i tregon aftësinë për ta kornizuar projektin në **terma strategjike dhe sistemike**, dhe jo vetëm krijues ose teknike.

Reflektimi dhe Fizibiliteti

Pitch (përmbajtja e folur)

Gjatë gjithë procesit, prototipizimi dhe feedback-u na ndihmuan të rafinonim balancën midis pasurisë narrative dhe lehtësisë së përdorimit. Projekti është i realizueshëm brenda kufizimeve të muzeut dhe i shkallëzueshëm për zhvillim të ardhshëm, duke mbetur njëkohësisht besnik ndaj identitetit kulturor të asetit.

Koment

Ky pasazh pasqyron dimensionin e **të nxënës e bazuar në Punë** dhe demonstroi ndërgjegjësim për kufizimet reale tipike të konteksteve ICC.

Mbyllja – Pozicionimi Profesional

Pitch (përmbajtja e folur)

Në përfundim, Zërat e Tezgjahut demonstroi se si trashëgimia kulturore mund të inovohet në mënyrë të përgjegjshme përmes integritetit të analizës kulturore, praktikave artistike dhe teknologjive dixhitale. Ai përfaqëson jo vetëm një rezultat projekti, por një rrugëtim të nxënës që na përgatit të punojmë si profesionistë reflektues kulturorë dhe krijues.

Koment

Mbyllja i rikthehet **Portofolit Krijues-Teknologjik** si sintezë e të gjithë rrugëtimit dhe përforcon identitetin profesional në zhvillim të studentëve.

5.5 Integrimi me Modulet e TIK-ut

5.5.1. Si kontribuon çdo modul në zgjidhje

5.5.1.1 Puna me Projekt si rezultat i integruar i rezultateve të shumëfishta të të nxënës

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, Puna Përfundimtare me Projekt nuk duhet kuptuar si zbatim i drejtpërdrejtë i një moduli të vetëm, por si rezultat i integruar i përvojave të shumëfishta të të nxënës që konvergojnë në një propozim projekti koherent. Kjo qasje është thelbësore nga pikëpamja metodologjike: projekti përfundimtar nuk është i vlefshëm sepse demonstroi përdorimin e një mjeti ose teknologjie të caktuar, por sepse nxjerr në pah aftësinë e studentëve për të lidhur njohuri, aftësi, gjuhë dhe mjete të ndryshme, duke i mobilizuar ato në mënyrë reflektuese dhe relevante për kontekstin.

Çdo modul TIK i kurrikulës CULT kontribuon me perspektiva specifike, aftësi të dedikuara dhe mjete metodologjike që ushqejnë faza të ndryshme të Punës me Projekt: analizën e kontekstit, eksplorimin krijues, strukturimin narrativ, dizajnin e përvojës, prototipizimin, reflektimin etik dhe komunikimin përfundimtar.

Prandaj, vlera e Punës me Projekt qëndron në aftësinë e studentëve për të:

- njohur se cili modul informon cilën pjesë të projektit;
- aktivizuar aftësitë e përshtatshme në momente të ndryshme të procesit;
- motivuar zgjedhjet e dizajnit në dritën e rrugëtimit të trajnimit të ndjekur;
- integruar kulturën, krijimtarinë dhe teknologjinë pa e reduktuar projektin në një “shumë të thjeshtë mjetesh”.

Nga pikëpamja pedagogjike, ky vizion është shumë i rëndësishëm sepse e zhvendos fokusin:

- nga logjika e “detyrës teknike” drejt logjikës së sintezës ndërdisiplinore;
- nga përdorimi i teknologjisë si qëllim në vetvete drejt përdorimit të teknologjisë si ndërmjetësim kulturor;
- nga fragmentimi modular drejt ndërtimit të një kompetence të integruar dizajni.

Brenda kësaj kornize, Puna me Projekt bëhet hapësira ku studentët demonstrojnë jo vetëm çfarë mund të bëjnë, por mbi të gjitha si dinë të lidhin atë që kanë nxënë.

5.5.1.2 Kontributi i modulit Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore

Moduli Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore luan një rol themelor në përcaktimin e logjikës kulturore, narrative dhe etike të zgjidhjes. Ai i ndihmon studentët ta kuptojnë trashëgiminë kulturore jo si një koleksion statik objektiv osh informacioni, por si një konstrukt narrativ, domethënë si diçka që fiton kuptim përmes proceseve të përzgjedhjes, interpretimit, rrëfimit, ndërmjetësimit dhe rikthimit te audiencat.

Përmes këtij moduli, studentët mësojnë të:

- identifikojnë histori domethënëse;
- përcaktojnë perspektiva narrative;
- dallojnë ndërmjet përmbajtjes dhe narrativës;
- trajtojnë çështje etike që lidhen me zërin, përfaqësimin, autenticitetin dhe kornizimin;
- strukturojnë përvoja narrative në përputhje me vlerën kulturore të asetit.

Këto aftësi informojnë drejtpërdrejt:

- Fletën e Asetit Kulturor;
- Dokumentin e Konceptit;
- strukturën narrative të prototipit dixhital ose të gamifikuar.

Kontributi i modulit është veçanërisht i rëndësishëm sepse siguron që teknologjia të mos e errësojë kuptimin kulturor, por të bëhet mjet për ta përcjellë atë. Me fjalë të tjera, ai i ndihmon studentët të shmangin propozimet ku elementi dixhital mbizotëron mbi përmbajtjen, dhe në vend të kësaj i udhëzon drejt zgjidhjeve ku teknologjia e mbështet dhe e përforcon narrativën.

Shembull i zbatuar

Nëse projekti lidhet me kujtimet e grave të lidhura me një traditë lokale, moduli Rrëfimi Dixhital i Historive i ndihmon studentët të shkojnë përtej thjesht “ngarkimit të skedarëve audio dhe imazheve”, duke ndërtuar një sekuencë narrative në të cilën çdo dëshmi çon te tjetra, duke krijuar vazhdimësi, thellësi dhe ndjenjë kujtese të përbashkët.

5.5.1.3 Kontributi i modulit GIS për Trashëgiminë Kulturore

Moduli GIS për Trashëgiminë Kulturore ofron aftësi të analizës hapësinore dhe interpretimit territorial, veçanërisht të rëndësishme në fazën e Analizës As-Is/To-Be. Ai u mundëson studentëve të kuptojnë se trashëgimia kulturore nuk është një entitet i izoluar, por është e ngulitur në marrëdhënie fizike, shoqërore, mjedisore dhe simbolike.

Përmes GIS, studentët mësojnë të:

- interpretojnë marrëdhënien midis trashëgimisë kulturore dhe territorit;
- analizojnë shpërndarjet hapësinore, itineraret, aksesueshmërinë dhe afërsinë;
- kuptojnë marrëdhënien midis vendeve, audiencave dhe praktikave kulturore;

- përdorin hartat dhe të dhënat hapësinore si mjete interpretuese;
- lidhin narrativën me lokalizimin.

Edhe kur mjetet GIS nuk përfshihen drejtpërdrejt në prototipin përfundimtar, moduli lë një kontribut vendimtar në aspektin e të menduarit hapësinor.

Ky të menduar informon vendimet e dizajnit që lidhen me:

- rrëfimin e historive të gjeolokalizuar;
- aktivizimin e përmbajtjes në vendndodhje specifike;
- aksesueshmërinë fizike dhe simbolike;
- qëndrueshmërinë dhe përshtatjen me kontekstin real.

Shembull i zbatuar

Në rastin e një rituali tradicional që zhvillohet në disa vendndodhje në qendrën historike, GIS i ndihmon studentët të hartëzojnë pikat kyçe të një procesioni, të kuptojnë sekuencën simbolike të itinerarit dhe ta transformojnë këtë informacion në një përvojë AR ose në një hartë narrative.

5.5.1.4 Kontributi i moduleve Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës dhe Projektimi dhe Zhvillimi i Përvojave Kulturore Gjithëpërfshirëse

Modulet Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës dhe Projektimi dhe Zhvillimi i Përvojave Kulturore Gjithëpërfshirëse mbështesin kalimin nga koncepti narrativ drejt dizajnit të përvojës.

Kontributi i tyre është vendimtar në projektet që përfshijnë:

- mjedise virtuale;
- realitet të shtuar;
- arkiva interaktive;
- ekspozita virtuale;
- rrëfim hapësinor të historive;
- përvoja gjithëpërfshirëse.

Ato ofrojnë:

- korniza konceptuale për të kuptuar gjithëpërfshirjen, praninë dhe angazhimin;
- mjete për projektimin e mjediseve dhe itinerareve;
- kritere për të punuar me orientimin, navigimin dhe ritmin e përvojës;
- parime të dizajnit me në qendër përdoruesin, të zbatuara në ndërmjetësimin kulturor.

Vlera e këtyre moduleve qëndron në qartësimin se një përvojë gjithëpërfshirëse nuk përcaktohet nga niveli i sofistikimit vizual, por nga cilësia e marrëdhënies midis:

- hapësirës;
- përmbajtjes;
- perceptimit;
- narracionit;
- ndërveprimit.

Shembull i zbatuar

Në një projekt ekspozite virtuale mbi një ritual lokal, studentët mund t'i përdorin këto module për ta strukturuar përvojën jo si një koleksion të thjeshtë materialesh, por si një itinerar hapësinor që e shoqëron përdoruesin përmes pragjeve, mjedisëve, simboleve dhe momenteve të transformimit.

5.5.1.5 Kontributi i modulit Hyrje në Dizajnin e Videolojërave

Moduli Hyrje në Dizajnin e Videolojërave ofron një kuptim të strukturuar të:

- ndërveprimit;
- mekanikave;
- rregullave;
- feedback-ut;
- angazhimit të përdoruesit.

Kontributi i tij në Punën me Projekt nuk qëndron aq shumë në nxitjen e zhvillimit të videolojërave të plota, sa në ofrimin e parimeve të dizajnit të zbatueshme në një gamë të gjerë përvojash kulturore: arkiva të gamifikuara, udhëtime narrative interaktive, mjete të të nxëniet, eksplorime mitesh dhe mjete ndërmjetësimi.

Studentët mësojnë ta përdorin logjikën e dizajnit të lojës për të ndërtuar përvoja që janë:

- domethënëse;
- të lexueshme;
- angazhuese;
- të orientuara drejt interpretimit dhe jo vetëm argëtimit.

Shembull i zbatuar

Në një projekt mbi një mit lokal, studentët mund ta transformojnë historinë në një përvojë interaktive ku përdoruesi bën zgjedhje që ndryshojnë rrugën narrative. Në këtë rast, loja nuk ka të bëjë me konkurrencën, por me përjetimin e domethënies kulturore të mitit përmes veprimit.

5.5.1.6 Kontributi i modulit Teknologjitë e Dizajnit të Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore

Moduli Teknologjitë e Dizajnit të Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore i njeh studentët me ekosistemet teknologjike dhe rrjedhat profesionale të punës që përdoren në vizualizimin e trashëgimisë dhe në lojërat serioze. Kontributi i tij është veçanërisht i rëndësishëm në fazën e prototipizimit, sepse zhvillon ndërgjegjësimin për:

- fizibilitetin;
- shkallëzueshmërinë;
- kufizimet teknike;
- qëndrueshmërinë e zhvillimit;
- marrëdhënien midis ambicies krijuese dhe burimeve të disponueshme.

Ky modul i ndihmon studentët të marrin vendime më realiste dhe të informuara, duke forcuar cilësinë e prototipit dhe besueshmërinë e Pitch-it Përfundimtar.

Shembull i zbatuar

Nëse një grup imagjinojnë një lojë eksplorimi 3D mbi një sit trashëgimie, moduli i ndihmon të kuptojnë se, në kontekstin e punëtorisë, është më e përshtatshme të prototipizohet një skenë kyçe ose një pjesë përfaqësuese e përvojës, në vend që të premtotet një zhvillim i plotë që nuk është realist.

5.5.1.7 Kontributi i modulit Inteligjenca Artificiale – Krijimi i Muzikës dhe Audios i Mundësuar nga IA

Moduli Inteligjenca Artificiale – Krijimi i Muzikës dhe Audios i Mundësuar nga IA i shton Punës me Projekt një dimension shprehës, shqisor dhe emocional. Përmes eksperimentimit me audio, muzikë dhe mjete të IA-së, studentët mësojnë se si tingulli mund të:

- forcojë atmosferën;
- mbështesë përfshirjen emocionale;
- rrisë aksesueshmërinë;
- pasurojë përvojën narrative.

Moduli nxit gjithashtu reflektim kritik mbi:

- autorësinë;
- transparencën;
- paragjykimin;
- përgjegjësinë kulturore në përdorimin e IA-së.

Shembull i zbatuar

Në një chatbot muzeal, një kolonë zanore e gjeneruar nga IA mund ta shoqërojë historinë pa e mbingarkuar atë, por studentët duhet të deklarojnë qartë në portofolin dhe pitch-in e tyre:

- si u gjenerua;
- pse u zgjodh;
- çfarë kufijsh etikë nënkupton;
- si shmanget zëvendësimi i materialeve autentike me simulime të papërshtatshme.

5.5.1.8 Kontributi transversal i modulit Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM

Moduli Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM ka një funksion transversal që shtrihet në të gjitha fazat e Punës me Projekt. Ai nuk prezanton një teknologji specifike, por udhëzon mënyrën se si studentët:

- lexojnë përmbajtjet;
- ndërtojnë bashkëpunimin;
- marrin vendime;
- përzgjedhin zërat;
- projektojnë aksesueshmërinë;
- reflektojnë mbi dinamikat e pushtetit dhe përfaqësimit.

Kontributi i tij është veçanërisht i rëndësishëm në projektet që punojnë me:

- trashëgiminë jomateriale;
- kujtesat e komunitetit;
- traditat gojore;
- arkivat e dëshmime;
- dukshmërinë e grave dhe subjekteve të marginalizuara.

Shembull i zbatuar

Në një arkiv dixhital të traditave gojore të grave, ky modul i ndihmon studentët të ndërtojnë një propozim ku gratë nuk janë thjesht “objekte të historisë”, por agjente aktive të njohurive, kujtesës dhe transmetimit kulturor.

5.5.1.9 Përmbledhje: Modulet si lente të integruara

Të marra së bashku, modulet nuk veprojnë si ndarje të veçuara, por si lente të integruara përmes të cilave studentët:

- lexojnë çështje komplekse kulturore;
- ndërtojnë interpretime;
- imagjinojnë përgjigje;
- projektojnë zgjidhje dixhitale dhe të bazuara në lojëra, të rrënjësura në kulturë.

Kështu, Puna me Projekt bëhet një sintezë e:

- rigorozitetit analitik;
- eksplorimit krijues;
- ndërgjegjësimit teknologjik;
- përgjegjësisë etike;
- aftësive të integritetit ndërdisiplinor.

Për këtë arsye, është e dobishme që studentët të deklarojnë qartë në portofolin ose prezantimin e tyre përfundimtar:

- cilat module ndikuan në cilat vendime;
- si u përkthye një aftësi e nxënë në një zgjedhje dizajni;
- si kontribuan mësimet e ndryshme në ndërtimin e zgjidhjes.

5.5.2. Mjetet dhe teknologjitë e disponueshme

5.5.2.1 Parimi i përgjithshëm pedagogjik

Përzgjedhja e mjeteve dhe teknologjive të disponueshme gjatë Punës me Projekt udhëhiqet nga një parim i qartë pedagogjik: teknologjia duhet t’i shërbejë interpretimit kulturor, eksplorimit krijues dhe të nxënit, dhe nuk duhet të dominojë ose të paracakttojë rezultatet e projektit.

Brenda kornizës së Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, mjetet kuptohen si:

- ndërmjetës reflektimi;
- mbështetje për prototipizim;
- mundësues të eksperimentimit;
- mjete komunikimi dhe vizualizimi të mendimit.

Vlera e tyre varet nga aftësia për të mbështetur përkthimin e një analize kulturore në një zgjidhje kuptimplotë, dhe jo nga shkalla e sofistikimit teknik.

Kjo qasje ka të paktën katër pasoja të rëndësishme metodologjike:

1. Zgjedhja e mjetit duhet të jetë në përputhje me problemin

Studentët nuk duhet t’i bëjnë vetes fillimisht pyetjen “çfarë mjeti mund të përdorim?”, por:

- çfarë përvoja duam të ndërtojmë?;
- çfarë kuptimi duam të përcjellim?;

- cilën audiencë duam të angazhojmë?;
- cila formë shprehjeje është më në përputhje me objektivin?.

2. Kompleksiteti teknik nuk përkon me cilësinë e dizajnit

Një projekt metodologjikisht i fortë mund të prototipizohet me mjete të thjeshta, nëse këto e bëjnë qartë të dukshme logjikën kulturore, narrative dhe përvojësore të propozimit.

3. Aksesueshmëria e mjeteve është zgjedhje pedagogjike

Doracaku favorizon përdorimin e mjeteve që janë:

- falas, me burim të hapur ose freemium;
- të aksesueshme për studentë me formime të ndryshme;
- të përdorshme edhe nga studentë të shkencave humane, arteve dhe shkencave shoqërore;
- në përputhje me një logjikë përfshirjeje dhe prag të ulët hyrjeje.

4. Përdorimi reflektues i teknologjisë është pjesë e kompetencës

Qëllimi nuk është të përdoren sa më shumë platforma të jetë e mundur, por të zgjidhen mjete që ndihmojnë realisht për të:

- qartësuar problemin;
- artikluar vizionin;
- treguar logjikën e konceptit;
- prototipizuar përvojën;
- diskutuar projektin me të tjerët.

Nga kjo perspektivë, përdorimi i teknologjisë është pjesë integrale e kompetencës së dizajnit: të dish të zgjedhësh mjete të duhur, në momentin e duhur, për funksionin e duhur, është tashmë një tregues i pjekurisë profesionale.

5.5.2.2 Mjete për analizë, reflektim, ideim dhe zhvillim koncepti

Në fazat fillestare të Punës me Projekt—veçanërisht në ndërtimin e Fletës së Asetit Kulturor, Analizës As-Is/To-Be dhe Dokumentit të Konceptit—puna e studentëve nuk konsiston ende në prodhimin e një prototipi të plotë teknik, por në bërjen gradualisht të dukshme, të diskutueshme dhe të strukturueshme të intuitave, të dhënave, hipotezave, kuptimeve, nevojave dhe drejtimeve të projektit.

Në këtë fazë, rreziku më i zakonshëm është i dyfishtë: nga njëra anë, të mbeturit në një dimension tepër abstrakt, diskursiv ose të shpërndarë; nga ana tjetër, parashikimi shumë i shpejtë i zgjidhjes teknologjike, pa qartësuar më parë vlerën kulturore, problemin real dhe arsyetimin për përvojën që do të projektohet.

Për këtë arsye, veçanërisht të dobishme janë mjetet që mbështesin:

- **mendimin vizual**, domethënë aftësinë për t'i bërë marrëdhëniet, lidhjet, tensionet dhe skenarët të lexueshëm;
- **ndërtimin narrativ**, domethënë aftësinë për të organizuar përmbajtjet dhe perspektivat në një strukturë kuptimplotë;
- **brainstorming-un dhe ideimin**, për të gjeneruar alternativa përpara se të konvergohet në një propozim të vetëm;
- **reflektimin bashkëpunues**, të nevojshëm për ta transformuar punën në grup në një proces debati dhe

bashkë-ndërtimi;

- **organizimin e materialeve dhe referencave**, në mënyrë që të shmanget shpërndarja dhe grumbullimi i papërzgjedhur i burimeve, ideve dhe sugjerimeve.

Prandaj, vlera e këtyre mjeteve nuk është thjesht operationale. Ato kryejnë një funksion njohës, metodologjik dhe pedagogjik.

Njohës, sepse i ndihmojnë studentët të nxjerrin jashtë subjektit mendimin e tyre dhe t'i transformojnë intuitat e nënkuptuara në artefakte të vëzhgueshme. Metodologjik, sepse u mundësojnë të kalojnë nga mbledhja e materialeve te strukturimi i tyre në njohuri, skenarë, shtigje dhe hipoteza dizajni. Pedagogjik, sepse e bëjnë procesin më të lehtë për t'u udhëhequr nga mësimdhënësi, duke i mundësuar atij/asaj të kuptojë më mirë se si grupi po ndërton arsyetimin e vet, ku po ngec dhe cilat hapa kërkojnë qartësim të mëtejshëm.

Në përputhje me kornizën e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, këto mjete nuk duhet të përdoren si rrugë të shkurtra për të “prodhuar diçka shpejt”, as si ndihma të thjeshta estetike ose teknike. Përdorimi i tyre është vërtet kuptimplotë kur u mundëson studentëve të:

- qartësojnë problemin përpara se ta zgjidhin;
- vizualizojnë marrëdhënien midis trashëgimisë, organizatës, publikut dhe ndërmjetësimit;
- testojnë alternativa narrative dhe konceptuale;
- ndërtojnë një arkitekturë të parë të projektit;
- dokumentojnë rrugëtimin në mënyrë reflektuese;
- mbërrijnë te prototipizimi me një bazë më të fortë kulturore dhe metodologjike.

Në këtë kuptim, këto mjete kanë gjithashtu një vlerë të fortë gjithëpërfshirëse. Duke qenë se shumë studentë mund të vijnë nga formime joteknike, mjetet e aksesueshme dhe me prag të ulët hyrjeje u lejojnë atyre të nisin procese komplekse dizajni pa krijuar pengesa të panevojshme. Ato ndihmojnë për të kuptuar se cilësia e punës me projekt nuk varet fillimisht nga zotërimi i softuerëve të sofistikuar, por nga aftësia për të ndërtuar kuptim, për të interpretuar kontekstin, për të artikuluar koncepte dhe për ta përkthyer mendimin në forma të ndashme me të tjerët.

Nga një perspektivë mësimdhënieje, është e dobishme që mësimdhënësit t'i paraqesin këto mjete jo si një listë platformash që duhen “mësuar”, por si një grup ndërmjetësuesish në procesin e dizajnit, secili me funksion të ndryshëm:

- disa janë më të dobishme për mbledhjen dhe organizimin e materialeve;
- të tjera për hartëzimin e problemeve dhe palëve të interesit;
- të tjera ende për të simuluar shtigje narrative, për të ndërtuar drafte ndërveprimi ose për të strukturuar punën e grupit.

Për këtë arsye, zgjedhja e mjetit duhet t'i përgjigjet gjithmonë një pyetjeje të qartë metodologjike: “Çfarë na nevojitet në këtë fazë të projektit për të menduar më mirë, për të bashkëpunuar më mirë dhe për ta bërë propozimin tonë më të lexueshëm?”

Kur kjo pyetje udhëheq përdorimin e mjeteve, teknologjia nuk e parashikon projektin dhe nuk e rëndon atë, por e mbështet ndërtimin e tij në mënyrë koherente.

1. ChatGPT

Linku: <https://chatgpt.com/auth/login>

Çfarë është?

ChatGPT është një sistem bisedor i bazuar në IA, i cili mundëson ndërveprim në gjuhë natyrore, zhvillimin e dialogëve iterativë dhe gjenerimin e teksteve, ideve, strukturave dhe varianteve diskursive. Faqja zyrtare e hyrjes e paraqet ChatGPT si një shërbim bisedor me mundësi hyrjeje, regjistrimi dhe prove fillestare.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Mund të përdoret si mbështetje për:

- gjenerimin fillestar të ideve;
- formulimin e hipotezave narrative;
- shkrimin e drafteve të para të konceptit;
- simulimin e dialogëve ose ndërveprimeve bisedore;
- eksplorimin e perspektivave alternative;
- mbështetjen e reflektimit kritik dhe riformulimit të përmbajtjes.

Pikat e forta

- nxit dialog iterativ;
- ndihmon në qartësimin e koncepteve dhe formulimeve;
- mbështet kalimin nga intuita te teksti i strukturuar;
- ju lejon të krahasoni shpejt alternativa narrative ose përshkruese.

Konsiderata metodologjike

- nuk duhet të zëvendësojë gjykimin dhe përgjegjësinë planifikuese të studentëve;
- përmbajtjet e prodhuara duhet të verifikohen, përzgjidhen dhe ripunohen;
- është e rëndësishme të qartësohen përdorimi, kufijtë dhe përgjegjësia autoriale;
- duhet të përdoret si mjet mbështetës reflektues, jo si drejtues automatik i projektit.

Përdorim i rekomanduar

- brainstorming fillestar;
- draftim i mikronarrativave;
- simulim bisede për chatbot-e kulturore;
- ndihmë në formulimin e pyetjeve udhëzuese;
- rishikim gjuhësor i teksteve përgatitore.

2. Miro

Linku: <https://miro.com/>

Çfarë është?

Miro është një platformë bashkëpunimi vizual që e paraqet veten si një “hapësirë pune për inovacion me IA”, me kanavaca bashkëpunuese, dokumente, diagrame, prototipe, slajde, talk tracks dhe shabllone të projektuara për t’i çuar ekipet nga brainstorming-u te zbatimi.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është veçanërisht i dobishëm për:

- hartëzimin e ideve, problemeve dhe palëve të interesit;
- ndërtimin e analizës As-Is/To-Be;
- mbledhjen e imazheve, fjalëve kyçe, metaforave dhe njohurive;
- mbështetjen e aktiviteteve të coaching-ut të bazuar në art;
- ndërtimin e kornizave konceptuale të përbashkëta;
- vizualizimin e marrëdhënieve midis nevojave, audiencave, përmbajtjes dhe zgjidhjeve.

Pikat e forta

- fleksibilitet i madh vizual;
- bashkëpunim në kohë reale;
- lehtësi në lidhjen e përmbajtjeve të ndryshme;
- mbështetje e fortë për nxjerrjen jashtë subjektit të mendimit;
- disponueshmëri e shablloneve dhe strukturave të gatshme të punës.

Konsiderata metodologjike

- nëse përdoret pa strukturë, mund të bëhet shpërndarës;
- kërkon produkte të qarta për dorëzim dhe shabllone të paracaktuara;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në dallimin midis materialit të papërpunuar dhe sintezës së projektit;
- është shumë i fuqishëm, por pikërisht për këtë arsye kërkon drejtim metodologjik.

Përdorim i rekomanduar

- hartë e palëve të interesit;
- kadrin e problemit;
- tabelë kërkimi kulturor;
- hartëzim konceptual;
- rishikim i ndërmjetëm në grup;
- vizualizim i skenarëve To-Be.

3. Padlet

Linku: <https://padlet.com/>

Çfarë është?

Padlet e paraqet veten si një platformë bashkëpunimi vizual për punë krijuese dhe arsimore. Është një tabelë dixhitale bashkëpunuese, e projektuar për të mbledhur dhe ndarë përmbajtje në mënyrë të thjeshtë dhe të aksesueshme.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është shumë i dobishëm për:

- dokumentimin e referencave;
- mbledhjen e imazheve, videove, audios dhe lidhjeve;
- ndërtimin e repertorëve të materialeve kulturore;
- organizimin e një arkivi të punës në grup;
- ndarjen me lehtësi të rezultateve të ndërmjetme;
- krijimin e koleksioneve frymëzuese dhe repertorëve tematikë.

Pikat e forta

- lehtësi përdorimi;
- aksesueshmëri edhe për përdorues joteknikë;
- efektivitet i mirë për brainstorming dhe dokumentim;
- i përshtatshëm për dinamika pjesëmarrëse dhe gjithëpërfshirëse.

Konsiderata metodologjike

- duhet të shoqërohet me kritere të qarta përzgjedhjeje;
- përndryshe, rrezikon të bëhet një depo e padiferencuar materialesh;
- mësimdhënësi duhet t'i ndihmojë studentët të kalojnë nga mbledhja te klasifikimi dhe më pas te sinteza.

Përdorim i rekomanduar

- mbledhje burimesh;
- repertor vizual dhe zanor;
- dokumentim i procesit;
- tabelë e përbashkët njoftimesh për grupin;
- mbledhje stimuluesh për skenare dhe koncepte.

4. Twine

Linku: <https://twinery.org/>

Çfarë është?

Twine është një mjet me burim të hapur për rrëfimin e historive interaktive dhe jolineare. Faqja zyrtare specifikon se ai lejon krijimin e historive pa shkruar kod në raste të thjeshta, por mund të zgjerohet me variabla, logjikë të kushtëzuar, imazhe, CSS dhe JavaScript kur nevojitet. Ai publikon drejtpërdrejt në HTML dhe është falas për përdorim komercial.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është ideal për:

- strukturimin e historive me degëzime;
- simulimin e udhëtimeve të përdoruesit;
- prototipizimin e përvojave narrative;
- eksplorimin e perspektivave të shumëfishta;
- testimin e logjikës narrative përpara kalimit të forma më komplekse vizuale ose teknike.

Pikat e forta

- lehtësi akses;
- koherencë e fortë me rrëfimin dixhital të historive;
- aftësi për të punuar me struktura jolineare;
- veçanërisht i përshtatshëm për mite, kujtime, arkiva narrative dhe tradita gojore.

Konsiderata metodologjike

- nuk e zëvendëson dokumentin e konceptit;
- funksionon mirë kur struktura narrative është të paktën e skicuar;
- kërkon vëmendje ndaj qartësisë, koherencës dhe lexueshmërisë së shtigjeve;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë për të shmangur degëzime konfuze ose arbitrare.

Përdorim i rekomanduar

- rrëfim interaktiv historish;
- arkiva narrative;
- prototipe chatbot-esh narrative;
- përvoja arsimore me zgjedhje të shumëfishta;
- simulim i udhëtimit të përdoruesit në projekte të bazuara në trashëgimi.

5. Notion

Linku: <https://www.notion.com/>

Çfarë është?

Notion e paraqet veten si një hapësirë pune të unifikuar për kapjen e njohurive, organizimin e projekteve, gjetjen e informacionit dhe mbështetjen e rrjedhave të punës, me faqe, baza të dhënash, shabllone, integritete dhe kapacitete IA. Faqja zyrtare e përshkruan si një “one workspace” me rrjedha pune fleksibël dhe menaxhim të projekteve të mëdha ose të vogla.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Mund të jetë shumë i dobishëm për:

- organizimin e punës së grupit;
- ndërtimin e dokumentimit të strukturuar të projektit;
- mbajtjen së bashku të shënimeve, detyrave, referencave, produkteve për dorëzim dhe versioneve;
- mbledhjen e materialeve për portofolet dhe dokumentet e konceptit;
- monitorimin e roleve, afateve dhe rishikimeve.

Pikat e forta

- aftësi të forta organizative;
- i dobishëm për lidhjen e përmbajtjeve, dokumenteve dhe detyrave;
- i përshtatshëm për grupe që kanë nevojë për një “bazë operacionale” të përbashkët;
- i mirë për ta bërë procesin më të gjurmueshëm.

Konsiderata metodologjike

- nuk është mjet i mendimit vizual në kuptimin e fortë të Miro-s ose Milanote-it;
- funksionon më mirë si kornizë projekti sesa si hapësirë e hapur ideimi;
- duhet të përdoret pa e rënduar shumë grupin me formalizim të parakohshëm.

Përdorim i rekomanduar

- qendër projekti për grupin;
- depozitë materiale dhe vendimesh;

- dokumentim i procesit;
- organizim i produkteve për dorëzim dhe rishikim i vazhdueshëm.

6. Google Forms

Linku: <https://workspace.google.com/products/forms/>

Çfarë është?

Google Forms është mjeti i Google Workspace për krijimin e formularëve dhe mbledhjen e përgjigjeve online. Faqja zyrtare e përshkruan si krijues formularësh online të integruar në paketën Workspace.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Mund të integrohet shumë dobishëm kur grupi ka nevojë të:

- mbledhë përshtypje të shpejta nga përdoruesit ose palët e interesit;
- zhvillojë mini-anketa eksploruese;
- validojë hipotezat fillestare;
- mbledhë feedback mbi një draft koncepti ose prototip narrativ;
- dokumentojë me lehtësi konsultimet paraprake.

Pikat e forta

- lehtësi ekstreme përdorimi;
- shpejtësi në mbledhjen e të dhënave;
- i dobishëm për aktivitete të vogla validimi fillestar;
- i aksesueshëm edhe në kontekste mësimdhënieje joteknike.

Konsiderata metodologjike

- nuk zëvendëson analizën cilësore ose dialogun me palët e interesit;
- është i përshtatshëm për anketa të thjeshta dhe të fokusuara, jo për hetime komplekse;
- mësimdhënësi duhet t'i ndihmojë studentët të ndërtojnë pyetje vërtet relevante.

Përdorim i rekomanduar

- feedback paraprak;
- pyetësorë të vegjël mbi nevojat dhe pritshmëritë;
- mbledhje reagimesh ndaj ideve fillestare;
- mbështetje për fazën e leximit të kontekstit.

Shënim përfundimtar metodologjik

Në këtë fazë të Punës me Projekt, këto mjete nuk duhet të zgjidhen sepse janë “në modë” ose teknikisht më të avancuara, por për aftësinë e tyre për të mbështetur një funksion specifik dizajni.

Në terma praktikë:

- ChatGPT ndihmon në gjenerimin dhe riformulimin e teksteve, ideve dhe pyetjeve;
- Miro ndihmon për t'i parë së bashku problemet, marrëdhëniet dhe skenarët;
- Padlet ndihmon në mbledhjen dhe ndarjen e materialeve;

- Twine ndihmon në testimin e logjikës narrative dhe shtigjeve interaktive;
- Notion ndihmon në organizimin e procesit dhe dokumenteve;
- Google Forms ndihmon në mbledhjen e feedback-ut dhe të dhënave të lehta eksploruese.

Prandaj, vlera e tyre është më e madhe kur përdoren në mënyrë selektive, të qëllimshme dhe në përputhje me fazën e punës. Në këtë logjikë, mjetet nuk e parashikojnë zgjidhjen, por i ndihmojnë studentët ta ndërtojnë atë më mirë, me më shumë ndërgjegjësim, qartësi dhe cilësi reflektuese.

5.5.2.3 Mjete për vizualizim, prezantim dhe prototipizim konceptual

Mjetet e vizualizimit, prezantimit dhe prototipizimit konceptual luajnë një rol strategjik në Punën me Projekt, duke i ndihmuar studentët t'i transformojnë intuitat, analizat dhe idetë në zhvillim në artefakte të dukshme, të diskutueshme dhe të rafinuara gradualisht.

Vlera e tyre nuk konsiston thjesht në “bërjen e projektit më të bukur”, por në mundësimin e kalimit nga një mendim i nënkuptuar ose i shpërndarë në një formë të ndashme, të argumentueshme dhe të verifikueshme.

Në këtë kuptim, ato veprojnë si ndërmjetësues të mirëfilltë midis reflektimit, planifikimit dhe komunikimit.

Nga pikëpamja metodologjike, këto mjete janë veçanërisht të dobishme në tri momente të Punës me Projekt.

Në fazën e parë, ato ndihmojnë në nxjerrjen jashtë subjektit të mendimit, duke organizuar njohuri, lidhje, narrativa, shtigje dhe alternativa dizajni.

Në një fazë të dytë, ato ju lejojnë të prototipizoni konceptin, domethënë t'u jepni formë fillestare rrjedhave, ndërfaqeve, skenareve, maketeve ose arkitekturave të përvojës.

Në një fazë të tretë, ato mbështesin prezantimin dhe diskutimin e projektit, duke qartësuar objektivat, audiencën, vlerën kulturore, strukturën e përvojës dhe koherencën e zgjedhjeve.

Në përputhje me Mësimdhënien e Frymëzuar nga Arti, këto mjete nuk duhet të përdoren si rrugë të shkurtra estetike ose si zëvendësues të mendimit të dizajnit. Përdorimi i tyre është vërtet formues kur i ndihmon studentët të:

- qartësojnë problemin;
- vizualizojnë marrëdhënie komplekse;
- krahasojnë zgjidhje alternative;
- ndërtojnë një narrativë të projektit;
- simulojnë përvojën e përdoruesit përpara zhvillimit teknik;
- komunikojnë vlerën kulturore të propozimit në mënyrë më rigorozë dhe të ndërgjegjshme.

Për këtë arsye, mësimdhënësit duhet t'i paraqesin ato jo si “softuerë për t'u mësuar”, por si mjete njohëse dhe dizajni, secili me funksion të ndryshëm brenda procesit.

Një aspekt tjetër me vlerë është aksesueshmëria. Platforma si Canva, Figma, Milanote dhe Whimsical janë projektuar për të lehtësuar bashkëpunimin, mendimin vizual, prototipizimin e shpejtë dhe ndarjen e ideve, edhe mes përdoruesve jo-specialistë. Ky aspekt është veçanërisht i rëndësishëm në një program ndërdisiplinor si Kurrikula CULT, ku shumë studentë mund të vijnë nga shkencat humane, artet, trashëgimia kulturore ose shkencat shoqërore dhe kanë nevojë për mjete që ulin pragun teknik të hyrjes pa cenuar cilësinë e projektit.

Së fundi, këto mjete kanë një vlerë specifike arsimore sepse ndihmojnë në ruajtjen e ekuilibrit midis hapjes krijuese dhe rigorozitetit të dizajnit. Ato lejojnë punë iterative: skicim, demonstrim, marrje feedback-u, rishikim, thjeshtim dhe

qartësim. Në këtë kuptim, ato janë mjete ideale për punën me projekt që synon jo vetëm të prodhojë një rezultat përfundimtar, por edhe ta bëjë procesin e ndërtimit të zgjidhjes të dukshëm dhe të menaxhueshëm.

1. CANVA VISUAL SUITE 2.0

Linku zyrtar: Canva Visual Suite

Informacion i mëtejshëm: Canva Create 2025 – Visual Suite 2.0

Çfarë është?

Canva nuk është më vetëm një platformë online për dizajn grafik bazë, por një suitë e integruar për prodhimin e përmbajtjeve vizuale.

Me Visual Suite 2.0, Canva e ka zgjeruar logjikën e vet në një mjedis të unifikuar ku formate të ndryshme—prezantime, dokumente vizuale, whiteboard-e, video, faqe interneti dhe rezultate të tjera—mund të zhvillohen brenda një ekosistemi të vetëm, pa e fragmentuar projektin në skedarë dhe rrjedha pune të ndara.

Canva e përshkruan këtë zhvillim si një format të unifikuar që lejon krijimin “across every design type” brenda një kornize të vetme pune.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Në Punën me Projekt, Canva Visual Suite 2.0 është veçanërisht e dobishme kur grupi ka nevojë të punojë në mënyrë të integruar mbi:

- prezantime përfundimtare;
- skenar;
- poster projekti;
- makete vizuale;
- panele narrative;
- portofolë sintetikë;
- faqosje të aksesueshme dhe gjithëpërfshirëse;
- tabela vizuale dhe materiale për Pitch-in Përfundimtar.

Konfigurimi i ri është veçanërisht i favorshëm kur projekti kërkon kalim të pandërprerë nga tabela e konceptit te prezantimi, nga sekuenca narrative te dokumenti vizual, ose nga drafti i skenarit te një artefakt komunikimi më i rafinuar.

Pikat e forta

- prag shumë i ulët hyrjeje edhe për studentë jo-dizajnerë;
- disponueshmëri e gjerë e shablloneve dhe komponentëve vizualë;
- mundësi për të ndërtuar materiale shumë të ndryshme brenda të njëjtit mjedis;
- efektivitet i fortë për rrëfimin vizual të historive, sintezën e projektit dhe Pitch-in Përfundimtar;
- i dobishëm edhe për grupe që duhet të transformojnë materiale komplekse në narrativa vizuale të rregullta dhe bindëse.

Konsiderata metodologjike

- Canva nuk duhet të çojë në privilegjim të ndikimit vizual mbi cilësinë e mendimit të dizajnit;
- shabllonet duhet të përdoren në mënyrë kritike, duke i përshtatur me përmbajtjen dhe jo duke iu nënshtruar logjikës së tyre;
- është shumë e dobishme për përmbledhje dhe prezantim, por nuk duhet të zëvendësojë mjete më të përshtatshme kur duhet të prototipizohen ndërveprime ose logjika e navigimit;
- mësimdhënësi duhet t'u kujtojë studentëve të nxjerrin gjithmonë qartë në pah vlerën kulturore të propozimit, duke shmangur që prezantimi të “mbulojë” brishtësinë e konceptit.

Përdorim i rekomanduar

- Pitch-i Përfundimtar;
- koncept vizual;
- tabela përmbledhëse të projektit;
- skenare sintetike;
- portofol hyrës;
- panele për prezantime publike ose gjysmëprofesionale.

Kur rekomandohet veçanërisht

Canva është ideale kur ekipi ka nevojë të organizojë dhe komunikojë projektin në mënyrë të qartë, të lexueshme dhe vizualisht konsistente, veçanërisht gjatë fazave të raportimit, prezantimit, dokumentimit dhe ndërtimit të narrativës vizuale të propozimit.

2. FIGMA

Linku zyrtar: <https://www.figma.com/>

Udhëzues zyrtar: Guide to prototyping in Figma

Çfarë është?

Figma është një platformë bashkëpunuese për dizajn ndërfaqesh, wireframing dhe prototipizim.

Dokumentacioni zyrtar thekson se ajo lejon dizajnimin dhe prototipizimin brenda të njëjtit mjedis, duke ndërtuar prototipe interaktive dhe të ndashme pa dalë nga rrjedha kryesore e punës.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Në Punën me Projekt, Figma është veçanërisht e dobishme kur koncepti ka arritur tashmë një nivel të mjaftueshëm qartësie dhe është e nevojshme të tregohet:

- struktura e ndërfaqes;
- logjika e navigimit;
- tranzicionet midis ekraneve ose seksioneve;
- përvoja e përdoruesit e një aplikacioni, arkivi, ekspozite dixhitale ose turi interaktiv;
- rrjedhat e konsultimit, zgjedhjes dhe përgjigjes së sistemit.

Prandaj, është një mjet kyç për të:

- krijuar wireframe;
- ndërtuar prototipe të klikueshme;

- simuluar rrjedhën e përdoruesit;
- testuar logjikën UX;
- diskutuar organizimin e përvojës përpara zhvillimit teknik.

Pikat e forta

- bashkëpunim në kohë reale;
- standard shumë i përhapur në rrjedhat profesionale të dizajnit dixhital;
- aftësi për ta bërë strukturën e përvojës të dukshme në mënyrë të saktë;
- efektiv për testimin e sekuencave, hierarkive, zgjedhjeve të ndërveprimit dhe logjikës së konsultimit.

Konsiderata metodologjike

- Figma funksionon mirë kur koncepti është tashmë mjaft i qartë; nëse përdoret shumë herët, mund ta shtyjë ekipin drejt detajeve vizuale ose të faqesjes përpara se logjika kulturore dhe narrative të jetë vërtet e konsoliduar;
- nuk duhet të ngatërrohet me fazën e ideimit: është më e përshtatshme për ta përkthyer konceptin në një prototip ndërveprimi;
- mësimdhënësi duhet t'i ndihmojë studentët ta përdorin Figma-n për të qartësuar dizajnin, jo për ta "zbukuruar" atë para kohe;
- është e rëndësishme që çdo zgjedhje ekrani, navigimi ose rrjedhe të lidhet me një nevojë përdoruesi dhe me një funksion ndërmjetësimi kulturor.

Përdorim i rekomanduar

- prototipe ndërfaqesh;
- rrjedhë përdoruesi;
- wireframe të arkivave dixhitale;
- shfletim i ekspozitave virtuale ose aplikacioneve kulturore;
- testim UX;
- simulim i shtigjeve interaktive.

Kur rekomandohet veçanërisht

Figma është veçanërisht e përshtatshme kur ekipi ka nevojë të demonstrojë si funksionon zgjidhja, jo vetëm çfarë thotë ajo. Prandaj, është e paçmuar kur projekti kalon nga vizioni dhe koncepti te një përvojë e vëzhgueshme dhe e diskutueshme.

3. MILANOTE

Linku zyrtar: <https://milanote.com/>

Menaxhim vizual i projektit: <https://milanote.com/product/project-management>

Përmbledhje e përdorimeve krijuese: <https://milanote.com/product>

Çfarë është?

Milanote është një mjet vizual për organizimin e projekteve krijuese përmes tabelave fleksibël që mund të kombinojnë shënime, imazhe, video, lidhje, skedarë dhe referenca. Platforma e paraqet veten si një hapësirë për organizimin e ideve dhe projekteve në tabela vizuale, me fokus të fortë të krijimtaria, mbledhja e frymëzimit dhe ndërtimi i strukturave jolineare të punës.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Milanote është veçanërisht i dobishëm në fazat ku grupi duhet të:

- mbledhë materiale dhe frymëzime;
- ndërtojë moodboard-e dhe vision board-e;
- organizojë referenca kulturore, ikonografike dhe narrative;
- kalojë nga brainstorming-u te përzgjedhja;
- ruajë kërkimin, imazhet, konceptet, skenaret dhe shënimet e punës në një vend të vetëm.

Është shumë i përshtatshëm kur projekti kërkon një mjedis pune që mbështet:

- mendimin vizual;
- kurimin e materialeve;
- ndërtimin e atmosferave, gjendjeve dhe drejtimit narrativ;
- organizimin krijues të projektit.

Pikat e forta

- shumë efektiv për mbledhjen dhe organizimin e frymëzimit;
- ju lejon të kombinoni me lehtësi kërkimin, imazhet, shënimet dhe strukturën e projektit;
- ndihmon në ndërtimin e tabelave që tregojnë drejtimin vizual, tonin, imazherinë dhe marrëdhëniet midis elementeve;
- veçanërisht i përshtatshëm për procese krijuese më pak lineare dhe më shumë asociative.

Konsiderata metodologjike

- mund të bëhet një arkiv sugjerimesh të përzgjedhura dobët nëse nuk shoqërohet me udhëzime të qarta;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në kalimin nga mbledhja frymëzuese te sinteza e projektit;
- është shumë i dobishëm për ndërtimin e drejtimit të projektit, por duhet të integrohet me mjete më të strukturuar kur është e nevojshme të përshkruhen rrjedha, ndërveprime ose produkte përfundimtare për dorëzim.

Përdorim i rekomanduar

- moodboard;
- vision board;
- koleksion ikonografik;
- skenare paraprake;
- organizim vizual i procesit krijues;
- ndërtim i tonit dhe identitetit të projektit.

Kur rekomandohet veçanërisht

Milanote është shumë efektiv kur grupi është në fazën ku duhet t'i japë formë vizuale vizionit, të organizojë referencat dhe të kalojë nga njohuritë e shpërndara drejt një imazhi më koherent të projektit.

4. WHIMSICAL

Linku zyrtar: <https://whimsical.com/>

Wireframes: <https://whimsical.com/wireframes>

Flowcharts: <https://whimsical.com/flowcharts>

Çfarë është?

Whimsical është një platformë bashkëpunuese për mendim vizual dhe planifikim, me mjete të dedikuara për tabela, diagrame, flowchart-e, harta mendore, dokumente dhe wireframe. Platforma është projektuar për t'i ndihmuar ekipet të kapin ide, të vizualizojnë procese dhe të ndërtojnë shpejt struktura të përbashkëta.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Whimsical është veçanërisht i dobishëm kur grupi ka nevojë të:

- qartësojë procese dhe rrjedha;
- shohë udhëtimin e përdoruesit;
- ndërtojë flowchart-e ose harta logjike;
- skicojë wireframe me besnikëri të ulët;
- kalojë shpejt nga një ide te një strukturë e lexueshme dhe e ndashme me të tjerët.

Prandaj, është shumë efektiv për të:

- hartëzuar përvojën e përdoruesit;
- përfaqësuar funksionimin e një sistemi;
- skicuar logjikën e navigimit;
- prodhuar shpejt wireframe përpara kalimit të mjete më të rafinuara.

Pikat e forta

- ndërton shpejt flowchart-e, harta dhe wireframe;
- lexueshmëri e mirë për procese, shtigje përdoruesish dhe struktura vendimmarrjeje;
- i dobishëm për grupe që duhet të qartësojnë shpejt logjikën dhe marrëdhëniet;
- kombinon në mënyrë efektive fazën konceptuale dhe strukturimin e parë operacional.

Konsiderata metodologjike

- mund të çojë në një përfaqësim tepër skematik nëse grupi nuk e ka qartësuar ende vlerën kulturore të propozimit;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë për të siguruar që diagramet dhe flowchart-et të mos zëvendësojnë reflektimin narrativ, por ta bëjnë atë më të qartë;
- është shumë i dobishëm për strukturim, më pak për zhvillimin e komponentit vizual përfundimtar të projektit.

Përdorim i rekomanduar

- flowchart i përvojës;
- harta navigimi;
- wireframe me besnikëri të ulët;
- hartë udhëtimi;
- skematizim i shtigjeve dhe ndërveprimeve;
- përfrim i grupit mbi procese komplekse.

Kur rekomandohet veçanërisht

Whimsical është shumë efektiv kur grupi ka nevojë ta bëjë logjikën e projektit të kuptueshme: çfarë ndodh, në çfarë rendi, me cilat degëzime, për përfitimin e cilit përdorues dhe me çfarë rezultati.

5. GOOGLE SLIDES

Linku zyrtar: <https://workspace.google.com/products/slides/>

Çfarë është?

Google Slides është mjeti i prezantimeve në paketën Google Workspace, i orientuar drejt krijimit bashkëpunues dhe ndarjes online.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është veçanërisht i dobishëm për:

- ndërtimin e prezantimeve bashkëpunuese;
- përgatitjen e Pitch-it Përfundimtar;
- ndarjen e versioneve të përditësuara me mësimdhënësit dhe palët e interesit;
- ndërtimin e një narrative lineare të projektit që është shumë e lehtë për t'u përdorur.

Pikat e forta

- thjeshtësi;
- bashkëpunim sinkron;
- lehtësi komentimi dhe rishikimi;
- përputhje e mirë me proceset mësimore që kërkojnë përditësim të vazhdueshëm.

Konsiderata metodologjike

- është mjet shumë efektiv për prezantim, por më pak i përshtatshëm për prototipizim konceptual kompleks;
- duhet të përdoret veçanërisht në fazat e sintezës, rikthimit të rezultateve dhe debatit.

Përdorim i rekomanduar

- Pitch-i Përfundimtar;
- rishikime të ndërmjetme;
- prezantime për palët e interesit;
- sintezë e konceptit dhe procesit.

Shënim përmbyllës metodologjik

Këto mjete janë plotësisht të vlefshme në Punën me Projekt kur përdoren në mënyrë të qëllimshme, selektive dhe metodologjikisht koherente. Në terma praktikë:

- **Canva Visual Suite 2.0** është shumë e fortë për sintezën vizuale, prezantimin dhe ndërtimin e historisë së projektit;
- **Figma** është më e përshtatshme kur duhet të tregohet ndërveprimi, navigimi dhe struktura e përvojës;
- **Milanote** mbështet në mënyrë efektive fazat e eksplorimit, atmosferës, mbledhjes dhe drejtimit krijues;
- **Whimsical** është shumë efektiv për procese, flowchart-e, wireframe të shpejta dhe logjikën e sistemit;
- **Google Slides** mbetet i dobishëm për prezantim të përbashkët dhe diskutim me palët e interesit.

Zgjedhja e mjetit duhet të burojnë gjithmonë nga një pyetje metodologjike, jo teknike: “Çfarë forme vizualizimi ose prototipizimi na nevojitet për të qartësuar projektin tonë?” Kur kjo pyetje udhëheq përzgjedhjen, teknologjia e përmirëson vërtet të nxëniet dhe cilësinë e Punës me Projekt.

5.5.2.4 Mjete për përvoja gjithëpërfshirëse dhe rrëfim hapësinor të historive

Mjetet për përvoja gjithëpërfshirëse dhe rrëfim hapësinor të historive marrin një vlerë specifike në Punën me Projekt kur grupi synon të shkojë përtej komunikimit të thjeshtë të përmbajtjes kulturore dhe, në vend të kësaj, të projektojë një përvojë të vendosur në kontekst, ku hapësira, itinerari, orientimi, prania, marrëdhënia me vendet dhe metodat e eksplorimit bëhen pjesë përbërëse e kuptimit. Nga kjo perspektivë, trashëgimia nuk trajtohet më si një përmbajtje e thjeshtë për t’u shfaqur, por si diçka që duhet lundruar, hasur, eksploruar dhe interpretuar përmes logjikës hapësinore dhe përvojësore.

Nga një perspektivë pedagogjike, këto mjete janë të vlefshme sepse i ndihmojnë studentët të bëjnë një zhvendosje vendimtare: nga të menduarit e projektit si një grup informacioni ose ekranesh të të menduarit e tij si mjedis, sekuencë, prag, orientim dhe angazhim.

Ato ju lejojnë të punoni mbi dimensione që mbeten më të dobëta në mjete të tjera: marrëdhënia midis trupit dhe hapësirës, midis përmbajtjes dhe shtegut, midis vizionit dhe navigimit, midis vendit fizik dhe përmbajtjes dixhitale, midis pranisë dhe kuptimit.

Në një Punë me Projekt të orientuar drejt inovacionit kulturor, kjo është veçanërisht relevante për rituale, itinerare, muze, ekspozita virtuale, arkiva interaktive, mite territoriale, kujtime të lokalizuara dhe trashëgimi të shpërndara në hapësirë.

Këto mjete nuk përdoren vetëm për ta “zhytur” projektin në një kuptim spektakolar.

Vlera e tyre më e thellë qëndron në mundësimin që studentët të prototipizojnë marrëdhënien midis përvojës dhe kuptimit, për shembull duke testuar:

- si hyn përdoruesi në një hapësirë narrative;
- si orientohet;
- çfarë zbulon fillimisht dhe çfarë më pas;
- si ndryshon perceptimi i një asemi kulturor kur vendoset në një mjedis virtual ose të shtuar;
- si ndikon rregullimi hapësinor në interpretim.

Në këtë kuptim, mjetet gjithëpërfshirëse janë të dobishme kur ndihmojnë për të projektuar ndërmjetësim më të mirë kulturor, jo kur zgjidhen vetëm për efektin “wow”.

Nga pikëpamja metodologjike, përdorimi i tyre është veçanërisht domethënës në të paktën tri raste.

Së pari, kur vendi është pjesë thelbësore e përmbajtjes, si në rituale, itinerare urbane, site historike ose narrativa territoriale.

Së dyti, kur projekti kërkon një logjikë kuratoriale ose të lidhur me ekspozitën, si në ekspozita virtuale ose arkiva të vizitueshme.

Së treti, kur synohet testimi i një përvoje ku marrëdhënia midis përdoruesit, përmbajtjes dhe mjedisit është më e rëndësishme sesa vetëm ndërfaqja grafike.

Në të gjitha këto situata, hapësirësia nuk është një kontejner i thjeshtë, por një element aktiv i propozimit të dizajnit.

Në përputhje me Mësimdhënien e Frymëzuar nga Arti, këto mjete duhet të prezantohen si ndërmjetësues dizajni, jo si objektiva teknike autonome. Mësimdhënësit duhet t'i ndihmojnë studentët të trajtojnë jo aq shumë pyetjen "cilën platformë gjithëpërfshirëse të përdorim", por pyetje më të thella:

- pse kjo përmbajtje duhet të përjetohet në hapësirë?
- çfarë marrëdhënieje duam të ndërtojmë midis vizitorëve dhe mjedisit?
- si e forcon komponenti gjithëpërfshirës kuptimin kulturor?
- a është vendndodhja pjesë e historisë apo vetëm sfond?

Kur këto pyetje udhëheqin zgjedhjen e mjetit, gjithëpërfshirja pushon së qeni dekorative dhe bëhet një komponent metodologjikisht koherent i Punës me Projekt.

1. Artsteps

Linku: <https://www.artsteps.com/>

Çfarë është?

Artsteps është një platformë për krijimin e ekspozitave dhe hapësirave virtuale 3D.

Faqja zyrtare thekson aftësinë për të ngarkuar imazhe, video, tekste, modele 3D, muzikë dhe narracion, për të ndërtuar hapësira të personalizuar dhe për të shpërndarë pika udhëzuese me qëllim strukturimin e një narrative brenda ekspozitës.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është veçanërisht i përshtatshëm për:

- ekspozita virtuale;
- arkiva ekspozuese;
- kurim narrativ në hapësira dixhitale;
- prototipe muzeu virtual;
- simulim të rrjedhës së vizitave dhe rregullimit të përmbajtjeve në hapësirë.

Pikat e forta

- ju lejon të mendoni mbi hapësirën, sekuencën, orientimin dhe rrjedhën e vizitorit;
- mbështet imazhe, tekst, video dhe audio;
- është shumë i dobishëm për projekte kuratoriale dhe ekspozuese të trashëgimisë dixhitale.

Konsiderata metodologjike

- duhet të shmanget transpozimi i thjeshtë i materialeve në një hapësirë 3D;
- është e nevojshme të planifikohet logjika narrative e vizitës;
- mësimdhënësi duhet t'i ndihmojë studentët të dallojnë midis një “galerie përmbajtjeje” dhe një “përvojë ekspozuese”.

Përdorim i rekomanduar

- ekspozita dixhitale;
- ture virtuale të trashëgimisë kulturore;
- prototipe të përvojës së vizitorit;
- arkiva që mund të vizitohen në mënyrë kuratoriale.

2. CoSpaces Edu

Linku: <https://cospaces.io/edu/>

Çfarë është?

CoSpaces Edu, tashmë i njohur edhe si Delightex Edu, është një platformë e bazuar në shfletues për krijimin e mjedisve 3D, skenave interaktive, tureve virtuale dhe përvojave të thjeshta AR/VR. Faqja zyrtare thekson se ajo është e disponueshme përmes shfletuesit, pa instalim, dhe gjithashtu lejon krijimin e tureve gjithëpërfshirëse të bazuara në foto 360°.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i dobishëm për:

- skena interaktive;
- mjedise gjithëpërfshirëse me kompleksitet të ulët/mesatar;
- rrëfim 3D i historive;
- përvoja arsimore XR;
- prova koncepti për itinerare, vende simbolike, mite dhe hapësira narrative.

Pikat e forta

- prag i mirë aksesit për përdorues joteknikë;
- ndërtim në shfletues;
- aftësi për të lidhur 3D, multimedien dhe narracionin;
- i përshtatshëm për të eksperimentuar me marrëdhënien midis hapësirës dhe përmbajtjes pa hyrë menjëherë në ekosisteme tepër komplekse.

Konsiderata metodologjike

- nuk është e nevojshme të ndiqet realizmi grafik;
- ajo që ka më shumë rëndësi është cilësia e përvojës dhe lexueshmëria e shtegut;
- mësimdhënësi duhet ta ndihmojë grupin të zgjedhë skena thelbësore, jo mjedise shpërndarëse.

Përdorim i rekomanduar

- mite lokale;
- mjedise simbolike;

- skena gjithëpërfshirëse me kompleksitet të ulët;
- ture virtuale;
- prova koncepti për përvoja XR.

3. ThingLink

Linku: <https://www.thinglink.com/>

Çfarë është?

ThingLink është një platformë pa kodim për krijimin e përvojave gjithëpërfshirëse të bazuara në imazhe, video, media 360° dhe skena interaktive. Faqja zyrtare e përshkruan si një mjet për gjenerimin e mediave gjithëpërfshirëse dhe transformimin e tyre në mësim, kurse, vizita virtuale në terren dhe përvoja të gamifikuara; seksioni arsimor thekson veçanërisht krijimin e vizitave virtuale në terren dhe përdorimin e imazheve 360°.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është veçanërisht i dobishëm për:

- itinerare gjithëpërfshirëse të bazuara në imazhe ose panorama 360°;
- vizita virtuale në terren;
- skena të shënuara me hotspot-e;
- rrëfim territorial dhe arsimor i historive;
- mjedise ku grupi dëshiron të kombinojë gjithëpërfshirjen, lexueshmërinë dhe lehtësinë e autorimit.

Pikat e forta

- autorim pa kodim;
- efektivitet i mirë me imazhe 360° dhe hotspot-e informuese;
- i dobishëm për projekte arsimore dhe kulturore ku gjithëpërfshirja duhet të mbetet e qartë dhe lehtësisht e navigueshme;
- i përshtatshëm për trashëgimi territoriale, site historike dhe ture interpretuese.

Konsiderata metodologjike

- funksionon shumë mirë kur përmbajtja është e lidhur fort me vende ose mjedise;
- rreziku është përdorimi i hotspot-eve si një mbingarkesë e thjeshtë informative;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në projektimin e një progresioni të vërtetë narrativ dhe jo të një shënimi të thjeshtë hapësinor.

Përdorim i rekomanduar

- ture gjithëpërfshirëse;
- trashëgimi e shpërndarë në hapësirë;
- vende historike;
- arkiva vizuale të shënuara;
- skena arsimore 360°.

4. Frame

Linku: <https://framevr.io/>

Çfarë është?

Frame është një platformë për krijimin e hapësirave 3D gjithëpërfshirëse dhe bashkëpunuese, të aksesueshme drejtpërdrejt nga shfletuesi në desktop, celular dhe VR. Dokumentacioni zyrtar e përshkruan si një kornizë për krijimin e hapësirave persistente dhe të personalizueshme për bashkëpunim, evente, prezantime dhe mjedise arsimore, pa kërkuar shkarkim.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Mund të jetë shumë i dobishëm kur projekti kërkon:

- një hapësirë gjithëpërfshirëse të përbashkët;
- prezantime ose ekspozita që mund të vizitohen në mënyrë bashkëpunuese;
- mjedise 3D persistente;
- evente, punëtori ose pitch-e në hapësirë virtuale;
- prototipe ekspozitash ose mjedisesh arsimore me komponent social.

Pikat e forta

- akses nga shfletuesi;
- mbështetje për bashkëpunim të mundësuar në hapësirë;
- i përshtatshëm për prezantime, mbledhje, arsim dhe hapësira persistente;
- i dobishëm kur projekti ka një dimension të fortë vizite të përbashkët ose bashkëpranë.

Konsiderata metodologjike

- është më efektiv kur dimensionimi bashkëpunues ose performativ i hapësirës është i rëndësishëm;
- nuk duhet zgjedhur vetëm sepse është “3D”, por kur nevojitet vërtet një mjedis për t’u përshkruar ose banuar së bashku;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë të qartësohet nëse projekti kërkon bashkëpranë apo nëse një ekspozitë virtuale më e thjeshtë do të mjaftonte.

Përdorim i rekomanduar

- ekspozita bashkëpunuese;
- evente kulturore në hapësirë virtuale;
- prezantime gjithëpërfshirëse;
- hapësira takimesh dhe ndërmjetësimi 3D;
- prototipe mjedisesh arsimore që mund të vizitohen në grup.

5. Spatial

Linku: <https://www.spatial.io/>

Çfarë është?

Spatial është një platformë për krijimin e hapësirave gjithëpërfshirëse interaktive që mund të publikohen në web, celular dhe VR. Faqja zyrtare e paraqet si një mjedis pa kodim me shabllone premium për shumë përdorues, ngarkim të përmbajtjeve 2D, 3D dhe video, si dhe publikim ndërplatformë; dokumentacioni Creator Toolkit thekson gjithashtu përputhshmërinë me Unity, shumëpërdorueshmërinë dhe publikimin në pajisje të ndryshme.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është në përputhje me projekte që kërkojnë:

- hapësira gjithëpërfshirëse më dinamike;

- mjedise interaktive me shumë përdorues;
- ekspozitë virtuale ose klasa virtuale;
- përvoja ndërplatformë;
- prova koncepti më të avancuara ku hapësira, përmbajtja dhe pjesëmarrja ndërthuren.

Pikat e forta

- mbështet krijimin e hapësirave gjithëpërfshirëse të publikueshme në web, celular dhe VR;
- fleksibilitet i fortë për përmbajtje 2D, 3D dhe video;
- prani shabllonesh dhe logjike pa kodim për të nisur shpejt;
- i dobishëm për krijimin e mjediseve pjesëmarrëse dhe me shumë përdorues.

Konsiderata metodologjike

- mund të jetë më ambicioz sesa nevojitet për disa punë me projekt;
- duhet zgjedhur kur dimensionin gjithëpërfshirës dhe social është vërtet pjesë e konceptit;
- mësimdhënësi duhet ta ndihmojë grupin të ruajë fokusin te kuptimi kulturor, duke shmangur humbjen në ndërtimin e mjedisit.

Përdorim i rekomanduar

- ekspozita gjithëpërfshirëse me shumë përdorues;
- mjedise kulturore interaktive;
- klasa kulturore virtuale;
- prototipe të avancuara të rrëfimit hapësinor të historive dhe mjediseve të trashëgimisë.

Shënim përmbyllës metodologjik

Në këtë nënseksion, mësimdhënësi mund t'i ndihmojë shumë studentët duke qartësuar se këto mjete nuk zgjidhen mbi bazën e nivelit të “efektit të gjithëpërfshirjes”, por mbi bazën e marrëdhënies midis hapësirës, përmbajtjes dhe audiencës që projekti synon të ndërtojë. Në terma praktikë:

- **Artsteps** është shumë i fortë në një logjikë kuratoriale dhe për ekspozita virtuale;
- **CoSpaces Edu** funksionon mirë për skena 3D dhe prototipe të thjeshta gjithëpërfshirëse;
- **ThingLink** është i shkëlqyer për ture 360° dhe rrëfim hapësinor të historive që është i lexueshëm dhe arsimor;
- **Frame** është shumë i përshtatshëm për hapësira bashkëpunuese dhe prezantime gjithëpërfshirëse të përbashkëta;
- **Spatial** është më i përshtatshëm kur grupi dëshiron të ndërtojë mjedise gjithëpërfshirëse interaktive dhe me shumë përdorues, më komplekse.

Një pyetje udhëzuese që mund t'u drejtohet studentëve është: “A na duhet vërtet një hapësirë gjithëpërfshirëse sepse kuptimi i projektit jeton në hapësirë, apo po e shtojmë gjithëpërfshirjen më pas?” Kur përgjigjja është e qartë, zgjedhja e mjetit bëhet shumë më koherente dhe Puna me Projekt fiton forcë metodologjike, jo vetëm tërheqje vizuale.

5.5.2.5 Mjete për dizajnin e bazuar në lojëra dhe interaktiv

Hyrje: Pse janë të rëndësishme këto mjete dhe çfarë vlere kanë në Punën me Projekt

Mjetet e dizajnit të bazuar në lojëra dhe interaktiv marrin një rol veçanërisht të rëndësishëm në Punën me Projekt kur grupi synon të projektojë jo thjesht përmbajtje kulturore për t'u shfaqur, por një përvojë në të cilën përdoruesi vepron, zgjedh, eksploron, interpreton dhe ndërton kuptim përmes ndërveprimit.

Nga kjo perspektivë, vlera e dizajnit të bazuar në lojëra nuk qëndron në futjen e thjeshtë të elementeve të bazuara në lojëra, por në mundësinë për ta transformuar trashëgiminë kulturore në një përvojë aktive, të aftë për ta angazhuar publikun në mënyrë më të thellë, më pjesëmarrëse dhe më reflektuese.

Nga pikëpamja pedagogjike, këto mjete janë të rëndësishme sepse i ndihmojnë studentët të kuptojnë se interaktiviteti nuk do të thotë thjesht “klikim”, por projektim i një marrëdhënieje kuptimplote midis:

- përdoruesit;
- përmbajtjes kulturore;
- rregullave të përvojës;
- zgjedhjeve të mundshme;
- feedback-ut;
- progresionit narrativ ose eksplorues.

Në këtë kuptim, ato ju lejojnë të punoni mbi disa dimensione thelbësore të Punës me Projekt, të cilat mjetet e tjera i trajtojnë vetëm pjesërisht:

- ndërtimin e mekanikave;
- përcaktimin e objektivave, sfidave dhe shtigjeve;
- dizajnin e feedback-ut dhe agjencisë;
- ekuilibrin midis angazhimit dhe përmbajtjes;
- përkthimin e kuptimeve komplekse kulturore në përvoja të aksesueshme dhe kuptimplote.

Brenda Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, këto mjete nuk duhet të lexohen si instrumente për “të krijuar videolojëra” në kuptimin e ngushtë, as si mjete për të futur automatikisht dinamika konkurruese.

Vlera e tyre është shumë më e gjerë dhe metodologjikisht më interesante: ato na lejojnë të eksperimentojmë se si logjika e lojërave dhe e ndërveprimit mund të vihet në shërbim të ndërmjetësimit kulturor, të nxënimit dhe ndërtimit të kuptimit. Me fjalë të tjera, ato i ndihmojnë studentët të projektojnë përvoja në të cilat pjesëmarrja e përdoruesit bëhet pjesë e mjet kulturor.

Kjo është veçanërisht e dobishme në projekte që punojnë mbi:

- mite dhe legjenda lokale;
- arkiva narrative;
- tradita gojore;
- kurse arsimore;
- ekspozita me komponentë eksplorues;
- trashëgimi që duhet bërë më e aksesueshme për audiencat e reja;
- përvoja që kërkojnë progresion, zgjedhje ose zbulim.

Nga pikëpamja metodologjike, përdorimi i këtyre mjeteve është vërtet efektiv kur studentët i përdorin për të prototipizuar:

- si funksionon përvoja;
- çfarë roli ka përdoruesi;

- çfarë ndodh si përgjigje ndaj veprimeve të tij/saj;
- cila logjikë progresioni ose interpretimi aktivizohet.

Në këtë mënyrë, grupi mund të testojë jo vetëm formën e përmbajtjes, por edhe cilësinë e marrëdhënies midis përmbajtjes dhe ndërveprimit. Për këtë arsye, këto mjete janë veçanërisht të vlefshme kur fazat e punës me projekt duhet të kalojnë:

- nga koncepti të simulimi i përvojës;
- nga vizioni To-Be të logjika e përdorimit të tij;
- nga përshkrimi i propozimit të demonstrimi i tij.

Nga një perspektivë arsimore, mësimdhënësit duhet t'i ndihmojnë studentët të kuptojnë se “më shumë gameplay” nuk do të thotë gjithmonë “përvojë më e mirë”. Kriteri kryesor duhet të mbetet koherenca kulturore: një mekanikë, një zgjedhje, një sistem progresioni ose një cikël feedback-u janë të vlefshme nëse e ndihmojnë përdoruesin ta kuptojë më mirë trashëgiminë, ta eksplorojë atë në mënyrë kuptimplote ose të ndërtojë një marrëdhënie më të fortë me përmbajtjen. Megjithatë, kur gameplay bëhet një superstrukturë dekorative ose e largon vëmendjen nga bërthama kulturore, projekti humbet cilësi.

Për këtë arsye, pyetja udhëzuese që duhet t'u drejtohet studentëve nuk duhet të jetë “çfarë loje mund të bëjmë?”, por: “cila formë ndërveprimi e ndihmon vërtet audiencën ta kuptojë, ta eksplorojë ose ta përjetojë më mirë këtë trashëgimi?” Pikërisht kjo pyetje e bën dizajnin e bazuar në lojëra dhe interaktiv metodologjikisht të qëndrueshëm me Punën me Projekt.

1. GDevelop

Linku: <https://gdevelop.io/>

Çfarë është?

GDevelop është një motor lojërash me burim të hapur dhe pa kodim, i cili ju lejon të krijoni përvoja 2D, 3D dhe madje edhe me shumë lojtarë përmes një sistemi vizual të bazuar në evente dhe sjellje të gatshme për përdorim. Faqja zyrtare e paraqet atë si një motor lojërash me burim të hapur, pa kodim dhe të asistuar nga IA, i projektuar edhe për edukatorë dhe përdorues që duan të projektojnë pa pasur nevojë të punojnë me struktura komplekse programimi.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është veçanërisht i dobishëm për:

- prototipizimin e lojërave 2D;
- ndërtimin e mekanikave të thjeshta;
- zhvillimin e aktiviteteve interaktive;
- eksperimentimin me logjikën e lojës pa kodim të avancuar;
- simulimin e eksplorimeve, sfidave, shtigjeve dhe sistemeve të feedback-ut nga një perspektivë kulturore.

Pikat e forta

- është i aksesueshëm edhe për përdorues që nuk janë programues;
- është i orientuar drejt eksperimentimit të shpejtë;
- mbështet logjikën vizuale të bazuar në evente;

- ofron sjellje, burime dhe publikim web/mobile të gatshëm;
- është i përshtatshëm për lojëra kulturore dhe arsimore, por edhe për prova koncepti interaktive.

Konsiderata metodologjike

- duhet të fokusoheni te logjika, ndërveprimi dhe kuptimi, jo vetëm te dinamikat e gameplay;
- përmbajtja kulturore duhet të mbetet e lexueshme;
- funksionet e disponueshme mund t'i shtyjnë studentët të ndërtojnë mekanika të panevojshme;
- mësimdhënësi duhet ta ndihmojë grupin të punojë mbi një skenë ose dinamikë kyçe, jo mbi një lojë tepër të gjerë.

Përdorim i rekomanduar

- lojëra narrative;
- mini-lojëra arsimore;
- eksplorime të udhëzuara;
- arkiva të gamifikuara;
- prova koncepti për itinerare interaktive të bazuara në trashëgimi.

2. Godot Engine

Linku: <https://godotengine.org/>

Dokumentacioni: <https://docs.godotengine.org/>

Çfarë është?

Godot është një motor lojërash falas, me burim të hapur, për projekte 2D, 3D dhe XR. Faqja zyrtare e përshkruan si një “motor lojërash 2D dhe 3D falas dhe me burim të hapur” dhe thekson potencialin për zhvillimin e lojërave, projektet ndërplatformë dhe idetë XR, me mbështetje për një motor të dedikuar 2D, një 3D dhe publikim në desktop, mobile dhe web.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i përshtatshëm për:

- prototipe interaktive më komplekse;
- përvoja eksploruese loje;
- mjedise simbolike ose lojëra të trashëgimisë;
- prova koncepti më të strukturuar teknikisht;
- botë të vogla interaktive 2D ose 3D.

Pikat e forta

- shumë fleksibël;
- përhapje e fortë në kontekste indie dhe eksperimentale;
- mundësi për rritje teknike;
- mbështetje si për 2D, ashtu edhe për 3D dhe XR;
- i përshtatshëm për grupe që duan të ndërtojnë diçka më të strukturuar sesa një wireframe i thjeshtë interaktiv.

Konsiderata metodologjike

- kërkon më shumë siguri teknike sesa GDevelop;
- duhet të zgjidhet vetëm nëse është në përputhje me aftësitë e grupit dhe kohën e disponueshme;
- rreziku është të investohet shumë në ndërtimin teknik dhe të humbet nga vëmendja vlera kulturore e propozimit;
- është më mirë të përdoret për të prototipizuar një pjesë domethënëse të sistemit, jo për të premtuar një produkt të plotë.

Përdorim i rekomanduar

- grupe me zotërim më të madh teknik;
- lojëra të trashëgimisë;
- mjedise bazë interaktive 3D;
- prova koncepti më të avancuara;
- projekte që kërkojnë kontroll më të madh mbi hapësirën dhe ndërveprimin.

3. Construct 3

Linku: <https://www.construct.net/en>

Çfarë është?

Construct 3 është një softuer për krijimin e lojërave, i fokusuar në krijimin e lojërave 2D, me një orientim të fortë drejt përdorimit arsimor, dokumentacion të gjerë, tutoriale dhe burime për organizimin e punës në klasë. Faqja zyrtare e paraqet si një produkt të dedikuar për krijimin e lojërave 2D dhe ofron një seksion të strukturuar arsimor me udhëzues, kurse dhe burime për mësimdhënësit.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i dobishëm për:

- prototipe interaktive 2D;
- lojëra narrative me strukturë të qartë;
- përvoja të vogla lojërash arsimore;
- zhvillimin e mekanikave të lehta dhe të lexueshme;
- projekte që kërkojnë një mjedis më të udhëzuar sesa motorë më kompleksë.

Pikat e forta

- aksesueshmëri e mirë;
- orientim i fortë arsimor;
- disponueshmëri e gjerë e tutorialeve dhe burimeve;
- i përshtatshëm për ndërtimin e shpejtë të ndërveprimeve 2D të qarta dhe të demonstrueshme.

Konsiderata metodologjike

- është efektiv për përvoja 2D të përcaktuara mirë, më pak për projekte që kërkojnë eksplorim të fortë hapësinor 3D;
- ashtu si mjetet e tjera të bazuara në lojëra, duhet të përdoret për të testuar logjikë kuptimplote, jo për të ndjekur plotësinë e produktit.

Përdorim i rekomanduar

- mini-lojëra serioze;
- aktivitete rekreative dhe arsimore;
- rrëfim interaktiv 2D i historive;
- prototipe të shpejta për pitch-in përfundimtar ose validimin e brendshëm.

4. Scratch

Linku: <https://scratch.mit.edu/>

Çfarë është?

Scratch është një platformë vizuale për programim, krijim dhe ndarje projektsh interaktive, e përdorur gjerësisht në arsim. Faqja zyrtare e përmbledh qasjen e saj me “Imagjino, Programo, Ndaj”, duke theksuar fokusin e saj të fortë arsimor dhe pjesëmarrës.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është veçanërisht i dobishëm për:

- prototipe interaktive shumë të thjeshta;
- aktivitete rekreative dhe arsimore;
- përvoja narrative bazë;
- ushtrime të vogla të logjikës së lojës për grupe me familjaritet të ulët teknik;
- projekte ku qëllimi është të kuptohet logjika e ndërveprimit, jo të ndërtohet një produkt i sofistikuar.

Pikat e forta

- prag shumë i ulët hyrjeje;
- qasje vizuale dhe didaktike;
- shumë i mirë për të kuptuar konceptet bazë të ndërveprimit, feedback-ut dhe sekuencimit;
- i përshtatshëm për grupe që hedhin hapat e parë në dizajnin e bazuar në lojëra.

Konsiderata metodologjike

- duhet të konsiderohet mbi të gjitha si një mjet thelbësor të nxëni dhe prototipizimi;
- nuk është i përshtatshëm për projekte komplekse ose mjedise shumë komplekse;
- mësimdhënësi duhet ta përdorë për të punuar mbi logjikën e përvojës dhe jo mbi sofistikimin teknik.

Përdorim i rekomanduar

- prototipe fillestare;
- aktivitete arsimore interaktive;
- simulime të vogla;
- hyrje në dizajnin e lojës për grupe më pak teknike.

5. Genially

Linku: <https://genially.com/>

Çfarë është?

Genially paraqitet si një platformë pa kodim për krijimin e përmbajtjeve dhe përvojave interaktive, me funksionalitete për ndërveprime, animacione, kuize, lojëra, bashkëpunim, analiza dhe aksesueshmëri. Faqja zyrtare e përkufizon atë si “mënyra më e lehtë për të krijuar përvoja interaktive” dhe thekson imazhet interaktive, hartat, kuizet dhe prezantimet që mund të luhen.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i dobishëm kur grupi dëshiron të projektojë:

- përvoja të lehta interaktive;
- kuize dhe shtigje të nxëni;
- imazhe ose harta me hotspot-e;
- prezantime të gamifikuara;
- përmbajtje kulturore me elemente pjesëmarrjeje dhe zbulimi, pa hyrë në motorë të mirëfilltë lojërash.

Pikat e forta

- shumë i aksesueshëm;
- pa kodim;
- i përshtatshëm për transformimin e përmbajtjes statike në përvoja interaktive;
- i dobishëm për kontekste arsimore dhe për projekte që kërkojnë interaktivitet, por jo kompleksitet motori lojërash.

Konsiderata metodologjike

- duhet të përdoret kur lehtësia e zgjidhjes është avantazh, jo kufizim;
- rreziku është kalimi drejt një prezantimi të animuar më shumë sesa drejt një përvoje vërtet interaktive;
- është e rëndësishme që grupi të qartësojë çfarë forme angazhimi dëshiron vërtet të ndërtojë.

Përdorim i rekomanduar

- kuize kulturore;
- harta ose imazhe interaktive;
- shtigje arsimore të gamifikuara;
- prototipe të shpejta të përvojave narrative të klikueshme.

6. Bitsy

Linku: <https://bitsy.org/>

Çfarë është?

Bitsy e përkufizon zyrtarisht veten si “një motor i vogël për lojëra, botë dhe histori të vogla”.

Është një mjet shumë i lehtë, i projektuar për të krijuar mikro-përvoja narrative dhe eksploruese.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është veçanërisht i përshtatshëm për:

- mikro-lojëra narrative;
- botë të vogla simbolike;

- përvoja eksploruese shumë thelbësore;
- prototipe që synojnë të fokusohen te atmosfera, teksti dhe zbulimi;
- projekte të bazuara në trashëgimi me kompleksitet të ulët, por me qëllim të lartë narrativ.

Pikat e forta

- thjeshtësi ekstreme;
- koherencë e fortë me rrëfimin minimalist dhe poetik të historive;
- shumë i mirë për prototipizim të shpejtë dhe botë të vogla të eksplorueshme;
- i dobishëm kur grupi dëshiron të demonstrojë një logjikë narrative pa investuar në ndërtime të rënda teknike.

Konsiderata metodologjike

- ka një fushë veprimi qëllimisht të kufizuar;
- nuk është i përshtatshëm për projekte me mekanika ose sisteme komplekse;
- duhet të zgjidhet kur minimalizmi është pjesë e vlerës së propozimit.

Përdorim i rekomanduar

- mite lokale në formën e mikro-përvojave;
- dhoma narrative;
- prototipe simbolike;
- botë të vogla të bazuara në trashëgimi me intensitet të fortë evokues.

7. Twine

Linku: <https://twinery.org/>

Çfarë është?

Twine është një mjet me burim të hapur për rrëfimin e historive interaktive dhe jolineare. Dokumentacioni zyrtar thekson se ai lejon krijimin e historive pa kodim në raste të thjeshta, por mund të zgjerohet edhe me variabla, logjikë të kushtëzuar, imazhe, CSS dhe JavaScript kur nevojitet. Ai publikon drejtpërdrejt në HTML dhe është i disponueshëm falas për përdorim komercial.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Edhe pse tashmë është relevant për rrëfimin e historive dhe zhvillimin e konceptit, Twine është gjithashtu shumë koherent me seksionin e dizajnit të bazuar në lojëra dhe interaktiv kur projekti kërkon:

- shtigje me degëzime;
- agjenci të përdoruesit;
- zgjedhje që ndikojnë në histori;
- simulim të sistemeve të ndërveprimit me tekst;
- përvoja në të cilat struktura e gameplay përkon me shtegun narrativ.

Pikat e forta

- aksesueshmëri e madhe;
- kontroll i fortë mbi strukturën narrative interaktive;

- shumë i përshtatshëm për trashëgimi gojore, mite, arkiva dhe kujtime;
- ju lejon të testoni marrëdhënien midis zgjedhjes dhe kuptimit pa pasur nevojë për mjedise komplekse.

Konsiderata metodologjike

- nuk zëvendëson mjete më komplekse të prototipizimit vizual ose motorë lojërash;
- duhet të përdoret kur logjika e ndërveprimit është fort narrative;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në ndërtimin e shtigjeve të lexueshme dhe të motivuara nga pikëpamja kulturore.

Përdorim i rekomanduar

- lojëra narrative të bazuara në tekst;
- prototipe narrative me degëzime;
- chatbot-e narrative;
- përvoja arsimore me zgjedhje të shumëfishta;
- prova koncepti ku përmbajtja zhvillohet përmes vendimeve.

8. Unity

Linku: <https://unity.com/>

Çfarë është?

Unity është një motor lojërash ndërplatformë i zhvilluar nga Unity Technologies. Motori mbështet një shumëllojshmëri platformash desktop, mobile, konsolë, realiteti të shtuar dhe realiteti virtual. Ai është veçanërisht i përhapur për zhvillimin e lojërave mobile për iOS dhe Android, konsiderohet i lehtë për t'u përdorur nga zhvillues fillestarë dhe është i njohur në zhvillimin indie të lojërave. Motori mund të përdoret për të krijuar lojëra tredimensionale (3D) dhe dydimensionale (2D), si edhe simulime interaktive. Motori Unity është adoptuar nga industri jashtë videoljërave, përfshirë filmin, automobilistikën, arkitekturën, inxhinierinë dhe ndërtimin. Licencimi i motorit Unity është jo-komercial, me një licencë komerciale që aktivizohet automatikisht pasi Unity Technologies të zbulojë një numër të caktuar instalimesh.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i përshtatshëm për:

- prototipe jo-komerciale;
- eksplorimin e koncepteve bazë të zhvillimit të lojërave;
- mjedise simbolike ose lojëra të trashëgimisë;
- botë të vogla interaktive 2D ose 3D.

Pikat e forta

- shumë fleksibël;
- asset store falas;
- përhapje e fortë në kontekste indie dhe eksperimentale;
- mbështetje si për 2D, ashtu edhe për 3D dhe XR.

Konsiderata metodologjike

- kërkon më shumë siguri teknike sesa GDevelop dhe të njëjtin nivel si Godot;
- duhet të zgjidhet vetëm nëse është në përputhje me aftësitë e grupit dhe kohën e disponueshme;
- duhet të zgjidhet vetëm nëse projekti pritet të ketë një numër të kufizuar përdoruesish ose instalimesh për shkak të licencimit;
- është më mirë të përdoret për të prototipizuar një pjesë domethënëse të sistemit, jo për të premtuar një produkt të plotë.

Përdorim i rekomanduar

- grupe me zotërim më të madh teknik;
- lojëra të trashëgimisë;
- mjedise bazë interaktive 3D;
- prova të thjeshta koncepti.

9. GodotNanite

GodotNanite është një zbatim eksperimental, i drejtuar nga komuniteti, shpesh i bazuar në projekte specifike GitHub ose fork-e kërkimore, i projektuar për të sjellë gjeometrinë e virtualizuar—të ngjashme me Nanite të Unreal Engine 5—në motorin Godot me burim të hapur. Duke i ndarë rrjetat masive 3D në klasterë shumë të vegjël dhe duke renderizuar vetëm atë që është e dukshme në nivelin e nevojshëm të detajit, ai i lejon motorit të trajtojë miliona, madje edhe miliarda poligone në kohë reale. Ndryshe nga sistemet native të Unity, ky është një shtesë e specializuar “cutting-edge” në një ekosistem tashmë të lehtë dhe të licencuar sipas MIT.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i përshtatshëm për:

- kërkon më shumë siguri teknike sesa GDevelop dhe të njëjtin nivel si Godot;
- mjedise 3D me besnikëri të lartë: projekte që kërkojnë asete me cilësi kinematografike pa ankthin e “buxhetit të poligoneve”;
- demo teknologjike me burim të hapur: demonstrim i fuqisë së teknologjisë së renderimit të drejtuar nga komuniteti;
- krijimin e terreneve ose vizualizimeve arkitekturore masive dhe të detajuara, ku krijimi manual i LOD (Level of Detail) do të ishte i përpunueshëm;
- importimin e shpejtë të skanimeve me shumë poligone, si fotogrametria, drejtpërdrejt në një mjedis loje.

Pikat e forta

- kursen sasi të mëdha kohe duke automatizuar kalimin midis detajit të lartë dhe të ulët;
- përdor GPU compute shaders për të renderizuar skena shumë komplekse që përndryshe do ta rrëzonin një renderizues standard;
- nuk ka tarifa royalty;
- ka gjurmë shumë të vogël në disk dhe nis brenda pak sekondash, pasi funksionon mbi Godot.

Konsiderata metodologjike

- shpesh është “bleeding edge” dhe kërkon një zhvillues të aftë;
- kërkon pajisje moderne me mbështetje të fortë Vulkan dhe kapacitete compute shader;
- tutorialet nuk janë të shumta si shumë tutoriale të tjera, gjë që nënkupton zgjidhje të pavarur të problemeve.

Përdorim i rekomanduar

- grupe që kërkojnë të shtyjnë kufijtë e asaj që mund të bëjë softueri me burim të hapur;
- lojëra ose simulime që mbështeten në skanime 3D me rezolucion të lartë;
- projekte të synuara për PC ose konsola të nivelit të lartë, ku besnikëria vizuale është faktori kryesor në estetikë.

Shënim përmbyllës metodologjik

Në këtë nënseksion, mësimdhënësi mund t'i ndihmojë studentët të zgjedhin mjetet jo mbi bazën e “nivelit të lojës” ose kompleksitetit teknik, por mbi bazën e formës së ndërveprimit që projekti kërkon vërtet. Në terma praktikë:

- **GDevelop** është shumë efektiv për prototipe të shpejta, vizuale dhe të aksesueshme, edhe me mekanika të thjeshta por kuptimplote.
- **Godot** është më i përshtatshëm për grupe me më shumë siguri teknike dhe prova koncepti më të strukturuar.
- **Construct 3** është një kompromis i mirë për përvoja 2D dhe kontekste arsimore.
- **Scratch** është i dobishëm në situata ku duhet të prezantohet logjika interaktive në një mënyrë shumë të thjeshtë.
- **Genially** është shumë i mirë për interaktivitet të lehtë dhe gamifikim të butë.
- **Bitsy** është i paçmuar kur projekti synon të fokusohet te një mikro-përvojë narrative thelbësore.
- **Twine** mbetet shumë i fortë kur zemra e ndërveprimit është zgjedhja narrative.

Pyetja udhëzuese që mund t'u sugjerohet studentëve mund të jetë kjo: “Çfarë duhet të bëjë përdoruesi, si prodhon kuptim veprimi i tij dhe cili mjet na ndihmon ta bëjmë këtë marrëdhënie të vëzhgueshme?”

Kur përgjigjja ndaj kësaj pyetjeje është e qartë, dizajni i bazuar në lojëra dhe interaktiv bëhet vërtet i qëndrueshëm me Punën me Projekt: jo një shtesë formale, por një mënyrë ndërmjetësimi kulturor e aftë për të integruar përmbajtjen, përvojën dhe pjesëmarrjen.

5.5.2.6 Mjete për arkiva dixhitale, hartëzim dhe rrëfim territorial të historive

Hyrje: Pse janë të rëndësishme këto mjete dhe çfarë vlere kanë në Punën me Projekt

Mjetet për arkiva dixhitale, hartëzim dhe rrëfim territorial të historive marrin një rol qendror në Punën me Projekt kur grupi punon mbi site trashëgimie që nuk mund të kuptohen plotësisht si objekte të izoluar, por duhet të lexohen si pjesë e një rrjeti marrëdhëniesh midis vendeve, kujtimeve, itinerareve, komuniteteve, dokumenteve, dëshmimeve dhe praktikave kulturore.

Nga kjo perspektivë, vlera e këtyre mjeteve nuk qëndron thjesht në “vendosjen e materialeve online” ose në “vendosjen e pikave në një hartë”, por në bërjen të dukshme të marrëdhënies midis përmbajtjes kulturore, kontekstit territorial dhe ndërtimit të kuptimit.

Nga pikëpamja metodologjike, këto mjete janë veçanërisht të vlefshme sepse i ndihmojnë studentët të kryejnë tri operacione themelore.

I pari është të organizojnë dhe strukturojnë trashëgiminë: ta përshkruajnë, ta dokumentojnë, ta organizojnë, ta lidhin me metadata, tema, burime dhe bërthama interpretuese.

I dyti është ta kontekstualizojnë atë hapësinorisht, domethënë të nxjerrin në pah se si vendet, rrugët, shpërndarjet territoriale dhe gjeografite kulturore kontribuojnë në kuptimin tonë të asetit.

I treti është ta transformojnë atë në histori, duke ndërtuar forma narrative që lidhin dokumente, kujtime, gojësi, imazhe, dëshmi dhe vende në një përvojë të lexueshme dhe kuptimplote.

Në kornizën e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, përdorimi i tyre ka një vlerë njëkohësisht njohëse, të bazuar në dizajnin e projektit dhe pedagogjike.

Njohëse, sepse i ndihmon studentët të shohin marrëdhënie që përndryshe do të mbeteshin të nënkuptuara: midis një dëshmie dhe një vendi, midis një koleksioni dhe një trajektoreje historike, midis një kujtese gojore dhe një gjeografie shoqërore.

E bazuar në dizajnin e projektit, sepse bën të mundur kalimin nga analiza e kontekstit në ndërtimin e një propozimi për ndërmjetësim kulturor të vendosur territorialisht.

Pedagogjike, sepse i lejon mësimdhënësit ta shoqërojë grupin në kalimin nga mbledhja e materialeve te interpretimi i tyre, dhe nga interpretimi i tyre te ndërtimi i një forme aksesi, konsultimi ose rrëfimi.

Këto mjete janë veçanërisht të dobishme kur Puna me Projekt përfshin:

- trashëgimi dokumentare ose arkiva dëshmish;
- tradita gojore dhe kujtime të komunitetit;
- rrugë territoriale;
- trashëgimi të shpërndarë në hapësirë;
- marrëdhënie midis trashëgimisë kulturore dhe vendeve;
- arkiva interpretuese që duhet të jenë njëkohësisht të konsultueshme dhe të narrueshme.

Në të gjitha këto raste, hartëzimi ose arkivimi nuk janë aktivitete neutrale: ato përfshijnë zgjedhje mbi çfarë të përzgjidhet, si të organizohet, nga cila perspektivë të shfaqet, cilës audiencë t'i drejtohet dhe çfarë logjike interpretuese të ndërtohet.

Pikërisht këtu përdorimi i tyre bëhet vërtetë arsimor.

Nga perspektiva e mësimdhënies, mësimdhënësit duhet t'i ndihmojnë studentët të kuptojnë se një hartë kulturore nuk është e vlefshme sepse është plot me pika, por sepse ato pika ndërtojnë një lexim; dhe se një arkiv dixhital nuk është i vlefshëm sepse përmban shumë material, por sepse i bën ato materiale të aksesueshme, të interpretueshme dhe narrativisht kuptimplote.

Për këtë arsye, pyetja udhëzuese që mund t'u drejtohet studentëve është: “Si na ndihmon ky mjet të lidhim përmbajtjet, vendet dhe kuptimet në një mënyrë më të qartë, më të aksesueshme dhe më të rrënjësor kulturorisht?” Kur kjo pyetje udhëheq punën, arkivat, hartat dhe rrëfimi territorial i historive bëhen ndërmjetësues të vërtetë të projektit dhe jo thjesht kontejnerë teknikë.

1. Omeka Classic

Linku: Omeka Classic

Çfarë është?

Omeka Classic është një platformë publikimi në web për ndarjen e koleksioneve dixhitale dhe krijimin e ekspozitave online të pasura me media. Faqja zyrtare thekson se ajo i përmbahet standardeve Dublin Core dhe është projektuar për studiues, muze, biblioteka, arkiva dhe mjedise të tjera kurimi kulturor.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është shumë i përshtatshëm për:

- arkiva kulturore;
- histori gojore;
- koleksione dixhitale;
- ekspozita narrative të bazuara në metadata dhe dokumentim;
- projekte që kërkojnë strukturë kuratoriale dhe logjikë të rregullt konsultimi.

Pikat e forta

- përputhje me standardet kulturore dhe dokumentare;
- përhapje e gjerë në muze, biblioteka dhe institucione;
- koherencë e mirë me projekte arkivimi dhe kurimi;
- aftësi për të krijuar ekspozita online dhe koleksione të ndashme me të tjerët pa pasur nevojë të nisni nga zeroja.

Konsiderata metodologjike

- kërkon qartësi në strukturën kuratoriale;
- nuk duhet të përdoret vetëm si vend ruajtjeje për materiale;
- grupi duhet të qartësojë kriteret e përzgjedhjes, metadata, shtigjet e leximit dhe marrëdhëniet midis dokumenteve;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në dallimin midis arkivit të papërpunuar dhe arkivit interpretues.

Përdorim i rekomanduar

- arkiva dëshmish;
- histori gojore;
- trashëgimi dokumentare;
- ekspozita dixhitale interpretuese;
- projekte ku dokumentimi dhe kurimi janë pjesë thelbësore e propozimit.

2. StoryMapJS

Linku: StoryMapJS

Çfarë është?

StoryMapJS është një mjet falas për të treguar histori në web duke theksuar vendndodhjen e një serie ngjarjesh. Faqja zyrtare e përshkruan si një mjet të lehtë për t'u përdorur, me autorim miqësor për përdoruesin, i projektuar për histori me strukturë të fortë gjeografike ose hapësinore.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i dobishëm për:

- lidhjen e historive me territoret;
- ndërtimin e shtigjeve gjeo-narrative;
- valorizimin e trashëgimisë së përhapur;
- projektimin e rrëfimit hapësinor të historive në web, të aksesueshëm;
- tregimin e mënyrës se si historia zhvillohet përmes vendeve dhe etapave.

Pikat e forta

- lehtësi përdorimi;
- lidhje e fortë midis hartës dhe historisë;
- i përshtatshëm për tradita gojore, itinerare dhe kujtime territoriale;
- ju lejon të integroni media të ndryshme dhe sekuenca vendndodhjesh në një narrativë të vazhdueshme.

Konsiderata metodologjike

- gjeolokalizimi duhet të ketë kuptim të vërtetë interpretues;
- nuk mjafton të “vendosen pika në hartë”;
- funksionon më mirë kur historia ka një logjikë të fortë vendi dhe progresioni;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në përzgjedhjen e disa nyjeve narrative domethënëse, duke shmangur shtigjet shpërndarëse.

Përdorim i rekomanduar

- itinerare kulturore;
- udhëtim përmes kujtesës;
- histori territoriale;
- lidhje midis gojëtarisë dhe vendeve;
- arkiva të rrëfyera përmes etapave gjeografike.

3. Google My Maps

Linku: Google My Maps

Çfarë është?

Google My Maps është një mjet i thjeshtë web për krijimin e hartave të personalizuar. Edhe pse faqja publike kërkon një llogari Google, ai përdoret zakonisht për të krijuar harta me pika, rrugë, shtresa dhe shënime që mund të ndahen me të tjerët.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i përshtatshëm për:

- hartëzime territoriale fillestare;
- identifikimin e vendeve relevante;
- ndërtimin e shtigjeve të thjeshta kulturore;
- mbledhjen e pikave narrative në hapësirë;
- punë paraprake përpara kalimit në mjete më komplekse.

Pikat e forta

- menjëhershëri;
- lehtësi përdorimi;
- prag i mirë aksesit për grupe joteknike;
- i dobishëm për të nxjerrë shpejt në pah marrëdhënien midis trashëgimisë dhe territorit.

Konsiderata metodologjike

- është veçanërisht i dobishëm në fazat e hershme ose për prototipe bazë;
- duhet të integrohet me një logjikë të qartë narrative ose analitike;
- rreziku është të prodhohen harta përshkruese, por pak interpretuese;
- mësimdhënësi duhet të udhëzojë përzgjedhjen e vendndodhjeve dhe lidhjen e tyre me konceptin.

Përdorim i rekomanduar

- GIS në nivel hyrës;
- hartëzime fillestare;
- përgatitje e rrugëve ose itinerareve;
- punë territoriale në zhvillim përpara strukturimit më të avancuar.

4. QGIS

Linku: QGIS

Çfarë është?

QGIS është një softuer me burim të hapur për analizë gjeografike dhe kartografi. Faqja zyrtare e paraqet si një projekt Free Software të dedikuar për shikimin, menaxhimin, redaktimin dhe analizimin e të dhënave, si edhe krijimin e hartave të printueshme. Ai është i disponueshëm për Windows, macOS, Linux, BSD dhe mobile.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është shumë i dobishëm për:

- analiza hapësinore më të strukturuar;
- lexim territorial të avancuar;
- vizualizim të të dhënave gjeografike;
- studim të thelluar të aksesueshmërisë dhe shpërndarjes;
- projekte që kërkojnë një komponent të mirëfilltë GIS dhe jo vetëm hartëzim ilustrues.

Pikat e forta

- mjet profesional dhe me burim të hapur;
- shumë i fuqishëm;
- në përputhje me qasje më të avancuara të GIS për Trashëgiminë Kulturore;
- lejon një lexim më rigoroz të territorit, të shtresave të informacionit dhe të marrëdhënieve hapësinore.

Konsiderata metodologjike

- kërkon një minimum ekspertize teknike;
- duhet të përdoret vetëm nëse i shton vlerë reale analizës;
- nuk është i nevojshëm për të gjitha punët me projekt;

- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në vlerësimin nëse niveli i kompleksitetit gjeografik e justifikon përdorimin e tij.

Përdorim i rekomanduar

- grupe që punojnë në mënyrë më analitike mbi territorin;
- projekte me komponent të fortë gjeohapësinor;
- analizë e avancuar e aksesueshmërisë, shpërndarjes dhe marrëdhënieve territoriale.

5. ArcGIS StoryMaps

Linku: ArcGIS StoryMaps

Çfarë është?

ArcGIS StoryMaps është platforma e Esri-t për ndërtimin e historive dixhitale që kombinojnë harta, tekst, imazhe, video dhe multimedia në një strukturë narrative të integruar. Platforma është projektuar për të krijuar “story maps”, ku gjeografia dhe narrativa mbështesin njëra-tjetrën.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është shumë i dobishëm kur grupi dëshiron të:

- integrojë hartëzimin dhe rrëfimin e historive në një mënyrë më të pasur sesa një hartë e thjeshtë;
- ndërtojë narrativa territoriale me vazhdimësi të fortë editoriale;
- kombinojë media dhe përmbajtje të gjeolokalizuar në një faqe të vetme narrative;
- punojë mbi trashëgimi, rrugë, komunitete dhe transformime vendesh.

Pikat e forta

- integrim i mirë midis hartave dhe rrëfimit;
- i përshtatshëm për projekte që kërkojnë një prezantim më editorial dhe më pak të fragmentuar;
- i dobishëm për rrëfimin e historive të trashëgimisë, itinerare tematike dhe lexime territoriale me strukturë të fortë narrative.

Konsiderata metodologjike

- është më i përshtatshëm kur grupi ka tashmë një arkitekturë të qartë të historisë;
- kërkon përzgjedhje të mirë të përmbajtjeve për të shmangur faqe tepër të dendura;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në balancimin e hartave, tekstit dhe materialeve multimediale.

Përdorim i rekomanduar

- rrëfim territorial i historive;
- trashëgimi e përhapur;
- itinerare kulturore të strukturuar;
- lexime të peizazheve kulturore;
- prezantime narrative të gjetjeve kërkimore në territor.

6. uMap

Linku: uMap

Çfarë është?

uMap është një projekt me burim të hapur që ju lejon të krijoni harta të personalizuar të bazuara në OpenStreetMap me vetëm disa klikime dhe t'i integroni ato në faqe interneti. Faqja zyrtare e përshkruan si një mjet për krijimin e hartave me shtresa, ngjyra, gjeodata, imazhe dhe lidhje, me eksport në formate të ndryshme të hapura.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është shumë i dobishëm për:

- harta të personalizuar të lehta;
- rrëfim territorial të historive me burim të hapur;
- shtresa të thjeshta për rrugë, trashëgimi dhe vende;
- prototipe kartografike më fleksibël se Google My Maps, por më pak komplekse se QGIS.

Pikat e forta

- me kod burim të hapur;
- i lehtë për t'u përdorur;
- i bazuar në OpenStreetMap;
- fleksibilitet i mirë në personalizim dhe integrim në faqe.

Konsiderata metodologjike

- është efektiv kur nevojitet një hartë e personalizueshme, por gjithsesi e aksesueshme;
- nuk zëvendëson një GIS të mirëfilltë analitik;
- ashtu si me mjetet e tjera të hartëzimit, forca e projektit varet nga cilësia e interpretimit, jo nga numri i shtresave.

Përdorim i rekomanduar

- harta kulturore me burim të hapur;
- itinerare trashëgimie;
- shtigje komunitare;
- lidhje midis vendeve dhe dëshmive.

7. MapHub

Linku: MapHub

Çfarë është?

MapHub është një platformë web për krijimin e hartave interaktive.

Faqja zyrtare e paraqet si një mjet për krijimin e hartave me markues, vija, poligone, etiketa, imazhe dhe funksione bashkëpunimi, si edhe me mbështetje për import/eksport në formate gjeografike dhe integrim në faqe interneti.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Mund të jetë i dobishëm për:

- prototipe hartash interaktive;
- hartëzime bashkëpunuese;
- ndërtim të shpejtë të shtresave narrative dhe informative;
- vizualizim të marrëdhënieve midis vendeve, ngjarjeve dhe dokumenteve.

Pikat e forta

- menjëhershëri;
- orientim drejt interaktivitetit;
- mbështetje për markues, vija, poligone dhe imazhe;
- dobishmëri e mirë për grupe që duan një zgjidhje hartëzimi interaktive, por jo tepër komplekse.

Konsiderata metodologjike

- kërkon qartësi në organizimin e shtresave dhe përmbajtjeve;
- mund të bëhet një kontejner i çrregullt nëse nuk vendosen kritere përzgjedhjeje dhe një logjikë narrative;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë në ruajtjen e një marrëdhënieje të qartë midis çdo elementi kartografik dhe kuptimit kulturor që ai përçjell.

Përdorim i rekomanduar

- harta interaktive për të mbështetur konceptin;
- rrugë territoriale;
- shikim i ngjarjeve dhe vendndodhjeve;
- hartëzim bashkëpunues i trashëgimisë së përhapur.

Shënim përmbyllës metodologjik

Në këtë nënseksion, mësimdhënësi mund t'i ndihmojë shumë studentët duke qartësuar se këto mjete nuk zgjidhen mbi bazën e shkallës së kompleksitetit të tyre teknik, por mbi bazën e marrëdhënieve midis dokumentimit, territorit dhe kuptimit që projekti kërkon të ndërtojë.

Në terma praktikë:

- **Omeka Classic** është shumë i fortë kur bërthama e projektit është arkivore, kuratoriale dhe dokumentare.
- **StoryMapJS** është shumë i përshtatshëm për histori të bazuara në vend dhe për shtigje gjeo-narrative lineare dhe të lexueshme.
- **Google My Maps** është i dobishëm në fazat e hershme ose për hartëzime të thjeshta dhe të shpejta.
- **QGIS** është zgjedhja më e fortë kur komponenti GIS ka vlerë të vërtetë analitike.
- **ArcGIS StoryMaps** është shumë efektiv kur grupi dëshiron të integrojë rrëfimin editorial të historive dhe kartografinë në një mënyrë më të pasur.
- **uMap** është një opsion shumë i mirë me burim të hapur për harta të lehta të personalizuara.
- **MapHub** është i dobishëm për harta interaktive të shpejta dhe bashkëpunuese.

Një pyetje udhëzuese që mund t'u sugjerohet studentëve mund të jetë kjo: “A duhet të arkivojmë, të hartëzojmë apo të rrëfejme territorin—ose t'i bëjmë të tria njëkohësisht—dhe cili mjet na ndihmon ta bëjmë këtë me më shumë

qartësi dhe ndërgjegjësim kulturor?” Kur përgjigjja është e qartë, zgjedhja e mjetit bëhet shumë më koherente dhe Puna me Projekt fiton një bazë metodologjike më të fortë.

5.5.2.7 Mjete për IA bisedore, ndërmjetësim kulturor, audio dhe kolona zanore

Mjetet për IA bisedore, ndërmjetësim kulturor të asistuar, dizajn audio dhe kolona zanore marrin një rol veçanërisht të rëndësishëm në Punën me Projekt kur grupi synon të projektojë një përvojë në të cilën trashëgimia kulturore nuk shfaqet thjesht, por interpretohet, rrëfëhet, shoqërohet ose bëhet e aksesueshme përmes dialogut dhe audios. Nga kjo perspektivë, teknologjia nuk përdoret për të automatizuar ndërveprimin me audiencën në mënyrë jopersonale, por për të ndërtuar forma të reja lidhjeje midis përmbajtjes kulturore, përvojës së përdoruesit dhe ndërmjetësimit. Dialogflow, për shembull, paraqitet nga Google si një platformë për ndërtimin e ndërfaqeve bisedore dhe agentëve virtualë, me logjikë të bazuar në synime dhe kontroll të qartë të rrjedhave bisedore.

Botpress paraqitet si një platformë e plotë për ndërtimin, shpërndarjen dhe monitorimin e agentëve IA në kanale, mjete dhe të dhëna të ndryshme.

Nga një perspektivë metodologjike, këto mjete janë të rëndësishme sepse u lejojnë studentëve të punojnë mbi një dimension që shpesh është vendimtar në projektet kulturore: ndërmjetësimin.

Një chatbot, një udhëzues bisedor, një zë sintetik, një kolonë zanore ose një pjesë audio nuk janë thjesht “funksionalitete shtesë”, por mund të bëhen mjete të mirëfillta interpretuese. Ato mund të ndihmojnë për të:

- shoqëruar përdoruesin në eksplorimin e një arkivi ose ekspozite;
- bërë përmbajtje komplekse më të aksesueshme;
- ndërtuar atmosfera dhe kalime narrative;
- aktivizuar një marrëdhënie më personale me vendet, kujtimet dhe dëshmitë;
- eksperimentuar me forma ndërveprimi që kombinojnë informacionin, dëgjimin, rrëfimin e historive dhe përfshirjen emocionale.

Në një Doracak të orientuar drejt Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, vlera e këtyre mjeteve nuk qëndron te risia e tyre teknike, por te aftësia e tyre për të mbështetur katër funksione pedagogjike dhe planifikuese.

I pari është simulimi i dialogut: studentët mund të projektojnë jo vetëm përmbajtje, por edhe pyetje, përgjigje, shtigje shoqërimi dhe forma të udhëzimit interpretues.

I dyti është ndërtimi i pranisë narrative: audioja dhe zëri mund t’i japin thellësi, ritëm, intimitet dhe atmosferë përvojës.

I treti është aksesueshmëria: mjetet zanore dhe të audios mund të zgjerojnë mënyrat e aksesimit të trashëgimisë, veçanërisht në kontekste arsimore, muzeale ose arkivore.

I katërti është reflektimi kritik mbi IA-në: puna me këto mjete e detyron grupin të vërë në diskutim autorësinë, paragjykimin, transparencën, kufijtë interpretues dhe përgjegjësinë kulturore.

Nga një perspektivë arsimore, instruktorët duhet t’i ndihmojnë studentët të kuptojnë se një chatbot ose një komponent audio është efektiv vetëm kur i përgjigjet një nevojë specifike ndërmjetësimi. Pyetja udhëzuese nuk duhet të jetë “si ta përfshijmë IA-në në projekt?”, por “cilat çështje aksesit, interpretimit, mbështetjeje ose angazhimi kulturor na ndihmon të trajtojmë ky mjet?” Kur kjo pyetje udhëheq punën, teknologjia pushon së qeni një shtesë sipërfaqësore dhe bëhet pjesë koherente e konceptit.

Në të kundërt, kur një agjent bisedor ose zë sintetik futet pa një funksion të qartë, rreziku është i dyfishtë: nga njëra anë, prodhon ndërveprime boshe; nga ana tjetër, dobëson cilësinë kulturore të projektit.

Për këtë arsye, këto mjete janë veçanërisht të përshtatshme për punë me projekt që përfshijnë:

- arkiva, biblioteka dhe koleksione që kërkojnë mbështetje interpretuese;
- muze që duan të eksperimentojnë me udhëzues dialogjikë ose itinerare të personalizuar;
- trashëgimi gojore dhe kujtime zanore;
- përvoja gjithëpërfshirëse në të cilat audioja udhëzon perceptimin;
- projekte që kërkojnë aksesueshmëri zanore ose një dimension narrativ më shqisor.

Përdorimi i tyre është vërtet formues kur i ndihmon studentët të qartësojnë marrëdhënien midis zërit, përmbajtjes, audiencës dhe kuptimit, dhe kur u lejon atyre të ndërtojnë një zgjidhje që nuk është thjesht teknologjike, por e rrënjësor kulturorisht, e ndërgjegjshme etikisht dhe e lexueshme nga pikëpamja e dizajnit.

1. Dialogflow

Linku: <https://cloud.google.com/dialogflow>

Çfarë është?

Dialogflow është një platformë Google Cloud për projektimin e chatbot-eve dhe ndërveprimeve bisedore. Dokumentacioni zyrtar shpjegon se një intent kategorizon synimin e përdoruesit në një kthesë bisedore, dhe se Dialogflow CX kombinon modelet gjenerative me rrjedha të qarta për të kontrolluar bisedat në mënyrë më të strukturuar.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i dobishëm për:

- udhëzues bisedorë muzealë;
- ndërveprime interpretuese;
- chatbot-e kulturore;
- simulim të dialogëve përdorues-sistem;
- përvoja në të cilat përmbajtja përjetohet përmes pyetjeve, shtigjeve të zbulimit ose shoqërimit tekstual/zanor.

Pikat e forta

- kornizë e mirë për projektimin e UX bisedore;
- i përshtatshëm për prototipe të ndërveprimit kulturor të udhëzuar;
- aftësi për të punuar mbi intent, rrjedhë dhe kontroll bisedor në mënyrë mjaft rigoroze.

Konsiderata metodologjike

- duhet të punohet mirë mbi përmbajtjen, jo vetëm mbi strukturën dialogjike;
- chatbot-i duhet të ketë një funksion të qartë kulturor;
- rreziku është të ndërtohet një ndërveprim formalisht korrekt, por i varfër nga pikëpamja interpretuese;
- mësimdhënësi duhet ta ndihmojë grupin të qartësojë cilat pyetje i kërkojnë realisht të ndërmjetësojë sistemi.

Përdorim i rekomanduar

- udhëzues muzealë;
- asistentë narrativë;
- shtigje pyetje-përgjigje mbi trashëgiminë kulturore;
- prototipe të ndërmjetësimit bisedor në kontekste arsimore, muzeale ose arkivore.

2. Botpress

Linku: <https://botpress.com/>

Çfarë është?

Botpress është një platformë për ndërtimin e agentëve IA. Faqja zyrtare e përshkruan si një platformë “all-in-one” për ndërtimin, shpërndarjen dhe monitorimin e agentëve IA në kanale, mjete dhe të dhëna të shumta.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i përshtatshëm për:

- chatbot-e arsimore dhe kulturore;
- dizajn bisede më transparent dhe të kontrollueshëm;
- prototipe që kërkojnë vëmendje ndaj etikës, shpjegueshmërisë dhe llogaridhënies;
- agentë bisedorë që duhet të integrojnë përmbajtje kulturore, logjikë narrative dhe ndërmjetësim.

Pikat e forta

- mbështet reflektim më kritik dhe transparent mbi IA-në;
- është i dobishëm për projekte që duan të shpjegojnë logjikën dhe përgjegjësitë e sistemit;
- është i përshtatshëm për grupe që duan të tregojnë jo vetëm rezultatin bisedor, por edhe strukturën e arsyetimit pas agentit.

Konsiderata metodologjike

- kërkon vëmendje ndaj dizajnit dialogjik;
- nuk mjafton të “instalohet një chatbot”: duhet të qartësohet çfarë do të thotë dhe si;
- grupi duhet të vendosë cilat përmbajtje mund t’i interpretojë agjenti dhe cilat kërkojnë kurim të qartë njerëzor.

Përdorim i rekomanduar

- ndërmjetësim kulturor bisedor;
- chatbot-e për arkiva, biblioteka, muze dhe programe arsimore;
- prova koncepti ku transparenca, gjurmueshmëria dhe kontrolli i rrjedhës janë të rëndësishme.

3. Voiceflow

Linku: <https://www.voiceflow.com/>

Çfarë është?

Voiceflow paraqitet zyrtarisht si një platformë për projektimin, testimin, shpërndarjen dhe monitorimin e agentëve IA të chat-it dhe zërit, me bashkëpunim në kohë reale dhe mjete vizuale për ndërtimin e logjikës bisedore.

Dokumentacioni zyrtar e përshkruan platformën si një mjedis ku ekipet projektojnë, zhvillojnë dhe lançojnë agentë duke përdorur shabllone, integrimi dhe një bazë njohurish.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është shumë i dobishëm për:

- projektimin vizual të chatbot-eve ose agentëve zanorë;
- simulimin e dialogëve kompleksë përpara shpërndarjes;
- ndërtimin e rrjedhave bisedore të lexueshme nga grupi dhe mësimdhënësi;
- prototipizimin e udhëzuesve zanorë ose asistentëve kulturorë;
- punën mbi përvoja omnichannel që kombinojnë chat-in, zërin dhe logjikën narrative.

Pikat e forta

- qartësi e fortë dizajni;
- bashkëpunim në kohë reale;
- i përshtatshëm për përkthimin e dialogëve dhe synimeve në rrjedha bisedore të lexueshme;
- veçanërisht i dobishëm në fushën arsimore për të treguar se si ndërtohet një UX bisedore edhe përpara zbatimit të mundshëm teknik të saj.

Konsiderata metodologjike

- rreziku është të fokusohet tepër te struktura e rrjedhës dhe shumë pak te cilësia kulturore e përmbajtjeve;
- duhet të përdoret kur grupi ka qartësuar tashmë audiencën, funksionin dhe tonin e ndërmjetësimi;
- mësimdhënësi duhet të verifikojë që çdo pikë ose hap i bisedës i përgjigjet një nevojë reale për orientim, interpretim ose akses.

Përdorim i rekomanduar

- chatbot-e muzeale;
- udhëzues zanorë;
- asistentë arkivash ose bibliotekash;
- projektim i rrjedhave bisedore përpara prototipizimit më të avancuar.

Shënim metodologjik

Në përputhje me qasjen e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, këto mjete nuk duhet të prezantohen si elemente inovacioni për hir të inovacionit, as si pajisje të thjeshta efekti, por si ndërmjetësues të aftë për të forcuar marrëdhënien midis trashëgimisë kulturore, audiencave dhe përvojës së përdorimit.

Nga perspektiva e dizajnit, chatbot-et, agentët bisedorë, ndërfaqet zanore, kolonat zanore dhe mjetet për gjenerim ose përpunim audio janë vërtet të dobishme kur përmbushin një funksion të qartë ndërmjetësimi. Ato mund t'i shoqërojnë përdoruesit në eksplorimin e një arkivi, t'i udhëzojnë në një tur muzeal, ta bëjnë përmbajtjen komplekse më të aksesueshme, të amplifikojnë dimensionin narrativ të një përvoje ose të krijojnë një atmosferë në përputhje me rëndësinë kulturore të projektit. Në të gjitha këto raste, vlera e tyre nuk qëndron te sofistikimi teknik, por te aftësia për të nxitur kuptim, orientim, angazhim dhe interpretim.

Për këtë arsye, mësimdhënësi duhet t'i ndihmojë studentët të qartësojnë paraprakisht:

- çfarë funksioni kulturor dhe komunikues kryen instrumenti i zgjedhur;
- çfarë nevojë të publikut synon të kapë;
- si e përmirëson komponenti bisedor ose audio përvojën në krahasim me një zgjidhje të paasistuar;
- cilat përmbajtje mund t'i besohen ndërmjetësimit të automatizuar dhe cilat, përkundrazi, kërkojnë kurim njerëzor më të qartë.

Një aspekt veçanërisht i rëndësishëm lidhet me cilësinë e përmbajtjes. Në rastin e mjeteve bisedore, nuk mjafton të projektohet një strukturë dialogu formalisht korrekte: chatbot-i ose agjenti zanor duhet të ketë një funksion të qartë kulturor, një ton të qëndrueshëm, gjuhë të përshtatshme dhe një logjikë ndërveprimi që nuk e banalizojnë trashëgiminë. Në mënyrë të ngjashme, në rastin e instrumenteve audio dhe muzikore, sfida nuk është thjesht gjenerimi ose redaktimi i pjesëve audio, por të kuptohet se tingulli mund të ndikojë thellësisht në atmosferën, ritmin dhe perceptimin e përvojës dhe, për rrjedhojë, duhet të zgjidhet dhe projektohet me kujdes.

Nga pikëpamja etike, ky nënseksion kërkon vigjilencë të veçantë.

Përdorimi i mjeteve të IA-së bisedore dhe gjenerimit të zërit ose muzikës, në fakt, përfshin çështje që lidhen me:

- autorësinë;
- transparencën;
- paragjykimin;
- përfaqësimin kulturor;
- përshtatshmërinë e përdorimit të materialeve të ndjeshme;
- respektin për dëshmitë, kujtimet dhe trashëgiminë jomateriale.

Prandaj, në Punën me Projekt është e përshtatshme që studentëve t'u kërkohej të specifikojnë:

- nëse dhe si është përdorur një mjet IA;
- cilat pjesë të përmbajtjes janë gjeneruar, asistuar ose kuruar;
- çfarë kufizimesh ka sistemi;
- çfarë masash paraprake janë marrë për të shmangur thjeshtëzimet, falsifikimet ose përdorimet e papërshtatshme.

Nga një perspektivë arsimore, këto mjete duhet të paraqiten si mundësi për të zhvilluar jo vetëm aftësi teknike, por edhe ndërgjegjësim kritik, aftësi të dizajnit të ndërmjetësimit dhe ndjeshmëri kulturore. Përdorimi i tyre është veçanërisht efektiv kur u lejon studentëve të kuptojnë se teknologjia bisedore ose audio nuk “shton vlerë” automatikisht, por e prodhon atë vetëm kur integrohet në një propozim projekti koherent, të aksesueshëm dhe të rrënjësor kulturalisht.

Në terma operacionalë, mësimdhënësi mund ta udhëheqë zgjedhjen dhe përdorimin e këtyre mjeteve përmes disa pyetjeve kyçe:

- Pse është ky mjet në përputhje me projektin?
- Çfarë funksioni interpretues ose akses kryen?
- A e ndihmon vërtet publikun ta kuptojë më mirë trashëgiminë?
- A është në përpjesëtim me aftësitë e grupit dhe nivelin e prototipit?
- Çfarë rreziqesh etike ose kulturore sjell?
- Nëse do ta eliminonim këtë mjet, a do të humbiste vërtet vlerë projekti?

Në përfundim, përdorimi i mjeteve për IA bisedore, ndërmjetësim kulturor, audio dhe kolona zanore është metodologjikisht relevant kur ato zgjidhen jo për natyrën e tyre inovative në vetvete, por për aftësinë e tyre për të mbështetur ndërmjetësim kulturor më të qartë, më të aksesueshëm, më angazhues dhe më reflektues.

Në këtë kuptim, ato duhet të konsiderohen jo si qëllime teknologjike, por si mjete për projektimin e marrëdhënieve më të pasura midis trashëgimisë, rrëfimit të historive, përvojës dhe publikut.

5.5.2.8 Mjete për audio, muzikë dhe kolona zanore

Mjetet për audio, muzikë dhe kolona zanore janë veçanërisht të rëndësishme në Punën me Projekt kur grupi e kupton se trashëgimia kulturore komunikohet jo vetëm përmes tekstit, imazheve ose ndërfaqeve, por edhe përmes zërave, atmosferave, ritmeve, pauzave, timbreve dhe kolonave zanore.

Në shumë kontekste kulturore—veçanërisht kur punohet me gojësi, kujtesë, rituale, vende, arkiva zanore ose mjedisë gjithëpërfshirëse—komponenti audio nuk është aksesor, por pjesë përbërëse e kuptimit.

Nga një perspektivë dizajni, këto mjete ju lejojnë të punoni në të paktën katër nivele.

I pari është shoqërimi narrativ: një zë, një pjesë muzikore ose një kolonë zanore mund ta udhëheqë përdoruesin, të krijojë vazhdimësi dhe të përforcojë tonin e përvojës.

I dyti është atmosfera: tingulli kontribuon në ndërtimin e një cilësie perceptuese dhe afektive që shpesh ndikon në mënyrën se si merret përmbajtja.

I treti është aksesueshmëria: përmbajtja zanore ose vokale mund të zgjerojë mënyrat e aksesimit të një arkivi, një muzeu ose një narrative.

I katërti është reflektimi kritik: puna me audion dhe IA-në i detyron studentët të vënë në diskutim autorësinë, autenticitetin, licencimin, respektin për burimet dhe përdorimin e përgjegjshëm të ndërmjetësimit zanor.

Nga kjo perspektivë, vlera e mjeteve si Soundraw, Audacity, ElevenLabs ose Auphonic nuk qëndron në prodhimin e “efekteve speciale”, por në mundësimin e një dizajni më të informuar të dimensionit zanor të projektit. Soundraw, për shembull, paraqitet si një gjenerator muzikor me IA pa tarifa të së drejtës së autorit, me mundësinë për të personalizuar energjinë, kohëzgjatjen dhe strukturën e pjesëve muzikore, dhe deklaron se modelet e tij trajnohen ekskluzivisht mbi materiale origjinale të prodhuara brenda kompanisë.

Audacity, nga ana tjetër, paraqitet zyrtarisht si një redaktues dhe regjistruar audioje me shumë pista, falas dhe me burim të hapur.

Nga një perspektivë arsimore, mësimdhënësi duhet ta ndihmojë grupin të kuptojë se cilësia zanore e projektit nuk varet nga sasia e efekteve ose nga kompleksiteti teknik, por nga koherenca midis audios dhe konceptit.

Pyetja kyçe nuk duhet të jetë “si të shtojmë një kolonë zanore?”, por: “çfarë duhet të bëjë tingulli në projektin tonë: të orientojë, të evokojë, të shoqërojë, të ofrojë, të ndërtojë atmosferë apo t’i japë prani një zëri?” Kur ky funksion është i qartë, tingulli bëhet një mjet i vërtetë i ndërmjetësimit kulturor.

1. Soundraw

Linku: <https://soundraw.io/>

Çfarë është?

Soundraw është një mjet për gjenerimin e muzikës i mundësuar nga IA. Faqja zyrtare e përshkruan atë si një gjenerator muzike pa tarifa të së drejtës së autorit, që ju lejon të krijoni pjesë muzikore, të personalizoni tempon dhe kohëzgjatjen, si dhe të shkarkoni skedarë WAV dhe stem-e. Ajo deklaron se sistemi trajnohet vetëm mbi katalogë muzikorë origjinalë të prodhuar brenda kompanisë.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Mund të përdoret për:

- krijimin e kolonave zanore;
- përjetimin e atmosferës dhe ritmit;
- shoqërimin e narrativave;
- projektimin e krijimeve zanore për përvoja gjithëpërfshirëse;
- testimin e shpejtë të zgjidhjeve të ndryshme zanore përpara se të bëhet zgjedhja përfundimtare.

Pikat e forta

- lehtësi eksperimentimi;
- i dobishëm për krijimin e tingujve mbështetës jo ndërhyrës;
- i përshtatshëm për eksplorimin e dimensionit emocional të projektit;
- mundësi për iterim të shpejtë mbi atmosferat zanore.

Konsiderata metodologjike

- duhet të reflektohet mbi autorësinë, stilin, transparencën dhe relevancën kulturore;
- nuk duhet të përdoret për të simuluar në mënyrë të papërshtatshme materiale tradicionale ose të ndjeshme;
- grupi duhet të qartësojë nëse tingulli është evokues, interpretues ose funksional për aksesueshmërinë.

Përdorim i rekomanduar

- kolonë zanore;
- prototipe zanore;
- mjedise audio për rrëfim gjithëpërfshirës të historive;
- testim atmosferik për ekspozita, arkiva ose mjedise narrative.

2. Audacity

Linku: <https://www.audacityteam.org/>

Çfarë është?

Audacity është softuer me kod burim të hapur për regjistrimin dhe redaktimin e audios. Faqja zyrtare e përshkruan atë si një aplikacion falas, me burim të hapur, të lehtë për t'u përdorur dhe me shumë pista, i disponueshëm për sisteme të ndryshme operative.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është shumë i dobishëm për:

- montimin e dëshmive gojore;
- pastrimin e regjistrimeve;

- krijimin e pistave audio për prototipe;
- montimin e kolonave zanore dhe zërave;
- punën mbi historinë gojore, podcast-et kulturore dhe materiale autentike vokale.

Pikat e forta

- falas;
- shumë i përhapur;
- veçanërisht i përshtatshëm për projekte që përfshijnë gojësi, arkiva zanore ose podcast-e kulturore;
- efektivitet i mirë për redaktimin, montimin dhe organizimin e pistave.

Konsiderata metodologjike

- kërkon kujdes editorial dhe respekt për materialet;
- është veçanërisht i rëndësishëm në projekte me kujtime dhe dëshmi autentike;
- mësimdhënësi duhet të ndihmojë për të shmangur trajtimin zanor që ndryshon vlerën dokumentare të burimeve.

Përdorim i rekomanduar

- histori gojore;
- arkiva zanore;
- instalime audio;
- prototipe me zë narrativ;
- montim dëshmish dhe materialesh kujtese.

3. ElevenLabs

Linku: <https://elevenlabs.io/>

Text to Speech: <https://elevenlabs.io/text-to-speech>

Çfarë është?

ElevenLabs paraqitet si një platformë IA për zërin, text-to-speech dhe agjentë zanorë, me një gamë të gjerë zërash dhe mbështetje shumëgjuhëshe. Faqja zyrtare Text to Speech thekson gjenerimin e zërit natyral, shprehës dhe të personalizueshëm.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është i dobishëm për:

- prototipizimin e zërave narrativë;
- eksperimentimin me udhërrëfyes zanorë;
- testimin e interpretimit audio të përmbajtjes tekstuale;
- ndërtimin e zërave sintetikë për chatbot-e ose asistentë kulturorë;
- vlerësimin e rolit të zërit si mjet për aksesueshmëri dhe atmosferë.

Pikat e forta

- cilësi shumë e lartë e zërit;
- hapësirë e gjerë për eksperimentim me tonin dhe performancën;
- i dobishëm për projekte që kërkojnë një prani vokale të besueshme gjatë fazës së prototipizimit.

Konsiderata metodologjike

- kërkon reflektim të fortë mbi autorësinë, transparencën dhe përshtatshmërinë kulturore;
- nuk duhet të përdoret për të simuluar zëra ose identitete në mënyrë të paqartë ose të padeklaruar;
- mësimdhënësi duhet ta inkurajojë grupin të shpjegojë kur dhe pse zëri sintetik është një zgjedhje koherente.

Përdorim i rekomanduar

- voiceover-e prototip;
- udhërrëfyes audio për ekspozita ose arkiva;
- përvoja bisedore;
- aksesueshmëri vokale e përmbajtjes kulturore.

4. Auphonic

Linku: <https://auphonic.com/>

Çfarë është?

Auphonic paraqitet si një mjet automatik gjithëpërfshirës për post-produksion audio, me veçori për reduktimin e zhurmës dhe jehonës, normalizimin dhe menaxhimin me shumë pista. Faqja zyrtare e veçorive nxjerr në pah gjithashtu algoritme për mixdown, ducking, noise gate dhe heqjen e rrjedhjeve të mikrofonit.

Për çfarë shërben në Punën me Projekt?

Është shumë i dobishëm për:

- përmirësimin e cilësisë teknike të regjistrimeve dhe intervistave;
- pastrimin e skedarëve audio të dëshmime;
- përgatitjen e skedarëve për podcasting, histori gojore ose prototipe zanore;
- bërjen më të prezantueshme të materialeve audio të mbledhura në terren.

Pikat e forta

- automatizim i post-produksionit;
- i dobishëm për grupe që nuk kanë aftësi të avancuara në inxhinierinë e audios;
- shumë i përshtatshëm për projekte me regjistrime reale që kanë nevojë për pastrim të shpejtë, por efektiv.

Konsiderata metodologjike

- nuk zëvendëson gjykimin editorial;
- është e nevojshme të sigurohet që përpunimi audio të mos e sheshojë në mënyrë të tepruar cilësinë shprehëse të burimeve;
- mësimdhënësi duhet t'i ndihmojë studentët të dallojnë përmirësimin teknik nga ndryshimi i tepruar i materialit.

Përdorim i rekomanduar

- post-produksion i intervistave;
- arkiva gojore;
- podcast-e kulturore;
- materiale audio për pitch-e përfundimtare ose prototipe.

Shënim metodologjik

Në përputhje me qasjen e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, dimensionin zanor duhet të konsiderohet jo si një pasurim i thjeshtë formal, por si një komponent i aftë të kontribuojë në ndërtimin e kuptimit, në cilësinë e përdorimit dhe në thellësinë e marrëdhënies midis trashëgimisë kulturore dhe publikut.

Nga pikëpamja e dizajnit, tingulli mund të kryejë funksione të ndryshme dhe plotësuese.

Ai mund ta udhëheqë përdoruesin përgjatë një udhëtimi, të mbështesë ritmin e përvojës, të përmirësojë atmosferën e një hapësire fizike ose dixhitale, të shoqërojë një narrativë, t'u japë zë dëshmimeve dhe kujtimeve, ose ta bëjë përmbajtjen komplekse më të aksesueshme.

Nga kjo perspektivë, mjetet për redaktim audio, gjenerim muzikor ose ndërtim kolonash zanore janë vërtet të dobishme kur grupi është në gjendje të qartësojë se çfarë funksioni kulturor, narrativ ose perceptues u kërkohet të kryejnë.

Për këtë arsye, mësimdhënësi duhet t'i ndihmojë studentët të mos shtrojnë vetëm pyetjen “çfarë tingulli mund të shtojmë?”, por më mirë:

- çfarë roli duhet të ketë audioja në projekt;
- a duhet tingulli të orientojë, të evokojë, të shoqërojë, të dokumentojë apo ta bëjë të aksesueshme përmbajtjen;
- si e ndryshon komponenti zanor përvojën e audiencës;
- nëse marrëdhënia midis përmbajtjes kulturore dhe zgjidhjes zanore është koherente dhe proporcionale.

Një aspekt i rëndësishëm metodologjik lidhet me dallimin midis përdorimit ilustrues dhe atij interpretues të tingullit.

Në rastin e parë, muzika ose audioja shtohet në mënyrë të përgjithshme, si sfond ose koment, pa ndonjë lidhje reale me konceptin.

Në rastin e dytë, përkundrazi, tingulli konceptohet si pjesë përbërëse e ndërmjetësimit: ai kontribuon në perceptimin e një atmosfere, rikthen një kujtim, përforcon një dëshmi, ndërton një prag narrativ ose e bën strukturën e përvojës më të lexueshme.

Është pikërisht ky drejtim i dytë që është në përputhje me Punën me Projekt, sepse e shndërron dimensionin zanor në mjet dizajni dhe jo në zbukurim të thjeshtë.

Vëmendje e veçantë duhet t'i kushtohet rasteve kur projekti punon me:

- dëshmi gojore;
- kujtime komunitare;
- arkiva zanore;
- rituale;

- peizazhe akustike lokale;
- materiale autentike vokale.

Në këto raste, përdorimi i tingullit përfshin një përgjegjësi të veçantë kulturore. Përpunimi audio duhet të respektojë vlerën dokumentare, simbolike dhe emocionale të burimeve, duke shmangur manipulimet që ndryshojnë në mënyrë të papërshtatshme kuptimin e tyre ose banalizojnë rëndësinë e tyre. Prandaj, mësimdhënësit duhet t'i udhëzojnë studentët të reflektojnë mbi marrëdhënien midis cilësisë teknike dhe integritetit të materialit, duke i ndihmuar të dallojnë midis përmirësimit të cilësisë së dëgjimit dhe transformimit të tepruar të përmbajtjes.

Ky seksion kërkon gjithashtu vëmendje të veçantë kur përdoren mjete për gjenerimin e muzikës ose zërit me IA. Në këto raste, studentët duhet të deklarojnë qartë:

- nëse tingulli ose zëri është gjeneruar, modifikuar ose asistuar nga IA;
- çfarë funksioni kryejnë në projekt;
- çfarë kufizimesh kanë;
- çfarë masash paraprake janë marrë lidhur me autorësinë, transparencën dhe përshtatshmërinë kulturore.

Kjo është veçanërisht e rëndësishme kur projekti angazhohet me tradita, repertorë muzikorë, tinguj që ndërtojnë identitet ose dëshmi të lidhura me trashëgiminë jomateriale. Në kontekste të tilla, mjetet gjenerative nuk duhet të përdoren për të simuluar në mënyrë të papërshtatshme materiale të ndjeshme ose për të prodhuar zëvendësues autenticiteti, por si mjete eksploruese të deklaruara qartë dhe të justifikuara metodologjikisht.

Nga pikëpamja arsimore, këto mjete mund të kenë një vlerë të fortë pedagogjike sepse i ndihmojnë studentët të zhvillojnë:

- ndjeshmëri ndaj dimensionit zanor të trashëgimisë;
- aftësi për ta projektuar përvojën jo vetëm në nivel vizual, por edhe në nivel perceptues;
- ndërgjegjësim për marrëdhënien midis atmosferës, kujtesës dhe narracionit;
- vëmendje ndaj cilësisë editoriale dhe përgjegjësisë kulturore të përpunimit audio.

Në terma operacionalë, mësimdhënësi mund ta udhëheqë zgjedhjen dhe përdorimin e këtyre mjeteve përmes disa pyetjeve kyçe:

- Çfarë duhet të bëjë tingulli në këtë projekt?
- A është funksioni i tij narrativ, atmosferik, dokumentar apo i aksesueshmërisë?
- A është materiali zanor në përputhje me rëndësinë kulturore të projektit?
- A është përdorimi i IA-së i deklaruar, i justifikuar dhe i përshtatshëm?
- A e pasuron vërtet komponenti audio ndërmjetësimin apo është një shtesë sipërfaqësore?
- Nëse do ta hiqnim tingullin, a do të humbiste projekti një element thelbësor apo jo?

Në përfundim, mjetet për audio, muzikë dhe kolona zanore janë metodologjikisht relevante kur zgjidhen dhe përdoren jo për të rritur në mënyrë të përgjithshme ndikimin e projektit, por për të mbështetur një ndërmjetësim kulturor më të pasur, më të ndjeshëm dhe më të aksesueshëm.

Në këtë kuptim, tingulli duhet të konsiderohet një komponent i plotë dizajni, i aftë të integrojë dimensionet njohëse, emocionale dhe simbolike të përvojës dhe të forcojë lidhjen midis trashëgimisë, rrëfimit të historive dhe audiencës.

5.5.2.9 Përdorimi strategjik dhe reflektues i teknologjisë

Gjatë të gjitha fazave të Punës me Projekt, studentët duhet të udhëzohen të zhvillojnë një përdorim selektiv, strategjik, proporcional dhe të menduar mirë të teknologjisë. Ky parim është qendror për kornizën e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, ku teknologjia nuk konceptohet si element autonom dhe as si tregues i inovacionit në vetvete, por si ndërmjetësuese e kuptimit, të nxënës, krijimtarisë dhe lidhjes kulturore.

Nga kjo perspektivë, vlera e një teknologjie nuk varet nga niveli i sofistikimit, shkalla e gjithëpërfshirjes ose risia e saj e dukshme, por nga aftësia e saj për të mbështetur në mënyrë koherente:

- interpretimin e trashëgimisë;
- ndërtimin e një përvoje kuptimplotë;
- marrëdhënien me publikun;
- lexueshmërinë e konceptit;
- fizibilitetin e prototipit;
- cilësinë e ndërmjetësimit kulturor të propozuar.

5.5.2.9.1 Pse është i rëndësishëm përdorimi strategjik i teknologjisë

Një nga rreziqet më të shpeshta në punët me projekt që integrojnë mjete dixhitale është i ashtuquajti devijim i drejtuar nga mjetet, domethënë prirja për ta ndërtuar projektin duke u nisur nga ajo që një mjet ju lejon të bëni, dhe jo nga ajo që kërkon ose e bën kuptimplotë konteksti kulturor.

Në këto raste, teknologjia nuk e mbështet projektin, por e udhëheq atë në mënyrë të papërshtatshme, duke gjeneruar propozime që janë:

- të përqendruara tepër te mediumi;
- të dobëta për sa i përket rëndësisë kulturore;
- jo shumë koherente me nevojat reale të organizatës ose publikut;
- jo proporcionale me kohën, aftësitë dhe objektivat e punëtorisë.

Përdorimi strategjik i teknologjisë shërben pikërisht për të shmangur këtë rrëshqitje.

Ai nënkupton t'i ndihmohet studentët të kuptojnë se zgjedhja e një mjeti nuk është një akt teknik neutral, por një vendim dizajni, i cili duhet të motivohet në raport me:

- një nevojë;
- një funksion;
- një audiencë;
- një formë përvoje;
- një nivel realist prototipizimi.

Me fjalë të tjera, studentët nuk duhet thjesht t'i bëjnë vetes pyetjen “çfarë mjeti mund të përdorim?”, por:

- çfarë lloj ndërmjetësimi duam të ndërtojmë;
- çfarë përvoje duam të bëjmë të mundur;
- cila formë narrative, interaktive, gjithëpërfshirëse ose dokumentare është më e përshtatshme;
- cila teknologji mund ta mbështesë më mirë këtë synim pa e errësuar atë.

5.5.2.9.2 Udhëzime për zgjedhjen e teknologjisë

Qëllimi nuk është të shumëfishohen mjetet dhe as të demonstrohet ekspertizë teknike përmes grumbullimit të platformave, por të përzgjidhen ato që mbështesin më mirë:

- **objektivin kulturor të projektit**, domethënë kuptimin, trashëgiminë, temën ose transformimin që synoni ta bëni të aksesueshëm ose ta valorizoni;
- **audiencën e synuar**, duke marrë parasysh karakteristikat, pritshmëritë, nevojat dhe kufizimet e mundshme të aksesit;
- **formën e ndërmjetësimit**, ose mënyrën se si përmbajtja përkthehet në një përvojë, histori, arkiv, shteg, ndërveprim ose shoqërim;
- **qartësinë e konceptit**, domethënë aftësinë e mjetit për ta bërë projektin të lexueshëm, të testueshëm dhe të diskutueshëm;
- **qëndrueshmërinë e prototipit**, në aspektin e kohës, burimeve, aftësive të disponueshme dhe nivelit të kompleksitetit të përshtatshëm për kontekstin laboratorik.

Është e dobishme t'u shtohen këtyre kritereve edhe dy të tjera, që janë veçanërisht të rëndësishme nga perspektiva didaktike:

- **transparenca metodologjike**, domethënë mundësia për të shpjeguar pse u zgjodh një mjet dhe çfarë funksioni luan ai në projekt;
- **proporcioni midis mjeteve dhe qëllimit**, domethënë fakti që teknologjia nuk është disproporcionale në raport me nevojat e dizajnit.

5.5.2.9.3 Pyetje udhëzuese për një zgjedhje të informuar

Për të mbështetur një zgjedhje vërtet të menduar mirë, mësimdhënësit dhe studentët mund të përdorin një seri pyetjesh udhëzuese që nuk kanë funksion thjesht teknik, por planifikues dhe interpretues:

- **Pse është ky mjet koherent me projektin tonë?**

Kjo pyetje e detyron grupin të qartësojë marrëdhënien midis mjeteve dhe synimit të dizajnit.

- **Çfarë na lejon të bëjmë të dukshme, të dëgjueshme, të lundrueshme ose të përjetueshme?**

Ajo ndihmon të qartësohet funksioni specifik i mjetit: të tregojë, të rrëfejë, të orientojë, të mundësojë ndërveprim, të krijojë atmosferë, të arkivojë, të hartëzojë, të shoqërojë.

- **A ndihmon vërtet ndërmjetësimi kulturor?**

Ajo na ndihmon të kuptojmë nëse teknologjia e bën trashëgiminë më të kuptueshme, më të aksesueshme ose më kuptimplote, apo nëse thjesht shton kompleksitet.

- **A është i aksesueshëm për publikun dhe për grupin?**

Ajo tërheq vëmendjen si te lehtësia e përdorimit për marrësit, ashtu edhe te qëndrueshmëria për studentët që duhet të prototipizojnë zgjidhjen.

- **A është në përpjesëtim me kohën dhe aftësitë e disponueshme?**

Shmang premtime të tepruara ose prototipe tepër ambicioze për kontekstin e punëtorisë.

- **Nëse do ta eliminonim këtë mjet, a do ta humbiste vërtet projekti kuptimin e tij apo jo?**

Kjo është një nga pyetjet më të fuqishme, sepse na detyron të kuptojmë nëse mjeti është strukturor apo aksesor.

- **A e qartëson mjeti konceptin apo e ndërlikon atë?**

Kjo është veçanërisht e dobishme kur grupi tërhiqet nga teknologji që rrisin ngarkesën teknike, por jo cilësinë e propozimit.

- **A e përmirëson mjeti përmbajtjen kulturore apo rrezikon ta mbizotërojë atë?**

Një pyetje themelore për ruajtjen e ekuilibrit midis inovacionit dhe kuptimit.

5.5.2.9.4 Roli i mësimdhënësit në mbështetjen e përdorimit reflektues të teknologjisë

Në këtë fazë, mësimdhënësi ka një rol thelbësor në drejtimin metodologjik.

Nuk bëhet fjalë që të vendosë për studentët cilat mjete të përdorin, por t'i ndihmojë ata të motivojnë zgjedhjen e tyre dhe të njohin kur një teknologji po e mbështet vërtet projektin dhe kur, përkundrazi, po bëhet një fokus i papërshtatshëm vëmendjeje.

Mësimdhënësi mund të ndërhyjë në mënyrë të dobishme kur:

- grupi propozon një teknologji përpara se të ketë qartësuar problemin;
- mjeti i zgjedhur duket disproporcional në raport me konceptin;
- teknologjia duket se po zëvendëson punën interpretuese;
- prototipi fokusohet te funksionimi i mjetit dhe jo te cilësia e ndërmjetësimit;
- shfaqet një hendek tepër i madh midis ambicies teknike dhe kapacitetit real të zhvillimit.

Në këto raste, mësimdhënësi mund ta rikthejë fokusin te projekti përmes pyetjeve të tilla si:

- Çfarë çështjeje kulturore po përpiqeni të adresoni?
- Për cilën audiencë po projekttoni?
- Si e përmirëson vërtet ky mjet përvojën?
- A mund ta demonstroi të njëjtën ide me një mjet më të thjeshtë?
- Çfarë po prototipizoni: kuptimin e projektit apo vetë teknologjinë?

5.5.2.9.5 Përdorimi reflektues në rastet e chatbot-eve, agentëve zanorë dhe mjeteve zanore

Në rastin specifik të chatbot-eve, agentëve zanorë, IA-së bisedore dhe mjeteve zanore, reflektimi strategjik bëhet edhe më i rëndësishëm, sepse përfshin drejtpërdrejt çështje të:

- autorësisë;
- përfaqësimit;
- transparencës;
- aksesueshmërisë;
- përgjegjësisë kulturore.

Në këto raste, grupi duhet të jetë veçanërisht i kujdesshëm për të qartësuar:

- cili zë flet;
- cilat përmbajtje janë të automatizuara dhe cilat mbeten të kuruara;
- nëse sistemi po e udhëzon përdoruesin apo po e zëvendëson në mënyrë të papërshtatshme interpretimin;
- nëse përdorimi i tingullit, zërit ose bisedës e forcon vërtet lidhjen me trashëgiminë;
- nëse ekzistojnë rreziqe banalizimi, stereotipizimi ose autenticiteti të rremë.

Për shembull:

- një chatbot muzeal është metodologjikisht i fortë nëse ndihmon në ndërtimin e shtigjeve të orientimit ose interpretimit që janë në përputhje me kurimin;
- një kolonë zanore është e fortë nëse e shoqëron përvojën me një funksion të qartë narrativ ose perceptues;
- një zë i gjeneruar artificialisht është koherent nëse përdorimi i tij është i qartë, i justifikuar dhe nuk krijon paqartësi lidhur me autenticitetin e përmbajtjes.

5.5.2.9.6 Rezultati i pritshëm i këtij pozicionimi metodologjik

Kur studentët adoptojnë një përdorim strategjik dhe reflektues të teknologjisë, Puna me Projekt forcohet të paktën në pesë mënyra:

1. koherencë më e madhe midis problemit, konceptit dhe prototipit;
2. cilësi më e mirë e ndërmjetësimit kulturor;
3. qëndrueshmëri më e lartë e projektit;
4. ndërgjegjësim më i madh kritik në përdorimin e mjeteve;
5. integrim më i qartë midis krijimtarisë, përmbajtjes dhe teknologjisë.

Në këtë kuptim, reflektimi mbi zgjedhjen e mjeteve nuk është pjesë dytësore e procesit, por një komponent thelbësor i ekspertizës së dizajnit që Doracaku synon të zhvillojë.

5.5.2.9.7 Tabelë e integruar për modulin: kontributi, rezultati, mjetet dhe produktet për dorëzim

Për ta bërë më të dukshme marrëdhënien midis rezultateve të të nxëniet të zhvilluara në modulet e ndryshme të TIK-ut, aktiviteteve të projektit, rezultateve të pritshme dhe produkteve të detyrueshme për dorëzim, është e dobishme të prezantohet një tabelë e integruar që funksionon si mjet orientimi, lidhjeje dhe leximi transversal të Punës me Projekt.

Kjo tabelë ka një funksion të rëndësishëm: ajo u tregon studentëve se projekti përfundimtar nuk është një detyrë e izoluar, por pika në të cilën kontributet e moduleve integrohen në mënyrë progresive, duke e bërë të qartë kalimin nga aftësitë e mësuara te zgjedhjet konkrete të dizajnit.

Tabelë e integruar

Moduli TIK	Lloji i kontributit në projekt	Shembull i rezultatit të studentit	Mjetet rekomanduara	Produktet e lidhura për dorëzim
Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore	Strukturim narrativ, përcaktim i këndvështrimit, etikë e rrëfimit të historive, ndërtim i kuptimit kulturor	Histori interaktive që lidh kujtimet personale me një traditë lokale	Twine, StoryMapJS, ChatGPT	Fletët e Asetit Kulturor; Dokumenti i Konceptit; Prototipi
GIS për Trashëgiminë Kulturore	Interpretim hapësinor, kontekstualizim territorial, lexim i marrëdhënies midis trashëgimisë dhe vendeve	Hartë interaktive që lidh traditat gojore me vendet dhe itineraret	Google My Maps, QGIS, StoryMapJS, uMap	Analiza As-Is/To-Be; Dokumenti i Konceptit
Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës	Rrëfim hapësinor i historive, dizajn i përvojës, marrëdhënie midis hapësirës, narracionit dhe pranisë	Dhomë virtuale që rrëfen një ritual përmes hapësirës	Artsteps, CoSpaces Edu, ThingLink	Dokument i Konceptit; Prototipi
Projektimi dhe Zhvillimi i Përvojave Kulturore Gjithëpërfshirëse	Prototipizim gjithëpërfshirës, dizajn navigimi, përvoja e përdoruesit	Prototip me besnikëri të ulët, me logjikë navigimi dhe ndërveprimi	Figma, Canva, CoSpaces Edu, Frame	Prototipi; Portofoli Krijues-Teknologjik
Hyrje në Dizajnin e Videolojërave	Logjikë interaktive, mekanika loje, agjenci, feedback dhe angazhim	Nivel narrativ i frymëzuar nga një mit lokal	GDevelop, Twine, Construct 3, Genially	Dokument i Konceptit; Prototipi
Teknologjitë e Dizajnit të Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore	Logjikë e lojërave serioze, fizibilitet teknik, prototipizim i bazuar në trashëgimi	Prototip eksplorues për një sit trashëgimie	Godot, CoSpaces Edu, Figma, GDevelop	Prototipi; Portofoli Krijues-Teknologjik
Krijimi i Muzikës dhe Audios i Mundësuar nga IA	Dizajn zanor, atmosferë, përfshirje emocionale, dimension shqisor i ndërmjetësimit	Kolonë zanore e asistuar nga IA për rrëfimin e një rituali	Soundraw, Audacity, ChatGPT, ElevenLabs, Auphonic	Prototipi; Portofoli Krijues-Teknologjik
Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM	Përfshirje, etikë dizajni, përfaqësim, aksesueshmëri dhe	Zgjedhje narrative, kuratoriale dhe të faqesjes që përforcojnë zërat	Canva, Miro, Padlet, Notion	Të gjitha produktet për dorëzim

Moduli TIK	Lloji i kontributit në projekt	Shembull i rezultatit të studentit	Mjetet rekomanduara	Produktet e lidhura për dorëzim
	vëmendje ndaj zërave të marginalizuar	femërore dhe aksesueshmërinë		(dimension transversal)

5.5.2.9.8 Pse kjo tabelë është e rëndësishme, si lexohet dhe si përdoret

Tabela nuk është thjesht një përmbledhje. Vlera e saj është kryesisht pedagogjike dhe metodologjike, pasi ndihmon në vizualizimin e mënyrës se si procesi i të nxënës përkthehet në zgjedhje të vëzhgueshme dizajni. Në shumë raste, studentët i perceptojnë modulet si njësi të ndara; megjithatë, kjo tabelë ndihmon të kuptohet se çdo modul:

- ofron një lente interpretuese;
- aktivizon një fushë specifike ekspertize;
- kontribuon në një ose më shumë faza të Punës me Projekt;
- lë një gjurmë konkrete në rezultatet dhe produktet për dorëzim.

Në këtë kuptim, tabela ndihmon në kapërcimin e një vizioni të fragmentuar të kurrikulës dhe përforcon idenë se Puna me Projekt është një hapësirë integrimi ndërdisiplinor.

Kjo tabelë duhet parë si udhëzues, jo si listë kontrolli e ngurtë apo si përshkrim linear. Qëllimi i saj është të ndihmojë studentët dhe mësuesin të kuptojnë:

- si mund të kontribuojë konkretisht çdo modul TIK në Punën me Projekt;
- si të lidhen të nxënës, aktivitetet, rezultatet dhe produktet për dorëzim;
- si të zgjidhen mjete koherente dhe të aksesueshme në bazë të projektit;
- si të justifikohen zgjedhjet e dizajnit në dritën e rrugëtimit të ndjekur të trajnimit.

a) Mjet për leximin e procesit

Tabela i ndihmon studentët të kuptojnë se puna e bërë në module nuk kufizohet në klasë ose në një ushtrim të vetëm, por përkthehet në komponentë realë të projektit.

Kjo forcon ndërgjegjësimin për procesin, sepse e bën të qartë kalimin:

- nga të nxënës disiplinor;
- te një funksion dizajni;
- deri te një rezultat i vëzhgueshëm.

b) Mjet për integrim ndërdisiplinor

Tabela tregon se kultura, krijimtaria dhe teknologjia nuk janë faza të ndara ose fusha të vendosura pranë njëra-tjetrës, por dimensione të ndërthurura të një procesi të vetëm dizajni kulturor. Kjo ndihmon në ndërtimin e një vizioni të projektit si praktikë e integruar, dhe jo si vijimësi detyrash të pavarura.

c) Mjet për fizibilitet dhe aksesueshmëri

Prania e mjeteve falas, me burim të hapur ose freemium e bën tabelën të dobishme edhe si referencë realiste për ndërtimin e prototipeve. Kështu, studentët mund të kuptojnë se është e mundur të krijohen projekte metodologjike të qëndrueshme edhe pa infrastrukturë të avancuar ose aftësi komplekse programimi.

d) Mjet për bashkimin e etikës dhe përfshirjes

Tabela nxjerr qartë në pah se moduli Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM nuk është një bllok i veçuar, por një dimension transversal që përshkon të gjithë Punën me Projekt. Kjo është metodologjiksht e rëndësishme sepse na kujton se etika, aksesueshmëria, përfaqësimi dhe përfshirja nuk duhet të “shtohen në fund”, por të integrohen në proces që në fillim.

5.5.2.9.8 Si mund të përdoret konkretisht nga mësimdhënësit dhe studentët

Për studentët

Tabela mund të përdoret:

- në fazën e nisjes së Punës me Projekt, për të kuptuar cilat module janë më relevante për rastin tuaj;
- gjatë përcaktimit të konceptit, për ta lidhur propozimin me aftësitë e zhvilluara;
- në fazën e prototipizimit, për të zgjedhur mjete më koherente dhe më të qëndrueshme;
- në përgatitjen e Pitch-it Përfundimtar, për të demonstruar kontributin e moduleve dhe koherencën e rrugëtimit.

Për mësimdhënësit

Mësimdhënësi mund ta përdorë tabelën:

- si mbështetje në bisedat e coaching-ut;
- për të ndihmuar grupet që hasin vështirësi të lidhin më mirë analizën, konceptet dhe mjetet;
- për të udhëhequr rishikimet e ndërmjetme;
- si referencë gjatë vlerësimit përfundimtar, veçanërisht në verifikimin e konsistencës midis:
 - o moduleve të mobilizuara,
 - o produkteve për dorëzim,
 - o instrumenteve të përzgjedhura,
 - o cilësisë së përgjithshme të propozimit.

Shënim metodologjik përmbyllës mbi tabelën

Është e rëndësishme të theksohet se jo të gjitha modulet duhet të shfaqen në çdo Punë me Projekt dhe as të gjitha mjetet duhet të përdoren në çdo projekt. Vlera e tabelës nuk qëndron në promovimin e plotësisë enciklopedike, por në mbështetjen e një zgjedhjeje strategjike, të arsyetuar dhe koherente me kontekstin.

Një Punë me Projekt e mirë nuk është ajo që përdor numrin më të madh të moduleve ose mjeteve, por ajo që arrin të:

- aktivizojë kontribute vërtet relevante;
- t'i integrojë ato në mënyrë koherente;
- t'i përkthejë në rezultate të lexueshme;
- të demonstrojë një marrëdhënie të qartë midis të nxënës, dizajnit dhe vlerës kulturore.

Në këtë kuptim, tabela vepron si urë midis hartimit të kurrikulës dhe të nxënës e bazuar në projekt, duke përforcuar një nga idetë themelore të Doracakut: inovacioni dixhital në fushën kulturore është domethënëse vetëm kur lind nga ndërthurja e reflektimit, krijimtarisë, metodës dhe ndërgjegjësimi kritik.

5.5.2.9.9 Shembuj të shkurtër rastesh për modulin

Shënim hyrës

Rastet e paraqitura më poshtë janë organizuar sipas një kornize të përbashkët, për të lehtësuar të kuptuarit transversal të kontributit të moduleve të TIK-ut në Punën me Projekt. Çdo rast demonstroi se si një modul nuk vepron si një njësi e izoluar, por si një burim metodologjik, interpretues dhe dizajni, i cili mund të ndikojë konkretisht në një ose më shumë faza të projektit përfundimtar.

Rrjeta ndërtohet rreth tetë fushave fikse:

- **Konteksti**, për të qartësuar llojin e skenarit kulturor dhe organizativ ku vendoset projekti;
- **Problemi**, për të shpjeguar çështjen kritike ose nevojën nga e cila nis puna;
- **Kontributi i modulit**, për të treguar çfarë këndvështrimi specifik teoriko-praktik i ofron moduli grupit;
- **Aktivitetet e kryera**, për ta bërë të vëzhgueshme punën e kryer realisht nga studentët;
- **Rezultati**, për të identifikuar produktet ndërmjetëse ose përfundimtare të gjeneruara;
- **Produktet e lidhura për dorëzim**, për të nxjerrë në pah lidhjen midis aktiviteteve të modulit dhe strukturës formale të Punës me Projekt;
- **Aftësitë e aktivizuara**, për të qartësuar cilat aftësi mobilizohen realisht;
- **Vlera metodologjike**, për të qartësuar se si rasti e ilustron kornizën e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti.

Ky konfigurim mundëson leximin e çdo moduli jo vetëm në aspektin e përmbajtjes së mësuar, por në aspektin e funksionit aktiv të dizajnit.

1. Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore

Rasti: Arkiv dixhital interaktiv i traditave gojore të grave

Konteksti

Një grup studentësh po punon për projektimin e një arkivi dixhital kushtuar traditave gojore të grave, të mbledhura në një komunitet rural. Materialet e disponueshme përfshijnë regjistrime audio, transkriptime të pjesshme, fotografi dhe kujtime të lidhura me praktika kujdesi, punë, rituale dhe transmetim ndërbrezor.

Problemi

Rreziku fillestar është trajtimi i dëshmimeve si skedarë të izoluar, të aksesueshëm veçmas, por pa një strukturë narrative që është në gjendje t'i bëjë kuptimplotë për publikun.

Në këtë formë, trashëgimia gojore rrezikon të shfaqet e fragmentuar dhe joangazhuese.

Kontributi i modulit

Moduli Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore e ndihmon grupin të kuptojë se trashëgimia gojore nuk duhet vetëm të arkivohet, por edhe të organizohet narrativisht. Kontributi i modulit konsiston në ofrimin e kritereve për të:

- përzgjedhur histori domethënëse;
- ndërtuar vazhdimësi midis zërave;

- përcaktuar një këndvështrim;
- trajtuar në mënyrë të ndërgjegjshme çështjet e autorësisë, përfaqësimit dhe autenticitetit.

Aktivitetet e kryera

Studentët:

- dëgjojnë dhe klasifikojnë dëshmitë;
- identifikojnë temat e përsëritura;
- ndërtojnë një sekuencë narrative midis hyrjeve;
- planifikojnë një shteg ku çdo dëshmi prezanton dëshminë pasuese;
- diskutojnë se si rrëfimet të mbeten të dallueshme si subjekte të kujtesës dhe jo thjesht si burime anonime.

Rezultati

- hartë narrative e dëshmive;
- strukturë e shtegut dixhital;
- drafte tekstesh për konceptin;
- skemë organizimi e arkivit interaktiv.

Produktet e lidhura për dorëzim

- Fleta e Asetit Kulturor
- Dokumenti i Konceptit
- Prototipi dixhital/i gamifikuar
- Portofoli Krijues-Teknologjik

Aftësitë e aktivizuara

- ndërtim narrativ;
- rrëfim kulturor i historive;
- përzgjedhje dhe organizim përmbajtjeje;
- reflektim etik mbi zërin dhe përfaqësimin;
- dizajn i përvojës narrative të përdoruesit.

Vlera metodologjike

Ky rast demonstroi se rrëfimi dixhital i historive nuk ka funksion dekorativ, por epistemologjik dhe planifikues: ai mundëson transformimin e materialeve të shpërndara në një përvojë koherente dhe kuptimplote, duke e vendosur narracionin në shërbim të valorizimit kulturor.

2. GIS për Trashëgiminë Kulturore

Rasti: Aplikacion AR për një ritual tradicional

Konteksti

Një grup po punon për një aplikacion të realitetit të shtuar, që shoqëron një ritual tradicional i cili përfshin një procesion nëpër qendrën historike të një qyteti, me ndalesa në vendndodhje simbolikisht domethënëse.

Problemi

Fillimisht, grupi imagjinoi aktivizimin e përmbajtjes dixhitale në disa pika përgjatë itinerarit, por pa një kuptim të vërtetë të marrëdhënies midis ritualit, hapësirës urbane dhe kuptimit kulturor.

Rreziku është ndërtimi i një përvoje AR teknikisht sugjестive, por hapësinorisht arbitrare.

Kontributi i modulit

Moduli GIS për Trashëgiminë Kulturore ofron mjete për lexim territorial dhe të menduar hapësinor, duke i ndihmuar studentët ta interpretojnë ritualin si një fenomen të rrënjësuar në hapësirë.

GIS nuk përdoret për qëllime teknike, por si mjet për të kuptuar:

- sekuençën e itinerarit;
- relevancën simbolike të vendeve;
- marrëdhënien midis ritualit dhe strukturës urbane;
- shpërndarjen dhe aksesueshmërinë e përvojes.

Aktivitetet e kryera

Studentët:

- hartëzojnë itinerarin e procesionit;
- identifikojnë vendndodhjet kyçe;
- lidhin çdo vend me një kuptim ose një veprim simbolik;
- lidhin pikat në hartë me përmbajtje të shkurtra narrative;
- analizojnë si të aktivizohet përmbajtja AR në një mënyrë që është në përputhje me ritualin.

Rezultati

- hartë e ritualit;
- çelës interpretues i vendeve;
- draft i aktivizimit të përmbajtjes AR;
- lexim hapësinor për konceptin.

Produktet e lidhura për dorëzim

- Analiza As-Is/To-Be
- Dokumenti i Konceptit
- Prototipi dixhital/gjithëpërfshirës

Aftësitë e aktivizuara

- analizë territoriale;
- lexim hapësinor i trashëgimisë;
- kontekstualizim gjeografik;
- dizajn i bazuar në vendndodhje;
- marrëdhënie midis hapësirës dhe narracionit.

Vlera metodologjike

Rasti demonstroi se GIS kontribuon në Punën me Projekt si mjet për interpretim kulturor dhe territorial.

Ai ndihmon në shmangien e zgjidhjeve abstrakte dhe forcon rrënjësimin e projektit në site reale të trashëgimisë.

3. Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës

Rasti: Lojë narrative 3D mbi një mit lokal

Konteksti

Një grup zhvillon një projekt të frymëzuar nga një mit lokal, i cili do të transformohet në një përvojë narrative gjithëpërfshirëse 3D.

Problemi

Fillimisht, grupi kishte prirje të fokusohet te mjediset, skenografia dhe renderimi vizual, duke rrezikuar ta konceptonte gjithëpërfshirjen si realizëm grafik të pastër, dhe jo si marrëdhënie kuptimplotë midis hapësirës, emocionit dhe narrativës.

Kontributi i modulit

Moduli Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës ndihmon në rikuadrimin e projektit në aspektin e përvojës. Studentët mësojnë të marrin në konsideratë:

- hapësirën si mjet narrativ;
- lëvizjen si pjesë të historisë;
- kalimin midis mjedisëve si ndërtim të kuptimit;
- praninë gjithëpërfshirëse si formë e angazhimit interpretues.

Aktivitetet e kryera

Studentët:

- e ndajnë mitin në kalime simbolike;
- i lidhin kalimet me pragje hapësinore;
- planifikojnë rendin e kalimit nëpër mjedisë;
- mendojnë mbi emocionin, transformimin dhe praninë;
- ndërtojnë një skenar hapësinor të përvojës.

Rezultati

- skemë e rrëfimit hapësinor të historive;
- skenar gjithëpërfshirës;
- draft i strukturës së përvojës;
- përcaktim i momenteve kyçe të gjithëpërfshirjes.

Produktet e lidhura për dorëzim

- Dokumenti i Konceptit
- Prototipi dixhital/gjithëpërfshirës
- Portofoli Krijues-Teknologjik

Aftësitë e aktivizuara

- dizajn gjithëpërfshirës;
- marrëdhënie midis hapësirës dhe historisë;
- dizajn i përvojës;
- mendim simbolik dhe narrativ;
- interpretim me në qendër përdoruesin.

Vlera metodologjike

Rasti tregon se gjithëpërfshirja nuk është efekt teknik, por mënyrë për të ndërtuar kuptim.

Moduli i ndihmon studentët ta përdorin hapësirën si gjuhë kulturore dhe jo thjesht si kontejner.

4. Projektimi dhe Zhvillimi i Përvojave Kulturore Gjithëpërfshirëse

Rasti: Prototip me besnikëri të ulët për një aplikacion AR rituali

Konteksti

Në të njëjtin skenar të ritualit tradicional, grupi hyn në fazën e projektimit të përvojës konkrete të përdoruesit.

Problemi

Grupi ka një ide të mirë projekti, por ende nuk ka qartësuar si do të shfaqet përmbajtja dixhitale, në cilin moment, për çfarë kohëzgjatjeje, me çfarë intensiteti dhe në çfarë marrëdhënieje me ritmin e ritualit.

Kontributi i modulit

Moduli Projektimi dhe Zhvillimi i Përvojave Kulturore Gjithëpërfshirëse e çon grupin nga vizioni te simulimi konkret, duke i ndihmuar studentët të punojnë mbi:

- navigimin;
- kohëzgjatjen dhe momentin e përvojës;
- vëmendjen e përdoruesit;
- respektin për ritualet;
- lexueshmërinë e mbivendosjes dixhitale.

Aktivitetet e kryera

Studentët:

- ndërtojnë makete me besnikëri të ulët;
- simulojnë momentet e aktivizimit të përmbajtjes;
- kontrollojnë nëse përvoja është tepër invazive ose tepër e varfër;
- krahasojnë hipoteza të ndryshme sekuencash;
- diskutojnë marrëdhënien midis gjithëpërfshirjes dhe përshtatshmërisë kulturore.

Rezultati

- prototip me besnikëri të ulët;
- skemë navigimi/aktivizimi;
- vëzhgime përdorimi dhe rishikimi;
- dokumentim në portofol.

Produktet e lidhura për dorëzim

- Prototipi dixhital/gjithëpërfshirës
- Portofoli Krijues-Teknologjik
- Dokumenti i Konceptit

Aftësitë e aktivizuara

- prototipizim i përvojës;
- dizajn UX;
- dizajn gjithëpërfshirës iterativ;
- vëmendje ndaj ritmit, kohëzgjatjes dhe lehtësisë së përdorimit;
- vlerësim i përshtatshmërisë kulturore.

Vlera metodologjike

Rasti studimor nxjerr në pah se si moduli mundëson përkthimin e një ideje gjithëpërfshirëse në një përvojë të testueshme, duke e bërë të vëzhgueshme cilësinë e marrëdhënies midis përmbajtjes dixhitale dhe kontekstit kulturor.

5. Hyrje në Dizajnin e Videolojërave**Rasti: Përvojë interaktive mbi një mit lokal****Konteksti**

Një grup po punon për ta transformuar një mit lokal në një përvojë interaktive, të projektuar për një audiencë të re.

Problemi

Në fillim, grupi e mendon lojën në terma pikësh, sfidash dhe konkurrimi, por kupton se kjo qasje rrezikon ta varfërojë thellësinë simbolike dhe reflektuese të mitit.

Kontributi i modulit

Moduli Hyrje në Dizajnin e Videolojërave prezanton parimet bazë të dizajnit të lojës — qëllimet, feedback-un, agjencinë, rregullat, progresionin — dhe i ndihmon studentët t'i përdorin ato për të ndërtuar një përvojë që është më shumë interpretuese sesa thjesht argëtuese.

Aktivitetet e kryera

Studentët:

- përcaktojnë formën e agjencisë së përdoruesit;
- e transformojnë mitin në një shteg zgjedhjesh;
- projektojnë feedback që është në përputhje me vendimet;
- shmangin logjikën e parëndësishme të shpërblimit;
- lidhin ndërveprimin me ndërtimin e kuptimit.

Rezultati

- rrjedhë interaktive;
- skemë zgjedhjesh dhe feedback-u;

- strukturë narrative e konceptit e bazuar në lojë;
- skenar i përvojës.

Produktet e lidhura për dorëzim

- Dokumenti i Konceptit
- Prototipi dixhital/i gamifikuar
- Portofoli Krijues-Teknologjik

Aftësitë e aktivizuara

- dizajn bazë i lojës;
- ndërtim i agjencisë;
- dizajn interaktiv;
- përdorim i feedback-ut si ndërmjetësim;
- përkthim i përmbajtjeve kulturore në dinamika përvojë.

Vlera metodologjike

Rasti tregon se dizajni i lojës, në fushën kulturore, është i dobishëm kur mbështet përfshirjen interpretuese të përdoruesit dhe jo kur importon thjesht mekanika standarde të lojës.

6. Teknologjitë e Dizajnit të Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore

Rasti: Prototip eksplorues në një peizazh simbolik

Konteksti

Si zhvillim i rastit të mëparshëm, grupi vendos të krijojë një proof of concept eksplorues, të vendosur në një peizazh simbolik të frymëzuar nga legjenda lokale.

Problemi

Ideja fillestare e grupit është tepër e gjerë dhe rrezikon të tejkalojë kohën, burimet dhe ekspertizën e disponueshme për punëtorinë.

Kontributi i modulit

Moduli Teknologjitë e Dizajnit të Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore i ndihmon studentët të mendojnë mbi:

- fizibilitetin teknik;
- shkallën e prototipit;
- respektin për kontekstin e trashëgimisë;
- ekuilibrin midis ambicies krijuese dhe zbatimit të qëndrueshëm;
- dallimin midis produktit përfundimtar dhe proof of concept.

Aktivitetet e kryera

Studentët:

- përzgjedhin një pjesë domethënëse të projektit;
- ndërtojnë një mjedis simbolik të eksplorueshëm;

- prototipizojnë një mekanikë kyçe;
- përcaktojnë kufijtë dhe zhvillimet e mundshme;
- përgatisin një prezantim që qartëson se prototipi është një proof of concept.

Rezultati

- prototip eksplorues;
- shënim fizibiliteti;
- skenarë zhvillimi të ardhshëm;
- pitch tekniko-kulturor.

Produktet e lidhura për dorëzim

- Prototipi dixhital/i gamifikuar
- Portofoli Krijues-Teknologjik
- Pitch-i Përfundimtar

Aftësitë e aktivizuara

- ndërgjegjësim teknik;
- prototipizim i orientuar drejt trashëgimisë;
- mendim mbi fizibilitetin dhe shkallëzueshmërinë;
- dizajn proof of concept;
- integrim midis kulturës dhe teknologjisë.

Vlera metodologjike

Rasti studimor tregon se moduli i ndihmon studentët të bëjnë zgjedhje realiste, duke shmangur si banalizimin teknik, ashtu edhe mbingarkesën e parealizueshme të ambicies.

7. Krijimi i Muzikës dhe Audios i Mundësuar nga IA

Rasti: Kolonë zanore për një chatbot muzeal

Konteksti

Një grup projekton një chatbot për një muze lokal dhe vendos ta shoqërojë narracionin me një kolonë zanore të lehtë, në përputhje me atmosferën e muzeut.

Problemi

Rreziku fillestar është përdorimi i tingullit si sfond thjesht dekorativ, pa një funksion të vërtetë ndërmjetësues ose pa reflektuar mbi implikimet e përdorimit të IA-së në gjenerimin e audios.

Kontributi i modulit

Moduli Krijimi i Muzikës dhe Audios i Mundësuar nga IA e ndihmon grupin ta kuptojë tingullin si komponent dizajni dhe të punojë në mënyrë kritike mbi:

- atmosferën;
- ritmin;
- shoqërimin;

- marrëdhënien midis zërit dhe kolonës zanore;
- autorësinë dhe transparencën në përdorimin e mjeteve të IA-së.

Aktivitetet e kryera

Studentët:

- eksperimentojnë me kolona zanore të asistuar nga IA;
- përzgjedhin tinguj jo invazivë;
- kontrollojnë ekuilibrin midis zërit dhe kolonës zanore;
- diskutojnë kufizimet dhe rreziqet e përdorimit të audios së gjeneruar;
- dokumentojnë zgjedhjet në portofol dhe në pitch.

Rezultati

- kolonë zanore prototipike;
- pista audio shoqëruese;
- reflektim metodologjik dhe etik;
- seksion audio i portofolit.

Produktet e lidhura për dorëzim

- Prototipi dixhital
- Portofoli Krijues-Teknologjik
- Pitch-i Përfundimtar

Aftësitë e aktivizuara

- dizajn zanor;
- dizajn i dimensionit zanor;
- reflektim kritik mbi IA-në;
- ndërgjegjësim etik;
- integrim midis përmbajtjes kulturore dhe atmosferës perceptuese.

Vlera metodologjike

Rasti nxjerr në pah se tingulli, kur projektohet në mënyrë të ndërgjegjshme, forcon ndërmjetësimin kulturor; dhe se IA, kur përdoret në mënyrë kritike, mund të jetë mjet eksperimentimi dhe jo rrugë e shkurtër automatike.

8. Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM

Rasti: Arkiv Dixhital i Traditave Gojore të Grave

Konteksti

I njëjti arkiv dixhital i traditave gojore të grave lexohet gjithashtu në dritën e modulit Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM.

Problemi

Rreziku është që gratë të përfaqësohen vetëm si bartëse pasive të traditave, ose që dizajni i ndërfaqes dhe i gjuhës të mos jetë vërtet gjithëpërfshirës.

Kontributi i modulit

Moduli ofron një lente transversale që orienton:

- përzgjedhjen e zërave;
- gjuhën dhe tonin e historisë;
- aksesueshmërinë e ndërfaqes;
- dizajnin gjithëpërfshirës;
- dinamikat bashkëpunuese të grupit.

Aktivitetet e kryera

Studentët:

- ripërcaktojnë kriteret e përzgjedhjes së përmbajtjes;
- valorizojnë gratë si subjekte aktive të njohurive dhe kujtesës;
- adoptojnë zgjedhje gjuhësore gjithëpërfshirëse;
- rishikojnë faqosjen dhe aksesueshmërinë;
- e bëjnë të dukshëm rolin transversal të përfshirjes në Analizën As-Is/To-Be dhe në portofol.

Rezultati

- rishikim gjithëpërfshirës i konceptit;
- kriteret përfaqësimi dhe aksesueshmërie;
- modifikim i ndërfaqes dhe përmbajtjes;
- reflektime transversale në të gjitha produktet për dorëzim.

Produktet e lidhura për dorëzim

- Analiza As-Is/To-Be
- Dokumenti i Konceptit
- Prototipi
- Portofoli Krijues-Teknologjik
- Pitch-i Përfundimtar

Aftësitë e aktivizuara

- dizajn gjithëpërfshirës;
- ndërgjegjësim etik dhe kritik;
- vëmendje ndaj përfaqësimit dhe aksesueshmërisë;
- bashkëpunim i drejtë dhe i barabartë;
- lidhësi krijues i shpërndarë.

Vlera metodologjike

Ky rast demonstroi me qartësi të veçantë se përfshirja dhe etika nuk janë module shtesë, por dimensione transversale të projektit, të cilat ndikojnë te përmbajtja, ndërfaqet, gjuhët, proceset dhe format e bashkëpunimit.

Shënim metodologjik përmbyllës

Çdo modul TIK mund të kontribuojë në Punën me Projekt sipas funksionit të vet specifik:

- disa module forcojnë leximin narrativ dhe kulturor;
- të tjera ndihmojnë në ndërtimin e marrëdhënieve hapësinore dhe territoriale;
- të tjera ende mbështesin dizajnin e përvojës, prototipizimin interaktiv, fizibilitetin teknik, dimensionin zanor ose transversalitetin etik dhe gjithëpërfshirës.

Të marra së bashku, këto raste tregojnë se Puna me Projekt është vendi ku kurrikula bëhet praktikë e integruar dizajni dhe se kontributi i moduleve bëhet i dukshëm jo në mënyrë abstrakte, por përmes aktiviteteve, rezultateve, produkteve për dorëzim dhe aftësive të vëzhgueshme në praktikë.

5.6 Shembuj të Punës me Projektin

5.6.1 Funkzioni pedagogjik i shembujve të Punës me Projektin

Shembujt e Punës me Projektin nuk duhet të kuptohen si modele që duhen riprodhuar mekanikisht, por si mjete orientues që i ndihmojnë studentët dhe mësimdhënësit të kuptojnë se si parimet e Doracakut mund të përkthehen në praktikë dizajni koherente, realiste dhe të bazuar në kulturë.

Funkzioni i tyre, brenda kursit, është i trefishtë.

Funkzioni i parë është metodologjik: shembujt demonstrojnë se si mund të kalohet nga një kontekst real kulturor drejt një propozimi ndërmjetësimi dixhital ose të bazuar në lojë, duke shmangur si abstraksionin teorik, ashtu edhe improvizimin teknologjik. Në këtë kuptim, ata na ndihmojnë ta shohim Punën me Projekt jo si një shumë detyrash, por si një proces të strukturuar që nis me analizën, vazhdon me eksplorimin krijues, përcakton një vizion transformues, ndërton një koncept dhe arrin të një prototip.

Funkzioni i dytë është arsimor: shembujt demonstrojnë lidhjen midis moduleve të trajnimit dhe projektit përfundimtar. Ata u mundësojnë studentëve të kuptojnë se si të nxënit e zhvilluar në modulet e ndryshme të TIK-ut dhe në aktivitetet e bazuara në art mund të zbatohet konkretisht, si dhe se si çdo modul mund të ndikojë në faza specifike të projektit.

Funkzioni i tretë është orientues dhe reflektues: shembujt i ndihmojnë studentët të kuptojnë se një Punë me Projekt e mirë nuk lind nga zgjedhja e një teknologjie tërheqëse, por nga ndërtimi i një marrëdhënieje koherente midis:

- trashëgimisë kulturore;
- problemit ose nevojës;
- publikut;
- formës së ndërmjetësimi;
- përvojës së përdoruesit;
- instrumenteve të përzgjedhura;
- qëndrueshmërisë së prototipit;
- vlerës kulturore, arsimore dhe shoqërore të propozimit.

Nga kjo perspektivë, studimet e rasteve kanë detyrën të demonstrojnë jo vetëm çfarë prodhohet, por si prodhohet, me cilat pyetje, përmes cilave hapa dhe me çfarë cilësie metodologjike.

5.6.2 Si të lexohen shembujt e Punës me Projekt

Çdo shembull duhet lexuar si trajektore dizajni, dhe jo si fletë teknike ose si vitrinë mjete. Në veçanti, mësimdhënësit dhe studentët duhet të vëzhgojnë gjithmonë:

- **si identifikohet trashëgimia kulturore** dhe në çfarë marrëdhënieje qëndrojnë komponenti material dhe ai jomaterial;
- **çfarë problemi po formulohet** dhe nëse ky problem është kulturor, komunikues, organizativ apo përvojësor;
- **si ndërtohet vizioni To-Be**, duke shmangur zgjidhje të përgjithshme ose tepër teknologjike;
- **çfarë roli kanë praktikatat e bazuara në art** dhe si ndihmojnë ato në kalimin nga intuita te dizajni;
- **çfarë lloj zgjidhjeje dixhitale ose të gamifikuar imagjinohet** dhe nëse ajo është koherente me kontekstin;
- **si mobilizohen modulet e trajnimit;**
- **si ndërtohet prototipi**, i kuptuar jo si produkt i përfunduar, por si mjet eksplorimi dhe validimi;
- **si strukturohet dokumentimi përfundimtar**, i cili në kornizën e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti nuk është shtojcë administrative, por pjesë integrale e të nxënës.

5.6.3. Rasti 1 – Videolojë e drejtuar nga AR për ruajtjen e Trashëgimisë Kulturore jomateriale dhe materiale (UNIZG)

1. Përshkrim i shkurtër:

Zhvillimi i një aplikacioni celular AR për rajonin Zrinski Topolovac, i cili u mundëson vizitorëve të “shohin” dhe të “dëgjojnë” rindërtimin e animuar të Babotučka vojna (lexohet: Babotuchka voyna). Aplikacioni fokusohet te dredhitë e mençura të përdorura nga gratë vendase për të zmbarsur zbuluesit osmanë, duke përdorur trokitëse tradicionale (çegrtalje), sende shtëpiake si “armë të zgjuarsisë”, maskime si zana të lashta dhe bisha mitike të Bilogora-s, si dhe hile të tjera.

2. Identifikimi i Asetit Kulturor

- Jomaterial: Legjenda e Babotučka vojna; përdorimi ritmik specifik i çegrtalje-ve (trokitëseve); historia gojore e rezistencës së udhëhequr nga gratë gjatë luftërave osmane; krijesat mitike të legjendave nga Bilogora.
- Material: Kostume tradicionale të Bilogora-s; çegrtalje ceremoniale; mbetje arkeologjike ose replika të fortifikimeve të epokës Zrinski; artefakte shtëpiake të shekullit XVI (tenxhere/tiganë) të përdorura në legjendë.

3. Problemi As-Is

Situata aktuale (Problemi):

- Përfaqësim statik: Rrëfenja popullore aktualisht ruhet kryesisht si pjesë teatrale, tregim në prozë ose traditë gojore, gjë që e kufizon arritjen e saj në kohë dhe vende specifike performance.
- Angazhim i kufizuar i audiencës: Pa elemente interaktive, historia e pasur e mjeteve tradicionale, sendeve shtëpiake dhe rolit të personazheve të forta femërore mbetet pasive për shikuesin.
- Kufizime gjeografike: Njohja e kësaj trashëgimie të qarkut Bjelovarsko-bilogorska mbetet kryesisht e kufizuar në zonën rurale lokale, duke humbur potencial më të gjerë turistik.
- Prani minimale dixhitale: Mungojnë asetet dixhitale me besnikëri të lartë (binjakë dixhitalë) ose platformat interaktive për ruajtjen dhe promovimin e trashëgimisë për audiencat më të reja dhe të familjarizuara me teknologjinë.

4. Vizioni To-Be

Zgjidhja e propozuar (Qëllimi):

- **Përvojë e gamifikuar:** Zhvillimi i një videoloje të bazuar në histori, e cila e transformon rrëfenjën popullore në një përvojë aktive “Sandbox” ose “Detektiv”, të orientuar drejt zbulimit.
- **Të nxënë kulturor interaktiv:** Lojtarët ndërveprojnë me binjakë dixhitalë të mjeteve tradicionale dhe sendeve shtëpiake, duke e bërë të nxënies kulturor “dinamik” dhe jo “statik”.
- **Ruajtje dixhitale dhe turizëm:** Përdorimi i teknologjive si fotogrametria dhe LiDAR për të krijuar një binjak dixhital të kontekstit historik, duke ndihmuar ruajtjen afatgjatë dhe duke tërhequr turistë virtualë drejt Kroacisë rurale.
- **Angazhim ndërdisiplinor:** Bashkëpunimi midis Women’s Association Katarina Zrinska dhe dizajnerëve të lojërave për të siguruar besnikëri historike, duke fuqizuar njëkohësisht identitetin rural lokal përmes teknologjisë.

5. Stimulimi krijues (coaching-u i bazuar në art)

- **Hartëzim i metaforave artistike:** Interpretimi i tenxhereve dhe tiganëve shtëpiake si “helmeta të zgjuarsisë” dhe simbole të forcës shtëpiake.
- **Skicim i trupëzuar:** Përdorimi i gjeve fizike të rrotullimit të një çegrtalja-je për të përcaktuar aktivizuesit e animacionit.
- **Fara vizuale të historisë:** Skenari fillestar i fokusuar te “muri zanor” i krijuar nga gratë, duke kaluar më pas te maskimet dhe hilet e tjera.
- **Rezultatet:** Një moodboard i artit popullor të Bilogora-s dhe një skenari i grave që trembin zbuluesit.

6. Koncepti:

Një lojë AR e ndërtuar në Godot, e përqendruar te hileja dhe mashtrimi si mjete mbrojtëse.

Elementet kryesore:

- **AR Passthrough:** Përdorimi i kamerës së telefonit për të vendosur personazhe femërore 3D “si shpirtra” në mjedisin real të Zrinski Topolovac.
- **Ndërveprim me tundje:** Lojtarët duhet ta tundin fizikisht telefonin e tyre (duke imituar një trokitëse) për të gjeneruar “matësin e zhurmës” të nevojshëm për të fituar nivelin.
- **Shtresa narrative:** Zëra lokalë të gjeneruar nga IA që tregojnë historinë e zgjuarsisë së grave.
- **Rindërtim 3D:** Modele me besnikëri të lartë të lokaliteteve me rindërtime të mundshme dhe animacione veprimi; të optimizuara për performancë celulare.
- **Voice-over:** Narracion në dialekt lokal, i bazuar në folklor autentik.
- **Mikro-ndërveprim i gamifikuar:** Përdoruesit duhet të “rrotullojnë” ritmiku një trokitëse dixhitale për të ruajtur “nivelin e zhurmës” të nevojshëm për të trembur zbuluesit osmanë në AR.
- **Përfaqësim femëror:** Nxjerrja në pah e rolit historik të grave si agjente strategjike.

7. Prototipizimi dixhital

- **Modelim objektsh:** Përdorimi i skanimeve fotogrametrike të çegrtalje-ve autentike. Modelimi i veshjeve popullore dhe historike përmes skanimeve të teksturave.
- **Bibliotekë konteksti e orientuar nga përdoruesi:** Të dhëna orientuese për ngjarje historike, figura, lokalitete, bisha mitike, sende shtëpiake, veshje dhe tradita, si dritare pop-up kur arrihet një pikë historie ose një vendndodhje reale.
- **Transparencë shkencore:** Një çelës në UI që tregon “Nivelin e Sigurisë” së rindërtimit, duke dalluar midis armaturës osmane të dokumentuar dhe veshjeve femërore legjendare.
- **Motori:** Godot me Godot OpenXR Vendors Plugin për mbështetje AR në celular.
- **Logjika:** Përdorimi i Godot XR Tools për konfigurimin e thjeshtë të rig-ut të kamerës AR dhe ndërveprimeve me objektet.
- **Optimizimi:** Përdorimi i renderuesit të lehtë të Godot për të siguruar performancë të lartë 3D në telefona inteligjentë të nivelit mesatar.

8. Modulet CULT të përdorura:

- **Teknologjitë dixhitale për Trashëgiminë Kulturore:** si strategji e përgjithshme përmes përfaqësimit të integruar teknologjik të trashëgimisë kulturore.
- **Përfshirja e vajzave në teknologji:** një histori me në qendër gratë do t’u japë motivim shtesë zhvillueseve dhe nxënëseve femra.
- **Teknologjitë për realitetin e zgjeruar:** të përdorura gjerësisht për sekuenca veprimi, pika historie dhe prezantim.
- **GIS për Trashëgiminë Kulturore:** vendosja e markerëve për lokalitetet dhe markerët e historisë, aktivizuesit gjeografikë të linjës narrative.

9. Testimi dhe validimi:

- **Testet me përdorues:** Të zhvilluara me vizitorë gjatë manifestimit “Babotučka vojna” dhe me grupe shkollore në Bjelovar dhe Zrinski Topolovac.
- **Feedback-u:** Kënaqësi e lartë hedonike (argëtim me krijimin e zhurmës), por nevojë për të përmirësuar rezultatin eudaimonik (reflektim më i thellë mbi vështirësitë e komuniteteve kufitare).
- **Validimi:** Sigurimi që “Binjaku Dixhital” i artefakteve të mbetet funksional për menaxhimin muzeal.

10. Dokumentimi përfundimtar:

Paketa përfshin dokumentimin e përgatitur para zbatimit për lojën, duke paraqitur mekanikën e mbrojtjes përmes dredhisë, dizajnin, burimet kulturore të disponueshme dhe planet e ruajtjes. Nëse ka kapacitet për të hyrë në zbatim, atëherë loja e zbatuar, programi dhe dokumentimi i përdoruesit priten si produkte për dorëzim.

11. Ndikimi i pritshëm:

- **Ruajtje:** Dokumentim dixhital i legjendës për brezat e ardhshëm.
- **Transferim arsimor:** Kalimi përtej “argëtimit” për t’i ndihmuar vizitorët të kuptojnë zgjedhjet etike dhe guximin e figurave historike.

- **Rritje ekonomike:** Rritje e turizmit “digital-first” për rajonin Zrinski Topolovac.
- **Krenari komunitare:** Rigjallërim i legjendës përmes një mediumi modern.
- **Sovranitet teknologjik:** Përdorimi i mjeteve me burim të hapur do të thotë se muzeu lokal e zotëron softuerin dhe mund ta përditësojë atë pa paguar tarifa licencimi të përsëritura.
- **Aksesueshmëri arsimore:** Ofrimi i një mjeti arsimor me cilësi të lartë, i cili funksionon në pajisjet që vizitorët tashmë mbajnë në xhep.

5.6.4. Rasti 2 – Aplikacion AR për një Ritual Tradicional (CONFORM)

5.6.3.1 Përmbledhje e rastit

Ky rast studimor përfshin projektimin e një aplikacioni celular me realitet të shtuar, që synon ta bëjë të kuptueshëm dhe të aksesueshëm nga pikëpamja kulturore një ritual tradicional të lidhur me ciklin bujqësor, një ritual që sot nuk praktikohet më plotësisht në prani fizike. Konteksti është një muze lokal që ruan objekte ceremoniale të lidhura me ritualin, por nuk arrin ta komunikojë në mënyrë efektive kuptimin e tij simbolik, gjestual dhe komunitar.

Ky rast është veçanërisht i dobishëm nga pikëpamja arsimore, sepse demonstroi se si Puna me Projekt mund të lindë nga një situatë shumë e zakonshme në kontekstet bashkëkohore kulturore: prania e një trashëgimie shumë domethënëse, por pjesërisht “e heshtur” ose e vështirë për t’u aktivizuar për publikun, sidomos kur dimensionin e saj i gjallë, performativ ose komunitar është dobësuar me kalimin e kohës.

Në këtë skenar, realiteti i shtuar nuk prezantohet si teknologji spektakolare, por si një formë e mundshme e ndërmjetësimit interpretues, e aftë të lidhë:

- objektin muzeal;
- gjestin ritual;
- kujtesën lokale;
- narracionin;
- përvojën e vizitorit.

5.6.3.2 Dokumenti i projektit

Përshkrim i shkurtër

Zhvillimi i një aplikacioni celular AR që u lejon vizitorëve të muzeut të “shohin” rindërtimin e animuar të një rituali tradicional, duke u nisur nga objektet ceremoniale të ekspozuara, përfshirë:

- gjestet;
- kuptimet;
- simbolet;
- sekuencën performative;
- marrëdhënien me komunitetin dhe me ciklin bujqësor.

Funksioni pedagogjik i dokumentit

Dokumenti ndërtohet në mënyrë të tillë që të mos kërkojë thjesht një “aplikacion me realitet të shtuar”, por ndërmjetësim kulturor të shtuar, pra një propozim të aftë ta bëjë të aksesueshme diçka që sot nuk është më menjëherë e vëzhgueshme ose e kuptueshme.

Kjo është një pikë kyçe: një dokument i formuluar mirë nuk kërkon teknologjinë, por vlerën kulturore që duhet bërë e përjetueshme. Në këtë rast specifik, realiteti i shtuar justifikohet sepse lejon mbivendosjen e:

- objektit të pranishëm;
- gjestit të munguar;
- simbolit të nënkuptuar;
- zërit narrativ që shpjegon funksionin e tij.

5.6.3.3 Identifikimi i trashëgimisë kulturore

Në këtë rast, identifikimi i trashëgimisë kulturore duhet të trajtohet në mënyrë të integruar, duke njohur marrëdhënien midis trashëgimisë materiale dhe asaj jomateriale.

Komponenti jomaterial

- ritual tradicional vjetor i lidhur me ciklin bujqësor;
- sekuencë gjestesh simbolike;
- kuptime komunitare dhe fetare;
- kujtesë lokale;
- praktika të transmetimit ndërbrezor.

Komponenti material

- objekte ceremoniale të ruajtura në muze;
- çdo kostum, instrument, artefakt dhe mbështetje ikonografike e lidhur me ritualin;
- hapësirat ekspozuese ku këto objekte shfaqen aktualisht.

Vlera metodologjike

Ky nivel i dyfishtë është vendimtar sepse parandalon reduktimin e projektit në një “dixhitalizim objektësh” të thjeshtë. Thelbi i punës, në fakt, qëndron në nxjerrjen në pah se:

- objekti i vetëm nuk mjafton për të komunikuar ritualin;
- rituali, pa mbështetjet e tij materiale, rrezikon të mbetet abstrakt;
- ndërmjetësimi duhet të kombinojë praninë fizike dhe mungesën performative.

Pikërisht ky tension midis asaj që mbetet dhe asaj që nuk shihet më përbën bërthamën e dizajnit të rastit.

5.6.3.4 Analiza e situatës As-Is

Problemi As-Is

Analiza e situatës aktuale nxjerr në pah tri çështje kryesore kritike:

1. Rituali nuk mund të kryhet më plotësisht live

Kushtet historike, shoqërore ose organizative nuk lejojnë më rikthimin e drejtpërdrejtë të përvojës rituale në formën e saj origjinale.

2. Vizita në muze nuk e komunikon kuptimin simbolik

Objektet e ekspozuara janë të pranishme, por vizitori e ka të vështirë të kuptojë funksionin, përdorimin, gjestin dhe vlerën e tyre kulturore.

3. Burimet arsimore janë të kufizuara

Muzeu nuk ka mjete mjaftueshëm angazhuese për të akomoduar audiencën të ndryshme, veçanërisht vizitorët e rinj ose përdoruesit joekspertë.

Njohuri metodologjike

Forca e As-Is nuk qëndron vetëm te lista e çështjeve kritike, por te interpretimi i tyre.

Në këtë rast problemi nuk është “mungon një aplikacion”, por më tepër:

- mungon një ndërmjetësim i aftë të rikthejë lidhjen midis objektit dhe veprimit;
- mungon një përvojë që e transformon vëzhgimin pasiv në kuptim aktiv;
- mungon një formë aksesit që e bën ritualin të lexueshëm edhe për ata që nuk i përkasin komunitetit ose nuk zotërojnë paraprakisht kodet e tij kulturore.

Ky hap është thelbësor për të shmangur devijimin e drejtuar nga mjetet: realiteti i shtuar nuk është zgjidhja fillestare, por një nga përgjigjet e mundshme ndaj një problemi të dukshmërisë së kuptimit.

5.6.3.5 Vizioni To-Be

Projekti imagjinon një përvojë të shtuar, në të cilën vizitori, duke vëzhguar objektin real, mund të aktivizojë një rindërtim të animuar të ritualit që tregon:

- gjestin;
- sekuencën;
- kontekstin simbolik;
- lidhjen me kujtesën lokale;
- zërin narrativ që shoqëron leximin.

Efektet e pritshme të transformimit

Vizioni To-Be synon të prodhojë një transformim në disa nivele:

- njohës, sepse e bën ritualin të kuptueshëm;
- përvojësor, sepse rrit gjithëpërfshirjen dhe përfshirjen;
- emocional, sepse rikthen lidhjen me komunitetin dhe kujtesën;
- arsimor, sepse ofron një formë më të aksesueshme të të nxënies;
- muzeografik, sepse e transformon vizitën nga vëzhgim në përvojë interpretuese.

Vlera metodologjike

Një vizion i mirë To-Be nuk përshkruan vetëm teknologjinë, por qartëson:

- çfarë ndryshon për përdoruesin;
- çfarë ndryshon për institucionin;
- çfarë lloj vlere kulturore gjenerohet.

Në këtë rast specifik, çështja nuk është “të kemi një rindërtim 3D”, por t’i mundësojmë vizitorit të kuptojë se si përjetohej rituali, çfarë kuptonin gjestet dhe pse objektet e ekspozuara janë pjesë e një praktike më të gjerë kulturore.

5.6.3.6 Stimulimi krijues dhe coaching-u i bazuar në art

Funksioni i fazës krijuese

Në këtë rast, praktiket e bazuara në art nuk shërbejnë për të dekoruar projektin, por për t’u lejuar studentëve të punojnë mbi kalimin nga:

- objekti i gjestit;
- gjesti simbolik;
- simboli i historisë;
- historia e bazuar në përvojë.

Mjetet e bazuara në art të zbatuara

1. Hartëzimi i metaforave artistike

Studentët ndërtojnë një hartë simbolike të ritualit, duke punuar mbi metafora që ndihmojnë në interpretimin e objekteve dhe veprimeve jo vetëm në terma funksionalë, por edhe në terma kuptimi.

2. Skicimi i trupëzuar

Gjestet rituale vëzhgohen, imagjinohen ose rindërtohen dhe më pas përkthehen në skica, në mënyrë që dimensionin trupor i veprimit të bëhet i dukshëm.

3. Farat vizuale të historisë

Grupi prodhon fara narrative vizuale, domethënë mikro-sekuenca që ndihmojnë në hipotezimin e përvojës së ardhshme të përdoruesit.

Rezultati i kësaj faze

- moodboard;
- hartë metaforike e ritualit;
- skenar fillestar;
- bërthama simbolike të konceptit.

Vlera metodologjike

Kjo fazë është vendimtare sepse parandalon që dizajni AR të nisë menjëherë nga teknika. Përpara se të përcaktojnë njohjen e objektit, animacionin ose mbivendosjen, studentët duhet të qartësojnë:

- çfarë po përkthejnë;
- cili gjest është qendror;
- cili simbol duhet bërë i aksesueshëm;
- çfarë përvojë interpretuese duan të ndërtojnë.

5.6.3.7 Koncepti i zgjidhjes dixhitale/të gamifikuar

Koncepti

Koncepti përbëhet nga një aplikacion celular AR që njeh objektet ceremoniale të ekspozuara dhe aktivizon një rindërtim të animuar të ritualit, të shoqëruar nga:

- voice-over narrativ i bazuar në histori lokale;
- elemente kontekstualizimi tekstuale ose vizuale;
- mikro-ndërveprime të lehta të gamifikuara;
- prania e figurave femërore si agjente kryesore narrative.

Elementet kyçe të konceptit

- njohja e objektit në AR;
- animacione 3D të ritualit;
- narracion zanor;
- mini-kuize ose mikro-ndërveprime;
- perspektivë gjithëpërfshirëse dhe e ndërgjegjshme për përfaqësimin.

Njohuri metodologjike

Kjo është një etapë ku mësimdhënësi duhet ta ndihmojë grupin të dallojë midis:

- **funksioneve strukturore**, që janë vërtet të dobishme për ndërmjetësimin;
- **funksioneve aksesore**, të cilat mund ta rëndojnë prototipin pa rritur vlerën e tij kulturore.

Për shembull:

- njohja e objektit ka një funksion të fortë, sepse lidh praninë fizike me rindërtimin;
- voice-over-i ka një funksion të fortë, sepse shoqëron kuptimin;
- mini-kuizi ka kuptim vetëm nëse ndihmon të kuptuarit dhe nuk e banalizon ritualin.

5.6.3.8 Prototipizimi dixhital

Komponentët e prototipit

Prototipi mund të përfshijë:

- simulim të njohjes së objektit;
- një ose më shumë animacione kyçe 3D;
- një pistë voice-over;
- një mikro-ndërveprim të bazuar në kuiz;
- skenar ose maket të ekraneve dhe aktivizimeve.

Kriter udhëzues

Prototipi nuk duhet menduar si produkt i përfunduar, por si artefakt të nxëni dhe validimi.

Qëllimi i tij është të tregojë:

- logjikën e përvojës;
- marrëdhënien midis objektit dhe përmbajtjes dixhitale;
- cilësinë e ndërmjetësimit;
- ritmin e përdorimit.

Vlera metodologjike

Në këtë fazë është veçanërisht e rëndësishme të ruhet ekuilibri midis:

- ambicies së dizajnit;
- qartësisë së konceptit;
- qëndrueshmërisë teknike.

Një prototip i mirë, në këtë kontekst, nuk është ai më kompleksi, por ai që demonstroi më mirë marrëdhënien midis:

- trashëgimisë kulturore;
- ritualit;
- përvojës së përdoruesit;
- zgjedhjes teknologjike.

5.6.3.9 Modulet CULT të mobilizuara në këtë rast

Ky rast na lejon të demonstrojmë shumë qartë integrimin midis moduleve:

• Teknologjitë XR/Bazat e Komunikimit Kulturor Gjithëpërfshirës

për dizajnin e përvojës së shtuar dhe marrëdhënien midis hapësirës, objektit dhe përmbajtjes;

• IA për Trashëgiminë/Krijimi i Muzikës dhe Audios i Mundësuar nga IA

për ndërtimin e voice-over-ëve ose komponentëve zanorë të asistuar nga IA;

• Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore

për dixhitalizimin e objekteve dhe përkthimin e tyre në media interaktive;

• Barazia Gjinore dhe Përfshirja në STEAM

për zgjedhjen e figurave femërore si agjente kryesore narrative dhe për reflektim mbi zërin, përfshirjen dhe aksesueshmërinë;

• Rrëfimi Dixhital i Historive për Trashëgiminë Kulturore

për ndërtimin e strukturës narrative të ndërmjetësimit.

Vlera metodologjike

Ky rast demonstroi se si Puna me Projekt është një sintezë ndërdisiplinore. Asnjë modul i vetëm nuk “e bën projektin”; projekti merr formë kur kontributet e moduleve integrohen në mënyrë koherente.

5.6.3.10 Testimi dhe validimi

Aktivitetet e testimit

Prototipi testohet me:

- stafin e muzeut;
- vizitorët;
- ndoshta grupe të vogla studentësh ose ndërmjetësuesish.

Feedback-u i mbledhur

Feedback-u mund të nxjerrë në pah, për shembull:

- nivel të lartë gjithëpërfshirjeje;
- nevojë për kontekstualizim më të madh;
- nevojë për të ngadalësuar ritmin e narrativës;
- qartësi më të madhe në marrëdhënien midis gjestit dhe kuptimit.

Vlera metodologjike

Validimi përdoret për të treguar se:

- projekti nuk përfundon me konceptimin;
- prototipi është mjet për diskutim dhe përmirësim;
- debati me kontekstin real është pjesë integrale e procesit.

5.6.3.11 Dokumentimi përfundimtar i rastit

Rezultatet përfundimtare

- aplikacion AR ose simulim/prototip;
- video demo;
- Kanavaca As-Is/To-Be;
- skenar;
- dokument koncepti;
- tabelë prototipizimi;
- sintezë reflektuese.

5.6.4 Dokumentimi përfundimtar si fazë përmbyllëse dhe integruese

Dokumentimi Përfundimtar përfaqëson fazën përfundimtare dhe integruese të Punës me Projekt.

Funksioni i tij nuk është thjesht arkivor ose burokratik, por epistemik, pedagogjik dhe profesionalizues.

Në fakt, ai ju lejon të tregoni:

- logjikën e projektit;
- rrugëtimin e ndjekur;
- vendimet e marra;
- marrëdhënien midis analizës, krijimtarisë, teknologjisë dhe të nxënësve reflektues.

Në kornizën e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti, dokumentimi përfundimtar duhet të konsiderohet artefakt të nxënë. Ai i ndihmon studentët:

- të rindërtojnë rrugëtimin;
- të bëjnë të qartë koherencën metodologjike;
- të argumentojnë propozimin përfundimtar;
- ta transformojnë përvojën e dizajnit në njohuri të transferueshme.

Në të njëjtën kohë, dokumentimi u ofron mësimdhënësve një bazë të qartë për vlerësim, në përputhje me standardet e cilësisë së Doracakut.

Kështu, dokumentimi përfundimtar vepron si:

- përmbledhje e të gjitha produkteve të detyrueshme për dorëzim;
- gjurmueshmëri e vendimeve, rishikimeve dhe iteracioneve;
- mjet reflektimi mbi të nxënësit;
- artefakt profesional i transferueshëm në kontekste të ICC-ve.

5.6.4.1 Komponentët e dokumentimit përfundimtar

Dokumentimi përfundimtar duhet të përfshijë një përzgjedhje të kuruar dhe të organizuar materialesh, të strukturuar në një narrativë koherente të projektit. Elementet kryesore përfshijnë:

- Kanavaca As-Is/To-Be
- Koncepti i Skenarit
- Dokumentacioni i Prototipit
- Sintezë e të Nxënësit Reflektiv

Këta komponentë nuk duhet të kuptohen si shtojca të ndara, por si pjesë të një arkitekture të vetme dokumenti.

5.6.4.2 Shablloni 1 – Kanavaca As-Is/To-Be

Kanavaca As-Is/To-Be shërben si përmbledhje vizuale dhe analitike e transformimit kulturor dhe organizativ të ndërmarrë nga projekti. Vlera e tij qëndron në përmbledhjen, në një format të lexueshëm, të:

- problemit fillestar;
- situatës aktuale;
- vizionit të ndryshimit;
- urës strategjike midis dy kushteve.

KANAVACA AS-IS/TO-BE (Shabllon)

Konteksti/Organizata

.....

AS-IS (Situata aktuale)

- Status i asetit kulturor:

.....

- Përvoja aktuale e përdoruesit:

.....

- Maturia dixhitale:

.....

- Çështjet kritike dhe kufizimet:

.....

- Nevojat e paplotësuara:

TO-BE (Skenari i dëshiruar)

- Vizioni i transformimit:

- Përdoruesit e synuar dhe përvoja:

- Roli i teknologjive dixhitale:

- Vlera kulturore, shoqërore dhe arsimore:

- Përafrimi me tranzicionin e dyfishtë (dixhital + qëndrueshmëri/përfshirje):

LIDHJA STRATEGJIKE

Si e lidh zgjidhja e propozuar As-Is me To-Be?

Indikacion metodologjik

Kanavaca nuk duhet të plotësohet në mënyrë përshkruese ose të përgjithshme, por duhet ta bëjë të dukshëm kalimin logjik midis problemit dhe transformimit.

5.6.4.3 Shablloni 2 – Koncepti i Skenarit

Skenari e përkthen vizionin konceptual në një sekuencë kohore dhe përvojësore.

Ai është veçanërisht i rëndësishëm në projekte që janë:

- narrative;
- gjithëpërfshirëse;
- të gamifikuara;
- interaktive.

KONCEPTI I SKENARIT (Shabllon)

Hapi/Skena	Veprimi ose situata e përdoruesit	Narrativa/Kuptimi	Ndërmjetësimi dixhital ose artistik
1			
2			

Hapi/Skena	Veprimi ose situata e përdoruesit	Narrativa/Kuptimi	Ndërmjetësimi dixhital ose artistik
3			
4			
5			

Shënime mbi përvojën e përdoruesit dhe progresionin emocional:

.....

Indikacion metodologjik

Skenari duhet të tregojë jo vetëm “çfarë ndodh”, por si ndërtohet kuptimi i përvojës dhe si e shoqëron ndërmjetësimi dixhital ose artistik rrugëtimin e përdoruesit.

5.6.4.4 Shablloni 3 – Fleta e Dokumentimit të Prototipit

Ky shabllon e dokumenton prototipin si artefakt të nxëni, duke u fokusuar jo te plotësia teknike, por te:

- qëllimi;
- logjika e ndërveprimit;
- integrimi i përmbajtjes kulturore;
- feedback-u dhe iteracioni.

PROTOTYPE DOCUMENTATION (Shabllon)

- Lloji i prototipit:

☐ Histori interaktive ☐ Lojë ☐ Përvojë AR/VR ☐ Chatbot ☐ Arkiv dixhital ☐ Tjetër

- Mjetet dhe platformat e përdorura:

.....

- Logjika kryesore e ndërveprimit:

.....

- Përmbajtja kulturore e integruar:

.....

- Qëllimet e përvojës së përdoruesit:

.....

Iteracioni dhe Feedback-u

- Aktivitetet e testimit të kryera:

.....

- Feedback-u kryesor i marrë:

.....

- Ndryshimet e zbatuara:

.....

Indikacion metodologjik

Prototipi duhet të dokumentohet si proces ndërtimi dhe rishikimi, jo si produkt statik.

5.6.4.5 Shablloni 4 – Sinteza Reflektuese e të Nxënës

Reflektimi është qendror për qasjen e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti. Për këtë arsye, dokumentimi përfundimtar duhet të përfshijë një përmbledhje reflektuese që e transformon përvojën në të nxënë të transferueshëm.

SINTEZA E TË NXËNIT REFLEKTIV (Shabllon)

Çfarë mësuam për kontekstin kulturor?

.....

Çfarë mësuam për dizajnimin me teknologji dixhitale?

.....

Çfarë roli luajtën praktikët e bazuara në art në proces?

.....

Sfidat kryesore dhe si u adresuan ato:

.....

Si kontribuon ky projekt në zhvillimin tonë si profesionistë kulturorë dhe krijues?

.....

Indikacion metodologjik

Reflektimi nuk duhet të kufizohet në tregimin e “asaj që bëmë”, por duhet të bëjë të qartë:

- çfarë kuptuam;
- çfarë ka ndryshuar në mënyrën tonë të dizajnit;
- çfarë aftësish kemi zhvilluar;
- si na transformoi projekti si profesionistë të ardhshëm.

5.6.4.6 Koherenca pedagogjike dhe vlerësimi

Dokumentimi përfundimtar nuk duhet të vlerësohet në bazë të numrit të faqeve ose përsosmërisë formale, por në raport me kritere cilësie që janë në përputhje me kornizën:

- qartësia e arsytimit;
- gjurmueshmëria ndërmjet fazave;
- konsistenca ndërmjet analizës, konceptit dhe prototipit;
- thellësia reflektuese;
- relevanca kulturore;
- ndjeshmëria etike;
- përafrimi me metodologjinë e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti.

Mësimdhënësi inkurajohet ta përdorë dokumentimin si një mjet dialogjik, të dobishëm për feedback dhe diskutim reflektues, dhe jo si një objekt të thjeshtë gjykimi përmbledhës.

Përtej funksionit të tij akademik, dokumentimi përfundimtar i projektit duhet të konsiderohet si një komponent potencial i një portofoli profesional. Organizimi i projektit në një format të qartë, të komunikueshëm dhe të arsyetuar u mundëson studentëve të zhvillojnë aftësi që janë drejtpërdrejt të transferueshme në kontekstin e Industrive Kulturore dhe Krijuese, ku:

- dokumentimi i proceseve;
- dorëzimi i projekteve;
- justifikimi i zgjedhjeve;
- reflektimi mbi të nxënit

janë aftësi profesionale thelbësore.

Në këtë kuptim, dokumentimi përfundimtar nuk e mbyll Punën me Projekt si pikë përfundimtare, por e hap atë si urë midis të nxënit dhe praktikës profesionale.

5.6.4.7. Si duhet të ndërtohet një Punë me Projekt që është në përputhje me projektin?

Puna me Projekt që është në përputhje me programin e trajnimit dhe modulet e kurrikulës nuk duhet të lindë nga zgjedhja e teknologjisë, por nga artikulli i saktë i disa pyetjeve themelore:

- Çfarë trashëgimie kulturore po lexojmë dhe valorizojmë?
- Çfarë problemi interpretues, komunikues ose përvojësor del nga konteksti?
- Çfarë transformimi To-Be duam të bëjmë të mundur?
- Cili lloj ndërmjetësimi është më i qëndrueshëm me aset, audiencën dhe kontekstin?
- Cilat module të kursit kontribuojnë më drejtpërdrejt në këtë propozim?
- Cili nivel prototipizimi është realist dhe metodologjikisht i mjaftueshëm?
- Si e dokumentojmë procesin për ta bërë të gjurmueshëm, reflektues dhe të transferueshëm?

Puna me Projekt duhet të ndërtohet gjithmonë përmes një ekuilibri midis pesë dimensioneve:

1. Rrënjëzimi kulturor

Projekti duhet të lindë nga një kuptim i mirëfilltë i asetit kulturor, kontekstit të tij dhe dimensioneve të tij materiale dhe jomateriale. Teknologjia nuk mund të kompensojë një kuptim të dobët të trashëgimisë.

2. Koherenca metodologjike

Çdo hap — nga As-Is te koncepti, nga koncepti te prototipi — duhet të justifikohet logjikisht. Vlera e projektit varet nga cilësia e lidhjeve midis fazave.

3. Relevanca e ndërmjetësimit

Zgjidhja e propozuar duhet të jetë e përshtatshme për përmbajtjen, audiencën dhe organizatën e përfshirë.

Jo çdo aset kulturor kërkon një përvojë gjithëpërfshirëse, një chatbot ose gamifikim.

4. Raporti midis ambicies dhe fizibilitetit

Prototipi duhet të demonstrojë logjikën e përvojës, dhe jo të simulojë në mënyrë të tepruar një produkt përfundimtar jorealit. Cilësia e punës me projekt nuk varet nga plotësia teknike, por nga qartësia konceptuale dhe relevanca e prototipizimit.

5. Reflektimi dhe dokumentimi

Çdo projekt duhet ta bëjë të dukshëm procesin e vet: cilat zgjedhje u bënë, pse, çfarë rishikimesh u kryen, çfarë u mësua.

5.6.5.1 Si mund ta përdorin mësimdhënësit shembullin

Rasti shembull i plotësuar tërësisht mund të përdoret nga mësimdhënësit të paktën në katër mënyra:

a) Si mjet fillestar orientimi

Në fillim të Punës me Projekt, studimi i rastit i ndihmon studentët të kuptojnë çfarë do të thotë të prodhosh një projekt koherent, të plotë dhe të dokumentuar mirë.

b) Si referencë gjatë coaching-ut

Gjatë rishikimeve, mësimdhënësi mund ta përdorë rastin për të treguar shembuj të:

- formulimit të qartë të problemit;
- ndërtimit të vizionit To-Be;
- përdorimit konsistent të skenareve dhe fletëve të prototipit;
- integritetit të reflektimit përfundimtar.

c) Si pikë referimi cilësore

Studimi i rastit mund të shërbejë si shembull i një “standardi të mirë”, jo për sa i përket përmbajtjes që duhet imituar, por për sa i përket cilësisë metodologjike, qartësisë, gjurmueshmërisë dhe konsistencës.

d) Si ndihmë për vlerësimin

Ai mund të ndihmojë në qartësimin e kriterëve të cilësisë së produkteve për dorëzim dhe në dallimin midis:

- një projekti formalisht të saktë, por të dobët;
- një projekti teknikisht të thjeshtë, por metodologjikisht të fortë;
- një projekti reflektues dhe të bazuar në kulturë.

5.6.5.2 Si duhet ta lexojnë studentët studimin e rastit të standardit të artë

Është gjithashtu e rëndësishme t’u qartësohet studentëve se studimi i rastit nuk duhet lexuar si një “model për t’u kopjuar”, por si një shembull për t’u vënë në pikëpyetje. Në veçanti, studentët duhet të vëzhgojnë:

- si formulohet problemi;
- cilat elemente të As-Is janë vërtet relevante;
- si vizioni To-Be nuk përkon me teknologjinë, por me transformimin e përvojës;
- si përkthehet koncepti në një skenar;
- si dokumentohet prototipi në mënyrë realiste;
- si reflektimi përfundimtar nuk e përshkruan thjesht punën, por e bën të qartë të nxënit.

5.6.5. Rasti 3 – Instalacion interaktiv mbi veshjen tradicionale valenciane në L'ETNO (C-LINK)

1. Përshkrim i shkurtër

L'ETNO — Muzeu i Etnologjisë së Valencias, i zgjedhur Muzeu Evropian i Vitit në vitin 2023, dokumenton dhe ekspozon kulturën popullore dhe tradicionale të Valencias. Brenda ekspozitës së tij të përhershme mbi jetën urbane valenciane (La Ciutat), dhe në pikën e tranzicionit që çon drejt seksionit Horta i Marjal, muzeu ka një instalacion të vogël interaktiv: një ekran të madh të pajisur me sensorë thellësie, i cili zbulon siluetën e vizitorit kur ai hyn në një zonë të shënuar dhe mbivendos përfaqësime dixhitale të veshjeve tradicionale valenciane mbi trupin e tij. Vizitorët mund të kalojnë nga një veshje në tjetrën duke përdorur gjeste të thjeshta. Ndërveprimi është i shkurtër dhe i aksesueshëm, i projektuar për një audiencë të përgjithshme, duke përfshirë familjet dhe fëmijët.

Ky rast studimor rindërton mënyrën se si procesi i dizajnit për një instalacion të tillë mund të zhvillohet duke ndjekur metodologjinë e Mësimdhënies së Frymëzuar nga Arti. Ai ilustron se si studentët mund të angazhohen me një përmirësim dixhital ekzistues si një projekt kulturor kuptimplotë, duke theksuar se vlera kulturore mund të forcohet përmes rafinimeve të menduara mirë të asaj që tashmë ekziston. Ky lloj ndërhyrjeje demonstroi se veprimet e vogla mund të kontribuojnë në mënyrë kuptimplotë në zhvillimin dixhital të një muzeu përmes përmirësimeve në shkallë të vogël, të bazuara konceptualisht, të cilat nuk kërkojnë kompleksitet të avancuar teknik.

2. Identifikimi i Asetit Kulturor

Trashëgimi jomateriale:

- Kuptimet shoqërore dhe simbolike të veshjes tradicionale valenciane: roli i saj në shënjimin e identitetit, rastit, gjinisë dhe përkatësisë komunitare.
- Praktikë festive, rituale dhe të përditshme të lidhura me veshjen e rrobave specifike.
- Transmetimi ndërbrezor i njohurive tekstile dhe zakoneve të veshjes.

Trashëgimi materiale:

- Veshje tradicionale të ruajtura në koleksionin e L'ETNO-s, i cili përbën pjesë të fondeve të muzeut prej rreth 15,000 objekteve.
- Aksesorë, pëlhura dhe elemente të punuara me dorë, të lidhura me kontekste specifike shoqërore (p.sh. festivali Fallas).
- Arkiva fotografike dhe dokumentim etnografik i ruajtur nga muzeu.

3. Analiza As-Is

Statusi i asetit kulturor. Megjithatë veshja tradicionale shfaqet herë pas here në ekspozita të përkohshme, zona ku ndodhet instalacioni nuk përfshin veshje fizike ose panele interpretuese. Dimensionet simbolike dhe shoqërore të veshjes nuk komunikohen nga vetë mjeti; ky interpretim varet nga prania e një udhërrëfyese gjatë vizitave të organizuara.

Përvoja aktuale e përdoruesit. Instalacioni ofron një moment lozonjar, të ngjashëm me një selfie: vizitorët e shohin veten duke veshur versione dixhitale të veshjeve tradicionale dhe mund t'i ndryshojnë ato me një gjest. Ndërveprimi është angazhues dhe i aksesueshëm, por funksionon në nivelin e njohjes vizuale dhe jo të interpretimit kulturor. Nuk ofrohet informacion kontekstual mbi veshjet, përdorimin ose kuptimin e tyre.

Maturia dixhitale. Instalacioni përdor teknologji të zbulimit të trupit dhe mbivendosjes grafike përmes sensorëve të thellësisë. Nuk ka shtresë narrative, audio ose përmbytje adaptive.

Çështjet kritike. Aseti kulturor aktivizohet vizualisht, por jo në mënyrë narrative ose simbolike. Pa praninë e një udhërrëfyesi, ndërveprimi lozonjar nuk i lidh vizitorët me vlerën etnografike të veshjes, dhe potenciali arsimor i pajisjes mbetet kryesisht i pashfrytëzuar.

Nevojat e paplotësuara. Kontekstualizimi i veshjeve brenda jetës kulturore valenciane; aktivizimi i dimensioneve jomateriale të veshjes (kujtesë, identitet, rast, transmetim) brenda vetë mjetit; një përvojë më kuptimplotë nga pikëpamja interpretuese, e cila nuk kërkon praninë e një udhërrëfyesi për të ofruar vlerë kulturore.

4. Vizioni To-Be

Vizioni i transformimit. Të pasurohet instalacioni ekzistues me një shtresë narrative që u lejon vizitorëve jo vetëm ta shohin veten duke veshur veshjet, por edhe të kuptojnë diçka nga kuptimi i tyre kulturor përmes një përvoje të shkurtër, opsionale dhe interpretuese, të integruar në ndërveprimin ekzistues, pa ndryshuar karakterin e tij lozonjar.

Përdoruesit e synuar. Vizitorë të përgjithshëm që kërkojnë një hyrje angazhuese dhe të aksesueshme në trashëgiminë valenciane; familje dhe grupe shkollore që përfitojnë nga të nxënit interaktiv dhe i trupëzuar; vizitorë ndërkombëtarë që nuk janë të familjarizuar me traditat lokale; vizitorë të pavarur që mbërrijnë pa vizitë të udhëhequr.

Roli i teknologjive dixhitale. Ndërveprimi bazë (zbulimi i siluetës dhe mbivendosja e veshjeve) ruhet si pika kryesore e hyrjes. Skenari To-Be shton: një mbishkrim të shkurtër kontekstual që aktivizohet kur shfaqet një veshje; një shtresë opsionale audio që mbështetet në burimet e historisë gojore të muzeut; dhe një sinjal vizual që tregon se ka më shumë informacion për vizitorët që zgjedhin të angazhohen më tej.

Vlera kulturore dhe arsimore. Instalacioni i pasuruar e pozicionon veshjen si bartëse të kujtesës dhe identitetit, dhe jo thjesht si artefakt vizual, duke e bërë përmbytjen interpretuese të aksesueshme për të gjithë vizitorët, pavarësisht nëse është i pranishëm apo jo një udhërrëfyesi.

Përafrimi me tranzicionin e dyfishtë. Inovacion dixhital i zbatuar për qëndrueshmërinë kulturore; përfshirja e zërave të komunitetit dhe dëshmime gojore; përdorimi i teknologjisë së lehtë, të integruar në një mjet ekzistues, duke shmangur shpenzimin e panevojshëm të burimeve.

5. Stimulimi krijues (coaching-u i bazuar në art)

Mjetet e zbatuara:

- Analiza evokuese e objektit: gjurmimi i historive biografike të veshjeve specifike (kush do t'i kishte veshur, kur dhe me çfarë kuptimi), si mënyrë për të aktivizuar dimensionet jomateriale të koleksionit përpara se t'i qasemi problemit të dizajnit.
- Skicimi i trupëzuar: kryerja fizike e gjeve të lidhura me veshjen (mbërthimi, shtresëzimi, rregullimi), për të identifikuar cilat momente mbartin rëndësinë më të madhe kulturore dhe mund të informojnë dizajnin e ndërveprimit.
- Hartëzimi i metaforave: veshja si identitet, mbrojtje, kujtesë, përkatësi dhe rol shoqëror, për të udhëhequr

vendimet e hershme mbi atë që duhet të komunikojë shtresa narrative.

- Farat vizuale të historisë: skica të shkurtra skenash (një mëngjes festivali, një ditë pune në qytet, një mbledhje familjare) si material i parë për mikro-narrativat kontekstuale.

Rezultatet:

- Moodboard që lidh veshjet, kontekstet, gjestet dhe kuptimet shoqërore.
- Hartë metaforash që lidh artikuj specifikë me tema interpretuese.
- Skenar fillestar për ndërveprimin e pasuruar, duke identifikuar pikat e hyrjes, aktivizuesit narrativë dhe shtresat opsionale të thellimit.

6. Koncepti i Zgjidhjes Dixhitale

Koncepti i propozuar e pasuron instalacionin ekzistues pa e zëvendësuar ose pa e transformuar teknikisht në mënyrë të plotë. Zbulimi i siluetës dhe mbivendosja e veshjeve mbeten ndërveprimi kryesor. Kur shfaqet një veshje, në ekran shfaqet një mbishkrim i shkurtër kontekstual: rasti me të cilin lidhet veshja, lloji i personit që do ta kishte veshur dhe një frazë e marrë nga arkivi i historisë gojore të muzeut. Një shtresë opsionale audio u mundëson vizitorëve që dëshirojnë të dëgjojnë më shumë të aksesojnë një dëshmi të shkurtër të folur. Dizajni është qëllimisht i lehtë: shtresa interpretuese nuk e ndërpret ndërveprimin lozonjar, por e zgjeron atë për ata që zgjedhin të angazhohen më tej.

Koncepti demonstroi një parim që është qendror për kurrikulën CULT: zgjidhjet dixhitale për trashëgiminë kulturore nuk kanë nevojë të jenë teknikisht ambicioze për të qenë kuptimplota nga pikëpamja kulturore. Vlera e shtuar këtu qëndron te vendimet e dizajnit (çfarë të thuhet, sa, në cilin moment dhe me çfarë toni), dhe jo te vetë teknologjia.

7. Prototipizimi dixhital

Komponentët e prototipit:

- Tekste të shkurtra kontekstuale të zhvilluara në bashkëpunim me ekipin kuratorial të muzeut, nga një për çdo veshje të shfaqur.
- Fragmente audio të marra nga materialet ekzistuese të historisë gojore të muzeut.
- Logjika e ndërfaqes për aktivizimin e shtresës narrative në momentin e shfaqjes së veshjes.

Qasja. Prototipizimi ndoqi parimin “së pari besnikëri e ulët”: shtresa narrative u testua duke përdorur karta të printuara dhe një lehtësues, përpara ndërtimit të ndonjë komponenti dixhital, duke validuar nëse informacioni kontekstual e përmirësonte apo e ndërpriste përvojën e vizitorit. Zbatimi dixhital u zhvillua vetëm pas këtij validimi konceptual.

8. Modulet CULT të zbatuara

Modulet e mëposhtme informuan procesin e analizimit dhe pasurimit të instalacionit ekzistues, dhe jo zhvillimin fillestar të mjetit:

- Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore: kornizë konceptuale për t’iu qasur koleksionit të veshjeve; reflektim etik mbi historitë e kujt përfaqësohen dhe kush ka akses te përmbajtja kulturore.
- Web 3D dhe Komunikimi Gjithëpërfshirës: parime të dizajnit të ndërveprimit; hartëzim i udhëtimit të përdoruesit; logjikë ndërfaqeje e aksesueshme për shtresëzimin e përmbajtjes interpretuese mbi një mjet ekzistues.

- Përfshirja e Vajzave në Teknologji: vëmendje ndaj dimensioneve gjinore të veshjes tradicionale, duke përfshirë rolet e grave në transmetimin e njohurive tekstile.

9. Testimi dhe validimi

Testimi u fokusua te vëzhgimi i mënyrës se si vizitorët ndërvepronin me instalacionin ekzistues dhe te validimi nëse shtresa interpretuese e propozuar e përmirësonte përvojën pa prishur natyrën e saj lozonjare. Seancat e prototipizimit në letër me grupe të vogla vizitorësh dhe feedback-u nga edukatorët muzealë ndihmuan në rafinimin e sasisë, tonit dhe kohës së informacionit kontekstual. Gjetjet kryesore konfirmuan se dimensionin lozonjar duhet të mbetet i pandryshuar, se vizitorët i mirëpritën nxitjet minimale kontekstuale dhe se modeli opsional i thellimit u preferua ndaj një qasjeje më të ngarkuar me informacion.

10. Dokumentimi përfundimtar

- Kanavaca As-Is/To-Be.
- Skenari i ndërveprimit që dokumenton udhëtimin e përdoruesit nga përzgjedhja e veshjes deri te angazhimi opsional interpretues.
- Fletë dokumentimi e prototipit, duke përfshirë rezultatet e prototipit në letër dhe arsyetimin e dizajnit.
- Sintezë reflektuese mbi procesin e pasurimit të një mjeti institucional ekzistues, dhe jo projektimin nga e para, si dhe mbi atë që ky kufizim zbulon për kushtet e punës reale në teknologjinë kulturore.

11. Ndikimi i pritshëm

Ndikimi kulturor. Aktivizimi i koleksionit tekstil si aset kulturor i gjallë; rritje e dukshmërisë së dimensioneve shoqërore dhe gjinore të veshjes tradicionale valenciane; akses interpretues për vizitorët që mbërrijnë pa udhërrëfyes.

Ndikimi arsimor. Thellësi interpretues e përmirësuar për vizitorët që zgjedhin të angazhohen; një model i ripërsëritshëm për pasurimin e mjeteve të tjerë interaktive në ekspozitat e përhershme të muzeut.

Ndikimi institucional. Një ndërhyrje me kosto të ulët dhe rrezik të ulët, që mbështetet në infrastrukturën ekzistuese; një demonstrim se si projektet studentore mund të kontribuojnë në mënyrë kuptimplote në zhvillimin dixhital të një muzeu.

Ndikimi pedagogjik. Një demonstrim se puna dixhitale kuptimplote nga pikëpamja kulturore mund të arrihet edhe pa zhvillime teknologjike komplekse.

5.6.6. Rasti 4 – Chatbot me IA për një Muze Lokal (UT)

1. Përshkrim i shkurtër:

Muzeu i Shkencave të Natyrës Sabiha Kasimati, pjesë e Fakultetit të Shkencave të Natyrës të Universitetit të Tiranës, është një nga institucionet më të rëndësishme shkencore në Shqipëri. I themeluar në vitin 1948 si pjesë e Institutit të Shkencave dhe që mban emrin e biologes pioniere shqiptare Sabiha Kasimati që nga viti 2010, muzeu përmban mbi 3,000 eksponate dhe një fond shkencor me më shumë se 100,000 ekzemplarë që dokumentojnë faunën dhe florën shqiptare: entomofaunën (237+ specie insektesh), herpetofaunën, ornitofaunën, mamalofaunën dhe makrobentofaunën, krahas koleksioneve të fluturave ekzotike, mineraleve dhe ekzemplarëve shkëmborë. Megjithëse përfaqëson një nga asetet më të mëdha të trashëgimisë shkencore të vendit, infrastruktura e tij interpretuese për audiencat e përgjithshme dhe të reja mbetet kryesisht e pazhvilluar: koleksionet janë të aksesueshme për studiuesit dhe studentët e biologjisë, por jo për publikun e gjerë përmes mjeteve interaktive ose adaptive.

Ky rast studimor paraqet dizajnin e një chatbot-i bisedor të mundësuar nga IA, i cili i jep zë Sabihasë — një personazh i përbërë, i ndërtuar nga trashëgimia shkencore, të dhënat e punës në terren dhe historia biografike e vetë Sabiha Kasimatit — duke u mundësuar vizitorëve të muzeut, veçanërisht audiencave të reja dhe të moshës shkollore, të angazhohen në dialog narrativ të udhëzuar me trashëgiminë natyrore të Shqipërisë përmes personës së shkencëtares që ia kushtoi jetën dokumentimit të saj. Projekti demonstroi se si teknologjitë e IA-së mund t'i bëjnë koleksionet e specializuara shkencore të aksesueshme dhe kuptimplota emocionalisht për audiencat jo-specialiste, duke modeluar njëkohësisht rrëfim dixhital të historive të përgjegjshëm dhe të bazuar në burime.

2. Identifikimi i Asetit Kulturor

- **Jomaterial:** Trashëgimia shkencore dhe intelektuale e Sabiha Kasimatit dhe e brezit të biologëve shqiptarë që ndërtuan koleksionin kombëtar të historisë natyrore në kushte të vështira institucionale; traditat e punës në terren dhe praktikën e vëzhgimit përmes të cilave fauna dhe flora shqiptare u dokumentuan për herë të parë në mënyrë sistematike; historitë gojore dhe të shkruara të zbulimit shkencor në Shqipëri, duke përfshirë identifikimin e specieve të reja për shkencën (p.sh. *Peripodisma llofizii*, *Melanargia galathea vrenozina*); misioni pedagogjik i muzeut si hapësirë për arsimin në biologji nga niveli universitar deri te ai doktorat.
- **Material:** Mbi 3,000 ekspozita dhe një fond shkencor me më shumë se 100,000 ekzemplarë të faunës shqiptare; koleksione të entomofaunës (237+ specie insektesh); koleksione të herpetofaunës, ornitofaunës, mamalofaunës dhe makrobentofaunës; koleksione fluturash ekzotike; ekzemplarë pemësh, shkurresh, mineralesh dhe formacionesh kryesore shkëmbore; pavijone të biodiversitetit që ilustrojnë evolucionin e organizmave të gjallë; dokumentacion shkencor arkivor i lidhur me karrierën kërkimore të Kasimatit.

3. Problemi As-Is

- o Koleksionet e muzeut janë kryesisht të orientuara drejt studiuesve specialistë dhe studentëve të biologjisë; mjetet interpretuese për vizitorët e përgjithshëm, familjet dhe grupet shkollore janë të kufizuara.
- o Historia e Sabiha Kasimatit — emrin e së cilës mban muzeu — nuk u komunikohet vizitorëve përmes asnjë mekanizmi interaktiv ose narrativ; trashëgimia e saj shkencore mbetet kryesisht e padukshme në përvojën e vizitorit.
- o Etiketat e ekzemplarëve dhe përshkrimet taksonomike janë shkencërisht të sakta, por nuk nxisin angazhim emocional ose lidhje personale, veçanërisht për audiencat më të reja që nuk janë të familjarizuara me nomenklaturën biologjike.
- o Roli i muzeut si qendër aktive kërkimore — që monitoron dhe inventarizon faunën shqiptare — nuk komunikohet në mënyra të aksesueshme për vizitorët jo-specialistë, duke kufizuar të kuptuarit publik të rëndësisë së vazhdueshme shkencore të institucionit.
- o Kontributi i grave në shkencën shqiptare, me Kasimatin si figurën më të spikatur, nuk ka një prani të dedikuar interpretuese në ekspozitë.

4. Vizioni To-Be

Një chatbot bisedor me IA që mishëron Sabihanë — një personazh i ndërtuar nga biografia shkencore e dokumentuar e Sabiha Kasimatit, të dhënat e punës në terren dhe historia institucionale e muzeut që ajo ndihmoi të ndërtohej — i aksesueshëm përmes kodeve QR në gjashtë pika në hapësirat ekspozuese të muzeut. Sabiha flet si shkencëtare dhe si person: ajo mund të prezantojë një ekzemplar fluturash dhe të shpjegojë çfarë kërkohej për ta mbledhur dhe klasifikuar; ajo mund të përshkruajë si dukeshin dhe tingëllonin malësitë shqiptare gjatë një ekspedite në terren; ajo mund të flasë

për atë çfarë nënkuptonte të ishte grua që ndërtonte një institucion shkencor në Shqipërinë e mesit të shekullit XX. Natyra e saj e përbërë u bëhet e qartë vizitorëve: Sabiha pranon se zëri i saj mbështetet në të dhënat historike të shkencëtares reale dhe në koleksionet ku ajo kontribuoi, dhe i orienton vazhdimisht vizitorët përsëri te ekzemplarët fizikë përreth tyre.

5. Stimulimi krijues (coaching-u i bazuar në art)

Mjetet e zbatuara:

o **Analiza evokuese e objektit:** studentët përzgjedhin tre ekzemplarë nga koleksioni — një insekt nga seria e entomofaunës, një flutur ekzotike, një mineral nga ekspozita e shkëmbinjve — dhe shkruajnë një reflektim në vetën e parë me zërin e Sabihasë: çfarë nënkuptonte mbledhja e këtij ekzemplari, çfarë zbulon ai për trashëgiminë natyrore shqiptare, çfarë pyetjeje hap. Kjo e bazon ndërtimin e personazhit në materialitetin specifik të fondeve të muzeut përpara se të nisë çdo punë teknike.

o **Rishkrimi narrativ:** studentët marrin një fragment nga një përshkrim shkencor në dokumentacionin arkivor të muzeut dhe e rishkruajnë në tri regjistra — raport shkencor, hyrje në ditar personal dhe shpjegim bisedor për një fëmijë kureshtar — duke zhvilluar ndjeshmëri ndaj zërit dhe regjistrin në të gjithë gamën e audiencave të synuara të chatbot-it.

o **Hartëzimi i metaforave:** Sabiha si figurë urë — midis terrenit dhe muzeut, midis rigorozitetit shkencor dhe aksesueshmërisë publike, midis historisë së shekullit XX të shkencës shqiptare dhe vizitorëve që takojnë sot rezultatet e saj. Kjo metaforë e orienton dizajnin e personazhit drejt marrëdhënies midis dijes dhe kujdesit: shkencëtarja që mbledh sepse e do atë që studion.

o **Ecje e trupëzuar në koleksion:** studentët lëvizin nëpër çdo sallë të muzeut dhe, duke ndaluar te koleksionet më të lidhura me fushat e dokumentuara të kërkimit të Kasimatit, flasin me zë të lartë me zërin e Sabihasë në përgjigje të asaj që shohin. Ky ushtrim i trupëzuar gjeneron material dialogu të bazuar në hapësirë dhe zbulon se cilët ekzemplarë mbartin potencialin më të madh interpretues për rrëfimin e historive të bazuar te personazhi.

Rezultatet:

o Moodboard që kombinon fotografi arkivore të peizazheve natyrore shqiptare, imazhe nga afër të ekzemplarëve, fotografi historike të muzeut dhe themeluesve të tij, si dhe referenca vizuale për periudhën kërkimore të Kasimatit.

o Dokument i zërit të personazhit: biografia shkencore e Sabihasë, fjalori dhe regjistri sipas llojeve të audiencave, kufijtë e njohurive, ekzemplarët dhe koleksionet për të cilat ajo mund të flasë me autoritet të dokumentuar, si dhe pyetjet që ajo i fton vizitorët t'ia bëjnë vetes.

o Skript fillestar dialogu: pesëmbëdhjetë shkëmbime prototip për lloje të ndryshme vizitorësh — fëmijë të moshës shkollore, të rritur jo-specialistë, studentë biologjie dhe vizitorë që pyesin posaçërisht për identitetin e Kasimatit si grua në shkencën shqiptare.

6. Koncepti i Zgjidhjes Dixhitale/të Gamifikuar

Një chatbot bisedor me IA që mishëron Sabihanë, i aksesueshëm përmes kodeve QR në gjashtë pika të ekspozitës së muzeut: salla e entomofaunës, koleksioni i fluturave, pavijoni i herpetofaunës dhe ornitofaunës, ekspozita e evolucionit të biodiversitetit, seksioni i mineraleve dhe gjeologjisë, si dhe një panel hyrës i dedikuar në hyrje të muzeut,

ku Sabiha prezanton veten, historinë e muzeut dhe misionin shkencor që ai vazhdon të shërbejë. Ndërfaqja është e bazuar në tekst, me një modalitet zanor opsional në shqip dhe anglisht. Një kolonë zanore ambientale e butë — regjistrime në terren nga mjedise natyrore shqiptare (këngë zogjsh, era në malësi, atmosferë pylli), të kompozuar dhe shtresëzuara duke përdorur mjete audio të asistuar nga IA — shoqëron modalitetin zanor, e kalibruar në mënyrë që të mos mbizotërojë mbi përmbajtjen e folur.

Elementet kryesore:

o Model i madh gjuhësor i bazuar në një korpus të kuruar shkencor dhe biografik (~8,000 fjalë): prodhimi i dokumentuar kërkimor i Kasimatit, historia institucionale e muzeut, përshkrimet e ekzemplarëve nga koleksioni dhe literatura shkencore mbi biodiversitetin shqiptar, të mbledhura së bashku me stafin kuratorial dhe kërkimor të muzeut.

o Sistem aktivizues hapësinor: kodet QR në gjashtë pika ekspozuese aktivizojnë zërin e Sabihës në kontekstin specifik të atij koleksioni, duke i mundësuar asaj të flasë drejtpërdrejt për ekzemplarët që vizitori po sheh.

o Regjistër i përshtatur sipas audiencës: Sabiha e përshtat thellësinë shpjeguese dhe fjalorin në varësi të mënyrës se si vizitorët i formulojnë pyetjet e tyre — detaje shkencore për studentët e biologjisë, kureshti e aksesueshme për fëmijët, narrativë biografike për vizitorët e interesuar në historinë e saj si grua në shkencën shqiptare.

o Mekanizëm transparence: Sabiha mund të identifikojë burimin e çdo pohimi që bën — të dhënë arkivore, katalog ekzemplari, kërkim të botuar — dhe i orienton vizitorët te artikujt fizikë të koleksionit dhe dokumentacioni që mbështesin narrativën e saj.

o Përfaqësimi femëror në qendër: personazhi i chatbot-it është shkencëtarja që i jep emrin muzeut, duke e bërë kontributin e një gruaje në shkencën natyrore shqiptare jo një shënim shtesë, por kornizën kryesore interpretuese të të gjithë përvojës së vizitorit.

7. Prototipizimi dixhital

o **Arkitektura e korpusit dhe e prompt-eve**: korpus biografik dhe shkencor i kuruar, i ndërtuar me ekipin kërkimor të muzeut; arkitekturë prompt-esh që përcakton personazhin e Sabihës, regjistrin e përshtatur sipas audiencës, kufijtë e njohurive dhe protokollet e përgjigjes hapësinore për gjashtë pikat e ekspozitës.

o **Ndërfaqja**: prototip i bazuar në web, me dialog tekstual, çelës modaliteti zanor (shqip dhe anglisht), shtresë të kolonës zanore ambientale me regjistrime në terren dhe panel transparence burimesh që identifikon bazën arkivore ose shkencore të çdo përgjigjeje.

o **Sistem aktivizues hapësinor**: zbulim i bazuar në QR, që përshtat përgjigjet kontekstuale të Sabihës me pozicionin e vizitorit brenda ekspozitës.

o **Mjetet**: LLM me burim të hapur, i aksesuar përmes API-së; ndërfaqe HTML/JavaScript; mjet text-to-speech për sintezë zanore në shqip dhe anglisht; regjistrime në terren dhe kompozim audio i asistuar nga IA për kolonën zanore.

o **Qasje “së pari skripti”**: studentët shkruan dhe testuan manualisht të gjithë dialogun e Sabihës përpara se të përfshihej ndonjë sistem IA, duke përdorur vetëm korpusin e miratuar. Ky prototip analog u rishikua dhe u miratua nga ekipi kuratorial i muzeut përpara se të fillonte integrimi i IA-së.

8. Modulet CUL.T të përdorura

o **Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore:** kornizë konceptuale dhe etike për të punuar me një arkiv shkencor; parime të rrëfimit dixhital të historive të përgjegjshëm; reflektim kritik mbi marrëdhënien midis njohurive të specializuara shkencore dhe aksesueshmërisë publike.

o **IA për Trashëgiminë Dixhitale:** arkitektura e chatbot-it; inxhinierimi i prompt-eve dhe kurimi i korpusit; dizajni i përgjigjeve të përshtatura sipas audiencës; mekanizmat e transparencës dhe atribimit; analiza kritike e rrezikut të halucinimeve dhe paragjykitimit kulturor në sistemet e IA-së kur animohen figura historike shkencore.

o **Web 3D dhe Komunikimi Gjithëpërfshirës:** dizajni i ndërfaqes për audienca të moshave të ndryshme, duke përfshirë grupet shkollare; dizajni i ndërveprimit hapësinor; hartëzimi i udhëtimit të përdoruesit nëpër gjashtë pikat aktivizuese të ekspozitës.

o **Dizajni i Videolojërave:** teknika të dizajnit narrativ — ndërtimi i personazhit, dialogu i përshtatur sipas audiencës, ritmi emocional, rrëfimi hapësinor i historive — të zbatuara në arkitekturën bisedore të chatbot-it dhe në logjikën e gamifikuar të zbulimit, e cila i shpërblen vizitorët për pyetjet mbi ekzemplarë specifikë.

o **Përfshirja e Vajzave në Teknologji:** personazhi qendror i chatbot-it është një grua shkencëtare: i gjithë projekti strukturohet rreth dukshmërisë dhe vlerësimit të kontributit të Sabiha Kasimatit në shkencën shqiptare; zgjedhjet e dizajnit sigurojnë që përvoja të komunikojë aktivisht se si duket lidhshipimi intelektual dhe shkencor femëror, veçanërisht për vizitorët e reja femra.

9. Testimi dhe Validimi

Faza 1 (analogjike): prototipi i bazuar në skript u testua me 14 pjesëmarrës, duke përfshirë nxënës shkollash (12–16 vjeç), vizitorë të rritur të pavarur dhe dy anëtarë të stafit shkencor të muzeut, në të gjashta pikat aktivizuese të ekspozitës. Gjetjet kryesore:

o Angazhim i fortë me regjistrin personal dhe biografik të Sabihës, veçanërisht kur ajo i lidhte përshkrimet e ekzemplarëve me përvoja specifike në terren ose me kushtet e punës shkencore në Shqipëri.

o Vizitorët më të rinj iu përgjigjën më pozitivisht shkëmbimeve në të cilat Sabiha shprehte habi dhe dashuri për atë që studionte, dhe jo përgjigjeve thjesht përshkruese ose taksonomike.

o Studentet femra shfaqën angazhim dukshëm më të lartë kur Sabiha trajtonte identitetin e saj si grua që ndërtonte një karrierë shkencore — duke validuar kornizën e Modul 6 si parim qendror dizajni, dhe jo si shtesë plotësuese.

Faza 2 (prototipi IA): u testua me 10 vizitorë në dy seanca. Rregullimet përfshinë rafinimin e regjistrit të përshtatur sipas audiencës për të dalluar më mirë modalitetet për fëmijë dhe të rritur, reduktimin e nomenklaturës shkencore në cilësimin e parazgjedhur të përgjigjeve dhe shtimin e një shkëmbimi përmbyllës në çdo pikë aktivizuese, ku Sabiha e fton vizitorin të vëzhgojë nga afër një ekzemplar specifik aty pranë — duke e rikthyer vëmendjen interpretuese të koleksioni fizik.

10. Dokumentimi Përfundimtar

o Kanavaca As-Is/To-Be që dokumenton hendekun interpretues të adresuar, parimet e dizajnit që udhëheqin kalimin nga interpretimi i orientuar drejt specialistëve te interpretimi i orientuar drejt publikut, si dhe arsyetimin për një qasje të bazuar te personazhi, e përqendruar te Kasimati.

o Dosja e zhvillimit të personazhit: dokumenti i plotë i zërit, narrativa biografike, korpusi burimor me atribuuim të plotë, skriptet e dialogut hapësinor për të gjashta pikat e ekspozitës dhe artefaktet e coaching-ut të bazuar në art (moodboard, hartë metaforash, transkripte të ecjes në koleksion).

o Fleta e dokumentimit të prototipit: arkitektura e prompt-eve, logjika e përshtatjes sipas audiencës, wireframe-et e ndërfaqes, protokollet e testimit në të dyja fazat dhe regjistri i anotuar i të gjitha iteracioneve të bëra në përgjigje të feedback-ut kuratorial dhe të vizitorëve.

o Deklarata e transparencës dhe etikës për muzeun: kufizimet e dizajnit që udhëheqin sjelljen e Sabihasë, mekanizmat e atribuit, protokollet për mbikëqyrjen e vazhdueshme shkencore të korpusit dhe konsideratat etike specifike për përfaqësimin e një figure historike të emërtuar përmes IA-së gjenerative.

o Sintezë reflektuese mbi atë që procesi i ndërtimit të zërit të Sabihasë zbuloi për marrëdhënien midis dokumentimit shkencor dhe aksesueshmërisë publike, si dhe për kontributet e kujt në shkencën shqiptare janë regjistruar në mënyra që e bëjnë të mundur ndërtimin e personazhit.

11. Ndikimi i pritshëm

o **Ndikimi kulturor:** aktivizimi i fondit shkencor të muzeut me 100,000+ ekzemplarë si burim interpretues i gjallë për vizitorët e përgjithshëm në shqip dhe anglisht; rritje e dukshmërisë publike të trashëgimisë shkencore të Sabiha Kasimatit dhe të kontributeve të grave në shkencën natyrore shqiptare; një model i ripërsëritshëm për interpretimin me IA të bazuar te personazhi, i zbatueshëm për koleksione të tjera brenda muzeut.

o **Ndikimi arsimor:** angazhim interpretues i aksesueshëm dhe i vetëdrejtuar për grupet shkollore dhe vizitorët e pavarur në të gjitha nivelet e njohurive; një model për komunikimin shkencor që demonstroi se IA mund të zbatohet me transparencë dhe kujdes arsimor; një mjet me përafrim të drejtpërdrejtë me kurrikulat e biologjisë dhe shkencave të natyrës në nivelin e arsimit të mesëm.

o **Ndikimi institucional:** një shtresë interpretuese e shkallëzueshme dhe me mirëmbajtje të ulët, që e zgjeron misionin e edukimit publik të muzeut përtej audiencës së tij specialistike; një kornizë për interpretimin e ndërmjetësuar nga IA — atribuiimi i burimeve, dizajni i përshtatur sipas audiencës, mbikëqyrja e vazhdueshme shkencore — e ripërsëritshme në institucione të tjera shqiptare të historisë natyrore dhe shkencës.

o **Ndikimi pedagogjik:** një demonstrim se metodologjia CULT zbatohet po aq fuqishëm në trashëgiminë e shkencave natyrore sa edhe në koleksionet historike ose artistike; dhe se vendosja e një gruaje shkencëtare në qendër të një përvoje dixhitale të trashëgimisë nuk është një gjest përfshirjeje, por një zgjedhje thelbësore dizajni, që transformon atë që institucioni komunikon për dijen, autorësinë dhe përkatësinë e shkencës.

5.6.7. Rasti 5 – Tur Virtual i Kopshtit Botanik (UNICAM)

1. Përshkrim i shkurtër

Kopshti Botanik i Universitë degli Studi di Camerino përfaqëson një burim të rëndësishëm arsimor dhe shkencor, të dedikuar ndaj biodiversitetit bimor, edukimit mjedisor dhe kërkimit botanik. I vendosur brenda kontekstit historik dhe akademik të qytetit të Camerino-s, kopshti përmban një larmi të gjerë specimesh bimore, duke përfshirë bimë

mjekësore, florë endemike dhe specie me interes ekologjik. Pavarësisht vlerës së tij shkencore, aksesit fizik në kopsht mbetet i kufizuar nga kufizime gjeografike, sezonale dhe logjistike. Për më tepër, mjetet tradicionale interpretuese—si etiketat dhe panelet informuese—ofrojnë vetëm përshkrime bazë dhe nuk e shfrytëzojnë plotësisht potencialin arsimor të koleksionit botanik.

Në këtë rast studimor propozojmë zhvillimin e një Turi Botanik Virtual, një mjedis dixhital gjithëpërfshirës që u lejon vizitorëve ta eksplorojnë kopshtin nga distanca ose në vendndodhje përmes mediave interaktive. Përvoja integron navigimin virtual, vizualizimin e bimëve, shpjegimet e asistuar nga IA dhe shtresa arsimore interaktive, duke e transformuar kopshtin botanik në një mjedis hibrid të të nxënimit fizik–dixhital. Projekti synon jo vetëm të dixhitalizojë koleksionet bimore, por edhe të përmirësojë shkrim-leximin botanik, aksesueshmërinë dhe angazhimin përmes rrëfimit gjithëpërfshirës dhe interaktiv të historive.

2. Identifikimi i Asetit Kulturor dhe Shkencor

Trashëgimi jomateriale

- Njohuri botanike të lidhura me klasifikimin dhe ekologjinë e bimëve
- Njohuri tradicionale mbi bimët mjekësore dhe aromatike
- Narrativa arsimore mbi biodiversitetin dhe qëndrueshmërinë mjedisore
- Kërkim shkencor i kryer nga universiteti

Trashëgimi materiale

- Koleksione të gjalla bimore
- Seksione botanike tematike (bimë mjekësore, florë vendase, habitate ekologjike)
- Struktura serrash dhe zona kultivimi
- Shtigje botanike dhe dizajn peizazhi

3. Problemi As-Is

Ka aksesueshmëri të kufizuar ndaj njohurive botanike përtej vizitave fizike. Në veçanti, identifikojmë këto aspekte:

Thellësi e kufizuar interpretuese: mjetet aktuale interpretuese, si etiketat e bimëve ose tabelat informuese, ofrojnë informacion bazë taksonomik, por nuk ofrojnë shpjegime më të thelluara mbi marrëdhëniet ekologjike, përdorimet historike ose rëndësinë shkencore.

Akses fizik i kufizuar: vizitorët duhet të jenë fizikisht të pranishëm në kopsht për të eksploruar koleksionet bimore. Ndryshimet sezonale, oraret e hapjes dhe distanca gjeografike e kufizojnë aksesueshmërinë.

Mungesë e mjeteve interaktive të të nxënimit: përvoja aktuale e vizitorëve mbetet kryesisht pasive. Vizitorët i vëzhgojnë bimët, por rrallë ndërveprojnë me to përmes mjeteve dixhitale ose pjesëmarrëse.

Potencial arsimor i pashfrytëzuar: kopshti botanik ka potencial të konsiderueshëm për arsimin universitar, ndërgjegjësimin mjedisor dhe angazhimin publik. Megjithatë, këto dimensione nuk aktivizohen plotësisht përmes teknologjive dixhitale.

4. Vizioni To-Be

Bazuar në analizën As-Is, vizioni i këtij studimi rasti është zhvillimi i një Platforme Turi Botanik Virtual, që u lejon vizitorëve të navigojnë në mënyrë dixhitale në kopsht dhe të ndërveprojnë me bimët përmes vizualizimit gjithëpërfshirës dhe shpjegimeve të ndërmjetësuar nga IA. Përvoja e parashikuar u mundëson përdoruesve të:

- eksplorojnë kopshtin botanik përmes një mjedisi virtual 360°
- klikojnë mbi bimë të veçanta për të aksesuar profile botanike interaktive
- shohin vizualizime 3D të bimëve
- dëgjojnë shpjegime të gjeneruara nga IA mbi biologjinë, ekologjinë dhe përdorimet e bimëve

Në vend që të funksionojë si një katalog i thjeshtë dixhital, platforma e transformon kopshtin në një mjedis interaktiv të të nxënës botanik, ku vizitorët mund të ndjekin rrugë të ndryshme tematike, si:

- Bimë mjekësore
- Biodiversiteti mesdhetar
- Bimë miqësore ndaj polenizuesve
- Specie të përshtatjes ndaj klimës

5. Stimulimi krijues (coaching-u i bazuar në art)

Mjetet e zbatuara:

• Analiza e biografisë së bimës

Studentët përzgjedhin tri specie bimore përfaqësuese nga seksione të ndryshme të kopshtit botanik, për shembull një bimë mjekësore, një specie endemike të ekosistemit të Apenineve dhe një bimë zbukuruese ose ekzotike të kultivuar në kopsht. Për çdo bimë, ata ndërtojnë një narrativë të shkurtër në “zërin” e bimës, duke reflektuar mbi rolin e saj ekologjik, udhëtimin e saj drejt koleksionit të kopshtit dhe atë që ajo zbulon për biodiversitetin në Italinë qendrore. Ky ushtrim e ankron interpretimin dixhital në specifikën biologjike dhe ekologjike të koleksionit të gjallë të kopshtit.

• Rrëfim botanik i historive në shumë regjistra

Studentët marrin një përshkrim shkencor botanik nga dokumentimi i bimëve të kopshtit dhe e rishkruajnë atë në tri regjistra komunikues:

- një raport shkencor botanik
- një shpjegim arsimor për një vizitor të përgjithshëm
- një shpjegim të shkurtër narrativ drejtuar një fëmije që viziton kopshtin.

Ky ushtrim zhvillon ndjeshmëri ndaj mënyrës se si njohuritë shkencore mund të përkthehen për audienca të ndryshme pa humbur saktësinë.

• Ecje botanike e trupëzuar

Studentët ecin përgjatë shtigjeve kryesore të kopshtit dhe ndalojnë pranë ekzemplarëve bimore të përzgjedhur ose seksioneve tematike (bimë mjekësore, florë vendase, habitate ekologjike). Në çdo ndalesë, ata regjistrojnë vëzhgime, përshtypje shqisore dhe pyetje që vizitorët mund të bëjnë natyrshëm kur ndeshen me bimën. Ky ushtrim gjeneron material interpretues të bazuar hapësinorisht dhe ndihmon në identifikimin e specieve me potencialin më të fortë për rrëfim historik dhe edukim.

Rezultatet:

- Moodboard vizual

Një përmbledhje vizuale që kombinon ilustrime botanike, fotografi makro të strukturave bimore, imazhe të peizazhit të kopshtit, referenca historike për kërkimin botanik në universitet dhe diagrame ekologjike që ilustrojnë ndërveprimet e bimëve brenda ekosistemeve.

- Dokument i interpretimit botanik

Një dokument i strukturuar që përshkruan speciet bimore të përzgjedhura, rëndësinë e tyre ekologjike, përdorimet historike ose mjekësore, potencialin interpretues dhe mënyrën se si secila mund të përkthehet në një narrativë angazhuese për turin virtual.

- Skripte prototip të interpretimit

Një grup skriptesh fillestare shpjeguese, të zhvilluara për afërsisht pesëmbëdhjetë specie bimore, të përshtatura për profile të ndryshme vizitorësh: fëmijë shkollash, vizitorë të përgjithshëm, studentë universitarë dhe vizitorë me interes specifik për botanikën ose shkencën mjedisore.

6. Koncepti i Zgjidhjes Dixhitale/të Gamifikuar

Zgjidhja e propozuar është një platformë Turi Botanik Virtual, që u lejon përdoruesve të eksplorojnë Orto Botanico dell'Università di Camerino përmes një mjedisi dixhital interaktiv. Përvoja është e aksesueshme përmes një ndërfaqeje web ose pajisjeje celulare dhe kombinon navigimin virtual 360°, informacionin interaktiv mbi bimët dhe interpretimin e asistuar nga IA.

Vizitorët lëvizin nëpër kopsht në një mjedis dixhital që riprodhon planimetrinë hapësinore të sitit real. Duke përzgjedhur bimë individuale ose zona tematike, përdoruesit aktivizojnë shpjegime multimediale që përshkruajnë karakteristikat botanike, marrëdhëniet ekologjike dhe përdorimet kulturore të secilës specie.

Ndërfaqja integron një modalitet opsional audio, në të cilin shpjegimet ofrohen përmes një udhërrëfyesi botanik bisedor me IA, të disponueshëm në italisht dhe anglisht.

Elementet kryesore:

- **Sistem interaktiv i eksplorimit të bimëve:** çdo ekzemplar bimor bëhet një pikë interaktive brenda mjedisit virtual. Duke e përzgjedhur atë, vizitorët aksesojnë profile të detajuara botanike, që përfshijnë taksonominë, funksionin ekologjik, origjinën gjeografike dhe përdorimet tradicionale.
- **Navigim hapësinor i kopshtit:** ndërfaqja dixhitale riprodhon shtigjet e kopshtit, duke u mundësuar përdoruesve të lëvizin lirshëm midis seksioneve të ndryshme botanike. Kjo strukturë hapësinore ruan logjikën përvojësore të ecjes në një mjedis real botanik.
- **Interpretim adaptiv sipas audiencës:** përmbajtja shpjeguese përshtatet me profile të ndryshme përdoruesish. Vizitorët më të rinj marrin shpjegime të thjeshtuara, ndërsa studentët dhe specialistët mund të aksesojnë informacion më të thelluar botanik ose ekologjik.
- **Mekanika të zbulimit të biodiversitetit:** vizitorët mund të mbledhin “karta të njohurive për bimët” gjatë eksplorimit të kopshtit. Këto karta përfaqësojnë specie të ndryshme dhe përmbajnë fakte kyçe mbi rolin e tyre ekologjik, duke krijuar një shtresë të lehtë gamifikimi që nxit kureshtjen dhe eksplorimin.
- **Kolonë zanore mjedisore:** një shtresë opsionale audio ambientale, e përbërë nga regjistrime natyrore—era, insektet, zogjtë dhe tingujt e pyllit—rikrijon atmosferën e një peizazhi botanik dhe rrit gjithëpërfshirjen pa e shpërqendruar përdoruesin nga përmbajtja arsimore.

7. Prototipizimi dixhital

Prototipi fokusohet në ndërtimin e një mjedisi dixhital funksional, të aftë të demonstrojë veçoritë kryesore interpretuese të përvojës botanike virtuale. Komponentët e prototipit janë:

- **Modeli virtual i kopshtit:** një mjedis 360° i navigueshëm, që përfaqëson zona të përzgjedhura të kopshtit botanik. Përdoruesit mund të eksplorojnë hapësirën dhe të aksesojnë pika informacioni të lidhura me bimë individuale.
- **Bazë të dhënash interaktive e bimëve:** një bazë e strukturuar të dhënash që përmban përshkrime botanike, informacion ekologjik dhe përmbajtje multimediale (imazhe, diagrame ose tekste të shkurtra shpjeguese) të lidhura me çdo specie bimore të përzgjedhur.
- **Prototip i udhërrëfyesit botanik me IA:** një ndërfaqe bisedore, e aftë t'u përgjigjet pyetjeve rreth specieve bimore, karakteristikave të tyre, funksioneve ekologjike dhe përdorimeve tradicionale. Sistemi mbështetet në një korpus të kuruar njohurish botanike, të përgatitur me kërkuesit universitarë.
- **Dizajn i ndërfaqes:** një ndërfaqe e bazuar në web, që u mundëson përdoruesve të navigojnë në kopshtin virtual, të aksesojnë informacion mbi bimët, të aktivizojnë udhërrëfyesin me IA dhe të mbledhin karta të njohurive për bimët.

Mjetet që do të përdoren:

- Mjete fotografie 360° dhe hartëzimi hapësinor për kapjen e mjedisit
- Ndërfaqe web JavaScript
- Sistem bisedor me IA i aksesuar përmes API-së
- Mjete text-to-speech për shpjegime audio dygjuhëshe
- Bazë të dhënash botanike e strukturuar me fusha të klasifikimit shkencor

Zhvillimi ndjek një qasje “së pari skripti”, në të cilën të gjitha shpjegimet për bimët dhe narrativat arsimore shkruhen dhe validohen nga ekspertë botanikë përpara se të integrohen në ndërfaqen dixhitale.

8. Modulet CULT të përdorura

- **Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore:** ky modul ofroi kornizën konceptuale dhe metodologjike për dokumentimin dhe interpretimin dixhital të koleksioneve botanike. Brenda projektit, ai informoi procesin e transformimit të ekzemplarëve bimorë të kopshtit botanik në asete të strukturuar të trashëgimisë dixhitale, duke siguruar që saktësia shkencore, konteksti ekologjik dhe vlera arsimore të ruheshin gjatë procesit të dixhitalizimit. Moduli mbështeti gjithashtu reflektimin mbi ndërmjetësimin dixhital të përgjegjshëm, duke balancuar aksesueshmërinë për audiencat e përgjithshme me integritetin e njohurive botanike.
- **Teknologjitë për Realitetin e Zgjeruar:** ky modul kontribuoi në dizajnimin e mjeteve gjithëpërfshirëse të eksplorimit, që u mundësojnë vizitorëve ta përjetojnë kopshtin botanik përmes mjediseve dixhitale. Konceptet nga realiteti i zgjeruar u zbatuan në zhvillimin e hapësirës virtuale të kopshtit, duke u lejuar përdoruesve të navigojnë në mënyrë hapësinore dhe interaktive në koleksionet bimore. Moduli mbështeti eksperimentimin me qasje vizualizimi gjithëpërfshirëse që rrisin të kuptuarit mjedisor, duke ruajtur një lidhje të fortë me kopshtin fizik.
- **Web 3D dhe Komunikimi Gjithëpërfshirës:** moduli informoi dizajnin e ndërfaqes së turit virtual dhe komunikimin hapësinor të informacionit botanik. Përmes mjediseve 3D të bazuara në web dhe sistemeve interaktive të navigimit, kopshti botanik mund të përjetohet në mënyrë dixhitale si një peizazh i navigueshëm, dhe jo si një

katalog statik informacioni. Ky modul udhëhoqi zhvillimin e udhëtimeve intuitive të përdoruesit, duke u mundësuar vizitorëve të lëvizin virtualisht nëpër kopsht dhe të aksesojnë informacion mbi bimët drejtpërdrejt brenda kontekstit të tij hapësinor.

- **Inteligjenca Artificiale për Inovacionin e Trashëgimisë Dixhitale:** ky modul mbështeti konceptualizimin e udhërrëfyesit botanik të bazuar në IA, të integruar në platformën e turit virtual. Sistemi IA mundëson interpretim adaptiv duke iu përgjigjur pyetjeve të vizitorëve dhe duke përshtatur thellësinë e shpjegimit sipas interesit dhe nivelit të njohurive të përdoruesit. Moduli prezantoi gjithashtu parime të përdorimit të përgjegjshëm të IA-së në kontekste të trashëgimisë kulturore, duke përfshirë transparencën e burimeve të informacionit dhe zbutjen e rreziqeve të keqinformimit.

- **Dizajni dhe Zhvillimi i Videolujërave për Trashëgiminë Kulturore:** ky modul prezantoi strategji gamifikimi që strukturojnë eksplorimin e kopshtit botanik përmes zbulimit dhe ndërveprimit. Parimet e dizajnit narrativ dhe mekanikat bazë të lojës u zbatuan për të krijuar veçori si kartat dixhitale të koleksionit të bimëve dhe rrugët tematike të eksplorimit. Këto elemente nxisin pjesëmarrje aktive dhe kureshtje, duke ruajtur njëkohësisht integritetin arsimor të përmbajtjes botanike.

- **Përfshirja e Vajzave në Teknologji:** ky modul informoi perspektivën e dizajnit gjithëpërfshirës të projektit. Vëmendje e veçantë iu kushtua sigurimit që përvoja dixhitale të promovojë aksesueshmërinë ndaj njohurive shkencore përmes gjinive dhe grupmoshave të ndryshme. Narrativat arsimore nxjerrin në pah rolin e aktorëve të ndryshëm në kërkimin mjedisor dhe i inkurajojnë vizitorët e rinj, veçanërisht vajzat, të angazhohen me shkencën botanike, studimet e biodiversitetit dhe teknologjitë mjedisore.

9. Testimi dhe Validimi

Faza 1 (prototipi i konceptit): prototipi i bazuar në skript testohet me studentë universitarë, edukatorë dhe vizitorë të interesuar për edukimin mjedisor. Gjetjet kryesore:

- **Angazhim i lartë me shpjegimet narrative:** pjesëmarrësit reagues pozitivisht kur përshkrimet e bimëve përfshinin histori rreth marrëdhënieve ekologjike ose përdorimeve tradicionale, dhe jo vetëm informacion thjesht taksonomik.
- **Vizitorët më të rinj preferuan zbulimin interaktiv:** nxënësit e shkollave treguan angazhim më të fortë kur përvoja përfshinte mekanika eksplorimi, si mbledhja e kartave të njohurive për bimët.
- **Navigimi hapësinor rriti ruajtjen e të nxënit:** përdoruesit raportuan se navigimi virtual në kopsht i ndihmoi të kujtonin vendndodhjet e bimëve dhe lidhjet ekologjike në mënyrë më efektive sesa leximi i përshkrimeve të izoluar.

Faza 2 (prototipi dixhital): testimi me një grup më të vogël përdoruesish që ndërveprojnë drejtpërdrejt me ndërfaqen dixhitale. Rregullimet përfshinë thjeshtimin e nivelit të parazgjedhur të shpjegimit për audiencat e përgjithshme, përmirësimin e qartësisë së navigimit midis seksioneve të kopshtit dhe shtimin e nxitjeve që i inkurajojnë vizitorët të vëzhgojnë karakteristika specifike të bimëve.

10. Dokumentimi Përfundimtar

Dokumentimi përfundimtar i studimit të rastit mund të përfshijë:

- **Kanavaca As-Is/To-Be:** dokumentim që përshkruan hendekun interpretues midis interpretimit tradicional botanik dhe të nxënit dixhital interaktiv, si dhe arsyetimin për prezantimin e një turi botanik virtual.

- **Dosje e interpretimit botanik:** koleksion përshkrimesh të bimëve, narrativash ekologjike dhe skriptesh arsimore të përdorura për ndërtimin e përmbajtjes dixhitale.
- **Fletë dokumentimi e prototipit:** përshkrim i arkitekturës teknike, dizajnit të ndërfaqes, strukturës së bazës së të dhënave të bimëve dhe integritetit të IA-së.
- **Kornizë e dizajnit arsimor:** udhëzime që përshkruajnë se si informacioni botanik përshtatet për lloje të ndryshme audiencash, duke ruajtur saktësinë shkencore.
- **Raport i sintezës reflektuese:** analizë e mënyrës se si procesi i përkthimit të njohurive botanike në rrëfim dixhital historik zbulon mënyra të reja për të komunikuar biodiversitetin dhe shkencën mjedisore te audienca më të gjera.

11. Ndikimi i pritshëm

Ndikimet e parashikuara janë shumëdimensionale:

- **Ndikimi kulturor:** Projekti e aktivizon kopshtin botanik si burim kulturor dixhital, duke zgjeruar dukshmërinë e tij dhe duke forcuar rolin e tij në komunikimin e biodiversitetit dhe trashëgimisë mjedisore.
- **Ndikimi arsimor:** turi virtual ofron një mjet të aksesueshëm të të nxënësve për shkolla, universitete dhe vizitorë të pavarur të interesuar për shkencën e bimëve dhe qëndrueshmërinë mjedisore.
- **Ndikimi institucional:** platforma dixhitale e zgjeron misionin arsimor të kopshtit botanik përtej vizitave fizike dhe krijon një model të shkallëzueshëm për institucione të tjera botanike.
- **Ndikimi pedagogjik:** projekti demonstroi se metodologjia CULT mund të mbështesë në mënyrë efektive interpretimin e trashëgimisë së shkencave natyrore, duke i përkthyer njohuritë komplekse botanike në përvoja dixhitale angazhuese.

5.6.8. Rasti 6 – Punë me Projekt – Kujtesë e Zgjeruar: Shtresat Kohore të Bombas Gens (UV)

1. Përshkrim i shkurtër:

Bombas Gens përbën një ekosistem kulturor të shtresëzuar në mënyrë unike. I projektuar fillimisht në vitin 1930 si fabrikë pompash hidraulike, kompleksi përmban gjithashtu një strehim kundërajror të Luftës Civile Spanjolle (1938) dhe një kantinë mesjetare vere të shekullit XV, të zbuluar gjatë punimeve të rehabilitimit. Gjatë dekadës së fundit, kjo hapësirë është zhvilluar në një qendër arti të njohur ndërkombëtarisht dhe, më së fundmi, në një qendër pioniere të arteve dixhitale, e specializuar në përvoja gjithëpërfshirëse dhe audiovizuale. Ky konvergjim i trashëgimisë industriale, kujtesës historike dhe kulturës bashkëkohore dixhitale krijon një laborator të gjallë ideal për eksperimentim në transformimin kulturor dixhital.

Ky produkt për dorëzim paraqet zhvillimin e një piloti të inovacionit kulturor të realizuar nga Universitat de València në bashkëpunim me Bombas Gens Centre d'Arts Digitals. Objektivi i këtij piloti është të projektojë, konceptualizojë dhe prototipizojë një përvojë të trashëgimisë së ndërmjetësuar në mënyrë dixhitale, e cila integron realitetin e zgjeruar (XR), inteligjencën artificiale (IA) dhe ndërveprimin e gamifikuar në një sit kulturor historikisht të shtresëzuar.

Kujtesë e Zgjeruar: Shtresat Kohore të Bombas Gens është një pilot i trashëgimisë dixhitale i zhvilluar nga Universitat de València në bashkëpunim me Bombas Gens Centre d'Arts Digitals. Projekti dizajnon dhe prototipizon një përvojë gjithëpërfshirëse të ndërmjetësuar nga XR dhe IA, e cila aktivizon shtresat industriale, të kohës së luftës, arkeologjike dhe bashkëkohore dixhitale të sitit përmes llogaritjes hapësinore dhe rrëfimit adaptiv të historive. Projekti që do të

zhvillohet nga UV nuk synon thjesht të dixhitalizojë asetet e trashëgimisë, por të rikonfigurojë mënyrën se si vizitorët angazhohen në mënyrë njohëse, emocionale dhe hapësinore me mjedise historike me shumë shtresa.

2. Korniza konceptuale dhe teorike

Piloti mbështetet në konceptin e “shtresëzimit kohor” brenda hapësirave të trashëgimisë. Site kulturore si Bombas Gens nuk përfaqësojnë një moment të vetëm historik; përkundrazi, ato mishërojnë transformime të njëpasnjëshme— prodhim industrial, strehim në kohë lufte, braktisje, rehabilitim dhe rishpikje dixhitale.

Qasjet tradicionale muzeografike kanë prirjen t’i paraqesin këto shtresa në mënyrë sequenciale ose përshkruese. Inovacioni konceptual i këtij projekti qëndron në transformimin e këtyre shtresave në shtresa përvojësore që mund të aktivizohen në mënyrë dinamike. Në vend që historia e sitit të shpjegohet vetëm përmes paneleve ose diskursit të udhëhequr, projekti propozon që çdo fazë kohore të bëhet hapësinorisht e dukshme dhe e eksplorueshme në mënyrë interaktive përmes teknologjive XR.

Nga pikëpamja teorike, qasja integron:

- interpretimin gjithëpërfshirës të trashëgimisë
- llogaritjen hapësinore dhe njohjen e trupëzuar
- ndërmjetësimin narrativ me IA
- modelet e gamifikimit pjesëmarrës

Qëllimi është të zhvendoset roli i vizitorit nga vëzhgues në navigues kohor.

Identifikimi i Asetit Kulturor

Jomaterial:

- Kujtesa e punës industriale dhe narrativat socio-ekonomike të lidhura me prodhimin e pompave hidraulike (1930).
- Kujtesa e Luftës Civile e lidhur me strehimin kundërajror të vitit 1938.
- Narrativat e ripërdorimit adaptiv, rehabilitimit dhe rishpikjes dixhitale.

Material:

- Arkitektura origjinale e fabrikës së vitit 1930.
- Strehimi kundërajror i Luftës Civile Spanjolle (1938).
- Kantina mesjetare e verës e shekullit XV, e zbuluar gjatë restaurimit.
- Elemente arkitekturore dhe strukture (mbetje makinerish, muraturë me tulla, trarë, sisteme ventilimi).

3. Faza I – Analiza As-Is (Faza diagnostikuese)

Problemi As-Is

- Perceptim i fragmentuar i shtresave historike (industriale, të kohës së luftës, arkeologjike, bashkëkohore).
- Identitet i përqendruar te ekspozita, që i jep përparësi artit gjithëpërfshirës mbi narrativën e trashëgimisë së sitit.
- Ndërmjetësim adaptiv i kufizuar për profile të ndryshme vizitorësh.
- Pedagogji industriale dhe histori e punës e aktivizuar në mënyrë të pamjaftueshme.

Faza e parë do të përbëhet nga një vlerësim diagnostikues i strukturuar, i kryer bashkërisht nga ekipi kërkimor i UV-së dhe departamentet kuratoriale e arsimore të Bombas Gens. Kjo fazë do të përfshijë analizën e sitit, intervistat me palët e interesit, hartëzimin e udhëtimit të vizitorit dhe vlerësimin e aseteve të trashëgimisë.

3.1 Fragmentimi hapësinor dhe narrativ

Megjithëse kompleksi arkitekturor përmban shtresa të shumta trashëgimie, këto aktualisht perceptohen të izoluar. Arkitektura e fabrikës vlerësohet kryesisht si një kontejner estetik i rehabilituar; strehimi kundërajror vizitohet si një veçori historike më vete; kantina mesjetare e verës interpretohet si një kuriozitet arkeologjik. Nuk ekziston një sistem përvojësor integruar që i lidh këto dimensione në një hark narrativ koherent.

3.2 Përvojë e përqendruar te ekspozita

Identiteti aktual i Bombas Gens thekson fuqishëm ekspozitat gjithëpërfshirëse dhe prodhimet dixhitale. Ndërsa kjo e pozicionon qendrën në pararojë të kulturës bashkëkohore dixhitale, narrativa historike dhe arkitekturore mbetet dytësore në përvojën e vizitorit.

3.3 Personalizim i kufizuar

Mjetet e interpretimit nuk përshtaten në mënyrë dinamike me profilet e vizitorëve. Grupet arsimore, familjet dhe audiencat eksperte marrin ndërmjetësim të ngjashëm bazë, duke ulur mundësitë për thellim të diferencuar të të nxëniet.

3.4 Pedagogji industriale e pashfrytëzuar

Trashëgimia industriale e sitit (makineritë, historia e punës dhe rëndësia socio-ekonomike) mbetet kryesisht e nënkuptuar dhe jo e aktivizuar pedagogjikisht. Pritet që faza diagnostikuese të arrijë në përfundimin se Bombas Gens zotëron densitet të lartë narrativ, por integrim të ulët sistemik.

4. Faza II – Zhvillimi i vizionit (Dizajni i skenarit To-Be)

Vizioni To-Be

Një mjedis trashëgimie i shtuar hapësinorisht, ku shtresat kohore mund të aktivizohen in situ. Vizitorët navigojnë në shtresa të ndryshme historike përmes mbivendosjeve XR dhe rrëfimit të historive të ndërmjetësuar nga IA, duke e transformuar sitin në një ndërfaqe kohore shumënivëlëshe dhe jo në një përvojë lineare të udhëhequr.

Duke u mbështetur në gjetjet diagnostikuese, faza e dytë do të fokusohet te dizajnimi i një vizioni transformues. Përmes punëtorive ndërdisiplinore që përfshijnë historianë, dizajnerë dixhitalë, edukatorë dhe teknologë, ekipi artikuloi konceptin:

“Expanded Memory: Temporal Layers of Bombas Gens” (Kujtesë e zgjeruar: Shtresat Kohore të Bombas Gens)

Në skenarin e parashikuar, vizitorët angazhohen me një mjedis të shtuar hapësinorisht, ku shtresa të ndryshme historike mund të aktivizohen in situ. Kur qëndrojnë në nefin kryesor, vizitorët mund të dëshmojnë makineri industriale të rindërtuara në funksionim. Kur hyjnë në strehimin kundërajror, audioja hapësinore dhe projektioni volumetrik mund të rikrijnë atmosferat e kohës së luftës, të kontekstualizuara përmes kërkimit historik. Në zonën e kopshtit, vëllimi dhe përdorimi origjinal i kantinës mesjetare të verës mund të rishfaqen përmes mbivendosjeve të shtuara. Në vend të një itinerari të udhëhequr linear, përvoja bëhet një eksplorim shumënivëlësh, ku koha shtresëzohet mbi hapësirën.

5. Faza III – Stimulimi krijues dhe bashkë-dizajni

Kjo fazë do të prezantojë metodologji të bazuara në art, për të siguruar që ndërhyrja teknologjike të mbetet e bazuar konceptualisht dhe e ndjeshme nga pikëpamja kulturore.

5.1 Punëtori të Hartëzimit Kohor

Pjesëmarrësit do të hartëzojnë vizualisht transformimet kronologjike të sitit, duke identifikuar intensitetet emocionale të lidhura me secilën periudhë. Ky proces zbuloi rezonanca të papritura midis ritmeve të punës industriale dhe cikleve bashkëkohore të prodhimit dixhital.

5.2 Analiza e biografisë së objektit

Elemente të përzgjedhura arkitekturore dhe materiale—mure me tulla, sisteme ventilimi, trarë strukturorë—do të shqyrtohen si bartës narrativë. Çdo objekt u analizua për historinë e tij funksionale, rëndësinë simbolike dhe potencialin për riaktivizim dixhital.

5.3 Eksplorim hapësinor i trupëzuar

Pjesëmarrësit kryen ecje fizike të udhëhequra nëpër sit, duke shënuar pragje perceptuese ku shtimi dixhital mund të përmirësohet, dhe jo të mbingarkonte, autenticitetin hapësinor.

5.4 Speculative Futures Lab (Laboratori i të Ardhmeve Spekulative)

Ekipi eksploroj skenarë hipotetikë për Bombas Gens në vitin 2050, duke nxitur të menduarit afatgjatë mbi vjetërsimin teknologjik, qëndrueshmërinë dhe pritshmëritë në zhvillim të vizitorëve. Kjo fazë siguroi që zgjidhja të mos imponohej teknologjikisht, por të buronte organikisht nga identiteti i sitit.

6. Faza IV – Dizajni i zgjidhjes dixhitale

Stimulimi krijues (coaching-u i bazuar në art) (UV)

Mjetet e zbatuara:

- Punëtori të Hartëzimit Kohor (hartëzim emocional dhe kronologjik i transformimeve të sitit).
- Analiza e Biografisë së Objektit (riinterpretim funksional dhe simbolik i elementeve arkitekturore).
- Eksplorim Hapësinor i Trupëzuar (identifikimi i pragjeve perceptuese për shtimin dixhital).
- Speculative Futures Lab (skenarë parashikues për vitin 2050 mbi qëndrueshmërinë dhe zhvillimin teknologjik).

Rezultatet:

- Harta të shtresave kohore.
- Fletë narrative të objekteve.
- Hartëzim i pragjeve të gjithëpërfshirjes.
- Skenar konceptual për “Kujtesë e Zgjeruar”.

Zgjidhja e propozuar do të integrojë tri sisteme të ndërvarura: sistemin e shtresëzimit hapësinor XR, motorin narrativ të IA-së dhe shtresën e gamifikimit bashkëpunues, të cilat detajohen më poshtë.

6.1 Sistemi i Shtresëzimit Hapësinor XR

Duke përdorur skanimin LiDAR dhe modelimin volumetrik, zonat kryesore të kompleksit do të rindërtohen në mënyrë dixhitale. Përmes pajisjeve të mundësuar nga AR (Realitet i Shtuar) ose kufjeve të lehta XR, vizitorët mund të kalojnë midis gjendjeve kohore.

Operacionet industriale shfaqen si mbivendosje të animuara gjysmëtransparente. Strehimi kundërajror rikontekstualizohet me audio hapësinore historikisht të saktë dhe sinjale vizuale. Kantina mesjetare e verës rindërtohet në mënyrë volumetrike me besnikëri ndaj teksturës materiale.

6.2 Motori narrativ i IA-së

Një sistem narrativ adaptiv me IA ndërmjetëson interpretimin. Sistemi përshtat thellësinë dhe tonin e informacionit në varësi të modeleve të ndërveprimit të përdoruesit. Për shembull:

- Audiencat më të reja marrin shpjegime të drejtuara nga historia.
- Vizitorët akademikë aksesojnë detaje teknike historike.
- Vizitorët ndërkombëtarë marrin kadrin gjeopolitik të kontekstualizuar.

Kjo siguron aksesueshmëri interpretuese pa thjeshtëzim të tepruar.

Koncepti i Zgjidhjes Dixhitale/të Gamifikuar

Koncepti

Sistem i shtresëzimit hapësinor i bazuar në XR, i kombinuar me një motor narrativ adaptiv të IA-së dhe një strukturë gamifikimi bashkëpunues.

Elementet kryesore:

- Mbivendosje hapësinore XR që rindërtojnë makineritë industriale, atmosferat e kohës së luftës dhe vëllimet e kantinës mesjetare të verës.
- Modelim hapësinor i bazuar në LiDAR për përafrim të saktë arkitekturor.
- Motor narrativ i IA-së që përshtat thellësinë e përmbajtjes me profilin e vizitorit (të rinj, akademikë, ndërkombëtarë).
- Mekanika bashkëpunuese të mbledhjes së “fragmenteve të kujtesës”, që nxisin ndërveprimin shoqëror.
- Intensitet i rregullueshëm i gjithëpërfshirjes për të parandaluar mbingarkesën njohëse.

6.3 Shtresa e gamifikimit bashkëpunues

Vizitorët mbledhin kolektivisht “fragmente të kujtesës” të lidhura me faza të ndryshme historike. Disa fragmente mund të zhblllokohen vetëm përmes bashkëpunimit, duke nxitur ndërveprim shoqëror dhe shkëmbim ndërbrezor. Gamifikimi nuk e banalizon historinë; përkundrazi, ai strukturon kureshtjen dhe zbulimin e përbashkët.

7. Faza V – Prototipizimi dixhital dhe testimi

Gjatë fazës së prototipizimit, ekipi do të zhvillojë modele paraprake 3D të strehimit kundërajror dhe makinerive industriale. Një shtresë bazë AR do të zbatohet për të testuar saktësinë e përafrimit hapësinor. Seancat e testimit të brendshëm me stafin e Bombas Gens zbuluan angazhim të fortë emocional në simulimin e strehimit. Pritet që përdoruesit të raportojnë rritje të empatisë kur të prezantohet audioja hapësinore. Feedback-u tregoi gjithashtu nevojën për ritëm narrativ të rregullueshëm për të shmangur mbingarkesën njohëse. Si pasojë, ndërfaqja do të ridizajnohet për t’u lejuar përdoruesve të kontrollojnë intensitetin e gjithëpërfshirjes.

Prototipizimi dixhital

Komponentët e prototipit:

- Modele volumetrike 3D të strehimit kundërajror dhe makinerive industriale.
- Shtresë testimi e përafrimit hapësinor AR/XR.
- Simulim i audios hapësinore për rindërtimin e kohës së luftës.
- Ndërfaqe narrative adaptuese bazë.
- Mekanika fillestare të ndërveprimit bashkëpunues.

8. Vlerësimi i ndikimit

Ndikimet e parashikuara janë shumëdimensionale.

Modulet CULT të përdorura

- Teknologjitë XR → Llogaritje hapësinore dhe shtresëzim gjithëpërfshirës.
- IA për Trashëgiminë → Motor narrativ adaptiv dhe ndërmjetësim interpretues.
- Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore → Skanim LiDAR dhe modelim volumetrik 3D.
- Përfshirja dhe Inovacioni Pjesëmarrës → Gamifikim bashkëpunues që nxit angazhimin ndërbrezor.

Ndikimi kulturor

Projekti synon të ripozicionojë trashëgiminë industriale si aset përvojësor dhe jo si sfond statik. Duke integruar metodologjitë e artit dixhital me rindërtimin historik, identiteti i sitit njëkohësisht ruhet dhe aktivizohet në mënyrë dinamike.

Ndikimi arsimor

Piloti do të ofrojë një model për pedagogjinë gjithëpërfshirëse të trashëgimisë, të përafruar me parimet STEAM. Ai forcon bashkëpunimin universitet–institutcion kulturor dhe ofron një mjedis trajnimi për studentët e shkencave humane dixhitale.

Ndikimi shoqëror

Duke nxitur angazhimin bashkëpunues, projekti pritet të rrisë dialogun ndërbrezor dhe ta rilidhë sitin me komunitetin përreth në Marxalenes. Kjo është një lagje punëtore në qytetin e Valencias, e vendosur në distriktin La Saïdia. Nga pikëpamja sociologjike, ajo u zhvillua përmes zgjerimit urban dhe industrializimit të shekullit XX, duke u konsoliduar si zonë popullore banimi. Ajo karakterizohet nga rrjete komunitare afatgjata, prani e konsiderueshme e banorëve të moshuar dhe larmi sociale në rritje për shkak të migracionit. Sot, ajo mund të interpretohet si një lagje urbane e konsoliduar, që përjeton tranzicion demografik dhe trysni të mundshme të rinovimit urban.

Ndikimi teknologjik

Arkitektura modulare e sistemeve XR dhe IA siguron shkallëzueshmëri dhe replikim në site të trashëgimisë evropiane.

9. Replikueshmëria dhe qëndrueshmëria

Testimi dhe validimi

Aktivitetet:

- Seanca të testimit të brendshëm me stafin e Bombas Gens.
- Validim i saktësisë së përafrimit hapësinor.
- Testim i përgjigjes emocionale në simulimin e strehimit.

Modeli është projektuar qëllimisht për transferueshmëri. Çdo sit trashëgimie i karakterizuar nga shtresëzim kohor—komplekse industriale, ndërtesa fetare të ripërdorura, shtresa arkeologjike urbane—mund ta adoptojë metodologjinë.

Qëndrueshmëria sigurohet përmes përditësimeve modulare të përmbajtjes, integritimit arsimor dhe marrëveshjeve të mundshme të licencimit për kornizën XR.

Feedback-u:

- Angazhim i lartë emocional me integrimin e audios hapësinore.
- Nevojë për ritëm narrativ të rregullueshëm.
- Rëndësia e intensitetit të gjithëpërfshirjes të kontrolluar nga përdoruesi.

Dokumentimi përfundimtar

- Prototip XR (version alfa).
- Modele dixhitale 3D.
- Kanavaca konceptuale As-Is/To-Be.
- Skenar dhe diagram i rrjedhës së ndërveprimit.
- Raport i vlerësimit të ndikimit.

Ndikimi i pritshëm

- Ripozicionimi i trashëgimisë industriale si aset përvojësor dhe i aktivizueshëm në aspektin njohës.
- Forcimi i bashkëpunimit universitet–institutcion kulturor.
- Kornizë e shkallëzueshme dhe e replikueshme XR/IA për trashëgiminë e siteve evropiane të shtresëzuara.
- Dialog i rritur ndërbrezor dhe angazhim komunitar në Marxalenes.
- Model për pedagogjinë gjithëpërfshirëse të trashëgimisë të bazuar në STEAM.

10. Përfundim

Piloti Kujtesë e Zgjeruar do të demonstrojë se transformimi dixhital në trashëgiminë kulturore nuk mund të reduktohet në dixhitalizimin e arkivave, zbatimin e pajisjeve gjithëpërfshirëse ose shtimin e spektaklit teknologjik mbi korniza interpretimi ekzistuese. Përkundrazi, ai kërkon një rimendim strukturor të mënyrës se si mjediset e trashëgimisë

konceptualizohen, përjetohen dhe ndërmjetësohen. Përmes bashkëpunimit midis Universitat de València dhe Bombas Gens Centre d'Arts Digitals, ky projekt propozon një zhvendosje paradigme nga interpretimi përshkrues drejt aktivizimit hapësinor-kohor.

Bombas Gens mishëron një rast veçanërisht kompleks të trashëgimisë së shtresëzuar: prodhimi industrial, strehimi në kohë lufte, zbulimi arkeologjik, rehabilitimi arkitekturor dhe arti bashkëkohor dixhital bashkëekzistojnë brenda të njëjtit mjedis fizik. Megjithatë, përpara këtij piloti, këto shtresa funksiononin kryesisht si narrativa paralele. Korniza Kujtesë e Zgjeruar i rikonceptualizon ato si shtresa kohore të ndërvarura, të cilat mund të aktivizohen, navigohen dhe përjetohen përmes llogaritjes hapësinore XR dhe rrëfimit të historive të ndërmjetësuar nga IA. Në këtë mënyrë, ajo e transformon rolin e vizitorit nga vëzhgues pasiv në navigues aktiv kohor.

Kontributi më domethënës i projektit qëndron në integrimin e tij sistematik të tri dimensioneve: gjithëpërfshirjes hapësinore, inteligjencës narrative adaptive dhe angazhimit bashkëpunues. Shtresëzimi XR e ankron rindërtimin historik te autenticiteti arkitekturor, duke siguruar që shtimi dixhital ta përforcojë, dhe jo ta zëvendësojë, trashëgiminë materiale. Motori narrativ i IA-së prezanton fleksibilitet interpretues, duke lejuar që e njëjta hapësirë fizike të komunikojë në thellësi të ndryshme në varësi të profilit të audiencës, sfondit kulturor dhe modeleve të ndërveprimit. Ndërkohë, gamifikimi bashkëpunues strukturon kureshtjen dhe zbulimin e përbashkët pa e banalizuar kompleksitetin historik.

Përtej zbatimit të tij lokal, piloti vendos një model evropian të transferueshëm. Shumë site kulturore në Evropë karakterizohen nga shtresëzim kohor—komplekse post-industriale, ndërtesa fetare të ripërdorura, shtresa arkeologjike urbane dhe hapësira trashëgimie me ripërdorim adaptiv. Arkitektura metodologjike dhe teknike e zhvilluar në këtë projekt ofron një kornizë të replikueshme, të aftë të përshtatet në kontekste të ndryshme, duke ruajtur autenticitetin specifik të sitit.

Po aq i rëndësishëm është dimension i arsimit dhe shoqëror i pilotit. Duke integruar interpretimin gjithëpërfshirës të trashëgimisë brenda një partneriteti universitet—institucion kulturor, projekti krijon një laborator të gjallë për të nxënëti ndërdisiplinor, kërkimin në shkencat humane dixhitale dhe pedagogjinë e bazuar në STEAM. Ai forcon lidhjen midis prodhimit të njohurive akademike dhe përvojës kulturore publike, duke nxitur një model ku kërkimi dhe angazhimi komunitar zhvillohen njëkohësisht.

Nga pikëpamja teknologjike, arkitektura modulare siguron shkallëzueshmëri, qëndrueshmëri dhe qeverisje etike. Duke strukturuar përmbajtjen historike përmes një grafi semantik të njohurive dhe duke ruajtur ndërmjetësim transparent të IA-së, sistemi balancon inovacionin me përgjegjësinë kuratoriale. Qasja respekton saktësinë historike, duke pranuar njëkohësisht mundësitë interpretuese që janë të qenësishme në mediat gjithëpërfshirëse.

Në fund, Kujtesë e Zgjeruar do të demonstrojë se inovacioni kulturor dixhital është më efektiv kur funksionon jo si spektakël, por si ndërmjetësim strukturor. Ai nuk përpiqet të zëvendësojë sitin fizik; përkundrazi, zbulon kompleksitetin kohor të fshehur që tashmë është i ngulitur brenda tij. Duke vepruar kështu, ai përafrohet me objektivat e politikave kulturore evropiane që lidhen me tranzicionin dixhital, aksesin gjithëpërfshirës, valorizimin e trashëgimisë dhe bashkëpunimin ndërsektorial.

Prandaj, bashkëpunimi midis Universitat de València dhe Bombas Gens qëndron si proof-of-concept për një brez të ri modelesh të interpretimit të trashëgimisë—modele në të cilat hapësira bëhet ndërfaqe kohore, narrativa bëhet inteligjencë adaptive dhe vizitorët bëhen bashkë-ndërtues të kujtesës.

5.6.9. Rasti 7 – Villa Fragonard, një aplikacion i gamifikuar për vizita të pavarura: Mystery at the Fragonard villa

Faza 1 – Identifikimi i asetit kulturor

Prona që ishte objekt i projektit është Villa Fragonard në Grasse (Francë). Ndërtesa strehon Jean-Honoré-Fragonard Museum, i cili mban etiketën Musée de France që nga viti 2002. Ajo menaxhohet nga muzetë e Grasse.



Nga remi.mahel — remi.mahel, Domaine public, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1849428>

Faza 2 – Analiza e Situatës Aktuale

Aplikacioni u projektua për të kompensuar mungesën e ndërmjetësuesve të përhershëm në Villa Fragonard, e cila është e hapur për vizita të pavarura. Ai nuk synonte të ishte një udhërrëfyes i thjeshtë, por të ofronte elemente angazhuese gameplay-i (mekanika loje), pa penguar pamjen e veprave dhe objekteve të ekspozuara, si dhe të ofronte vlerë të shtuar duke përfshirë elemente që nuk janë të pranishme në vizitën reale, por që lidhen me muzeun Villa Fragonard.

Aplikacioni synonte të përmirësonte koleksionin e përhershëm dhe veprat në depo, si edhe shkallaren me referencat e saj të shumta ndaj lozhave masonike.

Faza 3 – Vizioni për të Ardhen dhe Hartëzimi i Mundësive

Zhvillimi i aplikacionit ishte pjesë e një politike bashkiake për përdorimin eksplorues të teknologjisë dixhitale për promovimin e trashëgimisë muzeale dhe arkitekturore të saj (ende në vijim në vitin 2026), e iniciuar në bashkëpunim me programin master MAJIC (Management in Video Games, Image, and Creativity) në University of Côte d'Azur. Ekranin e telefonit u mundësonte gjithashtu vizitorëve të lidheshin me veprat dhe objektet e ekspozuara. Aplikacioni u projektua edhe për përdorim familjar.

Faza 4 – Stimulimi Krijues (Coaching Artistik)

3 Cs: kamera e zgjedhur ishte “objektive”, duke ofruar një perspektivë të ngjashme me atë muzeale mbi veprat e artit të përdorura në aplikacion. Kontrollat u mbajtën në minimum për të ulur kurbën e të nxënës, duke iu afruar shumë përdorimit të zakonshëm. Personazhi qendror i lojës është piktori Jean-Honoré Fragonard. Çdo nivel paraqet anëtarë të familjes së tij, të cilët ishin figura të rëndësishme në skenën artistike franceze të kohës së tyre.

Drejtimi artistik lidhej vetëm me ndërfaqen e përdoruesit (UI); të gjitha elementet e integruara vinin nga imazhe të veprave ose objekteve që i përkisnin muzeut dhe që ishin dixhitalizuar më parë.

Narrativa e zgjedhur ishte e skenarizuar. Ajo ishte një hetim me disa hapa, ku lojtari duhej ta ndihmonte artistin të gjente çelësat e studios së tij, të humbur diku në vilë. Ajo u formulua si vijon: “Fragonard ka humbur kodin e hyrjes në studion e tij të vizatimit vetëm pak orë përpara dorëzimit të pikturës së tij! Ndihej të rikuperojë pjesët e ndryshme të kodit duke zgjidhur enigma të ndryshme me ndihmën e anëtarëve të ndryshëm të familjes së tij.” Narrativa nxiste një lidhje me personazhet (një formë angazhimi) dhe mundësonte eksplorimin e ngjarjeve në jetën e Fragonard-it që ishin pak të njohura për publikun e gjerë (dhe që nuk përfshiheshin në turin real).

Loja nuk shoqërohej me tingull, pasi ofrohej vetëm në telefonat e vizitorëve, të cilët nuk ishin domosdoshmërisht të pajisur me kufje.

Faza 5 – Koncepti i zgjidhjes dixhitale/të gamifikuar

Mekanika e lojës e zgjedhur ishte ajo e një enigme, domethënë elemente që duhej të rindërtoheshin përmes deduksionit ose manipulimit në ekran për të kaluar një nivel, çdo herë të lidhura me vëzhgimin e një veprë arti në muze.

Cikli i gameplay-it ishte ai i një hetimi: mister–vëzhgim–deduksion–zgjidhje. Kjo seri veprimesh e angazhon lojtarin në një progresion që e shtyn deri në fund të narrativës, për të zgjidhur misterin përfundimtar dhe për të zhbllokuar një shpërblim: një video 360° të shkallares me shpjegime mbi simbolet masonike. Struktura ishte si vijon:

Qëllimi i mekanikave dhe ciklit të lojës ishte t'i nxiste lojtarët të eksploronin muzeun, duke zbuluar dhe vëzhguar veprat e artit në detaje, ndërkohë që u lejonte gjithashtu të manipulonin pjesët përmes aplikacionit. Pasi të zgjidhen të gjitha enigmat, lojtari merr një sekuençë simbolesh që duhet t'i riorganizojë për të zhbllokuar Studion e Fragonard-it. Rendi i simboleve përcaktohet nga shfaqja e tyre në shkallare. Me Studion e Fragonard-it të zhbllokuar, lojtari mund të aksesojë vepra të dixhitalizuara nga depot e muzeut, të cilat nuk janë të pranishme në vizitën reale të muzeut (gravura, vizatime, etj.).

Zgjedhja teknologjike ishte ajo e një aplikacioni telefoni, që shkarkohej në hyrje të muzeut (linku i njoftuar përmes një kodi QR).

Faza 6 – Prototipizimi Dixhital

Pas një vizite në sit nga ekipi i zhvillimit, u krijua një skenar në letër i udhëtimit të përdoruesit, për ta përafruar hetimin e propozuar me një përvojë ideale vizitori, bazuar në ekspertizën e ndërmjetësuesve. Fazat dhe mekanikat e lojës u vendosën përgjatë këtij shtegu hapësinor, sipas rendit në të cilin objektet dhe veprat e artit zbulohen (7 pika interesi të identifikuar).

Një *version wireframe* (planimetria e ekranit, shiritat e navigimit, komponentët UX (Përvoja e Përdoruesit) dhe UI (Ndërfaqja e Përdoruesit)) u testua në vilë dhe u validua nga ekipi i ndërmjetësimit të muzeut. Gjatë turit, ekipi përzgjodhi gjithashtu veprat dhe objektet më të spikatura që do të integroheshin në lojë si binjakë dixhitalë.

Faza 7 – Testimi dhe validimi

Faza e parë e testimit përfshiu stafin e muzeut (ndërmjetësuesit), të cilët validuan përmbajtjen dhe ndërfaqet. Faza e dytë u zhvillua me vizitorë të grupmohave të ndryshme për të validuar përvojën e përdoruesit (UX) dhe, mbi të gjitha, për të vlerësuar nëse lojtarët e kuptonin qartë objektivin e lojës dhe ishin të angazhuar për ta përfunduar atë. Pas testeve, vlera e shtuar që doli në pah ishte një vizitë pak më e gjatë (rreth 35 minuta krahasuar me 20 minuta pa aplikacionin) dhe, më e rëndësishmja, zbulimi i shkallares dhe i simboleve të saj masonike. Në fakt, duke qenë se ajo është një vepër e pikturuar, rregulloret e muzeut ndalonin përfshirjen e çdo etikete. Zgjidhja e binjakut dixhital e tejkaloi këtë pengesë dhe u ofroi lojtarëve shpjegime që nuk janë të disponueshme gjatë një vizite reale.

Faza 8 – Portofoli dhe dokumentimi përfundimtar

Ekipi i prodhimit dorëzoi aplikacionin, kodin burimor dhe asetet në Unity, si edhe dokumentin e dizajnit të lojës (GDD), i cili u modifikua gjatë gjithë iteracioneve të projektit deri në versionin e tij përfundimtar. “Kiti i ndërmjetësimit” ekzistonte më parë, por nuk u përfshi si produkt për dorëzim.

<https://www.museesdegrasse.com/en/presentation-villa>

5.6.10. Rasti 8 – Rrëfimi Dixhital i Historive për Mbrojtjen e Trashëgimisë Kulturore në Durrës, Shqipëri - SCiDEV

1. Përshkrim i shkurtër

Ky rast studimor paraqet se si rrëfimi dixhital i historive mund të mbështesë mbrojtjen, dokumentimin dhe ndërgjegjësimin publik për trashëgiminë arkeologjike në rrezik në Durrës, Shqipëri. Studimi i rastit eksploron se si teknologjitë dixhitale: narrativa interaktive, interpretimi i ndërmjetësuar nga IA, angazhimi i gamifikuar dhe rindërtimi dixhital i siteve të shkatërruara, mund të forcojnë punën e gazetarëve dhe gazetarëve investigativë që raportojnë mbi trashëgiminë kulturore dhe të mobilizojnë ndërgjegjësimin qytetar kundër fshirjes së vazhdueshme të një prej qyteteve më të vjetra të Evropës.

Ky rast studimor është zhvilluar nga SCiDEV (Science and Innovation for Development Centre) në bashkëpunim me Amfora.al, media e vetme në Shqipëri e dedikuar raportimit mbi arkeologjinë dhe trashëgiminë kulturore. Studimi i rastit eksploron krijimin e një platforme të rrëfimit dixhital të historive, koncepti i së cilës mbështetet në arkivin investigativ dhe përmbajtjen multimediale të Amfora-s, duke e kombinuar atë me rindërtimin dixhital të trashëgimisë së fshirë, rrëfimin hapësinor të historive dhe avokimin kulturor të ndërmjetësuar nga IA, për të transformuar mënyrën se si qytetarët, vizitorët dhe politikëbërësit kuptojnë çfarë ka humbur Durrësi, çfarë mbetet në rrezik dhe çfarë mund të mbrohet ende.

2. Qyteti i Durrësit dhe Trashëgimia e tij e Rrezikuar

Durrësi (Epidamnos i lashtë, më vonë Dyrrachium) është qyteti i dytë më i madh i Shqipërisë dhe një nga qytetet më të vjetra me banim të pandërprerë në Evropë; ai shërbeu si skaji perëndimor i Via Egnatia, rruga ushtarake dhe tregtare romake që lidhte Adriatikun me Kostandinopojën (Hammond, 1967). Amfiteatri i tij i shekullit II pas Krishtit, më i madhi në Ballkan, është përfshirë në Listën Provizore të Trashëgimisë Botërore të UNESCO-s (UNESCO, n.d.). Muzeu Arkeologjik i qytetit ruan mbi 3,200 artefakte, dhe zonat arkeologjike A dhe B, që përmbajnë Forumin Bizantin, Termat Romake, Kullën Veneciane dhe muret e lashta të qytetit, janë objekt i një Plani të Integruar Menaxhimi të zhvilluar nga Albanian-American Development Foundation (AADF), në partneritet me Ministrinë e Kulturës dhe Bashkinë e Durrësit pas tërmetit të nëntorit 2019 (AADF, 2024).

Megjithatë, Durrësi është gjithashtu një qytet ku trashëgimia po fshihet në mënyrë sistematike (Amfora, 2026). Europa Nostra e përfshiu Amfiteatrin ndër sitet më të rrezikuara të Evropës në vitin 2013, duke përmendur mangësitë strukturore, degradimin e mozaikëve dhe zaptimin nga banesa moderne të ndërtuara mbi pjesë të arenës (Europa Nostra, 2013). Europa Nostra përfshiu në listën e ngushtë të nominimeve për monumentet më të rrezikuara të Evropës në edicionin 2024 të programit “7 Most Endangered” sitin arkeologjik të Muret e Portës, ku 78 metra të një muri mbrojtës romak prej 140 metrash u shkatërruan nga makineri ndërtimi të portit, në të njëjtin program, bazuar drejtpërdrejt në raportimin e Amfora-s (Europa Nostra, 2024). Siç ka vërejtur Wilkes, arkeologjia e Durrësit është e pandashme nga trysnitë e zhvillimit urban (Wilkes, 1992), një tension që është intensifikuar vetëm në periudhën pas-komuniste dhe që përcakton sfidën qendrore që trajton ky rast studimor.

3. Amfora.al: Gazetari Investigative për Mbrojtjen e Trashëgimisë

Amfora.al është një media e pavarur online, e themeluar në vitin 2017 në Durrës nga gazetari Geri Emiri, e lindur gjatë polemikave mbi sheshin Veliera, kur objekte arkeologjike u zbuluan dhe u dëmtuan gjatë ndërtimit në Zonën A të mbrojtur (Amfora, 2023). Ajo është platforma e vetme në Shqipëri e dedikuar raportimit investigativ mbi shkatërrimin e trashëgimisë arkeologjike, e kombinuar me promovim kulturor përmes serisë video “Culture in 1 Minute” (20+ episode) dhe podkasteve “Voice of Culture” (15+ episode) në shqip dhe anglisht (Journalift, 2022).

Amfora ka marrë dy herë Çmimin e BE-së për Gazetari Investigative: çmimin e tretë në vitin 2024 për ekspozimin e keqpërdorimit të fondeve IPARD II në Shqipëri dhe Maqedoninë e Veriut, dhe çmimin e parë në vitin 2025 për investigimin mbi shkatërrimin e Parkut Kombëtar të Butrintit (Amfora, 2025). Amfora kontribuoi gjithashtu drejtpërdrejt me provat që çuan në nominimin e sitit Muret e Portës nga Europa Nostra në vitin 2024. Ky kombinim i gazetarisë së trashëgimisë, prodhimit të përmbajtjes dixhitale dhe avokimit qytetar e bën Amfora-n një partnere me relevancë të veçantë për të eksploruar se si teknologjitë e rrëfimit dixhital të historive mund të amplifikojnë ndikimin e gazetarisë investigative në shërbim të mbrojtjes së trashëgimisë kulturore.

4. Identifikimi i Asetit Kulturor: Çfarë është Fshirë dhe Çfarë Mbetet

Si të fshihet historia: raste të dokumentuara të shkatërrimit të trashëgimisë në Durrës:

- **Sheshi Veliera (2016–sot):** Ndërtimi i një sheshi publik me vlerë mbi 9 milionë euro në Zonën Arkeologjike A të mbrojtur, pranë Kullës Veneciane, nxori në dritë mure helenike, struktura të periudhës osmane, një top dhe gurë të gdhendur. Në korrik 2017, kompania e ndërtimit Everest sh.p.k. shkatërroi pjesërisht një mur Monument Kulture të Kategorisë I, të lidhur me Kullën Veneciane (Amfora, 2018). Pavarësisht urdhrave të pezullimit nga gjykata dhe 13 seancave, projekti vijoi dhe objektet arkeologjike u mbuluan me beton (Citizens.al, 2024). Parlamenti Shqiptar zhvilloi seanca dëgjimore pas zbulimit të segmenteve të Dyrrachium-it të lashtë gjatë punimeve (Tirana Times, 2017). Arkeologët argumentuan se ndërtimi i Velierës duhej të ishte zhvendosur ligjërisht.

- **Bulevardi Dyrrah (2020–2021):** Gjatë rindërtimit pas tërmetit të një ndërtese banimi gjashtëkatëshe në një zonë arkeologjike të Klasit A, punëtorët përdorën çekiç pneumatik mbi një mur 2,000-vjeçar. Arkeologia Brikena Shkodra identifikoi harqe, mure dhe struktura të periudhës romake, për të cilat ekspertët druhen se mund të kenë qenë një pallat perandorak ose ndërtesë fetare e shekullit VI. Nuk u krye monitorim arkeologjik pavarësisht kërkesave ligjore, dhe Instituti i Arkeologjisë konfirmoi se nuk ishte kontraktuar nga Fondi Shqiptar i Zhvillimit, siç kërkohej nga ligji (Emiri, 2021). Në vitin 2004, jo larg të njëjtit sit, arkeologët zbuluan një skulpturë të Gaea-s, perëndeshës së Tokës.
- **Muret e Portës/Porto Romano (2020–2024):** Ndërtimi i portit nga kompania “MBM Port” shkatërroi me makineri të rënda 78 metra të një muri mbrojtës perëndimor romak prej 140 metrash. Sipas kërkimit të arkeologut Apollon Baçe, të raportuar nga Amfora në dhjetor 2023, kulla dhe muri lindor i mbetur prej 62 metrash janë shumë të rrezikuar nga punimet në vijim.
- **Mozaikët e humbur në të gjithë Durrësin:** Zhvillimi i pakontrolluar pas vitit 1990 ka nxjerrë në dritë dhe më pas ka varrosur sërish mozaikë të shumtë antikë (Amfora, 2023) në themele ndërtesash dhe parkingje. Mozaiku “Meander” (i zbuluar në vitin 2008) mbetet në një garazh parkimi me izolim të dobët, i përmbytur për disa muaj në vit. “Mozaiku i Orfeut” ka qenë pjesërisht i dukshëm në një kuzhinë private që nga fillimi i viteve 1990, por nuk mund të gërmohet sepse kompensimi për pronarët e banesës nuk është zgjidhur kurrë. Mozaiku i famshëm “Bukuroshja e Durrësit” u transferua në Tiranë në vitin 1982 nën regjimin komunist dhe nuk është kthyer kurrë (Kabashi, 2022).
- **Rrënojat e kompanisë së ujësjes së Durrësit (2020):** Gjatë riparimeve të tubacioneve pranë Prefekturës së Durrësit, u zbuluan rrënoja nga periudha e Antikitetit të Vonë (shekulli V pas Krishtit), potencialisht që datojnë në parahistorinë e qytetit, të cilat më pas u mbuluan me mbetje ndërtimi pavarësisht urdhrave të Këshillit Kombëtar për t’i ruajtur in situ (Amfora, 2023).

Çfarë mbetet në rrezik:

- Amfiteatri: I gërmuar vetëm rreth 50%; banesa moderne të ndërtuara drejtpërdrejt mbi pjesë të arenës; mangësi strukturore; mozaikë dhe afreske në degradim në kapelën bizantine.
- Zona Arkeologjike A (Rruga Tregtare/Commercial Road): Shtresa nëntokësore nga Epidamnos deri në periudhën osmane ndodhen nën ndërtesa të banuara, pa status ansambli të mbrojtur (Citizens.al, 2021).
- Trashëgimia e pazbuluar: Arkeologët besojnë se shumë më tepër mozaikë dhe struktura (Nushi, 2023) mbeten nën rrugët e Durrësit sesa janë gjetur deri tani; çdo projekt i ri ndërtimi është një sit potencial si zbulimi, ashtu edhe shkatërrimi.

Trashëgimi jomateriale në rrezik:

- Njohuritë e zotëruara nga arkeologë në moshë të thyer (Vangjel Toçi, Fatos Tartari, Moikom Zeqo), të cilët kanë gërmuar personalisht site tashmë të shkatërruara ose të paaksesueshme.
- Arkivi investigativ në rritje, por i brishtë, i Amfora-s, dokumentimi i vetëm sistematik i rasteve të shkatërrimit të trashëgimisë në qytet.
- Kujtesa qytetare e asaj që ekzistonte përpara se ndërtimi ta fshinte.

5. Problemi As-Is

- **Fshirja e trashëgimisë si gjendje sistematike:** Shkatërrimi i trashëgimisë arkeologjike në Durrës nuk është aksidental; ai rezulton nga dështimi sistematik për të zbatuar ligjet e mbrojtjes së trashëgimisë, mungesa e monitorimit arkeologjik gjatë ndërtimit dhe prioritarizimi i interesave të ndërtimit dhe financiare mbi pasurinë

kulturore. Siç është dokumentuar nga Amfora dhe BIRN, projektet e rindërtimit në zonat arkeologjike të Klasit A kanë vijuar pa monitorimin e detyrueshëm ligjor, dhe institucionet kanë përmendur mungesën e kontratave si arsye për mosveprim, edhe kur muret antike po shembeshin. Literatura akademike konfirmon se ruajtja e trashëgimisë kulturore në Durrës mbetet një sfidë si për institucionet lokale, ashtu edhe për ato qendrore, me procedura ligjore që zbatohen në mënyrë të pamjaftueshme në praktikë (Qejvani, 2024).

- **Nuk ka regjistër dixhital të asaj që është shkatërruar:** Pasi një sit mbulohet me beton ose shembet, prova fizike humbet përgjithmonë. Aktualisht nuk ka rindërtim dixhital, dokumentim 3D ose regjistër vizual të aksesueshëm publikisht për trashëgiminë që është fshirë. Dokumentimi i vetëm ekziston në raporte të shpërndara arkeologjike, artikuj të Amfora-s dhe kujtimet personale të arkeologëve. Kjo mungesë do të thotë se shkalla dhe rëndësia e asaj që është humbur janë të padukshme për shumicën e qytetarëve dhe vizitorëve.
- **Gazetarisë investigative i mungojnë mjetet dixhitale për ndikim:** Puna investigative e Amfora-s ka prodhuar rezultate të rëndësishme, por gjetjet e saj komunikohen përmes artikujve tradicionalë me tekst dhe fotografi. Vizualizimet interaktive, rindërtimet dixhitale të siteve të shkatërruara dhe rrëfimi i historive i ankoruar hapësinorisht mund ta amplifikojnë ndjeshëm ndikimin publik dhe fuqinë provuese të gazetarisë së trashëgimisë.
- **Narrativë e fragmentuar e trashëgimisë:** Sitet e mbijetuara (Amfiteatri, Muzeu, Forumi Bizantin) përjetohen si ndalesa të izoluara, të shkëputura nga sitet e shkatërruara që dikur i rrethonin. Vizitorët nuk kanë asnjë mënyrë për të kuptuar shkallën e asaj që është humbur ose për të parë marrëdhënien midis asaj që mbetet dhe asaj që është fshirë.
- **Ndërgjegjësim i kufizuar publik për shkallën e humbjes:** Shumica e banorëve dhe vizitorëve të Durrësit nuk janë të vetëdijshëm për sitet specifike që janë shkatërruar, rëndësinë arkeologjike të asaj që është humbur ose kërcënimet në vijim.
- **Maturi dixhitale e ulët:** Nuk ekzistojnë mjete AR, VR të avancuar, të gamifikuara ose të ndërmjetësuara nga IA në asnjë sit arkeologjik në Durrës. Arkivi i përmbajtjes së Amfora-s (video, podkaste, artikuj) funksionon si media lineare dhe jo si sistem interaktiv avokimi dhe interpretimi. Kulla Veneciane ofron një përvojë realiteti virtual (VR), që paraqet një rindërtim të sitit, megjithëse të kufizuar si në aspektin kohor, ashtu edhe në atë hapësinor. Përmbajtja mbetet relativisht e thjeshtë dhe kryesisht ofron një narrativë me akses të përgjithshëm, pa kornizë interpretuese kritike ose mundësi kuptimplota për ndërveprim të përdoruesit. Si rezultat, përvoja funksionon më shumë si një hyrje bazë vizuale sesa si një mjet gjithëpërfshirës ose analitikisht angazhues.

6. Vizioni To-Be

Në këtë seksion eksplorojmë se si përdorimi i mjeteve dhe zgjidhjeve dixhitale mund t'i japë jetë një platforme të rrëfimit dixhital të historive.

Një platformë interaktive, e bazuar në web, e rrëfimit dixhital të historive, “**Shtresat e Dyrrachiumit**”, që shërben për një qëllim të dyfishtë: (i) interpretim të trashëgimisë për vizitorët dhe (ii) avokim për mbrojtjen e trashëgimisë për qytetarët, gazetarët dhe politikëbërësit. Platforma bën të dukshme atë që është fshirë, atë që mbetet në rrezik dhe atë që mund të mbrohet ende.

6.1 Inovacioni kryesor: rindërtimi dixhital i trashëgimisë së fshirë

Veçoria më dalluese e platformës është rindërtimi dixhital i siteve arkeologjike të shkatërruara. Duke përdorur prova nga raportet arkeologjike, dokumentimi investigativ i Amfora-s, fotografitë arkivore dhe dëshmitë e ekspertëve, platforma krijon rindërtime 3D të navigueshme dhe mbivendosje vizuale që tregojnë çfarë ekzistonte në vendndodhje specifike përpara se ndërtimi ta fshinte atë. Në sheshin Veliera, përdoruesit shohin muret helenike dhe strukturat

osmane që u mbuluan me beton. Në Bulevardin Dyrrah, ata shohin harqet romake që u shkatërruan me çekiç pneumatik. Te Muret e Portës, ata shohin 78 metrat e murit romak që dikur qëndronte aty. Këto rindërtime dixhitale shërbejnë si interpretim kulturor dhe si dokumentim provues, duke e bërë të padukshmen të dukshme dhe të pakthyeshten pjesërisht të kthyeshtme në hapësirë dixhitale.

6.2 Shtresat kohore: nga themelimi te fshirja

Përvoja strukturohet rreth gjashtë kapitujve narrativë (ilir, koloni greke, romak, bizantin, osman, modern), të ankoruar në vendndodhje fizike. Në çdo vendndodhje, përdoruesit mund të “kalojnë” midis shtresave kohore, duke përfshirë një “Shtresë Ndërtimi” që tregon çfarë u gjet gjatë projekteve të fundit të ndërtimit, si u dokumentua (ose jo) dhe çfarë ndodhi me të. Kjo shtresë mbështetet drejtpërdrejt në raportimin investigativ të Amfora-s.

6.3 Shoqëruesi “Arkeolog Dixhital” i ndërmjetësuar nga IA

Një udhërrëfyes bisedor adaptiv, i ndërtuar mbi një korpus të kuruar nga arkivi i Amfora-s, dokumentimi muzeal dhe intervistat me ekspertë, i aftë t’u përgjigjet pyetjeve si për trashëgiminë ekzistuese, ashtu edhe për atë të shkatërruar, me transparencë burimesh.

6.4 Shtresa investigative “Trashëgimia në Rrezik”

Segmente dokumentare interaktive që mbështeten në raportimin e Amfora-s, duke paraqitur çdo rast të dokumentuar shkatërrimi me prova, afate kohore, aktorë përgjegjës dhe kontekst ligjor: transformimi i artikujve statikë në mjete interaktive avokimi, të ankoruara hapësinorisht.

6.5 Zbulim i gamifikuar dhe angazhim qytetar

Përdoruesit mbledhin “fragmente kujtese” në site të trashëgimisë si të mbijetuar, ashtu edhe të shkatërruar, duke përfunduar sfida interpretuese dhe investigative. Përvoja kulmon me një “Zotim për Mbrojtjen e Trashëgimisë” dhe i lidh përdoruesit me iniciativa aktive qytetare.

7. Stimulimi Krijues (Coaching-u i Bazuar në Art)

Mjetet e zbatuara:

- **Hartëzimi i Shtresave Kohore:** Harta vizuale të shtresave arkeologjike të qytetit, duke përfshirë një “shtresë shkatërrim/ndërtim” të dedikuar që dokumenton çfarë u fshi dhe kur. Hartëzimi i intensitetit emocional zbulon se momentet narrative më të fuqishme nuk janë në të kaluarën e lashtë, por në shkatërrimin e fundit, tranzicionin nga zbulimi te shembja.
- **Analiza e Biografisë së Objektit:** Artefaktet analizohen jo vetëm për rëndësinë e tyre antike, por edhe për fatin e tyre modern: mozaiku Meander që përmytet në një garazh parkimi, mozaiku i Orfeut i bllokua në një kuzhinë, miniaturat e Venusit të zhvendosura në Tiranë. Çdo biografi objekti bëhet një mikro-narrativë zbulimi, neglizhence dhe humbjeje.
- **Eksplorimi Hapësinor i Trupëzuar:** Udhëzues fizik të siteve ku trashëgimia është fshirë: të qëndrosh në sheshin Veliera mbi muret helenike të varrosura, të ecësh në Bulevardin Dyrrah pranë vendit të strukturave romake të shkatërruara. Dokumentimi i mungesës: çfarë sheh vizitori (beton, kalldrëm, ndërtesa) kundrejt asaj që arkeologu e di se ndodhet poshtë ose se është shkatërruar.

● **Hartëzimi i Metaforave:** Metafora dominuese zhvendoset nga “qyteti si palimpsest” te “qyteti si skenë krimi”, një vend ku provat e vlerës kulturore po shkatërrohen sistematikisht dhe ku mjetet dixhitale shërbejnë si dokumentim forensik.

Një metaforë e dytë, më shpresëdhënëse: “rindërtimi dixhital si dëshmitar”, teknologjia që dëshmon për atë që u humb.

● **Fara Vizuale të Historisë:** Skica skenash të strukturuar si çifte para/pas, muri romak te Muret e Portës para dhe pas makinerive; pamja nga Bulevardi Dyrrah me dhe pa strukturat perandorake të varrosura; siti i Velierës me muret helenike të dukshme kundrejt mbulimit me beton.

Rezultatet:

- Moodboard që lidh sitet e shkatërrimit, provat arkivore dhe mundësitë e rindërtimit dixhital
- Hartë kohore shkatërrimi/ndërtimi e Durrësit
- Tabela narrative vizuale para/pas për 5 site kyçe shkatërrimi
- Zhvillim i personazheve për persona narrative, duke përfshirë një figurë gazetari investigativ bashkëkohor
- Skenar për platformën interaktive me “shtresën e ndërtimit” të integruar

8. Koncepti i Zgjidhjes Dixhitale/të Gamifikuar

Koncepti: “Shtresat e Dyrachiumit”: një platformë interaktive e rrëfimit të historive e bazuar në web, që kombinon interpretimin e trashëgimisë me avokimin për mbrojtjen e trashëgimisë, e aksesueshme në çdo pajisje celulare. Platforma është projektuar për të shërbyer si përvojë kulturore për vizitorët dhe si mjet dixhital avokimi për gazetarët, arkeologët dhe shoqërinë civile.

Elementet kryesore:

- **Gjashtë kapituj narrativë + “Shtresa e Ndërtimit”:** Periudhat historike (nga ilire deri te moderne) plotësohen nga një shtresë e shtatë, transversale, që tregon çfarë u zbulua dhe u shkatërrua gjatë ndërtimit të fundit. Në çdo sit, përdoruesit mund të kalojnë te Shtresa e Ndërtimit për të parë rindërtime dixhitale të asaj që ekzistonte përpara fshirjes, të shoqëruara nga dokumentimi investigativ i Amfora-s. Dizajni mund të ndjekë një gamë vizuale kohezive, duke lejuar përfaqësimin e periudhave të ndryshme historike, si edhe të figurave më të spikatura të lidhura me qytetin, si Perandori Anastasius I dhe John Koukouzelis. Përmes kësaj qasjeje, identiteti vizual mund të pasqyrojë si thellësinë historike, ashtu edhe pasurinë kulturore të qytetit.
- **Rindërtimi dixhital i siteve të shkatërruara:** Duke përdorur raporte arkeologjike, fotografi dhe përshkrime ekspertësh, platforma paraqet rindërtime vizuale/3D të mureve helenike të Velierës, strukturave romake të Bulevardit Dyrrah, murit mbrojtës të Muret e Portës dhe mozaikëve të humbur, duke e bërë trashëgiminë e padukshme të dukshme në hapësirë dixhitale.
- **Hartë interaktive e Durrësit,** me pika trashëgimie të shënuara si “të mbijetuara”, “në rrezik” dhe “të fshira”, secila me narrativën e vet, bazën e provave dhe rindërtimin dixhital aty ku është e zbatueshme.
- **Shoqëruesi “Arkeolog Dixhital” i ndërmjetësuar nga IA:** Udhërrëfyes bisedor adaptiv që u përgjigjet pyetjeve si për trashëgiminë ekzistuese, ashtu edhe për atë të shkatërruar, me transparencë burimesh që lidh çdo pohim me arkivin e Amfora-s, raportet arkeologjike ose dëshmitë e ekspertëve.
- **Shtresa investigative “Trashëgimia në Rrezik”:** Çdo rast i dokumentuar shkatërrimi paraqitet si afat kohor interaktiv me prova, kontekst ligjor, aktorë përgjegjës dhe rezultat, duke i transformuar artikujt e Amfora-s në narrativa investigative të navigueshme dhe të ankoruara hapësinorisht.

- **Mekanika të zbulimit të gamifikuar:** Përdoruesit mbledhin “fragmente kujtese” si në site të mbijetuara, ashtu edhe në site të fshira, duke përfunduar sfida interpretuese që përfshijnë identifikimin e asaj që u humb, përputhjen e imazheve arkivore me vendndodhjet aktuale dhe gjurmimin e zinxhirit të vendimeve që çuan në shkatërrim.
- **Integrimi i përmbajtjes ekzistuese të Amfora-s:** Videot “Culture in 1 Minute”, podkastet “Voice of Culture” dhe artikujt investigativë të integruar si burime të kontekstualizuara, duke i dhënë arkivit të Amfora-s një jetë të dytë si mjet interaktiv për mbrojtjen e trashëgimisë.
- **Dimensioni i toolkit-it të gazetarit:** Platforma funksionon gjithashtu si burim për gazetarët e trashëgimisë, duke ofruar një bazë të dhënash hapësinore të rasteve të shkatërrimit, një shabllon për dokumentimin e kërcënimeve të reja dhe një ndërfaqe publike që i bën gjetjet investigative të aksesueshme dhe të ndashme me të tjerët.
- **Dygyhëshe (shqip/anglisht),** me potencial për gjuhë shtesë
- **Figura femërore** të vendosura në plan të parë në të paktën dy kapituj narrativë, duke përfshirë arkeologe bashkëkohore si Brikena Shkodra

9. Prototipizimi Dixhital

Komponentët e prototipit:

- Ndërfaqe harte interaktive (Figma/web) me markerë vendndodhjesh të klasifikuara si “të mbijetuara”, “në rrezik” dhe “të fshira”, secila e lidhur me përmbajtje narrative dhe, aty ku është e zbatueshme, me rindërtime dixhitale
- Dy kapituj narrativë plotësisht të zhvilluar: (1) Amfiteatri Romak: çfarë mbijeton, çfarë u humb kur banesat u ndërtuan mbi arenë dhe çfarë zbulon Shtresa e Ndërtimit; (2) Sheshi Veliera, historia e plotë investigative nga zbulimi, përmes betejave gjyqësore, deri te mbulimi me beton, me rindërtim dixhital të mureve helenike
- Prototip i rindërtimit dixhital: Mbivendosje vizuale që tregon murin romak të Muret e Portës para dhe pas shkatërrimit, si edhe muret helenike të Velierës para dhe pas mbulimit, duke përdorur imazhe arkeologjike dhe referenca arkitekturore të disponueshme
- Prototip bisedor me IA (Botpress/Dialogflow): rreth 30 shkëmbime të kuruara që mbulojnë si trashëgiminë e mbijetuar, ashtu edhe atë të fshirë, me përgjigje transparente për burimet
- Mekanikë zbulimi e gamifikuar (Genially ose Twine): prototip i mbledhjes së “fragmenteve të kujtesës”, duke përfshirë sfida të bazuara në site të shkatërruara
- Integrim i 3–4 videoeve “Culture in 1 Minute” të Amfora-s dhe fragmenteve të artikujve investigativë brenda rrjedhës narrative
- Shtresë audio: kolonë zanore ambientale që kontraston atmosferat antike me tinguj ndërtimi

Mjetet e propozuara:

- Figma (prototip ndërfaqeje dhe harte)
- Twine (strukturë narrative me degëzime)
- Botpress (shoqërues bisedor me IA)
- Genially (ndërveprime të gamifikuara)
- Canva (asete vizuale, mbivendosje para/pas)
- Soundraw/Audacity (kolonë zanore)
- Google My Maps (shteg i bazuar në vendndodhje)
- Blender/SketchUp (vizualizime bazë të rindërtimit 3D)

10. Modulet CUL.T të Përdorura

- **Teknologjitë Dixhitale për Trashëgiminë Kulturore** → Dokumentim dixhital i trashëgimisë në rrezik dhe i trashëgimisë që është shkatërruar; kornizë etike për përfaqësimin e humbjes dhe mungesës; roli i mjeteve dixhitale në avokimin për mbrojtjen e trashëgimisë, dhe jo vetëm në interpretim
- **Web 3D dhe Komunikimi Gjithëpërfshirës** → Parime të rrëfimit hapësinor të historive të zbatuara si për sitet e mbijetuara, ashtu edhe për ato të fshira; rindërtimi dixhital si formë e komunikimit gjithëpërfshirës të trashëgimisë; dizajni i udhëtimit të përdoruesit nëpër një peizazh pranë dhe mungese
- **Inteligjenca Artificiale për Inovacionin e Trashëgimisë Dixhitale** → Dizajn i shoqëruesit me IA për avokimin e trashëgimisë: përgjigje ndaj pyetjeve për site të shkatërruara me transparencë burimesh; inxhinierim prompt-esh duke përdorur arkivat e gazetarisë investigative; reflektim kritik mbi rolin e IA-së në llogaridhënien kulturore
- **Dizajni dhe Zhvillimi i Videolojërave për Trashëgiminë Kulturore** → Gamifikimi si avokim: dizajni i sfidave që angazhojnë përdoruesit me prova të shkatërrimit, jo vetëm me kremtimin e trashëgimisë; mekanika të “fragmenteve të kujtesës” që e bëjnë humbjen të prekshme dhe gjetjet investigative interaktive
- **Përfshirja e Vajzave në Teknologji** → Vendosja në plan të parë e arkeologeve femra (Brikena Shkodra dhe të tjera) si zëra narrativë qendrorë; dizajn gjithëpërfshirës që siguron aksesueshmëri për audiencë të ndryshme, duke përfshirë grupet shkollë; vëmendje ndaj historive të kujt mbi trashëgiminë dhe humbjen rrëfeshen

11. Testimi dhe Validimi

Aktivitete:

- Validim me ekipin editorial të Amfora-s: saktësia e përmbajtjes investigative, përafrimi me standardet editoriale, efektiviteti si mjet avokimi
- Testim i konceptit me vizitorë në Amfiteatër dhe në sheshin Veliera: nëse “Shtresa e Ndërtimit” dhe rindërtimet dixhitale ndryshojnë të kuptuarit e asaj që është humbur
- Feedback nga arkeologë lokalë (duke përfshirë ata që kanë gërmuar personalisht site tashmë të shkatërruara): saktësia e rindërtimeve, plotësia e provave, përshtatshmëria e përfaqësimit
- Rishikim me organizata të shoqërisë civile për mbrojtjen e trashëgimisë: potenciali si mjet avokimi dhe ndërgjegjësimi
- Testim me edukatorë të arsimit të mesëm: vlera arsimore, përshtatshmëria për moshën dhe potenciali për integrim në kurrikulat e edukimit për trashëgiminë dhe qytetarinë
- Vlerësim i dobisë së platformës për gazetarët: nëse formati hapësinor dhe interaktiv rrit shtrirjen dhe ndikimin e gjetjeve investigative krahasuar me formatin tradicional të artikullit

12. Dokumentimi Përfundimtar

- Kanavaca e Analizës As-Is/To-Be
- Fleta e Asetit Kulturor (trashëgimia arkeologjike e Durrësit, e mbijetuar, në rrezik dhe e fshirë)
- Dokumenti i Konceptit për “Shtresat e Dyrrachiumit”
- Afati kohor shkatërrim/ndërtim i Durrësit (2016–sot)
- Dokumentimi i rindërtimit dixhital (burime, metoda, nivele saktësie)
- Skenar dhe diagram i rrjedhës së ndërveprimit
- Prototip dixhital (i aksesueshëm në web)
- Korpus dialogësh i shoqëruesit me IA dhe arkitekturë prompt-esh
- Video udhëzues që tregon prototipin

- Portofol Krijues-Teknologjik
- Sintezë reflektuese mbi ndërthurjen e rrëfimit dixhital të historive, gazetarisë investigative dhe mbrojtjes së trashëgimisë

13. Ndikimi i Pritshëm

• **Ndikimi në mbrojtjen e trashëgimisë:** Rindërtimi dixhital i siteve të shkatërruara krijon një regjistër të përhershëm dhe të aksesueshëm të asaj që u humb, duke e bërë të pamundur të pretendohet se nuk ekzistonte asgjë me vlerë. Shtresa investigative i bën rastet e shkatërrimit të dukshme, të navigueshme dhe të ndashme me të tjerët, duke rritur trysinë për llogaridhënie dhe zbatim të ligjeve të trashëgimisë.

• **Ndikimi në gazetarinë investigative:** Demonstron se si mjetet e rrëfimit dixhital të historive mund të amplifikojnë shtrirjen dhe fuqinë provuese të gazetarisë së trashëgimisë, duke i transformuar artikujt statikë në përvoja interaktive, hapësinore dhe emocionalisht angazhuese, që arrijnë audienca përtej lexuesve tradicionalë.

• **Ndikimi kulturor:** Transformon peizazhin e fragmentuar arkeologjik të Durrësit, duke përfshirë mungesat e tij, në një përvojë narrativisht koherente; aktivizon arkivin e Amfora-s si burim të strukturuar ndërmjetësimi dhe avokimi për trashëgiminë; rrit dukshmërinë për kandidaturën e Amfiteatrit në UNESCO.

• **Ndikimi arsimor:** Edukim për trashëgiminë që përfshin historinë e shkatërrimit dhe mbrojtjes, jo vetëm qytetërimet antike, duke nxitur ndërgjegjësim qytetar dhe ndjenjë përgjegjësie të brezave të rinj. Qyteti i Durrësit është gjithashtu shtëpia e Universitetit “Aleksandër Moisiu” Durrës, çka krijon potencial të fortë për lidhjen e nismave të tilla me jetën akademike. Siti dhe mjetet e tij dixhitale ose interpretuese mund të shërbejnë si burim i vlefshëm për studentët, veçanërisht për ata që specializohen në trashëgimi kulturore, arkeologji, histori dhe fusha të ngjashme. Duke i angazhuar studentët përmes kërkimit, punës në terren dhe mundësive interaktive të të nxënit, ai mund të kontribuojë si në zhvillimin akademik, ashtu edhe në promovimin e trashëgimisë lokale.

• **Ndikimi institucional dhe politik:** Ofron një bazë provash të dokumentuar dhe interaktive për avokimin e mbrojtjes së trashëgimisë, drejtuar qeverisjes vendore, Ministrisë së Kulturës dhe organeve ndërkombëtare; një model i replikueshëm për qytete të tjera shqiptare dhe të Ballkanit Perëndimor që përballen me kërcënime të ngjashme ndaj trashëgimisë.

• **Ndikimi komunitar dhe shoqëror:** Lidhje e forcuar midis qytetarëve të Durrësit dhe asaj që ndodhet nën rrugët e tyre; angazhim ndërbrezor, duke përfshirë dëshmitë e arkeologëve që kanë qenë dëshmitarë si të zbulimit, ashtu edhe të shkatërrimit; vendosje në plan të parë e profesionistëve femra të trashëgimisë.

• **Ndikimi në inovacionin dixhital:** Proof of concept për rindërtimin dixhital të trashëgimisë së fshirë si interpretim kulturor dhe dokumentim investigativ; një model për konvergjencën gazetari–teknologji në shërbim të të drejtave kulturore.

2. Deklaratë mbi IA-në Gjenerative

Ky doracak u zhvillua me mbështetjen e mjeteve të inteligjencës artificiale (si ChatGPT) për rafinimin gjuhësor, organizimin e përmbajtjes dhe përmirësimin e qartësisë. E gjithë përmbajtja është rishikuar dhe validuar nga autorët.

3. Referenca

Acción Cultural Española. (2016). Anuario AC/E de Cultura Digital 2016: Cultura inteligente. *Acción Cultural Española*.
<https://www.accioncultural.es/es/anuario-ace-cultura-digital-2016>

- Allam, Z., & Newman, P. (2018). Redefining the smart city: Culture, metabolism and governance. *Smart Cities*, 1(1), 4-25. <https://doi.org/10.3390/smartcities1010002>
- Angelidou, M., Karachaliou, E., Angelidou, T., & Stylianidis, E. (2017). Cultural heritage in smart city environments. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 42, 27-32. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLII-2-W5-27-2017>
- Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. University of California Press.
- ASESCO. (2018). *El libro blanco del coaching*. Editorial Círculo Rojo.
- Barone, T., & Eisner, E. W. (2012). *Arts based research*. Los Angeles: SAGE.
- Barsalou, L. W. (2008). Grounded cognition. *Annual Review of Psychology*, 59, 617–645. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.59.103006.093639>
- Batchelor, D., Schnabel, M. A., & Dudding, M. (2021). Smart heritage: Defining the discourse. *Heritage*, 4(2), 1005-1015. <https://doi.org/10.3390/heritage4020055>
- Bécart, A., & Ramírez Garrido, J. D. (2016). Fundamentos del coaching educativo: caracterización, aplicaciones y beneficios desde los cuatro pilares del saber. *Plumilla Educativa*, 17(1), 344–361.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Harvard University Press.
- Canclini, N. G. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Gedisa Editorial.
- Chou, L., McClintock, R., Moretti, F., y Nix, D. H. (1993). *Technology and education: New wine in new bottles: Choosing pasts and imagining educational futures*. Institute for Learning Technologies, retrieved February 2026 from: <https://lengua5.pbworks.com/f/New+Wine+in+New+Bottles.pdf>
- Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. *Design studies*, 32(6), 521-532. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2011.07.006>
- Drake, D. B. (2007). The art of thinking narratively: Implications for coaching psychology and practice. *Australian Psychologist*, 42(4), 283–294. <https://doi.org/10.1080/00050060701648159>
- Encinas-Martín, M., & Cherian, M. (2023). Gender, Education and Skills. OECD. <https://doi.org/10.1787/34680dd5-en>
- EU Commission. (2010). Green Paper: unlocking the potential of cultural and creative industries. Brussels, COM (2010), 183. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52010DC0183>
- EU Commission. (2012). Promoting cultural and creative sectors for growth and jobs in the EU. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52012DC0537>
- Grant, A. M. (2014). The efficacy of executive coaching in times of organisational change. *Journal of Change Management*, 14(2), 258–280. <https://doi.org/10.1080/14697017.2013.805159>

- Houde, S., & Hill, C. (1997). Chapter 16 - What do prototypes prototype?. In Helander, M. G., Landauer, T. K., & Prabhu, P. V. (Ed.), *Handbook of human-computer interaction* (pp. 367-381). North-Holland. <https://doi.org/10.1016/B978-044481862-1.50082-0>
- International Organization for Standardization. (2019). ISO 9241-210:2019 Ergonomics of human-system interaction—Part 210: Human-centred design for interactive systems. ISO. <https://www.iso.org/standard/77520.html>
- Kimbell, L. (2011). Rethinking design thinking: Part I. *Design and Culture*, 3(3), 285–306. <https://doi.org/10.2752/175470811X13071166525216>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (2003). *Metaphors we live by*. University of Chicago Press. (Original work published in 1980)
- Leavy, P. (2015). *Method meets art: Arts-based research practice* (2nd ed.). New York: Guilford Press.
- Lim, Y. K., Stolterman, E., Tenenberg, J. (2008). The anatomy of prototypes: Prototypes as filters prototypes as manifestations of design ideas. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 15(2), 1-27. <https://doi.org/10.1145/1375761.1375762>
- López, D. R. (2018). La Edad de Plata en la tarima digital. Hacia la transdisciplinariedad y la cultura Smart. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, 22, 112-119. <https://doi.org/10.7238/a.v0i22.3215>
- Merma-Molina, G., Gavilán-Martín, D., Urrea-Solano, M., & Martínez-Roig, R. (2025). Inclusive Higher Education Challenges: Promoting Knowledge and Practice of Gender Equality. *Education Science*, 15(3), 272. <https://doi.org/10.3390/educsci15030272>
- Milkintas, R. (2020). Smart Culture Management: Theoretical Aspects. *Socialiniai tyrimai*, 43(1), 20-31. <https://doi.org/10.21277/st.v43i1.301>
- Milkintas, R. (2020). Smart Governance of City's Culture: Theoretical and Empirical Aspects. *Socialiniai tyrimai*, 43(1), 5-19. <https://doi.org/10.21277/st.v43i1.300>
- OECD. PISA 2022 Results (Volume III): Creative minds, creative schools. OECD Publications Centre, 2024. <https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>
- Osborn, A. F. (1953). *Applied imagination: Principles and procedures of creative problem-solving*. New York Charles Scribners Sons.
- Ramos-Volz, Y. (2018). 'Living life in the meantime': An arts-based coaching model offering an alternative method of managing personal and professional change. *International Journal of Evidence Based Coaching and Mentoring*, 16(1), 143–158. <https://doi.org/10.24384/000474>
- Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. Houghton Mifflin.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Co-design*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Stelter, R. (2014). *A guide to third generation coaching: Narrative-collaborative theory and practice*. Springer.

- UNESCO. (2023, November 7). UNESCO in action for gender equality 2022–2023. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-action-gender-equality-2022-2023>
- Valcárcel Marsà, S. (2012). Coaching educativo en enseñanzas artísticas. *Revista de Educación Artística*, 1, 1–10.
- van Coller-Peter, S., & Olinger, H. N. (2022). The drivers of reflection in arts-based coaching. *South African Journal of Business Management*, 53(1), Article a2765. <https://doi.org/10.4102/sajbm.v53i1.2765>
- van Nieuwerburgh, C. (2012). Coaching in education: Getting better results for students, educators, and parents. Karnac Books.
- Watterston, B., & Ehrich, L. C. (2024). Women's leadership development is everybody's business: if not now, when?, *School Leadership & Management*, 44(2), 159–179. <https://doi.org/10.1080/13632434.2023.2299942>
- Watts, A. (2023). *Collage as a creative coaching tool: A comprehensive resource for coaches and psychologists*. Routledge.
- Whitmore, J. (2017). *Coaching for performance: The principles and practice of coaching and leadership* (5th ed.). Nicholas Brealey.
- Yoo, Y., Henfridsson, O., & Lyytinen, K. (2010). Research commentary—the new organizing logic of digital innovation: an agenda for information systems research. *Information systems research*, 21(4), 724-735. <https://doi.org/10.1287/isre.1100.0322>