



## UNIVERSITETI I PRISHTINËS FAKULTETI I EDUKIMIT

Rr. Agim Ramadani, Fakulteti i Edukimit, 10000 Prishtinë, Republika e Kosovës  
Tel: +383 38 229 201 \* Email: [edukimi@uni-pr.edu](mailto:edukimi@uni-pr.edu) \* [edukimi.uni-pr.edu](http://edukimi.uni-pr.edu)

---

### Universiteti i Prishtinës Fakulteti i Edukimit

Programi i studimit:  
**BSc Teknologjia Arsimore**

*Niveli i studimeve:*  
Bachelor

*Numri i kredive:*  
180 ECTS (tre vjeçar)

*Akredituar për periudhën:*  
15 shtator 2026 – 14 shtator 2029

## **PËRMBAJTJA**

1. QËLLIMI DHE PROFILI I PROGRAMIT TË STUDIMIT .....	3
2. REZULTATET E PRITURA TË PROGRAMIT .....	3
3. PROGRAMI STUDIMOR: BSc TEKNOLOGJIA ARSIMORE.....	5
4. PËRSHKRIMET E KURSEVE .....	8

## 1. QËLLIMI DHE PROFILI I PROGRAMIT TË STUDIMIT

Qëllimi i programit BSc në Teknologjinë Arsimore është të pajisë studentët me njohuri teorike dhe praktike në teknologjinë arsimore, duke i aftësuar ata të integrojnë mjetet digjitale në shkolla për të permisuar procesin e mësimdhënies dhe të nxënie, të kontribuojnë në transformimin digjital të arsimit dhe të zhvillojnë zgjidhje inovative për të përmirësuar qasjen, efektivitetin dhe angazhimin në procesin edukativ. Programi përgatit të diplomuarit për të qenë konkurrues në ekosistemin e edukimit digjital në zhvillim, duke i aftësuar të nxisin përparimet teknologjike si në arsimin formal ashtu edhe në atë joformal.

## 2. REZULTATET E PRITURA TË PROGRAMIT

Në përfundim të studimeve, të diplomuarit do të jenë në gjendje të:

- Njohuri themelore në edukim: Demonstronjë një kuptim të thellë të psikologjisë arsimore, teorive të të nxënit dhe metodologjive të mësimdhënies për të informuar instruksionet e dizajnit mësimor dhe zhvillimin e të mësuarit digjital.
- Aftësi në teknologji: Tregojnë kuptim dhe aftësi në programim, dizajn multimedial, sisteme të menaxhimit të të mësuarit (LMS) dhe zhvillimin e aplikacioneve mobile për të mbështetur dhe avancuar praktikat arsimore.
- Aftësi në dizajnin instruktues: Aplikojnë korniza të dizajnit instruktues për të krijuar module efektive të të mësuarit online, përmbajtje interaktive dhe përvoja të gamifikuara për nevoja të ndryshme nxënësish.
- Krijimi i përmbajtjes digjitale: Zhvillojnë përmbajtje multimediale tërheqëse, si video udhëzuese, grafikë, animacione dhe lojëra digjitale për mjediset e klasave dhe ato online.
- Zbatimi i teknologjive të reja: Integrojnë teknologjitë më të fundit, përfshirë realitetin virtual (VR), realitetin e shtuar (AR), inteligjencën artificiale (AI) dhe STEAM Edukimin, në mjedise të reja dhe inovative të të mësuarit.
- Praktika etike dhe gjithëpërfshirëse në teknologji: Dizajnojnë mjedise digjitale gjithëpërfshirëse të të mësuarit duke siguruar qasshmëri dhe duke marrë parasysh aspektet etike, privatësinë dhe sigurinë digjitale në arsim.

- Bashkëpunimi dhe komunikimi: Tregojnë aftësi për të komunikuar në mënyrë efektive me mësimdhënës, teknologë dhe palë të interesuara për të dizajnuar, zbatuar dhe vlerësuar projekte të nxënies të bazuara në teknologji në mjedise të ndryshme.
- Zgjidhja e problemeve reale: Zotërojnë aftësi për të modeluar, formuluar dhe për të zgjidhur probleme të bazuara në projekte për sfidat arsimore përmes praktikave dhe aplikimeve të teknologjisë në mjedise reale të nxënies.
- Kërkimi dhe inovacioni: Kontribuojnë në proceset e zhvillimit të mjediseve digjitale në shkollat nëpërmjet hulumtimeve në fushën e edukimit mbi tendencat e reja, strategjitë instruktive dhe mjetet digjitale për të nxitur inovacionin dhe për të përmirësuar proceset e nxënies.
- Liderhip transformues në shkollat: Demonstronë shkathtësi transformuese në kontekstin e integritit të teknologjisë në shkollat duke avokuar dhe drejtuar adoptimin e zgjidhjeve inovative teknologjike, duke mbështetur mësimdhënësit dhe duke aplikuar strategji të orientuara drejt përmirësimit të rezultateve të nxëniesve.
- Sipërmarrja inovative në EdTech: Tregojnë aftësi sipërmarrëse në zhvillimin dhe implementimin e zgjidhjeve inovative teknologjike për arsimin, duke identifikuar nevojat, krijuar produkte të qëndrueshme dhe ndikuar në transformimin e mjediseve të nxënies përmes strategjive të qëndrueshme dhe të orientuara drejt përmirësimit të rezultateve arsimore.

### 3. PROGRAMI STUDIMOR: BSc TEKNOLOGJIA ARSIMORE

Viti I					
Semestri I			Orë/javë		
Nr.	O/Z	Lëndët	L	U	ECTS
1.	O	HYRJE NË EDUKIM	2	2	5
2.	O	MATEMATIKË (KAPITUJ TE ZGJEDHUR)	2	2	5
3.	O	PROCESET PSIKIKE DHE KOGNICIONI	2	1	4
4.	O	PROJEKT 1 (METODAT HULUMTUESE DHE MBLEDHJA E TE DHENAVE NE SHKOLLA)	2	3	8
5.	Z	EDUKIMI MEDIATIK DHE INFORMACIONI	2	0	4
6.	Z	TË MENDUARIT ALGORITMIK	2	1	4
7.	Z	SISTEMI I ARSIMIT DHE KUADRI LIGJOR NË KOSOVË	2	0	4
8.	Z	ETIKA DHE INTEGRITETI PROFESIONAL	2	0	4
<i>Studenti zgjedh dy lëndë zgjedhore</i>					
Semestri II					
1	O	HYRJE NË DIZAJNIMIN DHE ZHVILLIMIN E MATERIALEVE MËSIMORE	2	2	5
2	O	ALGORITMET DHE PROGRAMIMI	2	2	5
3	O	KURRIKULA NË ARSIMIN PARAUNIVERSITAR (TIK)	2	1	4
4	O	PROJEKT 2 (ANALIZA E FIZIBILITETI PER TRANSFORMIMIN DIGJITAL)	2	3	8
5	Z	GJUHË ANGLEZE	2	0	4
6	Z	TEORIA E MËSIMIT	2	0	4
7	Z	PRIVATËSIA DHE SIGURIA E TË DHENAVE	2	0	4
8	Z	PERDORIMI I BIG DATA NË EDUKIM	2	0	4
<i>Studenti zgjedh dy lëndë zgjedhore</i>					

Viti II					
Semestri III			Orë/javë		
Nr.	O/Z	Lëndët	L	U	ECTS
1.	O	VLERËSIMI NË ARSIM	2	2	5
2.	O	ARKITEKTURA E KOMPJUTERËVE DHE SISTEMET OPERATIVE	2	2	5
3.	O	DIZAJNI I INOVACIONEVE NË EDUKIM	2	1	4
4.	O	PROJEKT 3 (ANIMACIONI DHE EFEKTET VIZUALE NE EDUKIM)	2	3	8
5.	Z	KOMUNIKIMI NË ARSIM	2	0	4
6.	Z	GJITHËPËRFSHIRJA NË ARSIM PERMES TEKNOLOGJISË ASISTIVE	2	0	4
7.	Z	NDËRVEPRIMI KOMPJUTER-NJERI	2	0	4
8.	Z	INTERNETI I GJERAVE (IOT)	2	1	4
<i>Studenti zgjedh dy lëndë zgjedhore</i>					
Semestri IV			L	U	ECTS
1	O	BAZAT DHE STRUKTURA E TE DHËNAVE	2	2	5
2	O	RRJETET KOMPJUTERIKE	2	2	5
3	O	EDUKIMI STEAM	2	1	4
4	O	PROJEKT 4 (PROCESET INXHINIERIKE PER KRIJIMIN E MATERIALEVE DIGJITALE)	2	3	8
5	Z	MBROJTJA E FËMIJEVE DHE PUNA NË KOMUNITET	2	0	4
6	Z	ZHVILLIMI PROFESIONAL NË EDUKIM	2	0	4
7	Z	DIGJITALIZIMI NE ARSIM	2	0	4
8	Z	PROGRAMIMI MOBILE	2	2	4
<i>Studenti zgjedh dy lëndë zgjedhore</i>					

Viti III					
Semestri V			Orë/javë		
Nr.	O/Z	Lëndët	L	U	ECTS
1.	O	ANALITIKA E TË MËSUARIT - XR NË ARSIM	2	2	5
2.	O	INTELEGJENCA ARTIFICIALE NË ARSIM	2	0	4
3.	O	DIZAJNI DHE ZHVILLIMI I UEBIT	2	2	5
4.	O	PROJEKT 5 (TRANSFORMIMI DIGJITAL I SHKOLLAVE)	2	3	8
5.	Z	LIDERSHIPI NË TEKNOLOGJINË ARSIMORE	2	0	4
6.	Z	TË DHËNAT SI BURIME TË NXËNIES (RRËFIMI PËRMES TË DHËNAVE)	2	0	4
7.	Z	STATISTIKA ELEMENTARE	2	0	4
8.	Z	ZHVILLIMI I LOJRAVE KOMPJUTERIKE	2	1	4
<i>Studenti zgjedh dy lëndë zgjedhore</i>					
Semestri VI			L	U	ECTS
1	O	PROJEKTIMI I MJEDISEVE TË TË NXËNIT DIGJITALE DHE VIRTUALE (LIDHJA E PROJEKTEVE 1-5, PËR DIGJITALIZIMIN E SHKOLLES)	2	4	15
2	O	SIPËRMARRJA NË EDTECH	2	1	5
3	O	TEMA E DIPLOMËS			10

## 4. PËRSHKRIMET E KURSEVE

### Përshkrimi për secilin kurs

#### **HYRJE NË EDUKIM**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një perspektivë bazike rreth çështjeve me rëndësi për profesionin e mësimdhënies dhe sistemin e arsimit në Kosovë. Kursi fillon me definimin e nocioneve kryesore në fushën e edukimit. Tutje, kursi trajton tema si: vlerat që avokon sistemi i arsimit në Kosovë, dimensionin filozofik dhe politik të funksionimit të sistemit arsimor nga perspektiva e legjisllacionit, si dhe parimet themelore të funksionimit të shkollës në Kosovë, duke përfshirë orientimet, parimet dhe politikat kurrikulare. Një theks i veçantë i kushtohet standardeve të profesionit të mësimdhënësit në Kosovë, në kontekst të zhvillimit të profesionalizmit dhe kërkesave bashkëkohore të profesionit. Kursi trajton gjithashtu zhvillimet kryesore në sistemet arsimore në botë, përfshirë lëvizjet globale për reformën arsimore dhe zhvillimin me bazë në shkollë, si dhe çështje të rëndësishme për kontekstin lokal si rezultatet nga vlerësimet ndërkombëtare, braktisja e shkollimit dhe rëndësia e diversitetit dhe gjithëpërfshirjes në arsim.

#### **MATEMATIKË (KAPITUJ TË ZGJEDHUR)**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të qëndrueshëm dhe funksional të koncepteve themelore matematike, duke i ndërlidhur ato me përdorimin e teknologjisë në mësimdhënie dhe me zhvillimin e të menduarit logjik e kritik. Kursi fillon me trajtimin e nocioneve bazë matematike dhe ndërtimin e kuptimit konceptual të tyre. Tutje, kursi trajton tema si: gjykimet dhe arsytimi logjik, bashkësitë dhe relacionet, pasqyrimet, numrat dhe veprimet me ta, ekuacionet, raporti dhe proporcioni, përqindja si dhe konceptet themelore të statistikës. Një theks i veçantë i kushtohet aplikimit praktik të këtyre koncepteve në situata të jetës reale dhe në kontekstin arsimor, duke përfshirë edhe përdorimin e mjeteve teknologjike për mësimdhënie dhe demonstrim. Kursi gjithashtu synon të zhvillojë aftësinë e studentëve për zgjidhjen e problemeve dhe për integrimin e matematikës me praktikat bashkëkohore edukative.

#### **PROCESET PSIKIKE DHE KOGNICIONI**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të thelluar të proceseve psikike dhe kognitive që ndikojnë në të nxënit dhe zhvillimin e individit, me theks të veçantë në aplikimin e tyre në mjedise bashkëkohore të të nxënit të mbështetura nga teknologjia. Kursi fillon me definimin e nocioneve themelore në fushën e psikologjisë dhe kognicionit. Tutje, kursi trajton tema si: perceptimi, vëmendja, kujtesa, të menduarit, motivimi dhe emocionet, si dhe rolin e tyre në procesin e të nxënit. Një fokus i veçantë i kushtohet zhvillimit kognitiv dhe emocional të nxënësve, ndikimit të teknologjisë në këto procese, si dhe rëndësisë së të kuptuarit të diferencave individuale. Kursi gjithashtu trajton ndërthurjen e njohurive psikologjike me qasjet digjitale në mësimdhënie, duke përfshirë përdorimin e teknologjive si realiteti virtual, gamifikimi dhe mjediset ndërvepruese. Përmes

kësaj, synohet krijimi i përvojave të të nxënit efektive, gjithëpërfshirëse dhe të personalizuara në përputhje me nevojat dhe karakteristikat e nxënësve.

### **PROJEKT 1 (METODAT HULUMTUESE DHE MBLEDHJA E TË DHËNAVE NË SHKOLLA)**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një bazë të qëndrueshme teorike dhe praktike në fushën e metodologjisë së hulumtimit në arsim, me fokus të veçantë në aplikimin e saj në kontekstin real të shkollës. Kursi fillon me definimin e nocioneve themelore të hulumtimit shkencor, duke përfshirë qasjet cilësore dhe sasiore. Tutje, kursi trajton tema si: dizajnimi i instrumenteve për mbledhjen e të dhënave (intervista, pyetësorë, vëzhgime), parimet etike të hulumtimit, pilotimi i instrumenteve dhe procesi i mbledhjes së të dhënave në mjedise shkollë. Një theks i veçantë i kushtohet analizës paraprake të të dhënave dhe raportimit fillestar të gjetjeve. Përmes angazhimit në shkolla reale, studentët zhvillojnë aftësi praktike për realizimin e një projekti hulumtues, duke reflektuar mbi sfidat e terrenit dhe rëndësinë e një qasjeje sistematike dhe etike në hulumtim.

### **EDUKIMI MEDIATIK DHE INFORMACIONI**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët njohuri themelore mbi funksionimin e medias dhe rolin e saj në zhvillimin individual dhe shoqëror, me fokus të veçantë në zhvillimin e shkathtësive kritike dhe krijuese në përdorimin e informacionit. Kursi fillon me definimin e koncepteve bazë të edukimit medial dhe informacionit, si dhe me shqyrtimin e zhvillimit historik të medias. Tutje, kursi trajton tema si: ndërtimi dhe interpretimi i mesazheve mediatike, ndikimi i medias në audiencë, teoritë e komunikimit dhe roli i medias në formimin e opinionit publik. Një theks i veçantë i kushtohet etikës mediatike, alfabetizimit informativ dhe ndikimit të teknologjive të reja në shoqëri. Kursi gjithashtu përfshin përdorimin praktik të mjeteve mediale dhe zhvillimin e aftësive për krijimin e përmbajtjes mediatike, duke nxitur një qasje kritike, etike dhe të përgjegjshme ndaj informacionit në epokën digjitale.

### **TË MENDUARIT ALGORITMIK**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim bazik dhe funksional të mendimit algoritmik dhe rolit të tij në zhvillimin e aftësive logjike dhe problem-zgjidhëse, me fokus të veçantë në aplikimin e tij në edukim. Kursi fillon me prezantimin e koncepteve themelore të algoritmeve dhe mënyrave të të menduarit algoritmik. Tutje, kursi trajton tema si: përfaqësimi binar i të dhënave, përfaqësimi i imazheve dhe zërit, kompresimi i të dhënave, si dhe bazat e teorisë së informacionit, detektimit dhe korigjimit të gabimeve dhe kriptografisë. Një theks i veçantë i kushtohet analizës dhe ndërtimit të algoritmeve nga një perspektivë intuitive, si dhe aplikimit të parimeve didaktike në mësimdhënien e mendimit algoritmik për nivele të ndryshme shkollë. Kursi gjithashtu trajton strukturat e të dhënave të përshtatshme për fëmijë dhe integrimin e tyre në praktika bashkëkohore të mësimdhënies.

### **SISTEMI I ARSIMIT DHE KUADRI LIGJOR NË KOSOVË**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të thelluar të politikave arsimore dhe kuadrit ligjor që rregullon funksionimin e sistemit të arsimit në Kosovë, me fokus të veçantë

në analizën kritike të proceseve të politikëbërjes. Kursi fillon me definimin e nocioneve themelore të politikës arsimore dhe ciklit të saj. Tutje, kursi trajton tema si: procesi i hartimit, zbatimit dhe monitorimit të politikave arsimore, analiza e legjislacionit primar dhe sekondar në Kosovë, si dhe ndikimi i trendeve ndërkombëtare dhe reformave globale në sistemin arsimor. Një theks i veçantë i kushtohet analizës së sfidave të zbatimit të politikave në praktikë, si dhe rolit të teknologjisë në zhvillimin e sistemit arsimor. Kursi gjithashtu nxit krahasimin ndërmjet kontekstit lokal dhe atij ndërkombëtar, duke zhvilluar aftësinë e studentëve për të reflektuar në mënyrë kritike mbi zhvillimet arsimore.

#### **ETIKA DHE INTEGRITETI PROFESIONAL**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të thelluar të parimeve etike dhe rëndësisë së integritetit në profesionin e mësimit, me fokus të veçantë në aplikimin e tyre në praktikën arsimore. Kursi fillon me definimin e nocioneve themelore të etikës dhe vlerave etike. Tutje, kursi trajton tema si: parimet etike në arsim, kodi i sjelljes së mësimit, modelet e zhvillimit të përgjegjësisë, ndershmërisë, respektit dhe kujdesit, si dhe mënyrat e promovimit të sjelljes sociale në mjedisin shkollor. Një theks i veçantë i kushtohet çështjeve të integritetit profesional, shmangies së praktikave korruptive dhe kuptimit të rolit të mësuesit si model etik. Kursi gjithashtu trajton rëndësinë e reflektimit profesional dhe zhvillimit të qëndrimeve të qëndrueshme etike në përputhje me kërkesat e profesionit të mësimit.

#### **HYRJE NË DIZAJNIMIN DHE ZHVILLIMIN E MATERIALEVE MËSIMORE**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të qëndrueshëm të koncepteve dhe proceseve themelore të dizajnit të materialeve mësimore, me fokus të veçantë në zhvillimin e zgjidhjeve efektive për mësimit. Kursi fillon me definimin e nocioneve bazë të dizajnit instruksional dhe analizës së nevojave arsimore. Tutje, kursi trajton tema si: identifikimi i qëllimeve dhe objektivave mësimore, përzgjedhja dhe organizimi i përmbajtjes, strategjitë e mësimit dhe teknikat e vlerësimit. Një theks i veçantë i kushtohet aplikimit të modeleve të ndryshme të dizajnit dhe zhvillimit të projekteve të strukturuar për zgjidhjen e problemeve në mësimit. Kursi gjithashtu synon të zhvillojë aftësinë e studentëve për të analizuar, dizajnuar dhe vlerësuar materiale mësimore në mënyrë sistematike dhe të bazuar në evidencë.

#### **ALGORITME DHE PROGRAMIM**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët njohuri themelore mbi konceptet e algoritmeve dhe programimit, me fokus të veçantë në zhvillimin e aftësive për zgjidhjen e problemeve në mënyrë logjike dhe të strukturuar. Kursi fillon me prezantimin e bazave të programimit, duke përfshirë variablat, tipet e të dhënave, operatorët dhe strukturat kontrolluese. Tutje, kursi trajton tema si: funksionet dhe modularizimi, strukturat themelore të të dhënave, si dhe algoritmet bazë për kërkim dhe renditje. Një theks i veçantë i kushtohet analizës së kompleksitetit të algoritmeve dhe përdorimit të rekursionit në zgjidhjen e problemeve. Kursi gjithashtu përfshin praktikë me gjuhë programimi, duke u mundësuar studentëve të implementojnë zgjidhje algoritmike në kontekste reale dhe arsimore.

## **KURRIKULA NË ARSIMIN PARAUNIVERSITAR (TIK)**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të thelluar të parimeve dhe proceseve të hartimit, zbatimit dhe vlerësimit të kurrikulës në arsimin parauniversitar, me fokus të veçantë në integrimin e Teknologjisë së Informacionit dhe Komunikimit. Kursi fillon me definimin e koncepteve themelore të kurrikulës dhe qëllimeve të saj. Tutje, kursi trajton tema si: zbatimi i kurrikulës në të gjitha nivelet e arsimit parauniversitar, strukturat dhe fushat kurrikulare, si dhe integrimi i TIK-ut në rezultatet mësimore dhe kompetencat. Një theks i veçantë i kushtohet analizës së ndërlidhjes ndërmjet kurrikulës dhe teknologjisë arsimore, si dhe zhvillimit të modeleve për integrimin efektiv të kompetencës digjitale në institucionet arsimore. Kursi gjithashtu nxit reflektimin kritik mbi rolin e teknologjisë në përmirësimin e cilësisë së mësimdhënies dhe të nxënit.

## **PROJEKTI 2 – ANALIZA E FIZIBILITETIT PËR TRANSFORMIMIN DIGJITAL**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të avancuar të analizës së fizibilitetit në kontekstin e transformimit digjital në arsim, duke u bazuar në përvojat dhe gjetjet nga projektet paraprake. Kursi fillon me definimin e konceptit të fizibilitetit dhe indikatorëve të gatishmërisë digjitale. Tutje, kursi trajton tema si: analiza e kontekstit shkollor, identifikimi i nevojave dhe burimeve, si dhe përdorimi i metodave analitike si analiza SWOT. Një theks i veçantë i kushtohet hartimit të raporteve të fizibilitetit dhe formulimit të rekomandimeve konkrete për zhvillim digjital. Përmes punës në terren dhe analizave praktike, studentët zhvillojnë aftësi për të vlerësuar potencialin e institucioneve arsimore dhe për të mbështetur planifikimin strategjik të ndërhyrjeve digjitale.

## **GJUHË ANGLEZE**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një zhvillim të integruar të shkathtësive gjuhësore në gjuhën angleze, me fokus të veçantë në komunikimin efektiv në situata të ndryshme të përditshme dhe akademike. Kursi fillon me ushtrime bazë që zhvillojnë të kuptuarit dhe përdorimin e gjuhës në kontekste të ndryshme. Tutje, kursi trajton tema si: zhvillimi i shkathtësive të të dëgjuarit, të lexuarit, të folurit dhe të shkruarit, si dhe përforcimi i njohurive gramatikore dhe leksikore. Një theks i veçantë i kushtohet përdorimit praktik të gjuhës për komunikim të rrjedhshëm dhe të saktë, si dhe përdorimit të literaturës profesionale në gjuhën angleze. Kursi gjithashtu synon të nxisë interesimin dhe motivimin e studentëve për përmirësimin e vazhdueshëm të kompetencës së tyre gjuhësore.

## **TEORIA E MËSIMIT**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të thelluar të teorive dhe proceseve të të nxënit, me fokus të veçantë në aplikimin e tyre në praktikën e mësimdhënies. Kursi fillon me definimin e koncepteve themelore të teorisë së mësimit. Tutje, kursi trajton tema si: teoritë e të nxënit, stilet e të nxënit, faktorët që ndikojnë në procesin e të nxënit, si dhe parimet dhe rregullat didaktike për organizimin e mësimdhënies. Një theks i veçantë i kushtohet analizës së situatave të të nxënit, përfshirë qasjet konstruktiviste dhe përdorimin e teknologjisë në mësimdhënie. Kursi gjithashtu synon të zhvillojë aftësinë e studentëve për të planifikuar dhe realizuar situata mësimore efektive, duke integruar teori dhe praktikë në mënyrë të qëndrueshme.

### **PRIVATËSIA DHE SIGURIA E TË DHËNAVE**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët një kuptim të thelluar të koncepteve dhe praktikave të privatësisë dhe sigurisë së të dhënave në sistemet moderne të informacionit. Kursi fillon me definimin e nocioneve themelore të sigurisë së informacionit dhe politikave përkatëse. Tutje, kursi trajton tema si: siguria e rrjeteve, firewall, filtrimi i paketave, zbulimi i ndërhyrjeve dhe analiza e dobësive të sistemeve. Një theks i veçantë i kushtohet standardeve të sigurisë, si dhe çështjeve ligjore dhe etike që lidhen me mbrojtjen e të dhënave. Kursi gjithashtu trajton strategjitë mbrojtëse kundër sulmeve kibernetike dhe zhvillon aftësinë e studentëve për të analizuar dhe implementuar masa sigurie në kontekste reale organizative.

### **PËRDORIMI I BIG DATA NË EDUKIM**

Kursi ka për qëllim të ofrojë për studentët njohuri teorike dhe praktike mbi përdorimin e të dhënave të mëdha (Big Data) në përmirësimin e proceseve të mësimdhënies dhe të nxënies. Kursi fillon me definimin e koncepteve themelore të Big Data dhe burimeve të të dhënave në arsim. Tutje, kursi trajton tema si: teknologjitë për ruajtjen dhe përpunimin e të dhënave, analiza dhe interpretimi i të dhënave arsimore, si dhe përdorimi i tyre për parashikimin e suksesit dhe personalizimin e përmbajtjes mësimore. Një theks i veçantë i kushtohet çështjeve etike dhe të privatësisë në përdorimin e të dhënave, si dhe integritet të analizës së të dhënave në vendimmarrjen institucionale. Kursi gjithashtu përfshin përdorimin e mjeteve praktike dhe zhvillimin e projekteve që adresojnë probleme reale arsimore përmes analizës së të dhënave.

### **VLERËSIMI NË ARSIM**

Kjo lëndë trajton në mënyrë të thelluar procesin e vlerësimit të nxënësve në kontekstin bashkëkohor, me fokus të veçantë në përdorimin e teknologjisë digjitale. Fillimisht prezantohen konceptet themelore të vlerësimit, përfshirë dallimin mes vlerësimit formativ dhe përmbledhës, si dhe parimet e vlerësimit sipas kurrikulës së bazuar në kompetenca (KKK). Një pjesë e rëndësishme e kursit lidhet me përdorimin e platformave digjitale për krijimin e testeve, kuizeve, detyrave dhe e-portofolios. Studentët mësojnë të hartojnë instrumente të ndryshme vlerësimi, të analizojnë rezultatet e nxënësve dhe të përdorin teknika efektive për përmirësimin e procesit mësimor. Gjithashtu trajtohen avantazhet dhe sfidat e vlerësimit digjital, duke përfshirë besueshmërinë, transparencën dhe menaxhimin e të dhënave.

### **ARKITEKTURA E KOMPJUTERËVE DHE SISTEMET OPERATIVE**

Kjo lëndë ofron bazat teorike dhe praktike për të kuptuar mënyrën se si funksionon një kompjuter nga brenda. Ajo mbulon komponentët kryesorë të harduerit si procesori (CPU), memoria, pajisjet hyrëse/dalëse dhe mënyrën se si këto bashkëveprojnë me softuerin. Studentët njihen me sistemet numerike, përfaqësimin e të dhënave dhe arkitekturën e kompjuterëve, përfshirë modelin Von Neumann. Një pjesë e rëndësishme është studimi i sistemeve operative dhe roli i tyre në menaxhimin e burimeve të kompjuterit. Përveç teorisë, kursi synon të zhvillojë aftësi praktike për identifikimin dhe zgjidhjen e problemeve të thjeshta në harduer dhe softuer.

### **NDËRVEPRIMI NJERI-KOMPJUTER (HCI)**

Kjo lëndë fokusohet në mënyrën se si njerëzit ndërveprojnë me teknologjinë dhe si mund të dizajnohen sisteme që janë të lehta dhe intuitive për përdorim. Ajo përfshin perspektiva psikologjike, sociologjike dhe teknologjike për të kuptuar sjelljen e përdoruesve. Studentët mësojnë parimet e dizajnit të orientuar te përdoruesi, analizojnë ndërfaqe ekzistuese dhe zhvillojnë prototipe të reja duke përdorur mjete si Figma apo Adobe XD. Një komponent kyç është vlerësimi i përdorshmërisë dhe aksesueshmërisë, ku studentët aplikojnë metoda testimi dhe hartojnë raporte analitike për përmirësimin e produkteve digjitale.

### **PROJEKTI 3 – ANIMACIONI DHE EFEKTET VIZUALE NË EDUKIM**

Kjo lëndë është shumë praktike dhe kreative, duke u fokusuar në krijimin e materialeve edukative përmes animacionit dhe efekteve vizuale. Studentët mësojnë bazat e komunikimit vizual, dizajnit didaktik dhe ndërtimit të skenarëve (storyboard) për përmbajtje edukative. Ata përdorin mjete softuerike për të krijuar animacione 2D dhe për të integruar elementë vizualë në mësimdhënie. Gjatë kursit zhvillohet një projekt i plotë, nga ideja fillestare deri te produkti final. Qëllimi është të krijohen materiale që rrisin interesin dhe kuptimin e nxënësve përmes vizualizimit.

### **KOMUNIKIMI NË ARSIM**

Kjo lëndë trajton rëndësinë e komunikimit efektiv në procesin edukativ dhe marrëdhëniet ndërpersonale në shkollë. Ajo analizon komunikimin mes mësimdhënësve, nxënësve, prindërve dhe stafit shkollor. Studentët mësojnë për teoritë e komunikimit, zhvillojnë aftësi të dëgjimit aktiv, komunikimit verbal dhe joverbal, si dhe strategji për menaxhimin e konflikteve. Kursi përfshin reflektime personale dhe ushtrime praktike që ndihmojnë në përmirësimin e klimës së komunikimit në klasë dhe krijimin e një mjedisi pozitiv mësimor.

### **GJITHËPËRFSHIRJA NË ARSIM PËRMES TEKNOLOGJISË ASISTIVE**

Kjo lëndë fokusohet në krijimin e një sistemi arsimor gjithëpërfshirës për të gjithë nxënësit, veçanërisht ata me nevoja të veçanta. Ajo trajton konceptet e edukimit inkluziv dhe përdorimin e teknologjisë asistive për të mbështetur procesin e të nxënësve. Studentët mësojnë për llojet e ndryshme të pajisjeve dhe aplikacioneve ndihmëse, si dhe për mënyrat se si ato mund të integrohen në mësimdhënie. Një element i rëndësishëm është dizajni universal për të nxënësit, që synon krijimin e materialeve dhe mjediseve të aksesueshme për të gjithë.

### **DIZAJNI I INOVACIONIT NË EDUKIM**

Kjo lëndë synon zhvillimin e kreativitetit dhe aftësive inovative të studentëve në fushën e edukimit. Ajo i nxit studentët të identifikojnë probleme reale dhe të krijojnë zgjidhje të reja përmes procesit të dizajnit. Gjatë kursit, studentët punojnë në projekte praktike, zhvillojnë ide, krijojnë prototipe dhe testojnë zgjidhjet e tyre. Ata gjithashtu mësojnë të menaxhojnë projekte, të punojnë në grup dhe të prezantojnë idetë në mënyrë profesionale. Reflektimi dhe analiza kritike janë pjesë e rëndësishme e procesit.

## **INTERNETI I GJËRAVE (IOT)**

Kjo lëndë trajton konceptin e pajisjeve të lidhura në internet dhe mënyrën se si ato komunikojnë dhe shkëmbejnë të dhëna. Studentët mësojnë për arkitekturën e sistemeve IoT, protokollet e komunikimit dhe aspektet e sigurisë dhe privatësisë. Në pjesën praktike, ata zhvillojnë projekte duke përdorur platforma si Arduino dhe Raspberry Pi për të krijuar sisteme inteligjente. Kursi përfshin gjithashtu analiza të të dhënave dhe përdorimin e cloud computing në kontekstin e IoT. Qëllimi është të kuptohen aplikimet reale të këtyre teknologjive në industri dhe jetën e përditshme.

## **BAZAT E TË DHËNAVE**

Kjo lëndë ofron njohuri themelore dhe praktike për konceptet kryesore të bazave të të dhënave, duke përfshirë modelin relacional, algjibrën relacionale dhe përdorimin e SQL për operacione CRUD. Studentët mësojnë dizajnimin e bazave të të dhënave përmes modelimit ER, normalizimit dhe menaxhimit të integritetit të të dhënave. Gjithashtu trajtohen tema si JOIN, funksionet agreguese, nënpyetjet, transaksionet, procedurat e ruajtura dhe lidhja me aplikacione përmes JDBC/ODBC. Përfshihen edhe teknologjitë moderne si JSON, XML dhe konceptet bazë të NoSQL, duke i përgatitur studentët për analizë, dizajn dhe implementim të sistemeve të të dhënave.

## **RRJETAT KOMPJUTERIKE**

Kjo lëndë trajton konceptet bazë dhe të avancuara të rrjeteve kompjuterike, duke përfshirë arkitekturën e rrjeteve, modelet OSI dhe TCP/IP, si dhe protokollet kryesore të komunikimit. Studentët njihen me projektimin, konfigurimin, administrimin dhe analizën e rrjeteve, si dhe me aplikacionet e shpërndara dhe simulimin e rrjeteve. Një pjesë e rëndësishme i kushtohet sigurisë së rrjeteve dhe teknologjive 14odern të komunikimit. Kursi kombinon teorinë me praktikën për të zhvilluar aftësi në menaxhimin dhe zgjidhjen e problemeve në rrjete reale.

## **EDUKIMI STEAM**

Kjo lëndë fokusohet në integrimin e shkencës, teknologjisë, inxhinierisë, artit dhe matematikës në procesin mësimor për të zhvilluar aftësi kreative dhe inovative te studentët. Ajo synon përgatitjen e mësimdhënësve për të dizajnuar aktivitete ndërdisiplinore që zhvillojnë mendimin kritik, bashkëpunimin dhe zgjidhjen e problemeve. Përmes metodave bashkëkohore dhe projekteve praktike, studentët mësojnë si të aplikojnë STEAM në mjedise të ndryshme edukative. Kursi thekson rëndësinë e të nxëniet aktiv dhe të orientuar drejt aftësive të shekullit të 21-të.

## **MBROJTJA E FËMIJËVE DHE PUNA NË KOMUNITET**

Kjo lëndë trajton parimet dhe praktikën e mbrojtjes së fëmijëve duke u fokusuar në parandalimin e abuzimit, neglizhencës dhe rrezikimit social. Studentët njihen me kuadrin ligjor dhe ndërkombëtar për të drejtat e fëmijëve dhe rolin e komunitetit në mbrojtjen e tyre. Një vëmendje e veçantë i kushtohet përdorimit të teknologjisë në krijimin e mjediseve të sigurta dhe gjithëpërfshirëse. Kursi zhvillon aftësi për bashkëpunim, ndërhyrje profesionale dhe promovim të mirëqenies së fëmijëve.

### **ZHVILLIMI PROFESIONAL I MËSIMDHËNËSVE**

Kjo lëndë trajton proceset e zhvillimit profesional të mësimit dhe rëndësinë e të mësuarit gjatë gjithë jetës në arsim. Studentët analizojnë modele të ndryshme të zhvillimit profesional dhe mënyrat e zbatimit të tyre në kontekstin shkollor. Kursi fokusohet në identifikimin e nevojave profesionale, organizimin e trajnimeve dhe reflektimin mbi praktikën mësimore. Qëllimi është përgatitja e mësimit reflektivë dhe të aftë për përmirësim të vazhdueshëm.

### **DIGJITALIZIMI NË ARSIM**

Kjo lëndë trajton përdorimin e teknologjive digjitale në mësimit dhe transformimin e klasave tradicionale në mjedise digjitale të nxënies. Studentët mësojnë përdorimin e inteligjencës artificiale, realitetit të shtuar, platformave digjitale dhe burimeve të hapura mësimore. Kursi zhvillon kompetenca digjitale për krijimin dhe ndarjen e përmbajtjeve digjitale në mënyrë etike dhe efektive. Synimi është rritja e kreativitetit, bashkëpunimit dhe mendimit kritik përmes teknologjisë.

### **PROGRAMIMI MOBIL**

Kjo lëndë ofron njohuri teorike dhe praktike për zhvillimin e aplikacioneve mobile për platforma Android dhe iOS. Studentët mësojnë dizajnin e ndërfaqeve UI/UX, arkitekturën mobile, përdorimin e API-ve dhe menaxhimin e të dhënave. Kursi përfshin zhvillimin ndërplatformë me teknologji si Xamarin dhe React Native. Synimi është aftësimi i studentëve për të ndërtuar aplikacione mobile funksionale, të sigurta dhe të optimizuara për performancë.

### **ANALITIKA E TË MËSUARIT – XR NË ARSIM**

Ky kurs fokusohet në përdorimin e të dhënave të nxënies (Learning Analytics) dhe teknologjive XR për të përmirësuar procesin edukativ dhe për të krijuar përvoja mësimore më efektive dhe digjitale. Studentët trajnohen në mbledhjen, analizimin dhe interpretimin e të dhënave digjitale për të mbështetur vendimmarrjen pedagogjike dhe personalizimin e mësimit. Paralelisht, ata eksplorojnë teknologjitë e realitetit virtual, të shtuar dhe të përzier për të ndërtuar mjedise mësimore digjitale dhe 3D. Kursi I aftëson studentët të dizajnojnë skenarë mësimorë digjitalë dhe të përdorin platforma XR për krijimin e përmbajtjeve digjitale që rrisin angazhimin dhe të kuptuarit e nxënësve në kontekste të ndryshme arsimore.

### **INTELGJENCA ARTIFICIALE NË ARSIM**

Ky kurs ofron një hyrje gjithëpërfshirëse në konceptet bazë të inteligjencës artificiale dhe aplikimin e saj në zgjidhjen e problemeve në arsim dhe fusha të tjera. Studentët mësojnë mbi agjentët inteligjentë, kërkimin në hapësira gjendjesh, algoritmet e optimizimit, rrjetet nervore dhe përpunimin e gjuhës natyrore. Përmes kombinimit të teorisë dhe ushtrimeve praktike, ata zhvillojnë aftësi për të formuluar dhe zgjidhur probleme komplekse duke përdorur qasje algoritmike dhe teknika të AI-së. Kursi i përgatit studentët të kuptojnë dhe zbatojnë inteligjencën artificiale në mënyrë praktike, duke ndërtuar baza të forta për zhvillim të mëtejshëm në fushën e teknologjisë dhe arsimin digjital.

## **DIZAJNI DHE ZHVILLIMI I UEBIT**

Ky kurs synon t'u ofrojë studentëve njohuri teorike dhe praktike për ndërtimin dhe zhvillimin e faqeve dhe aplikacioneve ueb duke përdorur teknologji moderne si HTML, CSS dhe JavaScript, si dhe framework-e bashkëkohore. Studentët mësojnë parimet e dizajnit UI/UX, strukturimin e faqeve, krijimin e ndërfaqeve funksionale dhe zhvillimin e aplikacioneve responsive që përshtaten me pajisje të ndryshme. Përmes projekteve praktike, ata fitojnë aftësi në përdorimin e mjeteve profesionale, versionimit të kodit dhe publikimit online, duke u përgatitur për punë reale në zhvillimin e uebit dhe industrinë digjitale.

## **PROJEKTI 5 - TRANSFORMIMI DIGJITAL I SHKOLLAVE**

Ky projekt final integron të gjitha njohuritë e fituara në projekte paraprake për të zhvilluar një plan të plotë të transformimit digjital në një shkollë reale. Studentët analizojnë gjendjen ekzistuese, hartojnë ndërhyrje digjitale, implementojnë mjete dhe zhvillojnë trajnime për përdoruesit. Ata punojnë në mënyrë ekipore për të krijuar zgjidhje funksionale që përmirësojnë proceset mësimore dhe administrative. Projekti përfshin dokumentim të plotë dhe prezantim profesional, duke shërbyer si përvojë kulmore e formimit të tyre dhe si portofol për karrierë në fushën e EdTech.

## **LIDERSHIPI NË TEKNOLOGJINË ARSIMORE**

Kjo lëndë trajton parimet e udhëheqjes dhe menaxhimit të integritit të teknologjisë në institucionet arsimore. Studentët mësojnë si të planifikojnë, zbatojnë dhe vlerësojnë iniciativa teknologjike, si dhe si të bashkëpunojnë me mësimdhënës dhe drejtues shkollash për të nxitur inovacionin. Kursi thekson zhvillimin profesional, motivimin e stafit dhe ndërtimin e një kulture të përmirësimit të vazhdueshëm. Në fund, studentët aftësohen të udhëheqin procese ndryshimi dhe të vlerësojnë ndikimin e teknologjisë në përmirësimin e rezultateve arsimore.

## **TË DHËNAT SI BURIME TË NXËNIES**

Ky modul fokusohet në përdorimin e të dhënave edukative si bazë për përmirësimin e mësimdhënies dhe vendimmarrjes në arsim. Studentët mësojnë të mbledhin, analizojnë dhe interpretojnë të dhëna primare dhe sekondare duke përdorur metoda statistikore dhe analitike. Përmes studimeve rastesh dhe projekteve praktike, ata kuptojnë se si të dhënat mund të ndikojnë në strategjitë mësimore dhe të rrisin efektivitetin e procesit edukativ. Kursi i përgatit studentët të përdorin të dhënat si mjet strategjik për inovacion dhe përmirësim në arsim.

## **STATISTIKA ELEMENTARE**

Ky kurs trajton konceptet bazë të statistikës si mesatarja, mediana, moda, varianca, probabiliteti dhe shpërndarjet statistikore. Studentët mësojnë të analizojnë të dhëna, të interpretojnë grafikë dhe të aplikojnë metoda statistikore për zgjidhjen e problemeve reale. Kursi kombinon teori dhe praktikë përmes ushtrimeve dhe situatave konkrete, duke i aftësuar studentët të kuptojnë dhe përdorin statistikat si mjet për analizë dhe vendimmarrje në studime dhe kërkime shkencore.

### **ZHVILLIMI I LOJËRAVE KOMPJUTERIKE**

Ky kurs i pajis studentët me aftësi për të projektuar dhe zhvilluar lojëra kompjuterike duke përdorur motorë modernë të zhvillimit. Ai përfshin ciklin e plotë të krijimit të lojës, nga dizajni i mekanikave dhe niveleve deri te programimi dhe testimi. Studentët mësojnë gjithashtu integrimin e grafikës 2D dhe 3D dhe përdorimin e elementeve të inteligjencës artificiale në lojëra. Një theks i veçantë vendoset në përdorimin e lojërave si mjet edukativ, duke i lidhur ato me procesin e të nxënit interaktiv dhe kreativ.

### **PROJEKTIMI I MJEDISEVE TË TË NXËNIT DIGJITAL DHE VIRTUAL**

Kjo lëndë finale integruese fokusohet në dizajnimin e një mjedisi të plotë të të nxënit digjital ose virtual për një shkollë reale. Studentët bashkojnë njohuritë nga të gjitha projektet paraprake për të krijuar një sistem funksional mësimor, duke përfshirë platforma LMS, përmbajtje digjitale dhe strategji ndërveprimi. Ata punojnë në konfigurimin, testimin dhe dokumentimin e mjedisit, si dhe në prezantimin profesional të tij. Kursi përfaqëson kulmin e formimit të tyre në teknologji arsimore dhe zhvillim të sistemeve moderne të të nxënit.

### **NDËRMARRËSIA NË EDTECH**

Ky kurs trajton bazat e ndërmarrësisë në fushën e teknologjisë edukative dhe zhvillimin e ideve inovative për tregun e arsimit digjital. Studentët analizojnë modele biznesi, startup-e EdTech dhe ndikimin e teknologjive emergjente si AI dhe VR në arsim. Ata mësojnë të hartojnë plane biznesi, të identifikojnë mundësi financimi dhe të zhvillojnë zgjidhje inovative për sfida reale në edukim. Kursi synon të nxisë mendimin sipërmarrës dhe aftësinë për të kthyer idetë teknologjike në projekte të qëndrueshme dhe me ndikim në arsim.