



Bootcamp-e në Greqi me Teknologjitë e Realitetit të Shtuar (Augmented Reality)

Produkti 5.3

Plani i Qëndrueshmërisë



**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 EACEA. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Akronimi i projektit:	BIG ART
Titulli i plotë i projektit:	Bootcamp-e në Greqi me Teknologjitë e Realitetit të Shtuar për Qendrat e Arsimit dhe Formimit Profesional (AFP) në Izrael dhe Shqipëri
Marrëveshja e grantit	101128976—BIG ART—ERASMUS-EDU-2023-CB-VET
Kohëzgjatja e projektit:	36 muaj (01/12/2023 – 30/11/2026)

Deliverable 5.3

Plani i qëndrueshmërisë

Paketa e punës	WP5
Niveli i Shpërndarjes së Dokument	Privat
Status i dokumentit:	Final
Data e dorëzimit:	30/11/2026

Autori kryesor			
Emri	Mbiemri	Përfituesi	Adresa e-mail
Sharon	Tidhar	ORT Braude College	sharont@braude.ort.org.il
Bashkë autor			
Emri	Mbiemri	Përfituesi	Adresa e-mail
Dimitris	Kiriakos	SAEK Egaleo	dkiriakos@gmail.com
Lista e rishikuesve			
Emri	Mbiemri	Përfituesi	Adresa e-mail
Bardh	Dedgjonaj	Kolin Gjoka School	Bardh.dedgjonaj@akpa.gov.al

Mohim Ligjor

Financuar nga Bashkimi Evropian. Pikëpamjet dhe opinionet e shprehura janë vetëm ato të autorit(ëve) dhe nuk pasqyrojnë domosdoshmërisht pikëpamjet e Bashkimit Evropian ose të Agjencisë Ekzekutive Evropiane për Arsimin dhe Kulturën (EACEA). As Bashkimi Evropian dhe as autoriteti financues nuk mund të mbahen përgjegjës për to.

Të Drejtat e Autorit

© 2026. Të gjitha të drejtat të rezervuara. Licencuar për Agjencinë Ekzekutive Evropiane për Arsimin dhe Kulturën (EACEA) sipas kushteve të përcaktuara.

Tabela e përmbajtjes

1. Hyrje	5
2. Rezultatet Kryesore të Projektit	6
3. Strategjia e Qëndrueshmërisë	7
3.1 Shfrytëzimi i Rezultateve të Projektit	9
3.2 Treguesit e Qëndrueshmërisë	10
4. Qëndrueshmëria Arsimore	11
5. Qëndrueshmëria Institucionale	11
6. Qëndrueshmëria Teknologjike	12
7. Angazhimi i Industrisë dhe Komunitetit	13
8. Shpërndarja dhe Dukshmëria	14
9. Mundësitë për Zhvillim të Mëtejshëm	14
9.1 Ndikimi Afatgjatë i Projektit	15
10. Përfundime	16

1. Hyrje

Projekti **BIG ART** (Bootcamp-e në Greqi me Teknologjitë e Realitetit të Shtuar për Qendrat e Arsimit dhe Formimit Profesional (AFP) në Izrael dhe Shqipëri) synon të prezantojë qasje inovative arsimore në Arsimin dhe Formimin Profesional (AFP) përmes integritimit të teknologjive gjithëpërfshirëse si **Realiteti i Shtuar (AR)**, **Realiteti Virtual (VR)** dhe aplikimet e **Binjakut Digjital (Digital Twin)**.

Gjatë zbatimit të projektit, mësues dhe nxënës nga Greqia, Shqipëria dhe Izraeli u trajnuan në përdorimin e teknologjive **Matterport** dhe mjeteve të binjakut digjital, ndërsa u realizuan me sukses kurse pilot trajnimi, aktivitete të të nxënësve të bazuara në projekte dhe bootcamp-e kombëtare dhe ndërkombëtare. Këto aktivitete u mundësuan nxënësve të AFP-së të zhvillojnë kompetenca digjitale dhe të zbatojnë teknologjitë gjithëpërfshirëse në mjedise reale dhe kontekste industriale.

Qëllimi i këtij **Plani të Qëndrueshmërisë** është të përcaktojë strategjinë përmes së cilës rezultatet, metodologjitë, mjetet dhe partneritetet e zhvilluara në kuadër të projektit BIG ART do të vazhdojnë të gjenerojnë ndikim edhe pas përfundimit të projektit.

Plani identifikon mekanizmat për shfrytëzimin e vazhdueshëm, shpërndarjen dhe integrimin institucional të rezultateve të projektit, duke siguruar që përfitimet e nismës BIG ART të shtrihen përtej kohëzgjatjes zyrtare të projektit.

Në veçanti, strategjia e qëndrueshmërisë fokusohet në sigurimin e përdorimit afatgjatë të produkteve të projektit, vazhdimin e aktiviteteve edukative të bazuara në teknologjitë AR dhe zhvillimin e

mëtejshëm të rrjetit të projektit brenda ekosistemit të AFP-së dhe industrisë.

2. Rezultatet Kryesore të Projektit

Qëndrueshmëria e projektit BIG ART mbështetet në një sërë produktesh dhe rezultatesh të prekshme dhe të paprekshme të zhvilluara gjatë zbatimit të projektit.

Këto përfshijnë:

Burime edukative dhe materiale trajnimi

- Kurrikula dhe programe mësimore për trajnimet AR/VR
- Materiale mësimore që lidhen me teknologjitë e binjakut digjital
- Udhëzime metodologjike për zbatimin e të nxënësve të bazuar në projekte

Infrastrukturë teknologjike

- Pajisje AR/VR dhe pajisje skanimi Matterport të instaluar në institucionet partnere
- Qasje në platformat digjitale të përdorura për krijimin dhe publikimin e tureve virtuale

Zhvillimi i kapaciteteve njerëzore

- Mësues të trajnuar të aftë për të integruar teknologjitë AR në formimin profesional
- Nxënës të trajnuar me përvojë praktike në krijimin e binjakëve digjitalë

Projekte të nxënësve dhe modele të binjakut digjital

- Ture virtuale të mjediseve reale industriale, arsimore dhe infrastrukturore të zhvilluara gjatë fazës pilot

Metodologjia e trajnimit

- Një qasje pedagogjike e strukturuar që kombinon teorinë, punëtoritë praktike dhe aktivitetet e të nxëniet të bazuara në projekte

Rrjeti i bashkëpunimit ndërkombëtar

- Bashkëpunim ndërmjet institucioneve të AFP-së në Greqi, Shqipëri dhe Izrael
- Bashkëpunim me ekspertë të teknologjisë dhe përfaqësues të industrisë

Këto rezultate përbëjnë bazën për sigurimin e qëndrueshmërisë dhe ndikimit afatgjatë të projektit BIG ART.

3. Strategjia e Qëndrueshmërisë

Strategjia e qëndrueshmërisë së projektit BIG ART bazohet në katër shtylla kryesore:

1. Qëndrueshmëria arsimore
2. Qëndrueshmëria institucionale
3. Qëndrueshmëria teknologjike
4. Qëndrueshmëria e shpërndarjes dhe rrjetëzimit

Secila shtyllë kontribuon në sigurimin që rezultatet e projektit të mbeten aktive dhe të dobishme edhe pas përfundimit të tij.

Fusha e Qëndrueshmërisë	Mekanizmi	Ndikimi i Pritshëm Afatgjatë
Qëndrueshmëria arsimore	Integrimi i materialeve të trajnimit në kurset e AFP-së	Trajnimi i vazhdueshëm i grupeve të reja të nxënësve
Qëndrueshmëria institucionale	Përshtatja e metodologjisë së projektit nga institucionet partnere	Përdorimi afatgjatë i metodave inovative të mësimdhënies
Qëndrueshmëria teknologjike	Përdorimi i vazhdueshëm i pajisjeve AR/VR dhe mjeteve digjitale	Zhvillimi i aftësive praktike digjitale
Qëndrueshmëria e partneriteteve	Bashkëpunimi ndërmjet institucioneve AFP dhe partnerëve të industrisë	Zgjerimi i rrjeteve profesionale
Qëndrueshmëria e shpërndarjes	Mirëmbajtja e faqes së internetit dhe platformave digjitale të projektit	Qasje më e gjerë në rezultatet e projektit

Tabela 1. Mekanizmat e Qëndrueshmërisë së Projektit BIG ART

3.1 Shfrytëzimi i Rezultateve të Projektit

Projekti BIG ART ka prodhuar një sërë rezultatesh edukative, teknologjike dhe metodologjike që mund të vazhdojnë të përdoren dhe të zhvillohen më tej edhe pas përfundimit të projektit.

Shfrytëzimi i këtyre rezultateve fokusohet në sigurimin që produktet e zhvilluara të mbeten të aksesueshme dhe të përdoren aktivisht në mjediset e arsimit profesional.

Shfrytëzimi arsimor

Materialet e trajnimit, kurrikulat dhe udhëzimet metodologjike të zhvilluara në kuadër të projektit do të vazhdojnë të përdoren nga institucionet partnere si pjesë e aktiviteteve të tyre edukative. Këto materiale mund të integrohen në kurset ekzistuese të AFP-së ose të përdoren në punëtori të specializuara që fokusohen në teknologjitë gjithëpërfshirëse dhe aplikimet e binjakut digjital.

Shfrytëzimi teknologjik

Pajisjet AR/VR dhe platformat digjitale të siguruar gjatë projektit do të mbeten funksionale në institucionet pjesëmarrëse. Ato do të mbështesin aktivitete të ardhshme trajnimi, demonstrime dhe punëtori praktike për nxënësit e interesuar në teknologjitë digjitale.

Shfrytëzimi institucional

Rezultatet e projektit do të kontribuojnë në forcimin e kapaciteteve digjitale të institucioneve partnere dhe në mbështetjen e integritetit të teknologjive inovative në programet e arsimit profesional.

Përmes këtyre mekanizmave, rezultatet e projektit BIG ART do të mbeten relevante dhe në përdorim aktiv përtej periudhës zyrtare të projektit.

3.2 Treguesit e Qëndrueshmërisë

Për të monitoruar qëndrueshmërinë afatgjatë të rezultateve të projektit, institucionet partnere kanë identifikuar një grup treguesish orientues.

Këta tregues synojnë të demonstrojnë përdorimin dhe ndikimin e vazhdueshëm të rezultateve pas përfundimit të projektit.

Treguesit orientues të qëndrueshmërisë përfshijnë:

- Vazhdimin e aktiviteteve të trajnimit AR/VR në institucionet partnere të AFP-së
- Përdorimin e materialeve të zhvilluara të trajnimit në kurset e ardhshme
- Shfrytëzimin e vazhdueshëm të pajisjeve Matterport për qëllime edukative
- Pjesëmarrjen e grupeve të reja të nxënësve në projekte të binjakut digjital
- Zhvillimin e bashkëpunimeve të reja ndërmjet institucioneve të AFP-së dhe partnerëve të industrisë

Monitorimi i këtyre treguesve do t'i ndihmojë partnerët të vlerësojnë ndikimin afatgjatë të projektit BIG ART dhe të identifikojnë mundësi për zhvillim të mëtejshëm.

4. Qëndrueshmëria Arsimore

Një nga mekanizmat kryesorë të qëndrueshmërisë së projektit është integrimi i metodologjisë së zhvilluar të trajnimit në aktivitetet e rregullta edukative të institucioneve pjesëmarrëse të AFP-së.

Modulet e trajnimit AR/VR të zhvilluara në kuadër të projektit mund të vazhdojnë të përdoren si:

- Module të pavarura trajnimi
- Pjesë e kurseve ekzistuese të formimit profesional
- Punëtori plotësuese të fokusuara në teknologjitë digjitale

Metodologjia e të nxënit të bazuar në projekte e përdorur në trajnimet pilot të BIG ART do të vazhdojë të mbështesë të nxënit përmes përvojës, duke u mundësuar nxënësve të zbatojnë teknologjitë e binjakut digjital në mjedise reale.

Mësuesit që morën pjesë në bootcamp-in “Train-the-Trainers” dhe në sesionet e mentorimit do të vazhdojnë të veprojnë si shumëzues të njohurive, duke i transferuar ato tek grupe të reja nxënësish dhe kolegësh.

Përmes këtij procesi, projekti kontribuon në ndërtimin e kapaciteteve afatgjata brenda sistemit të arsimit profesional.

5. Qëndrueshmëria Institucionale

Institucionet partnere të përfshira në projektin BIG ART kanë integruar aktivitetet e projektit në proceset e tyre të brendshme arsimore.

Disa mekanizma të qëndrueshmërisë mbështesin këtë integrim:

Vazhdimi i aktiviteteve të trajnimit

Institucionet pjesëmarrëse planifikojnë të vazhdojnë ofrimin e sesioneve të trajnimit AR/VR duke përdorur pajisjet dhe metodologjitë e zhvilluara gjatë projektit.

Zgjerimi në departamente të reja

Metodologjia e projektit mund të zbatohet në fusha të ndryshme profesionale si:

- Inxhinieria dhe teknologjitë industriale
- Turizmi dhe trashëgimia kulturore
- Arkitektura dhe ndërtimi
- Media digjitale dhe dizajni

Përdorimi institucional i mjeteve digjitale

Projekti prezantoi përdorimin e teknologjive të binjakut digjital në institucionet pjesëmarrëse, duke nxitur adoptimin e mjeteve inovative digjitale të mësimdhënies në arsimin profesional.

Këto veprime kontribuojnë në integrimin e rezultateve të projektit në praktikat institucionale.

6. Qëndrueshmëria Teknologjike

Qëndrueshmëria teknologjike e projektit BIG ART sigurohet përmes pajisjeve dhe platformave digjitale të siguruara gjatë projektit.

Institucionet partnere kanë përfituar:

- Kamera 3D Matterport
- Syze VR
- Aksesore dhe pajisje skanimit
- Abonime Matterport Cloud për hostimin e modeleve të binjakut digjital

Këto burime teknologjike do të mbeten të disponueshme në institucionet përkatëse dhe do të vazhdojnë të mbështesin aktivitetet edukative dhe trajnuese edhe pas përfundimit të projektit.

Modelet e binjakut digjital të krijuara gjatë projektit do të mbeten gjithashtu të aksesueshme dhe mund të përdoren si shembuj demonstrues për nxënësit dhe programet e ardhshme të trajnimit.

7. Angazhimi i Industrisë dhe Komunitetit

Një tjetër element i rëndësishëm i qëndrueshmërisë së projektit është bashkëpunimi i krijuar me kompanitë dhe organizatat e jashtme.

Gjatë fazës pilot, disa projekte të nxënësve u zhvilluan në bashkëpunim me mjedise reale si objekte industriale, laboratorë dhe instalime infrastrukturore.

Këto bashkëpunime krijojnë mundësi për:

- Vazhdimin e bashkëpunimit ndërmjet institucioneve të AFP-së dhe kompanive
- Zhvillimin e projekteve të reja të nxënësve bazuar në nevojat reale të industrisë
- Promovimin e teknologjive AR/VR në sektorët profesionalë

Forcimi i lidhjes ndërmjet arsimit dhe industrisë është thelbësor për sigurimin e relevancës dhe qëndrueshmërisë afatgjatë të rezultateve të projektit.

8. Shpërndarja dhe Dukshmëria

Projekti BIG ART ka zhvilluar një sërë kanalesh shpërndarjeje që do të vazhdojnë të funksionojnë edhe pas përfundimit të projektit.

Këto përfshijnë:

- Faqen zyrtare të projektit
- Kanalet e mediave sociale
- Platformën digjitale VET2HUB të përdorur për bashkëpunimin dhe dokumentimin e projektit

Këto platforma do të vazhdojnë të publikojnë:

- Rezultatet e projektit dhe materialet e trajnimit
- Shembuj të projekteve të nxënësve
- Dokumentacionin e aktiviteteve të projektit

Përmes këtyre kanaleve, produktet e projektit do të mbeten të aksesueshme për edukatorët, nxënësit dhe palët e interesuara në teknologjitë gjithëpërfshirëse dhe arsimin profesional.

9. Mundësitë për Zhvillim të Mëtejshëm

Projekti BIG ART krijon mundësi për zhvillim të ardhshëm në disa fusha.

Këto përfshijnë:

Programe të reja edukative

Metodologjia e trajnimit e zhvilluar në projekt mund të zgjerohet në programe më të gjata edukative të fokusuara në teknologjitë gjithëpërfshirëse dhe aplikimet e binjakut digjital.

Pjesëmarrja në projekte të reja evropiane

Partneriteti i krijuar ndërmjet institucioneve pjesëmarrëse ofron një bazë të fortë për zhvillimin e nismave të reja bashkëpunuese brenda programeve evropiane të financimit.

Zgjerimi i ekosistemit të trajnimit AR/VR

Përvoja e fituar gjatë projektit mund të mbështesë zhvillimin e aktiviteteve shtesë si:

- Laboratorë inovacioni AR/VR
- Hackathon-e dhe konkurse për nxënësit
- Nisma të përbashkëta kërkimore

Këto aktivitete mund të forcojnë më tej ndikimin dhe dukshmërinë e projektit.

9.1 Ndikimi Afatgjatë i Projektit

Projekti BIG ART kontribuon në modernizimin e arsimit profesional duke prezantuar teknologjitë gjithëpërfshirëse dhe metodologjitë e binjakut digjital në mjediset e trajnimit.

Përdorimi i vazhdueshëm i materialeve të trajnimit, pajisjeve dhe qasjeve mësimore të zhvilluara do t'u mundësojë institucioneve të AFP-së t'u ofrojnë nxënësve përvojë praktike në teknologjitë digjitale në zhvillim.

Në afat të gjatë, projekti pritet të mbështesë:

- Zhvillimin e kompetencave digjitale të nxënësve të AFP-së
- Përdorimin e metodave inovative të mësimdhënies në arsimin profesional
- Bashkëpunim më të fortë ndërmjet ofruesve të arsimit dhe industrisë
- Rritjen e ndërgjegjësimit për teknologjitë gjithëpërfshirëse dhe aplikimet e tyre

Përmes këtyre rezultateve, projekti BIG ART kontribuon në forcimin e rolit të arsimit profesional në përgatitjen e nxënësve për transformimin digjital të industrive moderne.

10. Përfundime

Qëndrueshmëria e projektit BIG ART sigurohet përmes përdorimit të vazhdueshëm të materialeve të tij edukative, burimeve teknologjike dhe rrjeteve të bashkëpunimit.

Integrimi i teknologjive AR/VR dhe metodologjive të binjakut digjital në arsimin profesional përfaqëson një hap të rëndësishëm drejt modernizimit të praktikave të trajnimit dhe forcimit të kompetencave digjitale të nxënësve.

Përmes angazhimit të institucioneve pjesëmarrëse dhe shpërndarjes së vazhdueshme të rezultateve të projektit, ndikimi i BIG ART pritet të vazhdojë edhe pas përfundimit të projektit, duke kontribuar në zhvillimin e qasjeve inovative arsimore brenda sektorit të AFP-së.