

Bashkia Kukës

Sheshi "Skënderbej", Kukës Lagja 5, 8501

Telefon: (024) 225-110- e-mail: info@kukes.gov.al

EMOUNDERGROUNDS

“EMOtional technologies for the cultural heritage valorization within transnational UNDERGROUNDS” Funded by INTERREG V-B Adriatic-Ionian ADRION Programme 2014-2020 Second Call for Proposal - Priority Axis 2

Paketa n. T3: “Rritje Kapacitetesh, edukim dhe evente ndërkufitare” and cross-cultural contamination events”.

Projekti

Projekti “EMOUNDERGRUNDS” -“*EMOtional technologies for the cultural heritage valorization within transnational UNDERGROUNDS*”, koordinohet nga Bashkia Nardò dhe ka këta partnerë: Bashkia Carpi, (Itali), Bashkia Andravida-Killini (Greqi), Rijeka Tourist Board (Kroaci), Public Cultural Institution Fortress of Culture Šibenik (Kroaci), Regional Development Centre Koper (Slloveni), Ivančna Gorica Municipality (Slloveni), Bashkia Kukës (Shqiperi), Tourism Organisation of Municipality Bar (Mal I zi), Trebinje Development Agency (Bosnia dhe Herzegovina).

EMOUNDERGROUNDS synon të japë një kontribut konkret në valorizimin e një trashëgimie të jashtëzakonshme historike kulturore që do krijonte një zhvillim të qëndrueshëm, “smart” në të gjithë zonën ADRION. Projekti adreson çështje si: “Ruajtje, dhe promovim të trashëgimisë kulturore dhe turizmit të qëndrueshëm, duke rritur gjithashtu kompetencat dhe aftësitë mbështetëse nga industria krijuese.



Objektivi i përgjithshëm i projektit është të rrisë atraktivitetin/ konkurrueshmërinë e destinacioneve turistike ndërkufitare të përfshira, duke krijuar një produkt të ri të përbashkët turistik kulturor-krijues. Priten ndryshime në politikat publike të menaxhimit të trashëgimisë kulturore, përmes integritit të shërbimeve turistike dhe përfshirjen e aftësive të industrive kulturore-kreative.

Produktet kryesore janë: krijimi i një rrjeti të ri bashkëpunimi ndërkombëtar midis operatorëve të turizmit kulturor krijues, një plan veprimi ndërkufitar për të bërë një vlerësim më të mirë të destinacioneve turistike ADRION, një strategji ndërkufitare për menaxhimin e zgjuar, të qëndrueshëm dhe gjithëpërfshirës të vendeve të synuara, 10 investime në shkallë të vogël si aplikime pilot të teknologjisë, instalime multimediale dhe interaktive për të menaxhuar, shijuar dhe përmirësuar përvojën kulturore në vendet e përfshira, 6000 VIZITA TË REJA NË SITET KULTURORE nga 30 ngjarje ndërkulturore që do të realizohen.

Si vizitorët ashtu edhe menaxherët e faqeve do të përfitojnë prej tyre. Qasja e projektit përfshin animimin e një sistemi publik-privat për të menaxhuar produktin turistik ndërkufitar, zhvillimin e shtigjeve të përbashkëta emocionale në këto vende, ndërtimin e kapaciteteve, kontaminimin dhe zgjerimin e bashkëpunimit ndërkulturore.

Sfidat territoriale të projektit mund të përballen vetëm në nivel ndërkufitar, pasi ato përfshijnë një qasje tërësore.

Projekti ofron zgjidhje teknologjike inovative duke e bërë më përmbushëse përvojën emocionale të përdoruesve të teknologjisë me anë të dhomave të realitetit virtual, aplikacioneve celulare inteligjente, demonstrimeve holografike, ekraneve/projeksioneve interaktive.

OBJEKTIVAT DHE STRUKTURA

Rruga e trajnimit përbëhet nga tre cikle leksionesh me temat:



1. Dramaturgjia dhe animacioni teatror/muzeor përmes shtigjeve didaktike për të ringjallur personazhet historikë dhe legjendarë;
2. Origjina historike dhe filologjike e aseteve të zgjedhura kulturore;
3. Teknologjia dhe metoda novatore për të menaxhuar asetet kulturore të nëntokës

Objektivi i leksioneve është rritja e njohurive dhe aftësive të profesionistëve, vullnetarëve, sipërmarrësve apo sipërmarrësve të ardhshëm mbi përdorimin e teknikave dhe metodologjive inovative për menaxhimin e trashëgimisë kulturore, që të nxisë krijimin e vendeve të reja të punës në promovimin e trashëgimisë kulturore, veçanërisht përmes industrisë kulturo-krijuese, menaxhimin dhe promovimin “Qytetit Nëntokësor” të Kukësit, zhvillimin e shërbimeve turistike novatore dhe në përgjithësi për zhvillimin turistik vendas.

Programi i leksioneve, cikli 1 - Origjina historike dhe filologjike e aseteve kulturore:

- leksioni 1.1 Histori dhe trashëgimi lokale
- lesson 1.2 Histori dhe trashëgimi lokale
- lesson 1.3 Histori dhe trashëgimi lokale
- lesson 1.4 Histori dhe trashëgimi lokale
- lesson 1.5 Histori dhe trashëgimi lokale
- lesson 1.6 Histori dhe trashëgimi lokale
- lesson 1.7 Histori dhe trashëgimia e tunele
- lesson 1.8 Histori dhe trashëgimia e tuneleve
- lesson 1.9 Histori dhe trashëgimia e tuneleve
- lesson 1.10 Perspektivat historiografike dhe rrjetet kulturore

Programi i leksioneve 2- Dramaturgjia dhe animacioni teatror/muzeor përmes shtigjeve didaktike, për të ringjallur personazhet historikë dhe legjendarë:

- leksioni 2.1 Historia e Teatrit
- leksioni 2.2 Teoria Teatrorre



leksioni 2.3 Parimet e animacionit teatro
leksioni 2.4 Shembuj te animacionit teatro
leksioni 2.5 Personazhet teatrore lokale
leksioni 2.6 Personazhet teatrore lokale
leksioni 2.7 Animacion Muzeor (1 workshop)
leksioni 2.8 Animacion Muzeor (1 workshop)
leksioni 2.9 Animacion Muzeor (1 workshop)
leksioni 2.10 Animacion Muzeor (1 workshop)

Programi i kurseve 3 - Teknologjitë dhe metodat inovative për të menaxhuar atraksionin kulturor në nëntokë:

leksioni 3.1 Teknologji të reja dhe kultura
lesson 3.2 Teknologji të reja dhe kultura
lesson 3.3 Teknologji të reja dhe kultura
lesson 3.4 Teknologji të reja dhe kultura
lesson 3.5 Teknologji të reja dhe kultura
lesson 3.6 Teknologji të reja dhe kultura
lesson 3.7 Teknologji të reja dhe kultura
lesson 3.8 Teknologji të reja dhe kultura
lesson 3.9 Trashëgimia dhe menaxhimi kulturor -evente
lesson 3.10 Menaxhimi kulturor, rrjete dhe zhvillim lokal

Çdo njësi mësimore përfshin leksione teorike dhe ushtrime praktike-aplikative dhe ndërvepruese.

Programi didaktik do të zbatohet nga pedagog/ekspert i përzgjedhur.

Leksionet do të zhvillohen në gjuhën shqip.

Pjesëmarrësit e synuar

Programi didaktik u drejtohet qytetarëve të papunë, të punësuar, studentë, punonjës dhe bashkëpunëtorë të shoqatave, apo sipërmarrjeve, të përfshirë ose të interesuar në



valorizimin e trashëgimisë, shërbimet muzeale, turizmin, kulturën, historinë, artin, zhvillimin lokal.

Vendi i realizimit

Aktiviteti do të kryhen fizikisht dhe në internet përmes sesioneve në internet të planifikuara dhe të planifikuara përmes Microsoft TEAMS ose një platforme tjetër të përshtatshme ueb (ZOOM, MEET, WEBEX) por dhe leksione fizike në objektet e bashkisë.

Kuadri kohor

Çdo sesion didaktik do të zgjasë 40 orë, i ndarë në mësimet didaktike teorike, praktike dhe ndërvepruese. Numri total i 3 moduleve duhet të jetë 120. Do të mbahen nga 20 Qershor deri më 20 Korrik 2022. (30 orë në javë)

Trajnimi në klasë do të ndahet në takime ditore me një numër maksimal orësh të barabartë me n. 3 orë / ditë, ndërsa daljet në terren mund të kenë një kohëzgjatje maksimale prej n. 3 orë / ditë.

Kosto

Pjesëmarrja në veprimtaritë didaktike është pa pagesë.

MJETET MËSIMORE

Për të mbështetur më mirë aktivitetet e mësimdhënies në distancë të pjesëmarrësve dhe instruktorëve, konsiderohet e përshtatshme të vendoset lidhja më e përshtatshme dhe më e përputhshme me kompjuterët e secilit pjesëmarrës.

Më tej, parashikohet përdorimi i videove të shkurtra, të cilat do të shërbejnë si plotësues i asaj që ilustron nga ligjëruesit për secilën temë.

CERTIFIKATA E PJESEMARRJES

Çdo sesion arsimor do të përfundojë me një “Certifikatë Pjesëmarrjeje”, që do të lëshohet nga Bashkia Kukës, do të jetë e nevojshme frekuenca e shumicës së orëve të



parashikuara nga modulet e rrugës së trajnimit dhe edukimit, me një mundësi mungese jo më të madhe se 10% e totalit të orëve.

MODALITETET E PJESEMARRJES

Pjesëmarrja në aktivitetet edukative mund të bëhet duke plotësuar dhe nënshkruar formularin e bashkangjitur këtij njoftimi (Shtojca A - Formulari i Shprehjes së Interesit), i cili duhet të jetë i nënshkruar siç duhet nga kandidati pjesëmarrës.

Mësuesit përgjegjës për çdo sesion do të mund të mbledhin të dhëna dhe komente gjatë rrjedhës së punës, në mënyrë që të marrin indikacione të dobishme për përmirësimin e Programit të Trajnimit dhe Edukimit.

Ndërhyrjet e partnerëve të projektit për të pasur një reagim në lidhje me vëmendjen dhe pragun e kënaqësisë së pjesëmarrësve, janë gjithashtu të mirëseardhura, si përpara fillimit të Programit ashtu edhe gjatë zhvillimit të tij.

