

# ROLI I PLATFORMAVE DIGJITALE NË ZHVILLIMIN E KOMPETENCAVE TË QËNDRUESHME TE NXËNËSIT E ARSIMIT FILLOR

Vlora Bunjaku<sup>5</sup>  
Belkizare Kryeziu

## Abstrakt

*Ky studim trajton rolin e platformave digjitale në zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme te nxënësit e arsimit fillor, duke i pajisur ata me aftësi të nevojshme për mësimin gjatë gjithë jetës. Teknologjia nxit pavarësinë intelektuale dhe zhvillimin e aftësive mendore, duke përmirësuar përvetësimin aktiv të njohurive. Qëllimi i studimit është të analizojë rolin e platformave digjitale si PowerPoint, Kahoot!, GeoGebra, Book Creator dhe Paint në përvetësimin e aftësive të leximit, shkrimit dhe digjitalizimit, si dhe në formimin e kompetencave tjera të qëndrueshme si mendimi kritik, kreativiteti, bashkëpunimi, komunikimi dhe zgjidhja e problemeve. Përdoret një metodologji e kombinuar duke përfshirë: pyetësorë të strukturuar për 120 nxënës nga tri shkolla fillore, intervista të gjysmëstrukturuara me mësimdhënësit, si dhe analiza të dokumentacionit mësimor si instrument cilësor. Në këtë të fundit janë shqyrtuar plane mësimore që përfshijnë përdorimin e mjeteve digjitale, produkte të krijuara nga nxënësit përmes platformave (prezantime, tregime digjitale, vizatime në Paint), reflektime nga mësimdhënësit si dhe udhëzues funksional për përdorimin e mjeteve teknologjike. Gjetjet e studimit konfirmojnë rolin pozitiv të këtyre platformave në procesin mësimor: 87% e nxënësve raportuan se aktivitetet me Kahoot! kanë ndikuar në rritjen e kujtesës dhe angazhimin; GeoGebra ka ndihmuar në të kuptuarit vizual në lëndën e matematikës; tregimet digjitale në Book Creator kanë integruar shkrimin dhe dizajnin vizual, duke nxitur kreativitetin dhe shprehjen personale; Paint përforcoi aftësitë vizuale dhe pjesëmarrjen aktive të nxënësve në disa fusha kurrikulare. Megjithatë, studimi identifikon edhe një sfidë të rëndësishme: shumica e mësimdhënësit nuk kanë marrë trajnim adekuat për përdorimin e platformave digjitale dhe i kanë mësuar ato në mënyrë vullnetare dhe autodidakte, duke u mbështetur në përpjekje personale dhe burime të pavarura. Ky punim paraqet një model praktik për integrimin*

---

<sup>5</sup> Mësimdhënëse në Shkollën Fillore të Mesme të Ulët: "Ismail Qemali"- Mitrovicë  
Email: [vloraosmanibunjaku@gmail.com](mailto:vloraosmanibunjaku@gmail.com)

*efektiv të teknologjisë në klasat fillore, duke kontribuar në literaturën pedagogjike me një qasje të integruar që bashkon përvoja konkrete nga mjedisi shkollor me reflektime didaktike. Gjithashtu, rezultatet ofrojnë rekomandime të vlefshme për mësimdhënësit dhe politikëbërësit në përmirësimin e metodave mësimore, përmes programeve të strukturuar të zhvillimit profesional, që mbështesin përdorimin pedagogjik dhe ndërdisiplinor të teknologjisë në klasat fillore. Kjo qasje kontribuon në ngritjen e cilësisë në arsimin fillor për formimin e kompetencave të qëndrueshme dhe përgatitjen e nxënësve për sfidat e shekullit XXI.*

**Fjalët çelës:** *arsimi fillor, kompetenca, mësimi gjatë gjithë jetës, platforma digjitale, teknologjia.*

## **Abstract**

*This study examines the role of digital platforms in developing sustainable competencies among primary school students, equipping them with essential skills for lifelong learning. Technology fosters intellectual independence and cognitive development by improving active knowledge acquisition. The study aims to analyze the contribution of digital platforms such as PowerPoint, Kahoot!, GeoGebra, Book Creator, and Paint in enhancing reading, writing, and digitalization skills, as well as other sustainable competencies such as critical thinking, creativity, collaboration, communication, and problem-solving. A mixed-method approach is used, including structured questionnaires with 120 students from three primary schools, semi-structured interviews with teachers, and analysis of teaching documentation as a qualitative instrument. The latter includes lesson plans incorporating digital tools, student-created products through various platforms (presentations, digital stories, drawings with Paint), teacher reflections, and practical guides for using technological tools. The findings confirm the positive role of these platforms in the learning process: 87% of students reported that Kahoot! activities improved memory and engagement; GeoGebra supported visual understanding in mathematics; digital stories created in Book Creator integrated writing and visual design, stimulating creativity and personal expression; Paint reinforced visual skills and the active involvement of students across multiple curricular areas. However, the study also identifies a significant challenge: most teachers have not received adequate training in using digital platforms and have learned to use them voluntarily and self-directedly, relying on personal efforts and independent resources. This paper presents a practical model for effective technology integration in primary classrooms, contributing to pedagogical literature with an integrated approach that combines concrete experiences from the school environment with didactic reflections. Additionally, the results offer valuable recommendations for educators and policymakers to improve teaching methods through structured professional development programs that support the pedagogical and interdisciplinary use of technology in primary education. Such an approach contributes to raising the quality of primary education by fostering sustainable competencies and preparing students for the challenges of the 21st century.*

**Keywords:** *primary education, competencies, lifelong learning, digital platforms, technology.*

## Hyrje

Në epokën digjitale, ku teknologjia është pjesë përbërëse e jetës së përditshme, arsimi fillor përballet me domosdoshmëri të qartë për modernizimin e metodave pedagogjike dhe përshtatjen e tyre me kërkesat e shekullit XXI. Nxënësit nuk kërkojnë më vetëm njohuri teorike, por edhe kompetenca të qëndrueshme që u mundësojnë të mësojnë në mënyrë të pavarur, të mendojnë në mënyrë kritike dhe të bashkëpunojnë në mënyrë efektive në një mjedis të ndërlidhur dhe dinamik. Kjo qasje përputhet me teorinë e aftësive të shekullit XXI të prezantuar nga (Trilling, B., & Fadel, C., 2009) të cilët theksojnë se "Edukimi modern duhet të zhvillojë tek nxënësit aftësi si kreativiteti, komunikimi, mendimi kritik dhe kompetencat digjitale për t'i përgatitur ata për një ekonomi të bazuar në dije". Në këtë kontekst, integrimi i platformave digjitale si ato që ndihmojnë komunikimin dhe kreativitetin (PowerPoint, Book Creator, Paint) dhe ato që ndihmojnë mendimin logjik (GeoGebra, Kahoot!) në procesin mësimor ofron mundësi konkrete për të pasuruar përvojën e të nxënësve dhe për të zhvilluar kompetenca kyçe si leximi, shkrimi, kreativiteti, komunikimi dhe zgjidhja e problemeve. Kjo përputhet me modelin TPACK të (Mishra, P., & Koehler, M. J., 2006) i cili thekson rëndësinë e ndërthurjes së njohurive për përmbajtjen, pedagogjinë dhe teknologjinë në mënyrë që mësuesit të krijojnë strategji efektive dhe kontekstuale për mësimdhënie. Po ashtu, teoria e (Siemens, 2005) e vendos mësimin në një rrjet të ndërlidhur burimesh, ku aftësia për të menaxhuar dhe ndërlidhur informacionin është më e rëndësishme sesa zotërimi i vetë përmbajtjes.

Megjithëse këto platforma mund të japin kontribut të rëndësishëm në pasurimin e procesit mësimor, përdorimi i tyre në praktikën mësimore shpesh mbetet i pabarabartë dhe varet nga përkushtimi individual i mësuesve, të cilët në mungesë të trajnimeve të strukturuar janë detyruar t'i përvetësojnë këto mjete në mënyrë autodidakte. Prandaj, ky studim shqyrton rolin që luajnë platformat digjitale në zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme të nxënësve të arsimit fillor, duke u mbështetur në të dhëna të mbledhura nga nxënës dhe mësues, si dhe në analiza të dokumentacionit mësimor. Qëllimi është të ofrohet një model i integruar për përdorimin pedagogjik dhe ndërdisiplinor të teknologjisë, si dhe të sugjerohen rekomandime konkrete për përmirësimin e praktikave mësimore dhe zhvillimin profesional të mësuesve. Në vijim, studimi fokusohet në analizimin e praktikave ekzistuese dhe propozimin e një qasjeje gjithëpërfshirëse për përdorimin e teknologjisë në klasat fillore.

## 1. KONTEKSTI TEORIK

Transformimi digjital në sistemin arsimor ka sjellë nevojën e pashmangshme për rishikimin e metodave tradicionale pedagogjike, veçanërisht në ciklin fillor. Në një epokë ku informacioni është i qasshëm menjëherë dhe pa kufizime, ndërsa mjedisi mësimor kërkon aftësi të adaptueshme dhe fleksibile, zhvillimi i kompetencave të qëndrueshme është shndërruar në një prioritet thelbësor (Trilling, B., & Fadel, C., 2009).

Teoria e konektivizmit, e prezantuar nga (Siemens, 2005), e përshkruan të nxënit si proces ndërlihdës, ku individë mëson përmes rrjeteve digjitale dhe burimeve të shumëllojshme. Në këtë kontekst, (Vygotsky, 1978) thekson rolin e ndërveprimit social, që sot fuqizohet nga teknologjia si mjet mbështetës i zhvillimit kognitiv. Ndërsa, (Papert, 1993) promovon konstruksionizmin digjital, ku mësimi ndodh përmes krijimit aktiv me teknologji. Të dyja qasjet mbështesin teknologjinë si katalizator për të nxënit bashkëpunues dhe kreativ.

Për të operacionalizuar këto teori në praktikën mësimore, modeli TPACK i prezantuar nga (Mishra, P., & Koehler, M. J, 2006) ndërthur njohuritë për teknologjinë, pedagogjinë dhe përmbajtjen duke synuar krijimin e praktikave efektive dhe kontekstuale për mësimdhënie të qëndrueshme. Kështu, teoritë e mësimin digjital i japin kuptim praktik përdorimit të platformave si Kahoot! apo Book Creator, kur ato përdoren në përputhje me parimet e TPACK. Sipas autorëve, mjetet digjitale si PowerPoint, Kahoot!, Book Creator, GeoGebra dhe Paint mundësojnë qasje kreative dhe ndërkurrikulare në klasën fillore.

Studime të ndryshme empirike konfirmojnë potencialin e këtyre mjeteve. Sipas (Loizou, 2022), aplikimet interaktive rrisin angazhimin e nxënësve dhe nxisin zhvillimin e aftësive si mendimi kritik, kreativiteti dhe bashkëpunimi. (Girdzijauskienė, R., Rupšienė, L., & Pranckūnienė, E., 2022) theksojnë ndikimin pozitiv të mjeteve digjitale në zhvillimin emocional dhe kognitiv të fëmijëve, ndërsa (Barus, R. A., & Sahrul, 2024)

fokusohen në forcimin e aftësive të shekullit XXI përmes praktikave digjitale në klasë.

Institucionet ndërkombëtare kanë inkurajuar zhvillimin e edukimit digjital. (OECD, 2021) sugjeron se teknologjitë si inteligjenca artificiale, blockchain dhe robotika do të jenë pjesë përbërëse e edukimit të së ardhmes, duke kërkuar kompetenca të reja. (UNESCO, 2016) përkrah integrimin e kompetencave transversale si element thelbësor për formimin e qytetarëve aktivë dhe të ndërgjegjshëm, ndërsa (BattelleforKids, 2019) propozon përfshirjen e aftësive teknologjike brenda strukturës zyrtare të kurrikulës.

Megjithëse potenciali është i dukshëm, sfidat vazhdojnë të jenë të pranishme. (Karaferye, 2022) vëren se mungesa e trajnimeve të strukturuar pengon përdorimin efektiv të teknologjisë nga mësimmhënësit. (Akram, H., Ahmad, M., Khan, S., & Fatima, T, 2022) raportojnë se integrimi teknologjik shpesh varet nga përkushtimi individual dhe qasja në burime aktuale. Më tej, (Decuyper M., Grimaldi E., & Landri P., 2020) paralajmërojnë rrezikun e "platformizimit" të edukimit, ku autonomia pedagogjike kufizohet nga varësia institucionale ndaj teknologjisë. Në të njëjtën linjë, (Perrotta, C., & Pangrazio, L., 2023) theksojnë se platformat mund të riformësojnë edukimin sipas logjikës së tregut, duke zhvendosur fokusin nga nevojat pedagogjike drejt eficiencës teknologjike.

(Ramey, 2016, p. 18) dhe (Chalkiadaki, 2018, p. 5) argumentojnë se mungesa e definimeve të qarta për kompetencat e shekullit XXI krijon paqartësi në planifikimin, zbatimin dhe vlerësimin e praktikave arsimore. (Birru, 2024) sugjeron se integrimi i teknologjisë duhet të udhëhiqet nga politika institucionale dhe jo të mbështetet vetëm në iniciativa individuale.

Së fundmi, (Abildinova, G., Assainova, A., Karymsakova, A., Abykenova, D., & Temirkhanova, M., 2024) theksojnë nevojën për studime të fokusuar në ndikimin afatgjatë të përdorimit autodidakt të mjeteve digjitale nga mësimmhënësit. Kjo është thelbësore për të vlerësuar se sa ndikon përdorimi spontan i teknologjisë në zhvillimin real të kompetencave të qëndrueshme, dhe si mund të strukturohet programe të barabarta dhe gjithëpërfshirëse të mbështetjes profesionale për të gjithë akterët arsimorë. Kjo kornizë teorike jo vetëm që ndriçon rolin e teknologjisë në zhvillimin e kompetencave të

qëndrueshme, por edhe krijon themelin për analizën e praktikave mësimore dhe propozimin e një qasjeje të strukturuar pedagogjike në këtë studim.

### *1.1. Arsyetimi për zgjedhjen e platformave digjitale*

Në përputhje me kornizën teorike të prezantuar më sipër, janë përzgjedhur platformat Kahoot!, GeoGebra, Book Creator, si dhe mjetet si PowerPoint dhe Paint, për shkak të ndikimit të tyre të provuar në nxitjen e kompetencave të qëndrueshme dhe përputhjen me moshën dhe stilin e të mësuarit të nxënësve të ciklit fillor.

- **Kahoot!** përforcon të mësuarit përmes lojës dhe pjesëmarrjes aktive, duke krijuar angazhim të menjëhershëm te nxënësit (Wang, 2015).
- **GeoGebra** ndihmon në vizualizimin e koncepteve matematikore dhe zhvillon të menduarit logjik dhe analitik (Hohenwarter, M., & Lavicza, Z., 2007).
- **Book Creator** mbështet komunikimin, bashkëpunimin dhe krijimtarinë në klasë përmes përmbajtjes të personalizuar (Ross, W., Smith, S., & Vistic, J. E., 2020).
- **Paint** shërben si mjet për shprehje kreative, veçanërisht në klasat fillore ku shprehja vizuale është formë e rëndësishme e komunikimit.

Përdorimi i këtyre platformave është në përputhje me udhëzimet e (UNESCO, 2020), e cila thekson rëndësinë e teknologjisë në nxitjen e zhvillimit të qëndrueshëm dhe përgatitjen e nxënësve për sfidat e shekullit XXI. Kështu, zgjedhja e këtyre mjeteve nuk është vetëm teknike, por e mbështetur në parime teorike dhe pedagogjike që synojnë formimin e kompetencave kyçe për të ardhmen.

## II. QËLLIMI, PYETJET KËRKIMORE DHE HIPOTEZAT

### 2.1. Qëllimi

Qëllimi i këtij hulumtimi është të ofrojë një analizë të thelluar mbi rolin e platformave dhe mjeteve digjitale në zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme të nxënësit e arsimit fillor. Studimi synon të vlerësojë përdorimin pedagogjik të platformave interaktive si *Kahoot!*, *GeoGebra* dhe *Book Creator*, të cilat ofrojnë funksionalitete të integruara dhe mundësi për ndërveprim të gjerë. Po ashtu, shqyrtohet roli i mjeteve digjitale si *PowerPoint* dhe *Paint* në krijimin e prezantimeve, vizatimeve dhe produkteve vizuale, me fokus në përvetësimin e aftësive të leximit, shkrimit dhe digjitalizimit. Hulumtimi gjithashtu eksploron rolin e këtyre mjeteve në formimin e kompetencave të tjera të qëndrueshme, si mendimi kritik, kreativiteti, bashkëpunimi, komunikimi dhe zgjidhja e problemeve.

### 2.2. Pyetjet kërkimore

1. Cili është roli i platformave dhe mjeteve digjitale në zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme të nxënësit e arsimit fillor?
2. Si kontribuon përdorimi i platformave digjitale si *Kahoot!*, *Book Creator* dhe *GeoGebra* në formimin e kompetencave kyçe si mendimi kritik, kreativiteti dhe bashkëpunimi?
3. Si reflektojnë mësimdhënësit dhe nxënësit për rolin e platformave dhe mjeteve digjitale në të nxënit aktiv dhe të qëndrueshëm në klasat fillore?

### 2.3. Hipotezat e hulumtimit

**H1:** Platformat dhe mjetet digjitale luajnë një rol të rëndësishëm në zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme, duke ndihmuar në përvetësimin aktiv të njohurive dhe aftësive themelore.

**H2:** Përdorimi i platformave interaktive si *Kahoot!*, *Book Creator* dhe *GeoGebra* kontribuon në mënyrë pozitive në zhvillimin e kompetencave kyçe si mendimi kritik, kreativiteti dhe bashkëpunimi te nxënësit e arsimit fillor.

**H3:** Reflektimet e mësimit dhe nxënësve konfirmojnë rolin efektiv të teknologjisë digjitale në të nxënët aktiv dhe gjithëpërfshirës, veçanërisht kur këto platforma integrohen në mënyrë të planifikuar në dokumentacionin mësues.

### **III. METODOLOGJIA**

#### ***3.1. Modeli i hulumtimit***

Ky studim ndjek një model të hulumtimit të përzier, duke kombinuar qasje sasiore dhe cilësore. Qasja sasiore mundëson analizën e përgjithshme të rolit të platformave digjitale në procesin mësues, ndërsa ajo cilësore ofron thellim në përvojat dhe perceptimet individuale të nxënësve dhe mësimit. Kjo përzierje është zgjedhur me qëllim që të ofrojë një kuptim të harmonizuar mes të dhënave statistikore dhe reflektimeve, duke mbështetur analizën e rolit të teknologjisë në mënyrë kontekstuale dhe praktikë.

Nga perspektiva e dizajnit, studimi është përshkruar dhe vlerësuar. Ai synon të përshkruajë nivelin e integrit të platformave digjitale në klasat fillore dhe të vlerësojë rolet funksionale dhe pedagogjike që ato luajnë në zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme te nxënësit. Përzgjedhja e këtij modeli është mbështetur në literaturën pedagogjike që sugjeron qasjet të kombinuara për kontekste arsimore komplekse (Creswell, 2014). Kjo qasje mundëson një vështrim të gjithanshëm dhe të thelluar mbi kontributin dhe funksionin konkret të platformave digjitale në formimin e kompetencave kyçe për shekullin XXI.

### **3.2. Popullacioni dhe mostra**

Popullata e këtij studimi përfshin nxënësit dhe mësime të arsimet fillor në Kosovë, të cilët janë të ekspozuar ndaj përdorimit të platformave digjitale në mjediset mësimore. Mostra është përzgjedhur në mënyrë të qëllimshme, me qëllim që të përfshijë klasat ku platforma digjitale janë integruar në mënyrë aktive në procesin mësimor. Përzgjedhja e pjesëmarrësve është mbështetur në kriterin e përfshirjes së shkollave që përdorin platforma si Kahoot!, GeoGebra, Book Creator, Power Point, Paint dhe mjete të tjera digjitale për zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme.

Mostra përfshin:

- Nxënës të ciklit fillor (klasa 3–5), të cilët kanë përjetuar përdorimin e platformave digjitale në mënyrë të strukturuar.
- Mësime të cilët përdorin këto platforma në planifikimin dhe realizimin e mësimit, me fokus te zhvillimi i kompetencave kyçe si mendimi kritik, bashkëpunimi dhe ndërjegjësimi mjedisor.

Përdorimi i këtij grupi synon që të hulumtohet më konkretisht roli që luajnë platformat digjitale në mbështetjen e praktikave mësimore dhe formimin e kompetencave të qëndrueshme, në vend që thjesht të vlerësohet ndikimi i tyre.

### **3.3. Instrumentet dhe metodat**

Për mbledhjen e të dhënave në këtë studim janë përdorur instrumente të kombinuara cilësore dhe sasiore, me qëllim të krijimit të një pasqyre të plotë mbi rolet pedagogjike, funksionale dhe metodologjike të platformave digjitale në zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme te nxënësit e arsimet fillor.

- **Pyetësorë të strukturuar:** Janë administruar për 120 nxënës në tri shkolla fillore: ShFMU: “Azem Bejta” në Prekaz, ShFMU: “Ismail Qemali” në Mitrovicë dhe ShFMU: “Ali Kelmendi” në Vushtri. Pyetësori përmban pyetje të dizajnuara për të vlerësuar përdorimin konkret të platformave digjitale, mënyrën se si ato mbështesin

angazhimin, mendimin kritik, kreativitetin dhe vetë-reflektimin gjatë procesit të të nxënësve.

- **Intervista të gjysmëstrukturuara:** Janë zhvilluar me 18 mësues të cilët fillor për të kuptuar përvojat praktike, reflektimet pedagogjike dhe sfidat që lidhen me integrimin e platformave digjitale në planifikimin dhe zbatimin e mësimit. Intervistat shërbejnë si burim për analizën e rolit subjektiv dhe kontekstual të platformave në praktikën arsimore.
- **Analizë e dokumentacionit mësues:** Është shqyrtuar dokumentacioni që përfshin plane mësuese, produkte të krijuara nga nxënësit (prezantime, tregime digjitale, vizatime), reflektime të mësuesve dhe udhëzime për përdorimin e teknologjisë. Kjo analizë ka kontribuar në vlerësimin e mënyrës se si platformat digjitale janë përdorur në mënyrë të qëllimshme dhe kreative për të promovuar kompetencat e qëndrueshme, përfshirë bashkëpunimin, mendimin kritik dhe përgjegjësinë mjedisore, brenda kontekstit të praktikës mësuese.

### ***3.4. Procedura e mbledhjes së të dhënave***

Të dhënat janë mbledhur gjatë muajve maj–qershor 2025, në ambientet shkollare të tri institucioneve fillore publike në Kosovë. E gjithë procedura është zhvilluar në koordinim me drejtuesit e shkollave, duke respektuar parimet etike të hulumtimit arsimor dhe duke siguruar pëlqimin e informuar nga të gjithë pjesëmarrësit.

#### **▪ Pyetësi për nxënësit**

Pyetësit janë administruar në klasë përmes platformës Google Forms, me mbështetjen e mësuesve. Administrimi është bërë nga hulumtueset, me prezencën e mësuesve për të siguruar mbarëvajtjen dhe qartësinë e procesit. Nxënësit janë informuar paraprakisht për qëllimin e hulumtimit, dhe është siguruar pëlqimi i informuar nga mësuesit dhe prindërit.

### ▪ **Intervistat me mësimdhënësit**

Janë zhvilluar jashtë përfundimit të orarit mësimor, përmes platformës Google Meet, sipas përzgjedhjes së vetë pjesëmarrësve, duke krijuar ambiente të sigurta për ndarjen e përvojave profesionale. Intervistat janë kryer nga ekipi hulumtues, me kohëzgjatje mesatare prej 25–35 minutash. Pjesëmarrësit janë njoftuar paraprakisht për qëllimin dhe janë garantuar për konfidencialitetin e të dhënave të tyre.

### ▪ **Analiza e dokumenteve mësimore**

Të dhënat janë mbledhur në formë elektronike, përmes dokumenteve si plane mësimore, materiale digjitale të krijuara nga nxënësit, projekte dhe reflektime pedagogjike të mësimdhënësve. Kontributi autentik i mësimdhënësve ka përforcuar analizën tematike cilësore, e cila ka identifikuar praktikën e përdorimit të platformave digjitale, shkallën e integritimit ndërkurrikular dhe aspektet që nxisin zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme. E gjithë procedura ka respektuar etikën kërkimore, duke garantuar anonimitetin dhe konfidencialitetin në përpunimin dhe ruajtjen e të dhënave.

### **3.5. Procedura e analizës së të dhënave**

Pas përfundimit të mbledhjes së të dhënave, procesi analitik është zhvilluar në disa faza të ndara, duke kombinuar qasje sasiore dhe cilësore për të siguruar një interpretim të thelluar të rezultateve. Të dhënat nga pyetësorët e strukturuar janë eksportuar nga Google Forms në Excel, ku janë klasifikuar dhe analizuar për të identifikuar prirjet, përsëritjet dhe marrëdhëniet ndërmjet treguesve kryesorë. Intervistat gjysmë-strukturuara janë transkriptuar dhe analizuar përmes qasjes tematike, duke kategorizuar përvojat e mësimdhënësve në raport me përdorimin e platformave digjitale dhe reflektimet pedagogjike. Ndërkohë, dokumentet mësimore — përfshirë plane, materiale digjitale dhe projekte — janë shqyrtuar përmes analizës përmbajtësore dhe tematike, me fokus në identifikimin e praktikave që

nxisin kompetenca të qëndrueshme si bashkëpunimi, kreativiteti dhe ndërgjegjësimi mjedisor.

Gjatë gjithë procesit është respektuar etiketa kërkimore, duke garantuar anonimitetin dhe konfidencialitetin e të dhënave të pjesëmarrësve.

Të dhënat janë mbledhur përmes instrumenteve të kombinuara: pyetësorëve të strukturuar, intervistave të gjysmë-strukturuar dhe dokumenteve arsimore të siguruara nga mësimdhënësit. Procesi analitik është ndarë në disa faza:

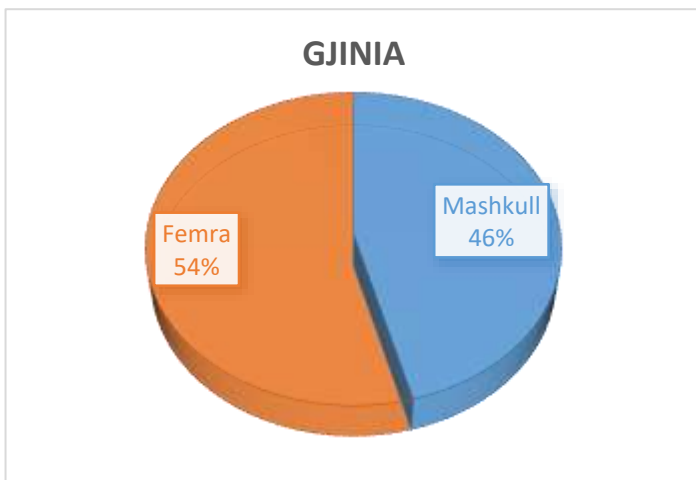
- **Analiza e pyetësorëve:** Të dhënat e pyetësorëve janë mbledhur në mënyrë elektronike përmes Google Forms dhe më pas janë eksportuar në Excel për të kryer klasifikimin dhe analizën sasiore të përgjigjeve. Kjo ka mundësuar identifikimin e *prirjeve, përsëritjeve dhe marrëdhënieve ndërmjet treguesve kryesorë*.
- **Analiza e intervistave:** Intervistat janë transkriptuar dhe analizuar përmes qasjes tematike cilësore, duke kategorizuar të dhënat sipas temave që lidhen me integrimin e platformave digjitale, qasjet pedagogjike dhe reflektimet profesionale të mësimdhënësve. Ky proces ka ndihmuar në zbërthimin e përvojave dhe rolit që platforma të ndryshme luajnë në klasë.
- **Analiza e dokumenteve mësimore:** përfshirë plane mësimore, materiale të krijuara nga nxënësit, projekte digjitale dhe reflektime pedagogjike — është realizuar përmes qasjes përmbajtësore dhe tematike. Kjo analizë synon të identifikojë modelet e integritit të teknologjisë në praktikën mësimore, përdorimin pedagogjik të saj dhe evidencat konkrete që ndihmojnë zhvillimin e kompetencave të qëndrueshme, si bashkëpunimi, kreativiteti dhe ndërgjegjësimi mjedisor.

Gjatë gjithë procesit është respektuar etiketa kërkimore, duke ruajtur anonimitetin dhe konfidencialitetin e të dhënave të pjesëmarrësve, si dhe duke shmangur çdo informacion identifikues. Të gjitha të dhënat janë trajtuar në përputhje me standardet etike dhe profesionale të hulumtimit arsimor.

## IV. REZULTATET

### 4.1. Rezultatet nga pyetësi me nxënës

Mostra përfshin një shpërndarje të barabartë sipas klasave dhe moshës, duke reflektuar një ndarje të balancuar për vëzhgimin ndër-moshor. Pjesëmarrja ka qenë pak më e lartë nga nxënëset femra (54.2%), duke ofruar një pasqyrë të larmishme gjinore.

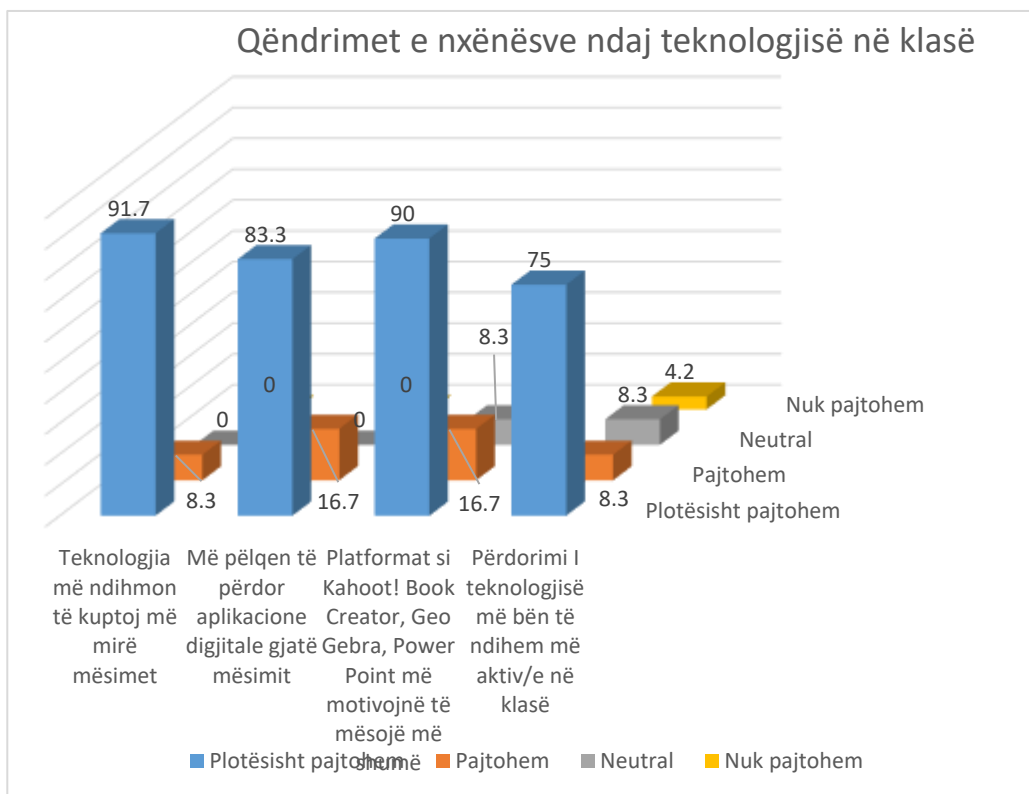


*Grafiku 1. Shpërndarja e rezultateve për gjininë e nxënësve*

### **Qëndrimet e nxënësve ndaj teknologjisë digjitale në mësimdhënie**

Në pyetjen se si teknologjia ndihmon në kuptimin më të mirë të mësimin, gjetjet tregojnë se pjesëmarrësit e konsiderojnë teknologjinë si një faktor thelbësor në procesin e të nxënësve – me 100% të tyre që pajtohen plotësisht ose pjesërisht. Nga këto të dhëna mund të themi se teknologjia është e integruar natyrshëm në përvojën mësimore dhe ka ndikim të drejtpërdrejtë në përmirësimin e të kuptuarit. Në pyetjen për pëlqimin ndaj përdorimit të aplikacioneve digjitale gjatë mësimin, gjetjet tregojnë një entuziazëm të lartë me 100% pajtim. Nga këto të dhëna mund të themi se përdorimi i aplikacioneve është i mirëpritur nga nxënësit, dhe ndihmon në krijimin e një mjedisi më interaktiv e të afërt me teknologjinë. Në pyetjen lidhur me

motivimin përmes platformave si Kahoot!, Book Creator apo GeoGebra, gjetjet tregojnë se shumica ndihen të motivuar (91.7%), por ekziston një përqindje e vogël neutrale (8.3%). Nga këto të dhëna mund të themi se platformat interaktive ndikojnë pozitivisht në motivim, por sukcesi i tyre mund të varet nga mënyra e përdorimit dhe preferencat individuale. Në pyetjen për ndjenjën e aktivizimit në klasë falë teknologjisë, gjetjet tregojnë një mbështetje pozitive (83.3%), por gjithashtu edhe një prani e vogël e qëndrimeve neutrale ose kundërshtuese (16.7%). Nga këto të dhëna mund të themi se, edhe pse shumica ndihen më aktivë kur përdorin teknologjinë, ajo nuk është një zgjidhje universale për përfshirje – dhe duhet të përshtatet me nevojat e ndryshme të nxënësve.



*Tabela 1. Përgjigjet e nxënësve rreth qëndrimeve ndaj teknologjisë në mësimdhënie*

## **Përdorimi i platformave digjitale**

Në pyetjen rreth përdorimit të platformave digjitale gjatë mësimit, përfshirë PowerPoint, Paint, GeoGebra, Book Creator dhe Kahoot!, dolën rezultate që tregojnë dallime të qarta në nivelin e përdorimit dhe pëlqimit nga nxënësit. Më së shumti përdoret Paint, ku 100% e nxënësve janë përgjigjur me “Plotësisht Pajtohem”, duke dëshmuar një angazhim shumë të lartë në aktivitete kreative vizuale. Pas saj vjen PowerPoint me 90% “Plotësisht Pajtohem”, që tregon përdorim të qëndrueshëm për prezantime dhe organizim të ideve. Kahoot! renditet e treta me 83.3% “Plotësisht Pajtohem”, me 8.3% “Pajtohem” dhe 8.3% neutral, duke dëshmuar popullaritet të madh si platformë ndërvepruese që nxit motivimin dhe përfshirjen e nxënësve përmes lojës. GeoGebra ndjek me 70% të përgjigjeve “Plotësisht Pajtohem”, duke kontribuar në mësimin vizual të matematikës, por gjithashtu shfaq nevojën për trajnim dhe mbështetje teknike për përdorim të avancuar. Book Creator tregon potencial me 55% pajtim të plotë, por prania e përgjigjeve neutrale (40%) dhe negative (10%) reflekton barriera teknologjike dhe përgatitje të pamjaftueshme për ta përdorur gjerësisht në mësim. Ky krahasim tregon se platformat kreative dhe prezantuese gëzojnë përqafim më të madh nga nxënësit, ndërsa ato që kërkojnë më shumë njohuri teknike, si GeoGebra dhe Book Creator, kërkojnë investim në mbështetje dhe trajnim për integrim të suksesshëm.

## **Zhvillimi i aftësive themelore**

Në pyetjen lidhur me ndikimin e teknologjisë digjitale në zhvillimin e aftësive themelore të nxënësve, përfshirë bashkëpunimin, kreativitetin dhe zgjidhjen e detyrave përmes aplikacioneve, gjetjet tregojnë një nivel të lartë përfshirjeje dhe përvoja pozitive. Konkretisht, në pyetjen për bashkëpunimin me shokët/shoqet përmes teknologjisë, 95.8% e nxënësve janë përgjigjur me “Gjithmonë” dhe vetëm 4.2% me “Nganjëherë”. Po ashtu, në pyetjet që lidhen me mendimin kreativ dhe zgjidhjen kreative të detyrave, 91.7% janë përgjigjur “Gjithmonë” dhe 8.3% “Nganjëherë”. Përgjigjet “Rrallë” dhe “Kurrë” mungojnë plotësisht, duke reflektuar një bindje të lartë se

teknologjia digjitale ka kontribuar ndjeshëm në nxitjen e mendimit aktiv, bashkëpunimit efektiv dhe përdorimit funksional të platformave digjitale.

Këto gjetje përforcojnë idenë se integrimi i mjeteve teknologjike në procesin mësimor nuk përfaqëson vetëm një mbështetje për mësimdhënien, por vepron si nxitës pedagogjik i të nxënësve aktiv, duke ripërcaktuar mënyrën se si nxënësit mësojnë, bashkëpunojnë dhe krijojnë. Teknologjia digjitale, në këtë kontekst, nuk zhvillon vetëm aftësi teknike, por edhe kompetenca kyçe të shekullit XXI, si mendimi kritik, kreativiteti, komunikimi dhe zgjidhja e problemeve — të cilat janë thelbësore për suksesin akademik dhe profesional të nxënësve

### **Përgatitja e nxënësve për të mësuarin e qëndrueshëm përmes teknologjisë**

Në pyetjen që lidhet me përvojën personale të nxënësve me teknologjinë dhe ndikimin e saj në ndjenjat dhe angazhimin gjatë mësimin, gjetjet tregojnë një reflektim pozitiv dhe të vetëdijshëm nga ana e tyre. Shumica e nxënësve pohuan se përdorimi i teknologjisë i motivon më shumë në klasë, se mësuesja ofron udhëzime të qarta për përdorimin e platformave digjitale, dhe se ndihen të kënaqur kur krijojnë produkte digjitale gjatë procesit mësimor.

Kur u pyetën për platformën digjitale që u ka pëlqyer më shumë, nxënësit treguan një lidhje të natyrshme mes teknologjisë dhe përmbajtjes mësimore, duke përmendur:

- **PowerPoint** për prezantime të strukturuar në lëndë të ndryshme – **85%**;
- **Paint** për krijimtari vizuale në edukatën figurative – **80%**;
- **Kahoot!** për lojëra dhe kuize edukative – **75%**;
- **GeoGebra** për vizualizimin e figurave në matematikë – **70%**;
- **Book Creator** për shkrim kreativ dhe narracion digjital – **55%**.

Këto rezultate tregojnë se nxënësit kanë zhvilluar njohuri të qarta digjitale dhe aftësi për të përputhur teknologjinë me përmbajtjen mësimore, duke reflektuar një integrim të suksesshëm dhe funksional të saj në klasë.

Gjetjet sugjerojnë se përmes përdorimit të platformave digjitale, nxënësit jo vetëm që përvetësojnë përmbajtje mësimore, por edhe zhvillojnë kompetenca të qëndrueshme, si të mësuarit e pavarur, kreativiteti dhe mendimi kritik — të cilat janë thelbësore për përgatitjen e tyre për sfidat e të nxënësve bashkëkohor.

### **Idetë dhe pritshmëritë e nxënësve për klasën digjitale**

Në përgjigje të pyetjes se si do të dëshironin që teknologjia të përdorej në klasë në të ardhmen, nxënësit paraqitën ide konkrete që pasqyrojnë një vizion për një mjedis mësimor më digjital, fleksibël dhe të personalizuar. Ata sugjeruan përdorimin e pajisjeve personale digjitale (si iPad dhe laptop) për detyrat e shtëpisë, zëvendësimin e librave fizikë me versione digjitale përmes Book Creator, përdorimin e GeoGebra për figura gjeometrike, Paint për vizatime kreative dhe PowerPoint për prezantime në të gjitha lëndët. Këto ide tregojnë dëshirën për më shumë autonomi, kreativitet dhe përfshirje aktive në procesin mësimor, duke e parë teknologjinë jo thjesht si mjet ndihmës, por si një mjedis të plotë të zhvillimit arsimor. Reflektimet e tyre dëshmojnë se nxënësit janë përdorues të vetëdijshëm dhe vizionarë për rolin që teknologjia mund të luajë në formësimin e klasës së së ardhmes.

#### ***4.2. Rezultatet nga intervistat me mësuesin***

Bazuar në intervistat me mësuesin e klasave 3–5, rezultatet nxjerrin në pah një sërë sfidash dhe zgjidhjesh që lidhen me integrimin e platformave digjitale në procesin mësimor. Mësuesin treguan angazhim të lartë për të përfshirë teknologjinë në mësimdhënie, por njëkohësisht theksuan pengesa strukturore dhe institucionale që kufizojnë efektivitetin e këtij integrimi.

## **Sfidat infrastrukture dhe zgjidhjet e përkohshme**

Shumica e intervistuesve theksuan se mungesa e pajisjeve teknologjike dhe qasja e kufizuar në internet në shkolla i detyron të kërkojnë alternativa në bashkëpunim me prindërit. Në shumë raste, nxënësit sjellin pajisje personale nga shtëpia, si iPad apo laptop, për të marrë pjesë në aktivitete digjitale. Edhe pse kjo praktikë ndihmon në tejkalimin e pengesave teknike, ajo nuk garanton përfshirje të barabartë për të gjithë nxënësit dhe mbetet një zgjidhje e përkohshme që nuk përputhet me realitetin aktual arsimor.

## **Aftësitë digjitale të mësimeve dhe forma e vetë-arsimit**

Një numër i konsiderueshëm i mësimeve deklaruan se përdorin platforma si Paint dhe PowerPoint edhe për nevojat e tyre profesionale, duke i konsideruar si mjete të thjeshta dhe intuitive. Për PowerPoint-in, shumica kanë ndjekur trajnime zyrtare dhe ndihen të sigurt në përdorimin e tij. Ndërsa për platformat si Kahoot!, GeoGebra dhe Book Creator, aftësitë janë zhvilluar kryesisht përmes vetë-mësimit dhe përvijës personale. Kjo formë e vetë-arsimit, edhe pse e lavdërueshme, thekson mungesën e mbështetjes institucionale dhe vështirësinë për të ndjekur ritmin e zhvillimeve digjitale në kohë reale. Një mësime shprehet: “Ne jemi në një kohë kur teknologjia ndryshon nga muaji në muaj, dhe është e vështirë të mbetemi të përditësuar pa ndihmë, prandaj i kemi të nevojshme trajnimet e rregullta.”

## **Sfidat për t’u mësuar nxënësve përdorimin e platformave digjitale**

Një sfidë e veçantë që doli nga intervistat është mungesa e orëve të dedikuara për të mësuar nxënësit përdorimin e platformave digjitale. Mësimeve theksojnë se, përveç Paint-it që është mësuar në kuadër të lëndës “Shkathtësi për jetë” – klasa 4 dhe klasa 5, platformat tjera si PowerPoint, Kahoot! apo Book Creator janë mësuar vetëm gjatë orëve të tjera mësimore ose pas mësimit, përmes mësimit shtesë. Intervistuesi 4 tregon se: “Edhe pse kemi si rezultat të synuar që nxënësit të prezantojnë para të tjerëve, nuk ka asnjë material mësimor që ua mëson PowerPoint-in. As tekstet nuk përmbajnë

ndonjë udhëzim për punimin e slajdeve, dhe kështu nxënësit mësojnë atë në një mënyrë të çuditshme.” Dhjetë nga mësimdhënësit e intervistuar theksuan se përdorin burime shtesë vetanake për t’i aftësuar nxënësit në këtë drejtim, por janë të pajtimit se do të ishte e nevojshme të ekzistonte një orë mësimore ose një modul i veçantë që ua mëson në mënyrë sistematike përdorimin e PowerPoint-it dhe të platformave të tjera. Ata theksojnë rëndësinë që nxënësit të kuptojnë se prezantimi kërkon përkushtim, strukturim të ideve dhe aftësi komunikuese. Përkundër sfidave, mësimdhënësit, mësimdhënësit janë të përkushtuar për të sjellë klasën digjitale të afërt me realitetin.

### **Mungesa e qartësisë për kompetencat që zhvillohen**

Një tjetër aspekt kritik që doli nga intervistat është mungesa e qartësisë rreth kompetencave që zhvillohen përmes përdorimit të platformave digjitale. Shumica e mësimdhënësve e dinin se teknologjia duhet të integrohet sepse “është e kohës”, por nuk kishin një kuptim të qartë se cilat kompetenca specifike — si kreativiteti, mendimi kritik, bashkëpunimi apo të mësuarit e pavarur — lidhen me secilën platformë. Kjo tregon nevojën për trajnime të integruara që jo vetëm mësojnë përdorimin teknik të mjeteve, por edhe ndihmojnë mësimdhënësit të kuptojnë dimensionin pedagogjik dhe kompetencat që synohen të zhvillohen.

### **Nevoja për mbështetje institucionale dhe zhvillim profesional**

Këto gjetje dëshmojnë se, ndërsa mësimdhënësit janë të motivuar dhe të gatshëm për të integruar teknologjinë në mësim, mungesa e trajnimeve të vazhdueshme, infrastruktura e pamjaftueshme dhe mbështetja e kufizuar nga tekstet mësimore i vendosin ata përballë sfidave që kërkojnë zgjidhje të qëndrueshme. Për një përfshirje efektive digjitale në klasë, nevojitet:

- Investim institucional në pajisje dhe internet;
- Zhvillim profesional sistematik për përdorimin pedagogjik të platformave;

- Përfshirje e përmbajtjeve digjitale në tekstet dhe materialet mësimore;
- Krijimi i orëve të dedikuara për edukimin digjital të nxënësve.

### 4.3. Rezultatet nga analiza e dokumentacionit mësimor

Në analizën e dokumenteve mësimore është aplikuar një listë kontrolli e konceptuar si instrument hulumtimi, e cila ka lehtësuar kategorizimin tematik, identifikimin e integritit të teknologjisë digjitale dhe interpretimin e qasjeve metodologjike të dokumentuara. Ky instrument ka ndihmuar në strukturimin e të dhënave dhe në nxjerrjen e temave të dallueshme që përbëjnë bazën e rezultateve të mëposhtme.

*Tabela 2. Lista e kontrollit për analizën e dokumenteve mësimore*

Kategoria Analitike	Elementi për Vëzhgim / Kontroll	Rezultati Total	Klasa 3	Klasa 4	Klasa 5
<b>1. Informacione të përgjithshme</b>	Lloji i dokumentit (plan, projekt, reflektim, material nxënësi)				
<b>2. Përdorimi i teknologjisë</b>	PowerPoint për prezantime				
	Paint për ilustrime digjitale				
	Kahoot! për kuize dhe aktivizim				
	GeoGebra për modelim matematikor				
	Book Creator për libra interaktivë				
	Teknologjia në objektiva pedagogjike				
<b>3. Qasje metodologjike</b>	Qasje ndërkurrikulare				

Kategoria Analitike	Elementi për Vëzhgim / Kontroll	Rezultati Total	Klasa 3	Klasa 4	Klasa 5
	Diferencim sipas nevojave				
	Të nxënit aktiv dhe bashkëpunues				
<b>4. Materiale të nxënësve</b>	Produkte digjitale vetanake				
	Prezantime, vizatime, libra				
	Shembuj konkretë të kreativitetit				
<b>5. Kompetencat e qëndrueshme</b>	Temat si riciklim, ekologji, mirësjellje				
	Ndërgjegjësim ekologjik dhe etik				
	Edukimi për zhvillim të qëndrueshëm				
<b>6. Reflektimi i mësimdhënësve</b>	Sfida dhe përvoja me teknologjinë				
	Vetë-reflektim për përmirësim				

### **Përdorimi i instrumentit të hulumtimit mbi dokumentacionin mësimor**

Instrumenti i hulumtimit është përdorur si bazë strukturore për të analizuar në mënyrë sistematike dokumentacionin mësimor nga klasat 3 deri në 5, me fokus të veçantë në integrimin e mjeteve teknologjike në praktikën pedagogjike. Përmes këtij instrumenti, janë vëzhguar elemente kyçe si lloji i dokumenteve (plane, projekte, reflektime), konteksti i përdorimit dhe përfshirja metodologjike. Kategoria mbi përdorimin e teknologjisë ka mundësuar identifikimin e mënyrave konkrete se si janë përdorur mjetet si

PowerPoint, Paint, Kahoot!, GeoGebra dhe Book Creator nga mësimeve dhe nxënësive në krijimin e prezantimeve, ilustrimeve digjitale, kuizeve interaktive dhe librave digjitale. Po ashtu, është reflektuar mbi qasjet ndërkurrikulare, zhvillimin e produkteve autentike nga nxënësive dhe ndërlidhjen e aktiviteteve me edukimin për zhvillim të qëndrueshëm. Në fund, instrumenti ka ndihmuar në nxjerrjen e reflektimeve pedagogjike lidhur me sfidat, përvojat dhe nevojat për zhvillim profesional të vazhdueshëm në fushën digjitale.

*Tabela 3. Rezultatet nga analiza e dokumenteve mësimore*

<b>Kategoria Analitike</b>	<b>Elementi për Vëzhgim / Kontroll</b>	<b>Rezultati Total</b>	<b>Klasa 3</b>	<b>Klasa 4</b>	<b>Klasa 5</b>
<b>1. Informacione të përgjithshme</b>	Lloji i dokumentit (plan, projekt, reflektim, material nxënësi)	9/9	3	3	3
<b>2. Përdorimi i teknologjisë</b>	PowerPoint për prezantime	7/9	2	2	3
	Paint për ilustrime digjitale	6/9	2	2	2
	Kahoot! për kuize dhe aktivizim	5/9	0	2	3
	GeoGebra për modelim matematikor	4/9	0	2	2
	Book Creator për libra interaktivë	4/9	2	0	2
	Teknologjia në objektiva pedagogjike	2/9	0	1	1
<b>3. Qasje metodologjike</b>	Qasje ndërkurrikulare	6/9	2	2	2
	Diferencim sipas nevojave	7/9	3	2	2
	Të nxënësive aktiv dhe bashkëpunues	8/9	3	2	3

Kategoria Analitike	Elementi për Vëzhgim / Kontroll	Rezultati Total	Klasa 3	Klasa 4	Klasa 5
<b>4. Materiale të nxënësve</b>	Produkte digjitale vetanake	9/9	3	3	3
	Prezantime, vizatime, libra	8/9	3	2	3
	Shembuj konkretë të kreativitetit	9/9	3	3	3
<b>5. Kompetencat e qëndrueshme</b>	Temat si riciklim, ekologji, mirësjellje	5/9	0	2	3
	Ndërgjegjësim ekologjik dhe etik	6/9	1	2	3
	Edukimi për zhvillim të qëndrueshëm	6/9	2	2	2
<b>6. Reflektimi i mësimdhënësve</b>	Sfida dhe përvoja me teknologjinë	7/9	2	2	3
	Vetë-reflektim për përmirësim	6/9	2	2	2

Një nga qëllimet kryesore të këtij studimi ishte të vlerësonte mënyrën se si mjetet teknologjike integrohen në planifikimin pedagogjik dhe në praktikën mësimore në arsimin fillor, me fokus në klasat 3–5. Rezultatet e analizës së dokumenteve mësimore tregojnë një mospërputhje të dukshme mes praktikës digjitale të zbatuar në klasë dhe pasqyrimin të saj në dokumentacionin formal. Platforma si PowerPoint, Paint, Kahoot!, GeoGebra dhe Book Creator janë përdorur në mënyrë kreative dhe funksionale nga mësimdhënësit dhe nxënësit, duke kontribuar në zhvillimin e kompetencave si kreativiteti, mendimi kritik dhe të mësuarit e pavarur. Megjithatë, këto mjete nuk janë të dokumentuara në mënyrë të qartë në planet mësimore, ku teknologjia përmendet kryesisht me terma të përgjithshëm si “videoprojektor” apo “TIK”, pa specifikime të platformave apo lidhje të drejtpërdrejta me objektivat pedagogjike. Kjo mospërputhje lidhet drejtpërdrejt me objektivin e studimit për të identifikuar pengesat në operacionalizimin e teknologjisë në planifikimin mësimor. Faktorët

kryesorë që ndikojnë përfshijnë pasigurinë për realizimin praktik të kushteve teknike (pajisje, internet, mjete personale), mungesën e trajnimeve të strukturuar për përdorimin pedagogjik të platformave digjitale, aftësitë digjitale të mësimeve të ndërtuara kryesisht përmes vetë-mësimit, si dhe mungesën e udhëzimeve institucionale për specifikimin e mjeteve teknologjike në dokumentacionin formal. Për më tepër, reflektimi profesional i mësimeve në dokumente tregon vetëdije për sfidat dhe përvojat me teknologjinë, por nuk përfshin analiza të thelluara mbi ndikimin e saj në të nxënësit. Këto gjetje konfirmojnë nevojën për të përmirësuar planifikimin pedagogjik në mënyrë që të reflektojë më mirë realitetin e klasës digjitale dhe të përmbushë objektivat e të nxënësit të qëndrueshëm. Për të adresuar këtë hendek, studimi rekomandon masa konkrete si organizimi i trajnimeve të strukturuar dhe krijimi i komuniteteve profesionale të mësimit, të cilat mundësojnë shkëmbimin e praktikave të mira dhe ndërtimin e kapaciteteve për një arsim më të integruar dhe të qëndrueshëm.

## V. PËRFUNDIME

Ky studim konfirmon se platformat digjitale përbëjnë një potencial të rëndësishëm për zhvillimin e kompetencave kyçe dhe të qëndrueshme të nxënësit të arsimit fillor, duke ndikuar jo vetëm në përmbajtjen mësimore, por edhe në mënyrën si organizohet dhe përjetohet procesi i të nxënësit (Thakur, 2025). Aplikacione si Book Creator, Paint dhe eBooks kanë treguar se mundësojnë qasje më të personalizuar dhe të aksesueshme në mësimdhënie (Choudhri, M., & Hanson, S., 2024), veçanërisht kur përdoren në mënyrë kreative nga mësimeve dhe nxënësit. Rezultatet e analizës së dokumenteve mësimore tregojnë një mospërputhje mes praktikës digjitale në klasë dhe pasqyrimin e saj në dokumentacionin formal, duke reflektuar mungesën e strukturës institucionale dhe të udhëzimeve të qarta për integrimin e teknologjisë në planifikimin pedagogjik.

Literatura mbështet nevojën për zhvillim profesional të mësimeve, duke theksuar se kompetencat e shekullit XXI nuk mund të zhvillohen pa aftësi për të projektuar dhe udhëhequr mësim të ndërthurur me teknologji

(Kim, S., Raza, M., & Seidman, E., 2019). Kjo kërkon ndërhyrje në nivel të kurrikulës dhe politikave arsimore (Birru, 2024), si dhe definim të qartë të kompetencave të qëndrueshme, të cilat aktualisht mungojnë në mënyrë të standardizuar (Chalkiadaki, 2018). Një aspekt i veçantë që del nga ky studim është roli i mësimdhënësve si përdorues autodidaktë të teknologjisë, një fenomen që literatura e trajton pjesërisht, por që mbetet i paqartë në ndikimin e tij mbi cilësinë e mësimdhënies dhe të të nxëniet (Abildinova, G., Assainova, A., Karymsakova, A., Abykenova, D., & Temirkhanova, M., 2024).

Në përfundim, studimi sjell një njohuri të re mbi hendekun mes praktikës digjitale dhe dokumentimit pedagogjik në arsimin fillor, duke theksuar nevojën për operacionalizim të qartë të teknologjisë në planifikim dhe për mbështetje të strukturuar për mësimdhënësit. Të dhënat e mbledhura konfirmojnë të gjitha hipotezat e ngritura në fillim të studimit:

- **H1** konfirmohet përmes përfshirjes së temave si riciklimi, ekologjia dhe edukimi etik në dokumentet mësimore, si dhe përdorimit të platformave që nxisin përvetësimin aktiv të njohurive.
- **H2** mbështetet nga përdorimi i platformave interaktive si Kahoot!, Book Creator dhe GeoGebra, të cilat kontribuojnë në zhvillimin e mendimit kritik, kreativitetit dhe bashkëpunimit.
- **H3** vërtetohet nga reflektimet e mësimdhënësve mbi sfidat dhe përvojat me teknologjinë, si dhe nga dokumentet që pasqyrojnë të nxëniet aktiv dhe gjithëpërfshirës kur teknologjia është e planifikuar.

### **Rekomandime specifike**

- Të organizohen trajnime të strukturuar për përdorimin pedagogjik të teknologjisë.
- Të krijohen udhëzime institucionale për integrimin e kompetencave të qëndrueshme.
- Të zhvillohen modele mbështetëse për mësimdhënësit autodidaktë.

## Drejtime për studime të ardhshme

- Të hulumtohet ndikimi i përdorimit autodidakt të teknologjisë në cilësinë e të nxënit.
- Të analizohen mënyrat e operacionalizimit të kompetencave të qëndrueshme në dokumentacionin mësimor.
- Të studiohet ndikimi i komuniteteve profesionale të mësimin në përmirësimin e praktikave digjitale.

## References

- Abildinova, G., Assainova, A., Karymsakova, A., Abykenova, D., & Temirkhanova, M. (2024). Transforming High School Education with Digital Tools: A Systematic Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(8), pp. 1-34.  
<https://doi.org/10.26803/ijlter.23.8.34>
- Akram, H., Ahmad, M., Khan, S., & Fatima, T. (2022). Teachers' perceptions of technology integration in teaching-learning practices: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 13. *Article 920317*.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920317>
- Barus, R. A., & Sahrul. (2024). 4C skills of the 21st century: Their nature and importance in primary school learning. *MICJO Journal*, 1(2), 30–45.  
<https://doi.org/10.62567/micjo.v1i2.88>
- BattelleforKids. (2019). *P21 Frameworks for 21st Century Learning*.  
<https://www.battelleforkids.org/insights/p21-resources>
- Birru, Y. T. (2024). The integration of 21st-century skills into the higher education curriculum: Practices and perspectives. *Teacher Education and Curriculum Studies*, 9(3), 60–68.  
<https://doi.org/10.11648/j.tecs.20240903.12>
- Chalkiadaki, A. (2018). A systematic literature review of 21st century skills and competencies in primary education. *International Journal of Instruction*, 11(3), 1–16. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1131a>

- Choudhri, M., & Hanson, S. (2024, January 15). *What are electronic books? Top 20 benefits of eBooks in education*. Kitaboo. <https://kitaboo.com/advantages-of-electronic-books-in-modern-education/>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- Decuyper M., Grimaldi E., & Landri P. (2020). Critical Studies in Education. *Journal of Education Policy*, 35(6), 1–16. <https://doi.org/10.1080/17508487.2020.1866050>
- Girdzijauskienė, R., Rupšienė, L., & Pranckūnienė, E. (2022). Usage of digital learning tools to engage primary school students in learning. *Human, Technologies and Quality of Education*, 281-290. <https://doi.org/10.22364/htqe.2022.20>
- Hohenwarter, M., & Lavicza, Z. (2007). Mathematics teacher development with GeoGebra. In *Proceedings of the British Society for Research into Learning Mathematics*, 26. <https://eprints.soton.ac.uk/50742/>
- Karaferye, F. (2022). Digital teaching and learning: Exploring primary school teachers' approaches, sources of concern & expectations. *Journal of Education and Technology Online Learning*, 4(3), 808–824. <https://doi.org/10.31681/jetol.1156717>
- Kim, S., Raza, M., & Seidman, E. (2019). Improving 21st-century teaching skills: The key to effective 21st-century learners. *Research in Comparative and International Education*. 14(1), 99-117. <https://doi.org/10.1177/1745499919829214>
- Loizou, M. (2022). Digital tools and the flipped classroom approach in primary education. *Frontiers in Education*, 7, Article 793450. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.793450>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Teachers College Record. *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- OECD. (2021). *Digital education outlook: Pushing the frontiers with AI, blockchain and robots*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f7c8d24-en>
- Papert, S. (1993). *The children's machine: Rethinking school in the age of the computer*. New York: Basic Books.

- Perrotta, C., & Pangrazio, L. (2023). Current issues and new agendas for education technology research. *Education Policy Analysis Archives*, 31. *The critical study of digital platforms and infrastructures*.  
<https://doi.org/10.14507/epaa.31.7952>
- Ramey, M. D. (2016). 21st century teaching and learning. *Young Children*, 71(3), 14–21. <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/jul2016/21st-century-teaching-learning>
- Ross, W., Smith, S., & Vistic, J. E. (2020). Collaborative creativity. In *The Palgrave Encyclopedia of the Possible*. U.K.: Palgrave Macmillan.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-98390-5\\_85-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-98390-5_85-1)
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Thakur, S. (2025). Digital products in modern education: A guide for educators. Classplus Growth Blog. <https://classplusapp.com/growth/digital-products-in-education-guide/>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass / John Wiley & Sons.
- UNESCO. (2016). *Transversal competencies in education policy and practice: Asia-Pacific regional synthesis report*. Bangkok Report.  
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246852>
- UNESCO. (2020). United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesco.org/en/sdgs>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>

