

THE ROLE OF THE DIGITAL TYPE IN FIGURATIVE EDUCATION

Valentina Pajaziti

University of Tetovo, Faculty of Pedagogy, Republic of North Macedonia
valentina.pajaziti@unite.edu.mk

Abstract: In children's artistic education, various typologies of personalities and creative abilities are identified, each characterized by unique modes of expression through art. These typologies are classified based on elements such as colors, shapes, emotions, and techniques used. Among the most prominent are the graphic-coloristic type, the expressive-intellectual type, the spatial-decorative type, and the digital-design type. Each of these types represents distinctive features, such as the use of clean lines, expressive color combinations, or the creation of spatial and monumental compositions.

The role of the educator is crucial in discovering and fostering these typologies. Through pedagogical methods such as material-based treatments, figurative games, and creative ideas, educators stimulate children's creativity, emotional involvement, and engagement. A personalized approach that caters to the specifics of each type aids in the development of children's technical, imaginative, and expressive skills.

Technology, as a fundamental component of contemporary teaching, plays a significant role for children of the digital type. It offers development opportunities through tools like graphic design and 3D modeling but often limits direct interaction with traditional materials and artisan processes. To ensure the full development of children's artistic potential, a balanced approach is required, combining technology with traditional artisan techniques.

This study highlights the importance of a structured methodology focused on fostering creative abilities, harmonizing the use of technology with traditional art approaches. The aim is to prepare children for the artistic and intellectual challenges of the future, promoting holistic development—artistic, emotional, and intellectual. Furthermore, the study involves parents and teachers as guardians and observers of children's roles both in school and at home. The posed questions seek to analyze the extent of technology usage by children and the factors influencing the creation of digital illustrations or drawings.

The study also considers the sociocultural context of each child, acknowledging that external influences, such as family, peers, and cultural background, may impact creative expression and artistic choices. By examining these variables, the research aims to create a comprehensive framework for promoting creativity in various educational settings.

Using both qualitative and quantitative research methods, the study will explore the interaction between digital tools and traditional artistic practices, highlighting the advantages and potential opportunities of each approach in children's creative development. It will also examine how children's engagement with various artistic media influences their overall cognitive and emotional growth.

The results will provide educators with valuable insights into effective strategies for integrating digital practices in art, ensuring that children are well-prepared for an increasingly digital world without sacrificing the essential values of artistic expression.

In conclusion, the study supports an educational model that promotes a synthesis of the old and the new, where children can develop creativity through both traditional and digital media. This dual approach not only preserves the essence of artistic education but also prepares children for the future challenges of the growing digital landscape.

Keywords: Technology, imagination, art, creativity, digital type.

ROLI I TIPIT DIXHITAL NE EDUKIMIN FIGURATIV

Valentina Pajaziti

University of Tetovo, Faculty of Pedagogy, Republic of North Macedonia,
valentina.pajaziti@unite.edu.mk

Abstrakt: Në edukimin artistik të fëmijëve, identifikohen tipologji të ndryshme personalitetesh dhe aftësish krijuese, të cilat dallohen nga mënyrat e tyre unike të shprehjes përmes artit. Këto tipologji klasifikohen bazuar në elemente si ngjyrat, format, emocionet dhe teknikat e përdorura. Ndër më të spikaturat janë tipi grafik-koloristik, tipi ekspresiv-intelektual, tipi hapësinor-dekorativ dhe tipi dixhital-projektues. Secili prej këtyre tipeve përfaqëson karakteristika të veçanta, si përdorimi i linjave të pastra, kombinimet ekspresive të ngjyrave, apo krijimi i kompozimeve hapësinore dhe monumentale.

Roli i mësimdhënësit është thelbësor në zbulimin dhe zhvillimin e këtyre tipologjive. Përmes metodave pedagogjike si trajtimi sipas materialeve, lojërave figurative dhe ideve krijuese, mësimdhënësit nxisin kreativitetin, përfshirjen emocionale dhe angazhimin e fëmijëve. Një qasje e personalizuar, e cila i përshtatet specifikave të secilit tip, ndihmon në zhvillimin e aftësive teknike, imagjinate dhe shprehëse të fëmijëve.

Teknologjia, si komponent thelbësor i mësimdhënies bashkëkohore, luan një rol të rëndësishëm për fëmijët e tipit dixhital. Ajo ofron mundësi zhvillimi përmes mjeteve si dizajni grafik dhe modelimi 3D, por shpesh kufizon lidhjen e drejtpërdrejtë me materialet tradicionale dhe proceset artizanale. Për të siguruar zhvillimin e plotë të potencialit artistik të fëmijëve, kërkohet një qasje e balancuar që ndërthur teknologjinë me teknikat tradicionale artizanale.

Ky studim thekson rëndësinë e një metodologjie të strukturuar dhe të orientuar drejt zhvillimit të aftësive krijuese, duke harmonizuar përdorimin e teknologjisë me qasjet tradicionale në art. Synimi është të përgatiten fëmijët për sfidat artistike dhe intelektuale të së ardhmes, duke promovuar një zhvillim të gjithanshëm – artistik, emocional dhe intelektual. Për më tepër, studimi përfshin prindërit dhe mësimdhënësit si kujdestarë dhe vëzhgues të rolit të fëmijëve në shkollë dhe në shtëpi. Pyetjet e parashtruara synojnë të analizojnë shkallën e përdorimit të teknologjisë nga fëmijët dhe faktorët që ndikojnë në krijimin e ilustrimeve apo vizatimeve dixhitale.

Gjithashtu, studimi merr parasysh kontekstin sociokulturor të secilit fëmijë, duke pranuar se ndikime të jashtme, si familja, shokët dhe backgroundi kulturor, mund të kenë ndikim në shprehjen krijuese dhe zgjedhjet artistike. Duke hetuar këto variabla, kërkimi synon të krijojë një kornizë gjithëpërfshirëse për promovimin e kreativitetit në mjediset e ndryshme arsimore.

Përmes metodave kërkimore cilësore dhe kuantitative, studimi do të shqyrtojë ndërveprimin mes mjeteve dixhitale dhe praktikave tradicionale artistike, duke nxjerrë në pah përparësitë dhe mundësitë e mundshme të secilës qasje në zhvillimin krijues të fëmijëve. Po ashtu, do të shqyrtojë se si angazhimi i fëmijëve me media të ndryshme artistike mund të ndikojë në zhvillimin e tyre të përgjithshëm kognitiv dhe emocional.

Rezultatet do të ofrojnë mësuësve informacione të vlefshme mbi strategjitë efektive për integrimin e praktikave dixhitale në art, duke siguruar që fëmijët të jenë të përgatitur për një botë gjithnjë e më dixhitale, pa sakrifikuar vlerat thelbësore të shprehjes artistike.

Në përfundim, studimi mbështet një model edukimi që promovon një sintezë të së vjetrës dhe të rejes, ku fëmijët mund të zhvillojnë kreativitetin përmes mediave tradicionale dhe dixhitale. Ky qasje e dyfishtë jo vetëm që ruan thelbin e edukatës artistike, por gjithashtu përgatit fëmijët për sfidat e së ardhmes në peizazhin dixhital në rritje.

Fjalët kyçe: Teknologjia, imagjinata, arti, kreativiteti, tipi dixhital.

1. HYRJE

Në edukimin artistik të fëmijëve, shfaqen tipe të ndryshme personalitetesh dhe aftësish krijuese, të cilat karakterizohen nga mënyra si ata shprehin veten përmes artit. Këto tipe dallohen nga prirjet e tyre të veçanta, si aftësia për të përdorur ngjyrat, vijat, detajet dhe strukturën, apo qasja ndaj kompozimit dhe materialeve. **Roli i mësimdhënësit** është kyç në zhvillimin e këtyre tipeve duke promovuar kreativitetin, shmangien e kopjimit dhe përfshirjen e tyre në detyra morale dhe edukative. Në këtë mënyrë, fëmijët kanë mundësinë të zhvillojnë jo vetëm aftësitë teknike por edhe ndjenjën për të bukurën dhe kreativitetin artistik.

Në vizatimet dhe krijimet e tyre, fëmijët shfaqin këto veçori artistike, të cilat mund të ndahen në disa grupe kryesore:

Tipi Grafik-Koloristik: Ky tip përqendrohet tek vija si element kryesor dhe ka prirje drejt përdorimit të bardhës dhe të zezës në grafikë. Puna e tyre është shpesh e thjeshtë dhe e saktë, duke preferuar linja të qarta dhe të pastra.

Tipi Koloristik: Këta fëmijë shprehin ndjenjat përmes ngjyrave dhe përqendrohen në shprehjen ekspresive përmes kombinimit të ngjyrave në punimet e tyre.

Tipi Konstruktiv-Impulsiv: Tipi konstruktiv punon me një plan të qartë, duke ndërtuar gradualisht nga pjesët më të rëndësishme, ndërsa tipi impulsiv vepron në mënyrë të lirë dhe të paorganizuar, duke u udhëhequr nga ndjenjat.

Tipi Ekspresiv-Intelektual: Tipi ekspresiv shfaq ndjenja të forta përmes artit, duke eksploruar dhe zbuluar emocionet e tij gjatë krijimit, ndërsa tipi intelektual ka qartësi vizuale dhe strukturohet në mënyrë të menduar, edhe pse ndonjëherë mund të mungojë emocion.

Tipi Imagjinar-Vizuel: Tipi imagjinar përdor shumë imagjinatën dhe krijon kompozime të jashtëzakonshme përmes ngjyrave dhe formave të pazakonta, ndërsa tipi vizuel ka tendencën të imitojë forma vizuale pa shumë imagjinatë.

Tipi Dekorativ-Monumental: Tipi dekorativ fokusohet në detaje dhe përshkrime të përpikta, duke sjellë emocione të forta, ndërsa tipi monumental krijon forma të mëdha me një ndjesi të fuqishme për kompozimet monumentale.

Tipi Sintetik-Analetik: Tipi sintetik fillon nga tërësia dhe më pas përpunon detajet, ndërsa tipi analitik përqendrohet tek detajet dhe mund të kalojë gradualisht në qasje më sintetike.

Tipi Hapësinor-Dekorativ: Tipi hapësinor ka një ndjenjë të zhvilluar të kompozimit në hapësirë dhe mund të orientohet drejt artit figurativ, ndërsa tipi dekorativ mungon në organizimin hapësinor, por preferon ngjyrat dhe është i prirur drejt artit aplikativ.

Tipi Figurativ-Kultivues dhe Primitiv: Tipi figurativ ka aftësi të zhvilluara për të krijuar forma të strukturuar, ndërsa tipi primitiv vepron në mënyrë të lirshme dhe më spontane.

Tipi Sipërfaqësor-Pedant: Tipi sipërfaqësor shpesh lë mangësi në punimet e tij, duke mos pasur përkushtim ndaj teknikës, ndërsa tipi pedant është i kujdesshëm, por nganjëherë tepriçë në përpjekjet për përsosmëri mund ta pengojë kreativitetin e tij.

Tipi Aktivo-Impulsiv dhe Pasiv: Tipi aktivo-impulsiv tregon entuziazëm dhe përfshihet në punë, ndërsa tipi pasiv shpesh nuk angazhohet dhe mund të ketë nevojë për mbështetje shtesë për të zhvilluar kreativitetin e tij.

2. TIPI DIXHITAL-(PROJEKTUES)

Në botën dixhitale të sotme, teknologjia është e pranishme gjithnjë e më shumë në shkollë dhe në shoqërinë tonë, duke u dhënë fëmijëve qasje të lehtë dhe të shpejtë për të marrë ide dhe për t'i aplikuar ato. Megjithatë, sa efikas është ky tip fëmijësh në ilustrim? Kjo është diçka që ende kërkon hulumtim të mëtejshëm. Studimi mbi "tipin dixhital" përfshin fëmijët e ciklit fillor, të moshës 8-10 vjeçare, që tashmë kanë aftësi për të përdorur pajisje si telefona inteligjentë, tableta dhe laptopë. Përvoja tregon se këta fëmijë, ndonëse shpesh të talentuar, shpesh bëhen më pasivë dhe më pak të angazhuar në aktivitetet krijuese tradicionale. Në raste të rralla, ndonjë fëmijë mund të ketë imagjinatë të zhvilluar, por përdorimi i vazhdueshëm i teknologjisë i largon ata nga arti figurativ, ndjeshmëria për ngjyrat dhe materialet, dhe eksplorimi krijues. Teknologjia mundëson një njohje të shpejtë të formave dhe figurave; megjithatë, përvoja fizike me materialet është thelbësore për zhvillimin e plotë të kreativitetit të fëmijës. Nëpërmjet prekjeve dhe përvojës me materialet artistike, fëmijët mësojnë rreth varieteteve të materialeve dhe teknikave të artit figurativ. Fëmijët me potencial në fushën dixhitale mund të zhvillojnë projekte të reja dhe krijuese përmes mjeteve si dizajni grafik, modelimi 3D dhe arkitektura dixhitale. Megjithatë, për të forcuar këto aftësi, është e nevojshme që këta fëmijë të mësojnë parimet e artit figurativ. Fëmijët e "tipit dixhital-projektues" janë të prirur për të ndërtuar figura përmes programeve kompjuterike, por shpesh e shohin procesin më tepër si lojë sesa si shprehje artistike. Ky "tip dixhital-projektues" është një term për profesionistë të ardhshëm në disiplina si dizajni grafik, dizajni i webit, modelimi 3D dhe arkitektura dixhitale. Fëmijët e kësaj epoke dixhitale kanë aftësi të spikatura për të krijuar dizajne, shpesh duke përdorur programe dhe platforma të përgatitura nga profesionistë. Ata zhvillojnë aftësi të shquara në përdorimin e softuerëve të projektimit, por ende janë kryesisht përdorues të këtyre platformave. Për zhvillimin e plotë të këtij tipi, këta fëmijë duhet të njohin bazat e artit figurativ si vizatimi, piktura, skulptura dhe grafika, si dhe fushat e artit aplikativ si dizajni, arkitektura dhe tekstili.

Fëmijët me aftësi të avancuara teknologjike janë kreativë dhe inovativë, kanë imagjinatë dhe zotërojnë aftësi të mira komunikimi dhe bashkëpunimi, duke pasur potencial për t'u bërë krijues të ardhshëm në fushën e artit dixhital dhe përtej tij.

Në këtë studim, synimi është të vlerësohet ndikimi i teknologjisë tek fëmijët e tipit dixhital dhe të kuptohet sesi kjo ndikon në zhvillimin e tyre kreativ, në veçanti në artin figurativ dhe përdorimin e materialeve artistike tradicionale. Për të arritur këtë qëllim, metodologjia hulumtuese përfshin elementet e mëposhtme.

Kampioni përfshin fëmijë të moshave 8 deri në 10 vjeç nga cikli fillor, të cilët janë në fazën ku kanë kontroll të plotë mbi përdorimin e pajisjeve teknologjike si telefonat inteligjentë, tabletat dhe laptopët. Kjo moshë përzgjedhet pasi është periudha ku fëmijët fillojnë të përvetësojnë aftësi të avancuara në teknologji.

Përdorimi i Teknikave Vëzhguese dhe Intervistuese: Janë intervistuar 32 mësimdhënës dhe 70 prindër ku u kërkua nga ana jonë të vëzhgohën fëmijet përgjatë kreativitetit dixhital dhe të tregohet se çfarë sjellin në pah! Rezultatet e këtyre dy formave të aktiviteteve krahasohen për të vlerësuar aftësinë e tyre krijuese në kontekste të ndryshme.

Kjo metodologji synon të japë një pamje të thellë për të kuptuar tipin dixhital dhe ndikimin e tij në zhvillimin artistik të fëmijëve, duke i dhënë rëndësi zhvillimit të një qasjeje të ekuilibruar mes teknologjisë dhe artit figurativ.

Kohët e fundit, zhvillimi teknologjik ka sjellë një tip të ri të fëmijëve të quajtur Tipi Dixhital-Projektues, i cili reflekton ndikimin e teknologjisë në procesin krijues. Ky tip, i veçantë për epokën dixhitale, kërkon një vëmendje të veçantë për të kuptuar ndikimin e tij në zhvillimin kreativ të fëmijëve.

3. METODA SIPAS PUNËS SË TIPEVE TË FËMIJËVE

Njohja e tipeve të fëmijëve realizohet përmes metodës individuale, duke përcjellë punën e çdo nxënësi. Në këtë proces, hasim në tipe të ndryshme të fëmijëve. Trajtimi sipas tipit të fëmijës realizohet duke përdorur teknika dhe materiale të përzgjedhura nga mësimdhënësi. Kjo metodë ndihmon fëmijët të zhvillojnë njohuri të reja për teknika dhe të përmirësojnë aftësitë e tyre në fusha të ndryshme, si intelektuale, imagjinate, emocionale dhe shprehëse.

Ndonëse fëmijët i përkasin tipeve të ndryshme, siç përmendet në kapitullin IV, ata duhet të trajtohen në mënyrë të barabartë dhe të inkurajohen të zhvillojnë njohuri më të gjera duke mësuar edhe elemente të reja teknike. Kur mësuesi njihë dhe klasifikon nxënësit sipas tipeve, ai/ajo planifikon orën mësimore duke zgjedhur materiale dhe teknika që u përshtaten specifikave të tyre. Për shembull, për tipe grafik-linearë, koloristikë, vizualë etj., mësuesi siguron materiale që nxisin kreativitetin dhe shmangin njëtrajtshmërinë, duke ndihmuar kështu në zhvillimin figurativ të nxënësve. Kjo metodë është kreative dhe synon të përmirësojë aftësitë e përgjithshme të fëmijëve, duke i angazhuar ata maksimalisht në procesin e të nxënësit dhe të krijimit.

4. METODA SIPAS MATERIALIT

Materialet janë të pazëvendësueshme në zhvillimin e orës së artit figurativ. Zgjedhja e materialit është e domosdoshme për ndërtimin ose krijimin e një punimi të caktuar. Mësuesi shpjegon teknikat dhe materialet për procesin, duke përgatitur paraprakisht fotografi ose ilustrime për të sqaruar temën. Gjatë orës, mësuesi udhëzon nxënësit në përdorimin e materialeve dhe teknikave, duke ruajtur integritetin dhe ndjeshmërinë emocionale të fëmijës. Inkurajimi dhe vlerësimi nga ana e mësuesit krijojnë vetëbesim dhe dashuri për artin figurativ tek nxënësit.

Çdo material ka teknikat e tij specifike, dhe çdo temë trajtohet me materiale të ndryshme, duke bërë që metoda sipas materialit të jetë e pranishme në çdo orë arti. Ky proces ndihmon nxënësit të zhvillojnë kreativitetin dhe të eksplorojnë mundësitë e tyre artistike. Gjithashtu, mësuesi analizon perceptimin figurativ të nxënësve dhe lidh motivin me temën e dhënë për të thelluar të kuptuarit.

5. METODA SIPAS IDESË DHE FUNKSIONIT

Kjo metodë fokusohet në zhvillimin intelektual të nxënësit përmes ideve dhe funksionit të tyre praktik. Ideja dhe funksioni janë thelbësore për ngritjen e lirë të kreativitetit të nxënësve.

Duke i lejuar ata të zgjedhin materialet vetë, mësuesi stimulon marrjen e vendimeve dhe organizimin e lirë të orës krijuese.

Në këtë mënyrë, nxënësit jo vetëm që zhvillojnë aftësitë e tyre artistike, por edhe përgatiten për sfida më të mëdha, duke ndjekur një vizion për një të ardhme më të mirë. Metoda kombinon kreativitetin dhe praktikën, duke nxjerrë në pah idetë dhe duke i vënë ato në funksion përmes artit.

6. METODA SIPAS LOJËS FIGURATIVE

Loja figurative është një metodë që përfshin kënaqësinë dhe dëshirën për argëtim në procesin e të mësuarit. Përmes vijave, ngjyrave dhe formave, nxënësit zhvillojnë ide, imagjinatë dhe kreativitet.

Gjatë lojës figurative, fëmijët shpesh shprehin elemente emocionale, si kënaqësi, dashuri, fantazi, apo edhe dhimbje dhe liri. Njëqind për qind kësaj metode, nxënësit komunikojnë vizualisht, zbulojnë enigma figurative dhe zhvillojnë perceptimin e hapësirës. Gjuha vizuale e fituar përmes lojës ndihmon fëmijët të memorizojnë dhe përpunojnë informacionin në mënyrë krijuese.

Kjo metodë jo vetëm që përforcon aftësitë figurative, por edhe nxit vetëdijen emocionale dhe intelektuale të nxënësve, duke i përgatitur ata për të kuptuar dhe krijuar art në nivele më të larta.

Pyetja e parashtruar për mësuesin dhe prindërit, "**A është vizatimi dixhital më shumë lojë?**", ka nxjerrë në pah se 85% e të anketuarve mendojnë se vizatimi dixhital është lojë, ndërsa 15% mendojnë të kundërtën.

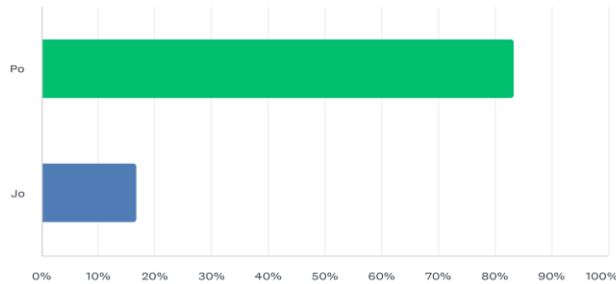
Nga ana jonë është konstatuar se vizatimi dixhital zakonisht fillon si lojë. Fëmijët i nisin aktivitetet e tyre dixhitale në formën e lojës, por këto vizatime duhet të kontrollohen dhe të mbikëqyren nga prindërit dhe mësuesit. Çdo fëmijë e nis punën në formë loje, veçanërisht kur bëhet fjalë për aktivitetet e artit figurativ.

Megjithatë, është shumë e rëndësishme që fëmijët, veç tipareve dixhitale, të zhvillojnë edhe njohuritë praktike në artin figurativ, duke përfshirë përdorimin e materialeve dhe teknikave tradicionale. Kjo qasje ndihmon që vizatimi dixhital të mos mbetet vetëm lojë, por të shndërrohet në një aktivitet që zhvillon kreativitetin dhe aftësitë artistike të fëmijëve .

Graph 1: Vizatimi digjital është më shumë Lojë?

Vizatimi digjital është më shumë Lojë?

Answered: 102

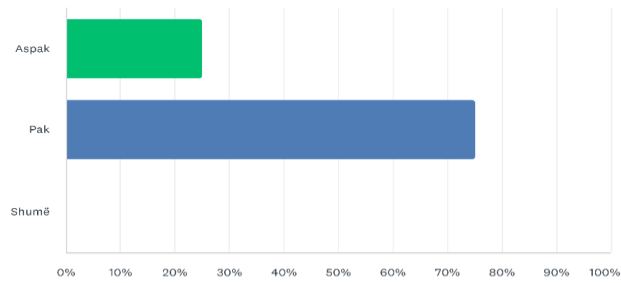


Source: SurveyMonkey and in person surveys combined

Graph 2: Sa njohuri kanë këta fëmijë për materialet dhe teknikat e artit figurativ?

Sa kanë njohuri këta fëmijë për materialet dhe teknikat e artit figu...

Answered: 102



Source: SurveyMonkey and in person surveys combined

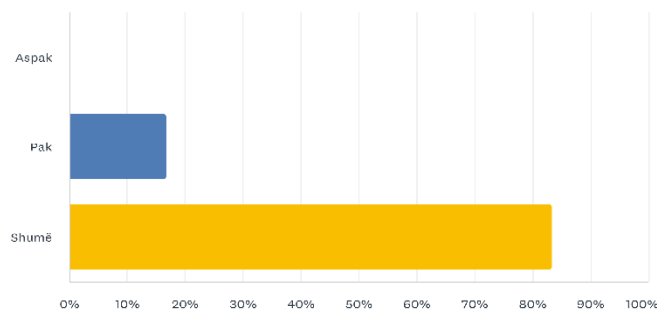
Në pyetjen e radhës të parashtruar mësimdhënësve, "**Sa njohuri kanë këta fëmijë për materialet dhe teknikat e artit figurativ?**", rezultatet tregojnë se 75% e të anketuarve janë përgjigjur me **PAK**, ndërsa 25% janë përgjigjur me **ASPAK**.

Nga këto të dhëna konstatohet se është shumë e nevojshme që fëmijët të njohin materialet dhe teknikat e artit figurativ, pasi kjo përbën një aspekt të rëndësishëm për zhvillimin e aftësive të tyre artistike dhe krijuese.

Graph 3: Sa kanë njohuri fëmijet me aplikimin e smart phone?

Sa kanë njohuri fëmijet me aplikimin e smart phone?

Answered: 102



Source: SurveyMonkey and in person surveys combined

Në tabelën e tretë shohim një përqindje shumë të lartë në përgjigjen e pyetjes së parashtruar: "**Sa njohuri kanë fëmijët për përdorimin e smartphone-ve?**". Si prindërit, ashtu edhe mësuesit kanë pohuar se 85% e fëmijëve kanë **shumë njohuri**, ndërsa vetëm 15% e të anketuarve thonë se fëmijët kanë **pak njohuri**, dhe **0%** kanë deklaruar **aspak njohuri**.

Ky rezultat konfirmon vetëdijen tonë dhe vërteton hipotezën e ngritur se fëmijët sot kanë një nivel të lartë njohurish mbi përdorimin e teknologjisë.

7. REKOMANDIME

Për sa i përket aktiviteteve edukative figurative, rekomandojmë sigurimin e mësimeve dhe aktiviteteve që zhvillojnë njohuritë e fëmijëve në teknikat dhe materialet tradicionale të artit figurativ. Kjo duhet të përfshijë një balancë midis punës praktike dhe përdorimit të teknologjisë.

Gjithashtu, është e rëndësishme të ofrohen trajnime për prindër dhe mësues, me qëllim mbështetjen e aftësive praktike të fëmijëve. Përdorimi i pajisjeve digjitale duhet të jetë i kontrolluar dhe i udhëzuar, duke i orientuar fëmijët drejt krijimit të projekteve edukative dhe artistike, gjithmonë nën mbikëqyrjen e prindërve dhe mësuesve.

Për më tepër, sugjerohet që të ofrohen orë shtesë për fëmijët, ku ata mund të eksperimentojnë me materiale dhe teknika të ndryshme, duke zbatuar kreativitetin digjital në praktikë.

Duke ndjekur këto rekomandime, mund të arrihet një zhvillim më i balancuar dhe më i plotë i aftësive të fëmijëve, duke përfshirë një kombinim të suksesshëm mes artit tradicional dhe kreativitetit digjital.

LITERATURA

Christiane, P. (2023). *Digital art: World of art*. Thames & Hudson.

Dikson, G., & Endrju, A. (2012). *Umjetnost*. Mladenska knjiga.

Emërllahu, D. (1998). *Bazat e metodikës së punës edukative*. Universiteti i Prishtinës.

Emërllahu, D. (1997). *Metodika e edukimit punues*. Universiteti i Prishtinës.

Graham-Dixon, A., D.K., & Chilvers, I. (2023). *Art The definitive visual guide*. (R. King, Foreword). DK.

Griffith, M., & Diekins, R. (2004). *Njohuri për artin*. CDE.

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promise and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.

Karllavaris, B. (1991). *Metodika likovnog odgoja 2*. Hofbauer.

Musai, B. (2020). Advances in teaching methodologies for creative development. *Educational Horizons Journal*, 12(1), 45–58.

Núñez Novo, B. (2020). *The art of transmitting knowledge*. Knowledge Publishing.

Panjwani-Charania, S., & Zhai, X. (2023). AI for students with learning disabilities: A systematic review. *Journal of Educational Technology*, 54(3), 15–32.

Whitaker, A., & Abrams, N. B. (2023). *Art and NFTs*. Rizzoli International Publications.