

INESA KURTI

VALMIRA QELEPOSHI

LIBËR PËR MËSUESIN
TIK 5

Për klasën e 5-të të arsimit 9-vjeçar

BOTIME



BOTIME



Drejtoi botimin: Arlinda RRUSHI
Redaktor letrar: Arlon LIKO
Paraqitja grafike: Enkeleda REXHA
Shtypi: Shtypshkronja Pegi, Lundër, Tiranë

© Botime Pegi, prill 2019

Të gjitha të drejtat për këtë botim në gjuhën shqipe janë tërësisht të zotëruara nga Botime Pegi shpk. Ndalohet çdo riprodhim, fotokopjim, përshtatje, shfrytëzim ose çdo formë tjetër qarkullimi tregtar, pjesërisht ose tërësisht, pa miratimin paraprak nga botuesi.

Botime Pegi: tel: +355/ 042 468 833; cel: +355/ 069 40 075 02;
e-mail: botimepegi@botimepegi.al; web: www.botimepegi.al
Spektori i shpërndarjes: cel: +355/ 069 20 267 73; 069 60 778 14;
e-mail: marketing@botimepegi.al
Shtypshkronja Pegi: cel: +355/ 069 40 075 01;
e-mail: shtypshkronjapegi@yahoo.com

Përmbajtje

HYRJE	4
Planifikimi i kurrikulës – planifikimi vjetor	11
Planifikimi i tremujorit të parë	13
Planifikimi i tremujorit të dytë	17
Planifikimi i tremujorit të tretë	20
Modele të planifikimit të një ore mësimore	23

Hyrje

Në kohët e sotme, TIK-u po zë gjithnjë e më shumë vend në zhvillimin e shpejtë të shoqërisë.

Për t'iu përshtatur sa më mirë ndryshimeve të kohës, është i nevojshëm integrimi i TIK-ut në arsimin bazë, pasi ndikon në zhvillimin e kompetencës digjitale të të gjithë nxënësit.

Fëmijët e sotëm fillojnë t'i përdorin mjetet digjitale në një moshë shumë të re, ndaj shkolla duhet t'u përgjigjet nevojave të nxënësit/es.

Arsimi teknologjik është një përbërës thelbësor i kurrikulës. Në një botë, ku ndeshesh me

shumë lloje teknologjish, të cilat janë pjesë e jetës së përditshme për të gjithë njerëzit, nxënësit duhet të pajisen me aftësi për t'u përballur me to me vetëbesim. Është po aq e rëndësishme që nxënësit të vlerësojnë dhe të kuptojnë marrëdhënien komplekse ndërmjet teknologjisë dhe shoqërisë. Si qytetarë, ata duhet të jenë të aftë të bëjnë gjykime vetjake mbi çështjet që lidhen me ndikimin e teknologjisë në jetët e tyre, në shoqëri dhe në mjedis. Nxënësit e moshës digjitale vijnë në shkollë me njohuri, gjykime, opinione dhe pyetje të mara nga burime të pafundme digjitale të informacionit, të cilat mësuesi/ja duhet t'i konsiderojë si pjesë të kurrikulës në tërësinë e saj.

TIK-u dhe teknologjia janë një formë e veçantë e veprimtarisë krijuese, ku njerëzit ndërveprojnë me mjediset e tyre duke përdorur materialet, inputet dhe proceset e duhura në përgjigje të nevojave, dëshirave dhe mundësive të tyre. Kjo shkencë integron shprehitë për zgjidhjen e problemeve dhe shprehitë praktike në prodhimin e produkteve dhe të sistemeve të dobishme. Për këtë arsye, ajo është e pranishme në shumë fusha të të nxënës, por veçanërisht në fushën e shkencave natyrore.

Pse shërben ky libër?

Ky libër do t'u shërbejë mësuesve të TIK-ut për zhvillimin interaktiv të orës së mësim, ndërsa nxënësve, zhvillimin e kompetencave të tyre.

Çfarë synon ky libër?

Meqenëse arsimi po zbaton mësimdhënien bazuar në **kompetenca**, ky libër do të shërbejë si një udhërrëfyes për të gjithë mësuesit e TIK-ut, të cilët do ta ndërtojnë punën e tyre të përditshme bazuar në njohjen e dokumentacionit të ri: *korniza kurrikulare, kurrikula bërthamë, si dhe programi mësimor*.

Qëllimi i këtij libri është të orientojë dhe të ndihmojë mësuesit që japin mësim në klasën e pestë, për të përmbushur synimet e kurrikulës së TIK-ut për ndërtimin e kompetencave lëndore dhe ato kyçe të nxënësve, si dhe për të planifikuar e realizuar detyrat e tyre si mësimdhënës të kësaj lënde, konform dokumenteve zyrtare dhe fazave nëpër të cilat kalon mësimdhënia.

Çfarë përmban ky libër?

Ky libër është konceptuar në përputhje me draft-programin e klasës së pestë (shkalla dy) të lëndës së TIK-ut, miratuar nga MAS-i.

Libri merr përsipër të sqarojë çështjet e planifikimit, metodologjisë dhe vlerësimit, që duhet të zbatohet çdo mësues/e në lëndën e tij/saj. Gjithashtu, ai udhëzon të gjitha formatet e reja: planin vjetor, tremujor, ditor, situatat e të nxënës, formatet e vlerësimit etj., me të cilat duhet të punojë mësuesi/ja gjatë një viti shkollor.

Ky libër paraqet modele, të cilat sugjerojnë forma se si mësuesi/ja të zhvillojë orën mësimore.

Mësuesi/ja është i lirë t'i ndryshojë ato sipas nevojave të nxënësve. Çdo model, që ka të bëjë me planifikimin, situatat e të nxënës, metodologjinë apo vlerësimin, krijohet mbi një bazë të caktuar të nivelit të klasës ku mësuesi/ja jep mësim.

Qëllimi i programit të fushës “Teknologji dhe TIK”

- Të kontribuojë në një edukim të ekuilibruar, duke iu dhënë nxënësve një përvojë të gjerë dhe sfiduese, që do t’u krijojë mundësi atyre të fitojnë një grup njohurish, aftësish njohëse e përpunuese dhe kompetenca të thjeshta, duke i përgatitur në këtë mënyrë që të jenë pjesëmarrës në një botë teknologjike.
- T’u krijojë mundësi nxënësve t’i integrojnë këto njohuri dhe shkathtësi/shprehi, së bashku me cilësitë për hulumtim dhe mendim reflektiv, për gjetjen e zgjidhjeve me vëmendjen e duhur ndaj çështjeve të shëndetit dhe sigurisë.
- Të lehtësojë zhvillimin e një sërë aftësive të komunikimit, që do t’i nxitin nxënësit të shprehin aftësitë e tyre krijuese në mënyrë praktike dhe me imagjinatë, duke përdorur varietete formash: fjalë, grafikë, modele etj.
- Të sigurojë një kontekst, në të cilin nxënësit mund të zbulojnë dhe vlerësojnë ndikimin e teknologjive në ekonomi, në shoqëri dhe në mjedisin përreth.

Qëllimi i programit të TIK-ut:

Programi i TIK-ut për këtë cikël do të bazohet kryesisht në zhvillimin e procesit të shkruarit në kompjuter, bashkëbisedimit me të tjerët, si dhe të realizimit të prezantimeve të ndryshme.

Nxënësit do të aftësohen:

- në gjetjen e informacioneve nga një shumëllojshmëri burimesh, në përzgjedhjen dhe në sintetizimin e informacionit për të përmbushur nevojat e tyre;
- në zhvillimin e ideve të tyre duke përdorur mjete të TIK-ut për të përmirësuar cilësinë, për ta ndryshuar dhe përsosur punën e tyre;
- në shkëmbimin dhe ndarjen e informacioneve përmes mediave elektronike;
- në shqyrtimin dhe vlerësimin e punës së tyre, duke reflektuar në mënyrë kritike për cilësinë e saj.

Lidhja e kompetencave kyçe me kompetencat e fushës

Ndërtimi dhe zbatimi i kompetencave kyçe nga nxënësit gjatë procesit të mësimdhënies dhe nxënies, kërkon që mësuesi të mbajë parasysh lidhjen e kompetencave kyçe me kompetencat e fushës për secilën shkallë. Për ta realizuar në praktikë këtë lidhje, mësuesi duhet të përzgjedhë situatat, veprimtaritë, metodat dhe mjetet e përshtatshme të procesit të nxënies.

Kompetenca përcaktohet si integrim i njohurive, shkathtësive, vlerave dhe qëndrimeve që një nxënës duhet t’i fitojë gjatë procesit të nxënies.

Kompetenca demonstron nga nxënësi (njohuri), bazohet në performancën e tij (aftësi), si dhe në perspektivën e sjelljes (qëndrim).

Organizimi i mësimi të TIK-ut me bazë kompetencat përqendrohet në atë që nxënësi/ja duhet të dijë, të bëjë saktë dhe të shpjegojë pse e bën. Kur nxënësi/ja realizon kompetencat digjitale, ai/ajo njëkohësisht është duke zhvilluar edhe kompetencat kyçe.

Për të realizuar lidhjen e kompetencave kyçe me kompetencat e fushës së TIK-ut, mësuesi/ja ndjek këta hapa:

- Përzgjedh rezultatet e të nxënësve për kompetencat kyçe që synon të arrijë nxënësi/ja në shkallën përkatëse.
- Zbërthen në rezultate të nxënësve për kompetencat kyçe për secilin vit mësimor rezultatet e të nxënësve për shkallë, për kompetencat kyçe.
- Përzgjedh rezultatet e të nxënësve për shkallë për kompetencat e fushës/ lëndës së TIK-ut që synon të arrijë nxënësi/ja.
- Zbërthen në rezultate të nxënësve për kompetencat e fushës/lëndës së TIK-ut për vit mësimor, rezultatet e të nxënësve për shkallë.
- Përzgjedh përmbajtjet mësimore, mjetet digjitale, metodologjinë e mësimdhënies, përmes të cilave realizon rezultatet e të nxënësve të kompetencave digjitale në një vit mësimor, si dhe rezultatet e të nxënësve për kompetencat kyçe në një vit mësimor.
- Planifikon mësimdhënien, duke përfshirë periudhën kohore gjatë së cilës do t’i arrijë rezultatet e të nxënësve brenda vitit shkollor.
- Kryen analiza dhe vlerësime të ecurisë së nxënësve pas realizimit të orëve mësimore, detyrave, projekteve, për të verifikuar arritjet e rezultateve të të nxënësve për vitin mësimor dhe shkallët për fushën e teknologjisë dhe TIK-ut.

Rezultatet kryesore të të nxënit sipas kompetencave kyçe, që realizohen nëpërmjet lëndës së TIK-ut për shkallën e dytë (klasat IV-V) .

Kompetenca digjitale

Nxënësi/ja përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin

- Njeh disa mjete të thjeshta të teknologjisë së informacionit dhe komunikimit.
- Ritregon ngjarjen e një teksti të dëgjuar (nga mjetet auditive, audiovizuale apo nga mësuesi/ja), përmbajtja e të cilit të mos jetë më shumë se një faqe teksti.
- Realizon punime origjinale, vetjake duke përdorur figurat e gjetura nga burime informacioni, si një formë për të shprehur emocionet e tyre.
- Kupton rëndësinë e ruajtjes së të dhënave individuale (emri, mbiemri, adresa e shtëpisë, moshë...) dhe të mospublikimit të tyre në asnjë burim informacioni të palicencuar.
- Përdor mediat digjitale dhe mjediset informative për të komunikuar dhe bashkëpunuar.
- Organizon dhe komunikon informacionin, duke përdorur mjetet e duhura të komunikimit teknologjik për të mbledhur informacion dhe për të komunikuar me të tjerët (p.sh.: *e-mail*, internet, videokonferencë, *word-processor*, krijon postera mbi një temë të caktuar).
- Zhvillon vetëdijen kulturore dhe të kuptuarit e botës përreth, duke u angazhuar me nxënësit e kulturave të tjera nëpërmjet komunikimeve *online*.
- Organizon, mbledh dhe shfaq të dhënat e gjetura nga burimet e informacionit elektronik.
- Iden tifikon dhe përdor bazën e të dhënave të sigurta dhe të përshtatura për moshën e tij, nëpërmjet burimeve elektronike apo të shtypit.
- Jep shembuj të punës me teknologjitë, të zgjidhjeve që na ofrohen në jetën e përditshme, në bazë të së cilave ne marrim vendimet.
- Është i/e qartë për konceptin e përdorimit të sigurt të teknologjisë, duke u fokusuar edhe në mbrojtjen e të dhënave personale.
- Demonstron sjellje pozitive dhe etike, kur përdor teknologjinë si një mjet komunikimi ose shërbimi apo krijimi të një produkti.

Kompetenca e të menduarit

Nxënësi/ja mendon në mënyrë krijuese

- Identifikon një temë/ngjarje, çështjet kryesore të marra nga burime digjitale të ndryshme të informacionit (interneti).
- Ndërton tekste, objekte, animacione sipas imagjinatës, duke përdorur TIK-un.

Kompetenca e të nxënit

Nxënësi/ja mëson për të nxënë

- Identifikon njohuritë që ka, të cilat e ndihmojnë për të kryer një detyrë apo veprimtari të caktuar dhe kërkon këshilla e informacion për kapërcimin e vështirësive.
- Shfrytëzon burime të ndryshme informacioni për përgatitjen e një teme të dhënë.
- Përdor dhe zbaton në mënyrë efektive informacionin/njohuritë për zgjidhjen e një problemi/detyrë të caktuar, përmes shfrytëzimit të TIK-ut apo të burimeve të tjera.

Kompetenca personale

Nxënësi/ja bën jetë të shëndetshme

Kompetenca qytetare

Nxënësi/ja përkushtohet ndaj së mirës së përbashkët

- Përdor teknologjitë për të përfutur shërbime dhe për të marrë pjesë aktive në jetën civile.

Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit

Nxënësi/ja komunikon në mënyrë efektive

- Prezanton një temë të caktuar para të tjerëve në një kohëzgjatje deri në 10 minuta, duke përdorur TIK-un.

Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera kurrikulare

Gjuhët dhe komunikimi

Korrigjimi në mënyrë automatike i gabimeve ortografike, vendosja e duhur e sintaksës, gjetja e sinonimeve ose gjetja e shpjegimeve të fjalëve.

Nxënësit kopjojnë në mënyrën e duhur tekstin dhe e shkruajnë atë në *Word*. Nxënësit mund të përvetësojnë më mirë shqipërimin e fjalëve, duke i dëgjuar ato në *website* të gjuhëve të huaja. Mund të komunikojnë me bashkëmoshatarë që jetojnë në vende të tjera, ku fliten gjuhë të ndryshme.

Matematikë

Për realizimin e llogaritjeve, analizën e të dhënave matematikore dhe hedhjen e të dhënave matematikore, nxënësit përdorin programin *Excel*.

Shkencat e natyrës

Për të kuptuar më mirë eksperimentet, nxënësit ndjekin eksperimente, të cilat gjenden *online*, më së shumti në faqen www.youtube.com, si edhe në faqe të specializuara për shkencat.

Shoqëria dhe mjedisi

Nxënësit shfrytëzojnë burime të ndryshme të informacionit për çështje të caktuara shoqërore, historike, natyrore.

Artet

Duke i ndjekur imazhet në mënyrë vizuale ose duke krijuar pjesë të vogla muzikore, nëpërmjet përdorimit të teknologjive.

Nëse nxënësit e dëgjojnë këngën, në të njëjtën kohë kanë mundësinë të shohin videoklipin e saj, gjë që e bën më të lehtë mësimin e saj.

Edukimi fizik, sportet dhe shëndeti

Nëpërmjet internetit, nxënësit marrin informacione të ndryshme në lidhje me sportet dhe me kujdesin që duhet të tregojnë për shëndetin.

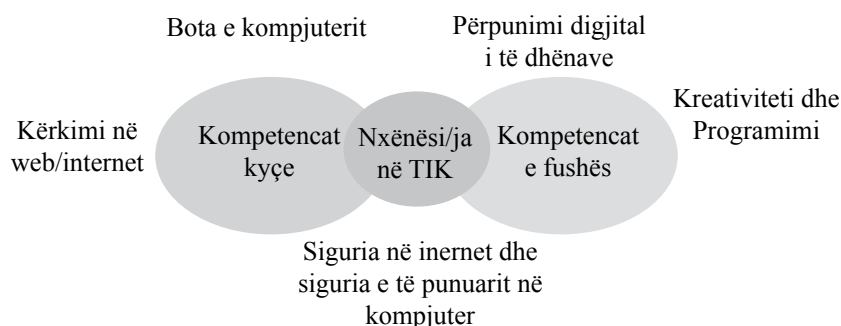
Koha mësimore për secilën klasë

Lënda e TIK-ut zhvillohet për 35 javë mësimore me nga 1 orë secila, pra gjithsej 35 orë mësimore për secilën klasë. Programi i lëndës së TIK-ut specifikon kohën (orët e sugjeruara) e secilës tematikë për secilën shkallë dhe klasë. Shuma e orëve sugjeruese për secilën tematikë është e barabartë me sasinë e orëve vjetore të përcaktuara në planin mësimor të arsimit bazë. Kjo ka si qëllim që përdoruesit e programit të orientohen për peshën që zë secila tematikë në orët totale vjetore.

Shkalla e dytë	Bota e kompjuterit	Përpunimi digjital i të dhënave	Programi Microsoft Windows Logo	Kërkimi në web/internet	Siguria në internet	Gjithsej orë
Klasa e pestë	8 orë	9 orë	7 orë	7 orë	4 orë	35 orë

Kompetencat që formohen përmes tematikave

Bazuar në këtë kurrikul, programi i TIK-ut synon të përbushë 6 kompetencat e fushës/lëndës, të cilat lidhen me kompetencat kyçe që një nxënës/e duhet të zotërojë gjatë jetës së tij dhe që arrihen nëpërmjet 5 tematikave kryesore.



Kompetencat e veçanta që formohen përmes tematikave	Përshkrimi i kompetencave
Kreativiteti dhe inovacioni	<i>Kreativiteti dhe inovacioni duke përdorur teknologjinë</i> Nxënësi/ja: ■ përdor teknologjinë për të zhvilluar të menduarit kritik dhe krijues apo për të nxitur inovacionin dhe kreativitetin gjatë përdorimit të produkteve në proceset e punës së tij. <i>Zhvillimi i përmbajtjes</i> Nxënësi/ja: ■ krijon përmbajtje në formate të ndryshme, duke përfshirë edhe multimedian; ■ rregullon dhe përmirëson përmbajtjen, që ai/ajo ose të tjerët kanë krijuar; ■ shpreh aftësitë e tij/saj krijuese nëpërmjet mediave dhe teknologjive digjitale. <i>Integrimi dhe ripërpunimi</i> Nxënësi/ja: ■ modifikon, pastron dhe përpunon burimet ekzistuese për të krijuar përmbajtje dhe njohuri të reja, origjinale dhe të përshtatshme. <i>E drejta e autorit dhe licencat</i> Nxënësi/ja: ■ kupton si zbatohet e drejta e autorit dhe licencat në gjetjen e informacionit dhe përmbajtjes digjitale.
Komunikimi dhe bashkëpunimi	<i>Programimi:</i> ■ zbaton parametrat e duhur; ■ modifikon programe; ■ zbaton programe <i>Software</i>; ■ kupton parimet e programimit; ■ kupton çfarë ka pas një programi. <i>Bashkëveprimi ndërmjet teknologjisë</i> Nxënësi/ja: ■ bashkëvepron nëpërmjet llojeve të ndryshme pajisjesh dhe aplikacionesh digjitale; ■ kupton se si është shpërndarë, paraqitur dhe drejtuar komunikimi digjital; ■ kupton rrugët e përshtatshme të komunikimit nëpërmjet mjeteve digjitale; ■ u referohet formateve të ndryshme të komunikimit; ■ përshtat modelet dhe strategjitë e komunikimit për një audiencë specifike. <i>Shpërndarja e informacionit dhe e përmbajtjes</i> Nxënësi/ja: ■ ndan me të tjerët vendndodhjen dhe përmbajtjen e informacionit të gjetur; ■ tregon gatishmëri në ndarjen e njohurive që ka marrë; ■ vepron si ndërmjetës/e dhe është aktiv/e në shpërndarjen e të rejave, përmbajtjeve dhe burimeve; ■ informohet rreth praktikave të reja dhe integron informacionin e ri në trupin e njohurive ekzistuese. <i>Angazhimi i qytetarisë online</i> Nxënësi/ja: ■ është i/e vetëdijshëm/me për potencialin që kanë teknologjitë për pjesëmarrjen e qytetarëve. <i>Etika e komunikimit online</i> Nxënësi/ja: ■ njeh dhe zbaton rregullat e sjelljes online/ ndëreveprimet virtuale; ■ është i/e vetëdijshëm/me për aspektet e diversitetit kulturor; ■ është i/e aftë të mbrojë veten nga rreziqet e mundshme <i>online</i>, si dhe të zhvillojë strategji aktive për të zbuluar sjelljet e papranueshme.
Kërkimi dhe gjetja e informacionit	<i>Angazhimi i qytetarisë online</i> Nxënësi/ja: ■ është i/e vetëdijshëm/me për potencialin që kanë teknologjitë për pjesëmarrjen e qytetarëve. <i>Etika e komunikimit online</i> Nxënësi/ja: ■ njeh dhe zbaton rregullat e sjelljes online/ ndëreveprimet virtuale; ■ është i/e vetëdijshëm/me për aspektet e diversitetit kulturor; ■ është i/e aftë të mbrojë veten nga rreziqet e mundshme <i>online</i>, si dhe të zhvillojë strategji aktive për të zbuluar sjelljet e papranueshme.

Mendimi kritik, zgjidhja e problemeve dhe vendimmarrja	<i>Shfletosja, kërkimi dhe filtrimi i informacionit</i> Nxënësi/ja: ■ hyn dhe kërkon informacion <i>online</i>; ■ gjen informacionin e përshtatshëm; ■ zgjedh burimet e duhura për të lundruar në internet; ■ krijon strategji personale informacioni.
Mbrojtja	<i>Vlerësimi i informacionit</i> Nxënësi/ja: ■ mbledh, përpunon, kupton dhe vlerëson në mënyrë kritike informacionin. ■ <i>Ruajtja dhe rigjetja e informacionit</i> ■ <i>Nxënësi/ja:</i> ■ ndryshon dhe ruan informacionin dhe përmbajtjen e tij për ta pasur më të lehtë korrigjimin; ■ organizon informacione dhe të dhëna. <i>Zgjidhja e problemeve teknike</i> Nxënësi/ja: ■ gjen problemet e mundshme dhe i zgjidh ato (nga <i>troubleshooting</i> ■ në zgjidhjen e problemeve më komplekse) me ndihmën e mjeteve digjitale. <i>Gjetja e nevojave dhe e përgjigjeve teknologjike</i> Nxënësi/ja: ■ vlerëson nevojat e veta në termat e burimeve, mjeteve dhe zhvillimit të kompetencave; ■ përshtat nevojat me zgjidhjen e mundur; ■ adapton mjetet me nevojat personale; ■ vlerëson në mënyrë kritike zgjidhjet e mundshme dhe mjetet digjitale. <i>Gjetja e boshllëqeve të kompetencave digjitale</i> Nxënësi/ja: ■ kupton kompetencat e veta që nevojiten të përmirësohen ose të përditësohen; ■ mbështet të tjerët në zhvillimin e kompetencave të tyre ■ digjitale. <i>Mbrojtja e pajisjeve</i> Nxënësi/ja: ■ mbron pajisjet e veta dhe kupton rreziqet <i>online</i> (mashttrimet, kërcënimet etj.); ■ merr njohuri rreth mbrojtjes dhe masave të sigurisë. ■ <i>Mbrojtja e të dhënave personale:</i> ■ <i>Nxënësi/ja:</i> ■ kupton termat e zakonshëm të shërbimit; ■ aktivizon mbrojtjen e të dhënave personale; ■ kupton privatësinë e njerëzve të tjerë; ■ mbron veten nga mashttrimet në internet dhe kërcënimet. <i>Mbrojtja e shëndetit</i> Nxënësi/ja: ■ shmang rrezikun e shëndetit, që lidhet me përdorimin e teknologjisë në termat e kërcënimeve në të mirën e shëndetit fizik dhe psikologjik. <i>Mbrojtja e mjedisit</i> Nxënësi/ja: ■ është i/e vetëdijshëm/e për ndikimin e TIKut në mjedis.

Hapat që mund të ndiqen për krijimin e një metodologjie vlerësimi, e cila ndihmon në krijimin dhe vlerësimin e situatës

1. Krijimi i situatës ose i problemit
2. Kuadri konceptual për vlerësimin e arritjeve të nxënësve
3. Raporti ndërmjet kompetencave dhe vlerësimit të arritjeve
4. Vlerësimi nëpërmjet situatave komplekse si alternativë kryesore
5. Ndjekja në mënyrë rigoroze e kriterëve të vlerësimit
6. Mjetet që ndihmojnë në mbledhjen e informacionit dhe në marrjen e vendimit
7. Korrigjimi i detyrave apo i testeve të nxënësve
8. Buletini shkollor/ dëftesa/ format vlerësimi/ portofoli i nxënësit
9. Realizimi dhe zbatimi me sukses i vlerësimit gjatë dhe pas procesit mësimor

Disa lloje vlerësimi:

a. Vlerësimi formues

Ky lloj vlerësimi duhet të realizohet në mënyrë të vazhdueshme nga mësues-i/ja, në mënyrë që të kuptohen vështirësitë e nxënësve, më pas të shihet ecuria e tyre dhe në fund të kapitullit të shihet nëse janë arritur kompetencat e kërkuara. Për nxënësit e ciklit fillor, ky vlerësim është shumë i rëndësishëm dhe mund të realizohet nëpërmjet detyrave të shtëpisë. Lënda e TIK-ut nis për herë të parë për ta, ndaj duhet që, herë pas here, të sigurohemi që njohuritë të jenë kuptuar nga nxënësit. Gjatë këtij vlerësimi, mësuesi/ja duhet të vëzhgojë vazhdimisht nxënësit, të realizojë bashkëbisedime me ta, të realizojë produkte të ndërmjetme para produkteve finale. Ky lloj vlerësimi i ndihmon nxënësit të gjejnë mënyrën e duhur për të mësuarin efektiv.

b. Vlerësimi nëpërmjet portofolit

Një formë tjetër vlerësimi është edhe *vlerësimi nëpërmjet portofolit*, një formë që e ndihmon nxënësin të shohë se si ai përparon hap pas hapi.

Portofoli i nxënësit është një mundësi vlerësimi e vetëvlerësimi, i cili përmban një koleksion punimesh që ai organizon përgjatë vitit shkollor. Ai mund të përmbajë detyra shtëpie me shkrim, detyra tematike, projekte kurrikulare, fotografi e produkte të veprimtarive kurrikulare. Përzgjedhjet për portofolin bëhen nga nxënësit, kurse mësuesi/ja është në rolin e atij/asaj që drejton dhe rekomandon. Qëllimi kryesor i portofolit është që nxënësi/ ja të koleksionojë ato dokumente që mund t'i shërbejnë në vitet në vijim. Gjithashtu, në portofol, nxënës-i/ja mund të shohë se si ai/ajo përparon nga muaji në muaj ose nga semestri në semestër. Në ciklin fillor është shumë e rëndësishme që mësuesi/ja t'i mbikëqyrë në mënyrë të rregullt dokumentet që përzgjidhen për portofolin.

c. Vetëvlerësimi

Ky lloj vlerësimi është gjykimi që jep çdo nxënës/e për arritjet e tij/saj. Vetëvlerësimi shpesh shërben si një plotësues i domosdoshëm i teknikave të vlerësimit, të bëra nga mësuesi/ja dhe nga provimet. Pika e fortë e vetëvlerësimit qëndron në faktin se ai është një faktor motivimi dhe ndërgjegjësimi, pra i ndihmon nxënësit të njohin pikat e tyre të forta dhe ato të dobëta. Në këtë mënyrë arrihet një organizim më i mirë i procesit të të nxënësit. Duhet theksuar që vetëvlerësimi është më i vlefshëm dhe më objektiv nëse nxënësit/es i jepen kriteret të sakta, mbi të cilat ai/ajo bën vetëvlerësimin e punës së tij/saj *p.sh.: mund t'i kërkohej të hartojë një skedë vetëkorrigjimi, për të korrigjuar me shkrim gabimet më të shpeshta dhe më pas ta integrojë korrigjimin në veprimtarinë e kërkuar*. Ky tip vlerësimi duhet të zërë një pjesë të konsiderueshme në ciklin fillor.

2. PLANIFIKIMI I KURRIKULËS

Lënda e TIK-ut zhvillohet në 35 javë mësimore me nga 1 orë secila, pra gjithsej janë 35 orë.

Programi i lëndës së TIK-ut specifikon kohën (orët e sugjeruara) e secilës tematikë për secilën shkallë dhe klasë. Shuma e orëve sugjeruese për secilën tematikë është e barabartë me sasinë e orëve vjetore të përcaktuara në planin mësimor të arsimit bazë. Kjo ka si qëllim që përdoruesit e programit të orientohen për peshën që zë secila tematikë në orët totale vjetore.

Orë të sugjeruara për çdo tematikë

	Bota e kompjuterit	Përpunimi digjital i të dhënave	Programi <i>Microsoft Office Logo</i>	Kërkimi në web/internet	Siguria në internet	Orë gjithsej
Shkalla e dytë						70 orë
Klasa e pestë	8 orë	9 orë	7 orë	7 orë	4 orë	35 orë

2.1 PLANIFIKIMI VJETOR PLANI VJETOR / KLASA V LËNDA: TIK

TEMATIKAT	SHPËRNDARJA E PËRMBAJTJES SË LËNDËS		
	Shtator - dhjetor Orët = 13 orë Teori = 9, punë praktike = 3 Test = 1	Janar - mars Orët = 12 orë Teori = 7 Punë praktike = 3 Test = 1; projekt = 1	Prill - qershor Orët = 10 orë Teori = 5, Punë praktike = 3 Test = 1; Projekt = 1
BOTA E KOMPJUTERIT	1.1 Historiku i kompjuterit 1.2 Evoluimi i kompjuterit 1.3 Pjesët përbërëse të kompjuterit 1.4 Procesi i hyrje-daljes së informacionit në kompjuter 1.5 Desktopi dhe elementet e tij 1.6 <i>File</i> dhe <i>Folder</i> 1.7 Ndërfaqja e përdoruesit dhe elementet e saj Përsëritje (punë praktike)		
PËRPUNIMI DIGJITAL I TË DHËNAVE	2.1 Njohja me programin <i>Microsoft Office Word</i> 2.2 Krijimi dhe ruajtja e dokumentit në <i>Word</i> 2.3 Ndryshimi i llojit, madhësisë dhe stilit të shkrimit 2.4 Përpunimi i dokumentit në <i>Word</i> 2.5 Formatimi i paragrafit	2.6 Drejtshkrimi dhe gramatika në <i>Word</i> 2.7 Ndërtimi i tabelave në <i>Word</i> 2.8 Komandat <i>Open</i> dhe <i>Print</i> Përsëritje (veprimtari praktike)	

PROGRAMI <i>MICROSOFT WINDOWS LOGO</i>		3.1 Njohja me programin <i>MSW Logo</i> 3.2 Komandat e lëvizjes në <i>MSW Logo</i> 3.3 Ndërtimi i figurave gjeometrike në <i>MSW Logo</i> 3.4 Përdorimi i komandës <i>Repeat</i> në <i>MSW Logo</i> 3.5 Komanda të veçanta në <i>MSW Logo</i> 3.6 Programimi me anë të <i>MSW Logo</i> Përsëritje (Projekt me temë: Ndërtimi i një blloku banimi duke përdorur procedurat në <i>MS Logo</i>)	
KËRKIMI NË <i>WEB/INTERNET</i>	4.1 Interneti 4.2 Llojet e shfletuesve <i>web</i> 4.3 Motorët e kërkimit 4.4 Mënyrat e kërkimit në internet 4.5 Ruajtja e faqeve <i>web</i> 4.6 Shërbimet e internetit Përsëritje (Projekt i sugjeruar me temë: Paraqitje me <i>PowerPoint</i> i rregullave të lundrimit në internet)		
SIGURIA NË INTERNET			5.1 Komunikimi i sigurt në internet 5.2 Rrjetet sociale 5.3 Kujdesi gjatë lundrimit në internet Fletë pune Fletë vlerësimi
	TEST TREMJORI I PARË	TEST TREMJORI I DYTË	TEST TREMJORI I TRETË

PLANIFIKIMI 3-MUJOR
PLANIFIKIMI I TREMUJORIT TË PARË (SHTATOR-DHJETOR)
FUSHA: TEKNOLOGJI/TIK
LËNDA: TIK

Rezultatet e të nxënit për tremujorin e parë sipas kompetencave kyçe

Kompetenca digjitale:

Nxënësi/ja:

- përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin;
- përdor mediat digjitale dhe mjediset informative për të komunikuar dhe bashkëpunuar, duke
- përfshirë komunikimin në distancë për zhvillimin e njohurive;
- shpjegon përparësitë dhe të metat (problemet) në përdorimin e teknologjive të ndryshme, për
- ta afruar informacionin për dëgjues të synuar (p.sh.: krahason komunikimin përmes
- videove dhe mjeteve të komunikimit masiv: *e-mail, Messenger*).

Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit

Nxënësi/ja:

- përdor programe Software për komunikim të drejtpërdrejtë dhe në distancë nëpërmjet formave të caktuara të komunikimit (për nevojat e veta apo si detyrë shkollore).

Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit

Nxënësi/ja:

- zgjedh metodat për të emërtuar kompjuterët që janë në përdorim dhe bën krahasimin midis tyre;
- përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon për realizimin e temës dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë.

Kompetenca personale

- identifikon shenjat e rrezikut në prodhime apo objekte konkrete.

Bota e kompjuterit

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës (tremujori i parë):

- *Kreativiteti dhe inovacioni duke përdorur teknologjinë:*

Nxënësit përdorin kompjuterin për të zhvilluar të menduarit kreativ dhe konstruktiv.

- *Komunikimi dhe bashkëpunimi:*

Nxënësit ndërveprojnë, bashkëpunojnë dhe publikojnë me moshatarët apo të tjerët duke përdorur kompjuterin; përdorin media dhe formate të ndryshme për komunikimin e informacionit dhe ideve në mënyrë efektive; përcaktojnë strategjinë e kërkimit të informacionit; gjejnë, organizojnë, analizojnë, vlerësojnë, përpunojnë dhe përdorin informacionin nga një shumëllojshmëri e burimesh.

- *Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja:*

Nxënësit identifikojnë problemet e mundshme të vogla teknike dhe i zgjidhin ato (defektet e vogla).

- *Operacionet baze dhe konceptet teknologjike:*

Nxënësit kuptojnë dhe përdorin saktë sistemet e teknologjisë; përzgjedhin dhe përdorin aplikacionet në mënyrë efektive dhe produktive

Përpunimi digjital i të dhënave

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës (tremujori i parë):

- Kreativiteti dhe inovacioni:

Nxënësi/ja zbaton njohuritë e marra më parë për të krijuar ide, produkte ose procese të reja; realizon një ose disa punime origjinale (vetjake), si një mjet shprehës personal apo të grupit; përdor modelet dhe simulimet për të analizuar problemet dhe sistemet komplekse.

- Kërkimi dhe gjetja e informacionit:

Nxënësi/ja klasifikon të dhënat në grupe. dhe kupton që pajisjet e jetës së përditshme përgjigjen ndaj sinjaleve dhe udhëzimeve; krijon strategji personale informacioni; mbledh, përpunon, kupton dhe vlerëson në mënyrë kritike informacionin; ndryshon dhe ruan informacionin dhe përmbajtjen për korrigjim më të lehtë, organizon informacione dhe të dhëna.

- Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja:

Nxënësi/ja identifikon problemet dhe përcakton pyetjet e duhura për hulumtim; planifikon dhe menaxhon aktivitetet për arritjen e zgjidhjeve ose për të përfunduar një projekt; mbledh të dhënat, i analizon, identifikon dhe vendos zgjidhjet e duhura; përdor procese multiplikative dhe shqyrton perspektivat e ndryshme për të eksploruar zgjidhjet alternative.

- Operacionet bazë dhe konceptet teknologjike:

Nxënësi/ja kupton dhe përdor saktë sistemet e teknologjisë; përzgjedh dhe përdor aplikacionet në mënyrë efektive dhe produktive; njohuritë e fituara i vë në funksion të mësimi të teknologjive të reja.

PLANI I TREMUJORIT TË PARË SHTATOR-DHJETOR LËNDA: TIK						
NR	TEMATIKAT	TEMAT MËSIMORE	SITUATAT E TË NXËNIT	METODOLOGJIA	METODAT E VLERËSIMIT	BURIMET DHE MATERIALET
1		1.1 Historiku i kompjuterit	Dialogu mes Mirës dhe Sirit <i>Mira: Motra ime e madhe më ka treguar se shumë kohë më parë, njerëzit i bënin llogaritë me mjete prej druri</i> <i>Siri: Po, Mira, kjo është plotësisht e vërtetë</i> <i>Krahas tyre, ata përdornin edhe mjete prej kocke</i>	Diskutim në grup	Vlerësimi individual për prijet e veçanta dhe për bashkëpunimin e realizimit të temës mësimore në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuter
2		1.2 Evoluimi i kompjuterit	Dialogu mes Mirës dhe Sirit: Pyetja kërkimore Çfarë dimë për kompjuterat <i>Mira: Siri, deri tani më ke treguar për pajisjet dhe makinat llogaritëse Po për kompjuterin, çfarë di?</i>	Identifikimi i gjeneratave të kompjuterave nëpërmjet diskutimit në klasë me pyetje-përgjigje	Vlerësimi individual për prijet e veçanta dhe për bashkëpunimin e realizimit të temës mësimore në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, interneti
3		1.3 Pjesët përbërëse të kompjuterit	Dialogu mes Mirës dhe Sirit Pyetje kërkimore: A i njohin nxënësit pjesët përbërëse të kompjuterave?	- Vëzhgim, hulumtim në sallën e kompjuterave - Nxiten nxënësit të shikojnë dhe të identifikojnë pjesët përbërëse të kompjuterave	Punë individuale dhe në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri
4	BOTAE KOMPJUTERIT	1.4 Procesi i hyrje-daljes së informacionit në kompjuter	Dialogu mes Mirës dhe Sirit <i>Mira: A e di ti Siri çfarë i duhet kompjuterit për të funksionuar ?</i> <i>Siri: Kompjuterit i duhen, para së gjithash, pajisje hyrëse dhe dalje</i>	- Vëzhgim, hulumtim në sallën e kompjuterave - Nxiten nxënësit të shohin dhe të identifikojnë pajisjet hyrëse dhe dalje të kompjuterit - Diskutojnë procesin e hyrje-daljes së të dhënave në kompjuter	Punë individuale dhe në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri
5		1.5 Desktopi dhe elementet e tij	Dialogu mes Mirës dhe Sirit <i>Mira: Siri, sa herë që ndez kompjuterin, në ekran shfaqet një pamje me disa figura të vogla Çfarë janë ato?</i>	- Diskutim rreth temës - Veprimtari e drejtuar - Veprimtari praktike	- Punë individuale dhe në grup - Aftësitë krijuese në personalizimin e desktopit të kompjuterit	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri
6		1.6 File dhe Folder	Duke u bazuar në dialogun mes Mirës dhe Sirit, nxënësit nxiten të diskutojnë dhe identifikojnë dosjet elektronike (folder) në kompjuter	- Vëzhgim, hulumtim në sallën e kompjuterave - Nxiten nxënësit të shikojnë dhe të identifikojnë folder-at	Punë individuale dhe në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u

7				- Veprimtari praktike për krijimin, kopjimin, fshirjen e folder-ave në kompjuter		5, <i>Libri i mësuësit</i> , kompjuteri
8	1.7 Ndërfaja e përdoruesit dhe elementet e saj	Dialogu mes Mirës dhe Sirit Mira: Çfarë është GUI, Siri?		Diskutim rreth temës, veprimtari e drejtuar	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuësit</i> , kompjuteri, posterat
9	1.8 Përsëritje	Veprimtari praktike		- Stuhi mendimesh, - Vëzhgim dhe veprimtari praktike	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuësit</i> , kompjuteri
10	2.1 Njohja me programin <i>Microsoft Office Word</i>	Nxiten nxënësit nëpërmjet pyetjes së kërkimore të diskutojnë nëse njohin programin e shkrimit dhe përpunimit të tekstit		- Diskutim në klasë - Veprimtari praktike	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuësit</i> , kompjuteri
11	2.2 Krijimi dhe ruajtja e dokumentit në <i>Word</i>	Dialogu mes Mirës dhe Sirit Mira: Siri, dhe mësuësja na tha të shkruanin në kompjuter një tekst për librin që na pëlqen më shumë dhe një tekst tjetër me kuriozitete nga vende të ndryshme të botës Kur i përfundova, kuptova se kisha bërë një gabim Të dyja tekstet i kam shkruar në një dokument të vetëm Tani nuk di si të krijoj një dokument të ri		Diskutim në klasë veprimtari praktike	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuësit</i> , kompjuteri
12	2.3 Ndryshimi i llojit, i madhësisë dhe i stilit të shkrimit	Dialogu mes Mirës dhe Sirit ... Sot mësuësja na kërkoi të shkruanin një tekst me një lloj shkrimi të veçantë, që quhet Times New Roman, me madhësi 12		- Veprimtari e drejtuar - Diskutim në klasë - Veprimtari praktike	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuësit</i> , kompjuteri
13	2.4 Përpunimi i dokumentit në <i>Word</i>	Dialogu mes Mirës dhe Sirit Unë e zbatova komandën Copy, edhe Cut, por fjalët nuk u shfaqën aty ku doja unë Pse ndodh kjo, Siri?		- Veprimtari e drejtuar - Diskutim në klasë - Veprimtari praktike	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuësit</i> , kompjuteri
14	2.5 Formatimi i paragrafit	Dialogu mes Mirës dhe Sirit Mira: A është e vërtetë që nëpërmjet këtij programi mund ta vendosim tekstin në qendër, në të majtë ose në të djathtë të fletës së punës? ...		- Veprimtari e drejtuar - Diskutim në klasë - Veprimtari praktike	- Vlerësimi individual për prijet e veçanta dhe për bashkëpunimin e realizimit të temës mësimore në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuësit</i> , kompjuteri

**PËRPUNIMI
DIGJITAL I TË
DHËNAVE**

PLANIFIKIMI TREMUJOR
PLANIFIKIMI I TREMUJORIT TË DYTË (JANAR-MARS)
FUSHA: TEKNOLOGJI / TIK
LËNDA: TIK

REZULTATET E TË NXËNIT SIPAS KOMPETENCAVE KYÇE

• **Kompetenca digjitale:**

Nxënësi/ja: njeh disa mjete të thjeshta të TIK-ut; kupton rëndësinë e ruajtjes së të dhënave personale (emri, mbiemri, adresa e shtëpisë etj.) dhe nuk i publikon ato në asnjë burim informacioni të palicencuar; është i/e qartë për konceptin e përdorimit të sigurt të teknologjisë, duke u përqendruar edhe në mbrojtjen e të dhënave personale.

• **Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit:**

Nxënësi/ja: ndërton tekste, objekte apo figura të ndryshme duke përdorur burime informacioni të sigurta dhe i paraqet ato nëpërmjet programeve të TIK-ut.

• **Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënës:**

Nxënësi/ja përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon për realizimin e temës mësimore dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë.

• **Kompetenca personale:**

Nxënësi/ja kujdeset për sigurinë e tij/saj.

REZULTATET E TË NXËNIT SIPAS KOMPETENCAVE TË FUSHËS

- **Kreativiteti dhe inovacioni:**

Nxënësi/ja: zbaton njohuritë e marra për të dhënë ide apo për të krijuar produkte ose procese të reja; përdor modelet e ndryshme për të analizuar problemet dhe sistemet e ndërlikuara.

- **Kërkimi dhe gjetja e informacionit:**

Nxënësi/ja: klasifikon të dhënat dhe kupton që pajisjet e jetës së përditshme përgjigjen ndaj sinjaleve dhe udhëzimeve; krijon strategji personale informacioni; mbledh, përpunon, kupton dhe vlerëson në mënyrë kritike informacionin.

- **Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja:**

Nxënësi/ja: identifikon problemet dhe përcakton pyetjet e duhura për hulumtim; planifikon dhe administron aktivitetet për arritjen e zgjidhjeve ose për të përfunduar një projekt; mbledh të dhënat, i analizon, i identifikon dhe jep zgjidhjet e duhura; përdor procese multiplikative dhe shqyrton perspektivat e ndryshme për të eksploruar zgjidhjet alternative.

- **Operacionet bazë dhe konceptet teknologjike:**

Nxënësi/ja: kupton dhe përdor saktë sistemet e teknologjisë; përzgjedh dhe përdor aplikacionet në mënyrë efektive dhe produktive; njohuritë e fituara i vë në funksion të mësimi të teknologjive të reja.

PLANI I TREMUJORIT TË DYTË
JANAR -MARS
LËNDA: TIK

NR.	TEMATIKAT	TEMAT MËSIMORE	SITUATAT E TË NXËNIT	METODOLOGJIA	METODAT E VLERËSIMIT	BURIMET DHE MATERIALET
15	PËRPUNIMI DIGJITAL I TË DHËNAVE PROGRAMI MICROSOFT WINDOWS LOGO	2.6 Drejtshkrimi dhe gramatika në Word	Dialogu (mes Mirës dhe Sirit) Siri: <i>Mira, a e di që programi Word ka disa komanda, të cilat i përdorim për të korrigjuar gabimet drejtshkrimore të një teksti?...</i>	- Veprimtari e drejtuar - Diskutim në klasë - Veprimtari praktike - Veprimtari hulumtuese dhe krijuese	- Vlerësimi individual për prijet e veçanta dhe për bashkëpunimin e realizimit të temës mësimore në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, interneti
16		2.7 Ndërtimi i tabelave në Word	Dialogu Mira: <i>Në këndin e klasës, mësuesja ka vendosur orarin e mësimave, në formën e një tabelë. Ajo na kërkoj të ndërtojmë një tabelë them të drejtën, mësuesja na i shpjegoi disa hapa, por unë nuk i mbaj mend mirë...</i>	Veprimtari kërkuese, zbuluese dhe krijuese e nxënësit	Punë individuale dhe në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri
17		2.8 Komandat Open dhe Print	Dialogu Siri: <i>Mira, a ke printuar ndonjëherë një dokument Word? ...</i>	- Veprimtari e drejtuar - Diskutim në klasë, - Veprimtari praktike - Veprimtari hulumtuese dhe krijuese	- Punë individuale dhe në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri
18		2.9 Përsëritje	Veprimtari praktike	- Stuhi mendimesh - Vëzhgim dhe veprimtari praktike	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri
19		3.1 Njohja me programin MSW Logo	Nëpërmjet dialogut të Mirës dhe Sirit, nxënësit nxiten të hulumtojnë dhe të njihen me komandat kryesore të lëvizjes në programin MSW Logo.	- Nxiten nxënësit të hulumtojnë programin MSW Logo dhe të njihen me komandat kryesore të tij: <i>forward, back, right, left</i> . - Veprimtari praktike hulumtuese dhe krijuese	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, programi MSW Logo
20		3.2 Komandat e lëvizjes në MSW Logo	Dialogu Siri: <i>Mira, sot do të të mësoj disa komanda, me të cilat mund të vizatojmë në kompjuter. Për këtë do të përdorim programin MSW Logo...</i>	- Nxiten nxënësit të hulumtojnë programin MSW Logo dhe të njihen me elementet përbërëse të tij. - Veprimtari praktike hulumtuese dhe krijuese	- Punë individuale dhe në grup - Aftësitë krijuese në vizatimin e objekteve të ndryshme, duke përdorur komandat e programit MSW Logo	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, programi MSW Logo

21	3.3 Ndërtimi i figurave gjeometrike në MSW Logo	Dialogu – Mira, komandat që kemi mësuar deri tani, mund t'i përdorim për të krijuar forma të thjeshta gjeometrike, si katrorë apo trekëndorë. – Shumë mirë, Siri. Unë them që në fillim të ndërtojmë një katror...	- Veprimtari e drejtuar - Diskutim në klasë - Veprimtari praktike - Veprimtari hulumtuese dhe krijuese	- Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë (individual ose në grup)	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, posterat, programi MSW Logo
22	3.4 Përdorimi i komandës Repeat në MSW Logo	Nëpërmjet dialogut mes Mirës dhe Sirit, nxënësit nxiten të hulumtojnë dhe të përdorin komandën Repeat.	- Veprimtari e drejtuar - Diskutim në klasë - Veprimtari praktike - Veprimtari hulumtuese dhe krijuese	- Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, programi MSW Logo
23	3.5 Komanda të veçanta në MSW Logo	Mira dëshiron të vizatojë një katror dhe Siri e ndihmon duke i shpjeguar përdorimin e komandave <i>setpencolor</i> (setpc), <i>setcolor</i> (setc), <i>setscreencolor</i> (setsc), RGB, <i>setpenseize</i>	- Nxiten nxënësit të hulumtojnë programin MSW Logo dhe të njihen me komandat <i>setpencolor</i> (setpc), <i>setcolor</i> (setc), <i>setscreencolor</i> (setsc), RGB, <i>setpenseize</i> . - Veprimtari praktike hulumtuese dhe krijuese	- Vlerësim individual dhe në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, programi MSW Logo
24	3.6 Programimi me anë të MSW Logo	Nëpërmjet dialogut mes Mirës dhe Sirit, nxënësit nxiten të hulumtojnë dhe të kuptojnë krijimin.	Veprimtari e drejtuar, stuhi mendimesh, punë në grup	- Vlerësim formues - Vlerësim individual - Zgjidhje e saktë e ushtrimeve	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri programi MSW Logo
25	3.7 Përsëritje	Plotësimi i hartës së njohurive të kapitullit nëpërmjet zgjidhjes së ushtrimeve	- Veprimtari individuale - Punë në grup - Veprimtari krijuese Projekti i sugjeruar me temë: <i>Ndërtimi i një blloku banimi, duke përdorur procedurat në MSW Logo</i>	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Saktësia e zgjidhjes së ushtrimeve - Afësitë që shfaqin në krijimin e projektit	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, programi MSW Logo

PLANIFIKIMI TREMUJOR
PLANIFIKIMI I TREMUJORIT TË TRETË (PRILL - QERSHOR)
FUSHA: TEKNOLOGJI / TIK
LËNDA: TIK

REZULTATET E TË NXËNIT SIPAS KOMPETENCAVE KYÇE

• **Kompetenca digjitale:**

Nxënësi/ja: njeh disa mjete të thjeshta të TIK-ut; kupton rëndësinë e ruajtjes së të dhënave personale (emri, mbiemri, adresa e shtëpisë etj.) dhe nuk i publikon ato në asnjë burim informacioni të palicencuar; është i/e qartë për konceptin e përdorimit të sigurt të teknologjisë, duke pasur parasysh edhe mbrojtjen e të dhënave personale.

• **Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit:**

Nxënësi/ja: ndërton tekste, objekte apo figura të ndryshme duke përdorur burime informacioni të sigurta dhe i paraqet ato nëpërmjet programeve të TIK-ut.

• **Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënës:**

Nxënësi/ja përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon për realizimin e temës mësimore dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë.

• **Kompetenca personale:**

Nxënësi/ja kujdeset për sigurinë e tij/saj.

REZULTATET E TË NXËNIT SIPAS KOMPETENCAVE TË FUSHËS

– **Konceptet teknologjike**

Nxënësi/ja shpjegon se si sistemet e komunikimit dhe zgjidhjet përkatëse kënaqin kërkesat njerëzore në kuadër të realizimit të ndërlidhjes.

– **Mendimi kritik**

Nxënësi/ja: përdor mënyrën e klasifikimit për të kryer një kërkim në internet; shfrytëzon renditjen e motorëve të ndryshëm të kërkimit për të gjetur faqet *web* që i nevojiten.

– **Rrjedhojat morale dhe etike të përdorimit të kompjuterave**

Nxënësi/ja mëson të respektojë të drejtat e autorësisë dhe të privatësisë gjatë lundrimit dhe komunikimit në internet.

**PLANI I TREMUJORIT TË TRETË
PRILL-QERSHOR
LËNDA: TIK**

NR.	TEMATIKAT	TEMAT MËSIMORE	SITUATAT E TË NXËNIT	METODOLOGJIA	METODAT E VLERËSIMIT	BURIMET DHE MATERIALET
25		4.1 Interneti	Nëpërmjet dialogut mes Mirës dhe Sirit, nxënësit nxiten të hulumtojnë për internetin dhe faqet web.	- Veprimtari hulumtuese dhe e drejtuar - Punë në grup	- Metoda interaktive - Vlerësim formues - Vlerësim individual - Vlerësim sipas aktivitetit të zhvilluar në klasë	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, interneti
26	KËRKIMI NË WEB/ INTERNET	4.2 Llojet e shfletuesve web	Dialogu mes Sirit dhe Mirës: Mira: <i>Siri, pasi lidhemi me internetin, si duhet të veprojmë për të hapur faqen web që duam?</i> Siri: <i>Shumë e thjeshtë, Mira. Mund të përdorim një nga shfletuesit e internetit ose web browser-at.</i>	- Ftohën nxënësit të kujtojnë internetin - Veprimtari e drejtuar për të njohur dhe dalluar mes tyre llojet e shfletuesve të internetit	- Vlerësim për pjesëmarrjen në diskutim - Vlerësim për bashkëpunimin për punën në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, posterat, interneti
27		4.3 Motorët e kërkimit	Lexohet dialogu mes Mirës dhe Sirit. Mira: <i>Siri, si të veprojmë për të kërkuar në internet një informacion mbi ndotjen e mjedisit?</i> Siri: <i>Këtë e bëjnë të mundur motorët e kërkimit, për të cilët flet edhe mësimi i mëposhtëm.</i>	Nëpërmjet veprimtarisë së drejtuar, nxënësit nxiten të kërkojnë në internet (në sallën e kompjuterave) informacion për ndotjen e mjedisit.	- Diskutim në grup - Vlerësim formues - Vlerësim individual	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, posterat, interneti
28		4.4 Mënyrat e kërkimit në internet	Nëpërmjet dialogut mes Sirit dhe Mirës, nxënësit njihen me mënyrat e kërkimit në internet Mira: <i>Siri, sot kërkoja në internet informacion për informatikën dhe m'u shfaq një numër shumë i madh rezultatesh. Nuk dija çfarë të zgjidhja.</i> Siri: <i>Zakonisht, zgjidhet faqja web që është lexuar më shumë. Megjithatë, ti mund të hapësh disa prej tyre dhe të zgjedhësh informacionet që të duken më të besueshme</i>	- Veprimtari praktike e drejtuar - Veprimtari hulumtuese për të përmirësuar punën me motorët e kërkimit	- Vlerësim për punën individuale dhe në grup për gjetjen e informacioneve të sakta për një kërkim të caktuar	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, posterat, interneti
29		4.5 Ruajtja e faqeve web	Dialogu.. Mira: <i>Siri, dje kërkoja në internet informacion për historinë e vendit tonë. Gjeta një faqe web që përmbante të dhëna shumë interesante, por nuk dija si ta ruaja në kompjuter</i>	Veprimtari praktike për përvetësimin e komandave të gjetjes dhe të ruajtjes së informacionit dhe faqeve web	- Vlerësim formal - Vlerësim për pjesëmarrjen në diskutim - Vlerësim për punën në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit</i> TIK-u 5, <i>Libri i mësuesit</i> , kompjuteri, interneti

30	4.6 Shërbimet e internetit	<i>Siri, për projektin e lëndës së gjuhës shqipe më duhet të punoj me shokun e bankës. Ai më tha se për çdo gjë do të komunikojmë nëpërmjet postës elektronike. Çfarë është posta elektronike?</i>	- Veprimtari e drejtuar - Diskutim njohurish për format e komunikimit nëpërmjet internetit	- Vlerësim formal - Vlerësim për pjesëmarrjen në diskutim - Vlerësim për punën në grup	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit TIK-u 5, Libri i mësuesit,</i> kompjuteri, posterat, interneti
31	4.7 Përsëritje	Veprimtari praktike	- Veprimtari praktike - Diskutime në grup për kërkimin e informacioneve në gjuhën shqipe dhe në gjuhë të huaja. A ndryshon rezultati i kërkimit? Projekt i sugjeruar Tema: Ndërto <i>cluster</i> apo prezantim në <i>PowerPoint</i> , duke ndjekur rregullat e lundrimit në internet.	- Vlerësim formal - Vlerësim për pjesëmarrjen në diskutim - Vlerësim për punën në grup - Vlerësim për aftësitë krijuese	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit TIK-u 5, Libri i mësuesit,</i> kompjuteri, posterat, interneti
32	5.1 Komunikim i sigurt në internet	Dialogu Mira: <i>Dje, kur po flisja në internet me Borën, shoqen time, më erdhi një e-mail nga një person që nuk e njoh. Si ka mundësi që ai e di adresën time të e-mail-it?</i> Siri: <i>Interneti nuk është shumë i sigurt, ndaj duhet të bësh kujdes gjatë kohës që lundron ose komunikon me miqtë.</i>	- Veprimtari e udhëhequr - Nxiten nxënësit të hulumtojnë identifikimin e rrezeve dhe shmangien e situatave të rrezikshme gjatë lundrimit në internet.	- Vlerësim formal - Vlerësim për pjesëmarrjen në diskutim - Vlerësim për punën në grup - Vlerësim për aftësitë krijuese	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit TIK-u 5, Libri i mësuesit,</i> kompjuteri, interneti
33	5.2 Rrjetet sociale	Lexohet situata në libër, nxiten nxënësit të kuptojnë mënyrën e funksionimit të rrjeteve sociale, si dhe mbrojtjen e të dhënave personale.	- Veprimtari e udhëhequr - Pyetje përgjigje - Punë në grup	- Vlerësim formal - Vlerësim për pjesëmarrjen në diskutim - Vlerësim për punën në grup - Vlerësim për aftësitë krijuese	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit TIK-u 5, Libri i mësuesit,</i> kompjuteri, interneti
34	5.3 Kujdesi gjatë lundrimit në internet	Dialogu Mira: <i>Siri, kushërira ime ka hapur një profil të sajën në Facebook. Ajo më tregoi që i kishte publikuar aty të gjitha të dhënat personale, por nuk është e sigurt nëse ka vepruar mirë. Si mendon ti, Siri?</i>	Veprimtari e udhëhequr. Kujtojmë rregullat e sjelljes në internet. Nxiten nxënësit të kërkojnë dhe hulumtojnë për kërcënimet ndaj kompjuterit apo të dhënave personale gjatë lundrimit në internet	- Vlerësim formal - Vlerësim për pjesëmarrjen në diskutim - Vlerësim për punën në grup - Vlerësim për aftësitë krijuese	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit TIK-u 5, Libri i mësuesit,</i> kompjuteri, interneti
35	5.4 Fletë pune Fletë vlerësimi	Veprimtari praktike dhe krijuese	Veprimtari praktike	- Vlerësim formal - Vlerësim për pjesëmarrjen në diskutim - Vlerësim për punën në grup - Vlerësim për aftësitë krijuese	Mjetet mësimore: <i>Libri i nxënësit TIK-u 5, Libri i mësuesit,</i> kompjuteri, interneti

SIGURIANË INTERNET

MËSIMI 1.1

Fusha: Teknologji/ Tik

Lënda:
TIK

Shkalla: II

Klasa: V

Tematika 1: Bota e kompjuterit**Tema mësimore 1.1:**

Historiku i kompjuterit

Rezultatet e të nxënit sipas**kompetencave****Nxënësi/ja:**

- » njeh mjetet (pajisjet) e hershme llogaritëse dhe karakteristikat e tyre;
- » mëson rreth historikut të kompjuterit.

Situata e të nxënit:

Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja shkruan fjalën

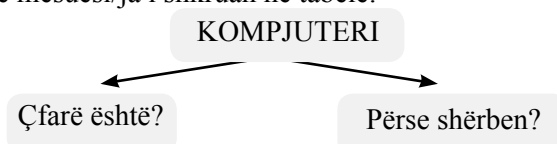
KOMPJUTERI dhe më pas vizaton skemën në tabelë.

Plotësimi i kësaj skeme do të bëhet me duke përdorur njohuritë e nxënësve të marra në klasën e katër dhe ato të fituara gjatë jetës.

Më pas, mësuesi/ja mund të paraqesë nëpërmjet projektorit një film të shkurtër rreth historikut të kompjuterit.

<https://youtu.be/-M6lANfzFsM>**Veprimet në situatë:****Hapi I: Stuhi mendimesh**

Ftohen nxënësit të diskutojnë rreth njohurive që ata kanë për kompjuterin. Çfarë është dhe përse shërben ai. Mendimet e nxënësve mësuesi/ja i shkruan në tabelë.



Mësuesi/ja u thotë nxënësve se kompjuteri që përdorim sot është krejtësisht i ndryshëm nga mjetet e shpikura shumë kohë më parë, të cilat përdorehin më së shumti për kryerjen e veprimeve matematikore.

I fton nxënësit të ndjekin një filmi ku ata do të njihen me historikun e krijimit të kompjuterit.

Hapi II: Vëzhgo-Analizo-Diskuto

Nxënësit njihen me dy personazhet Siri dhe Mira të cilët do t'i shoqërojnë gjatë gjithë librit.

Mësuesi/ja vizaton tabelën e mëposhtme (Mësuesi/ja mund ta parapërgatitë edhe në një fletë formati A4).

Lexohet materiali në libër dhe më pas plotësohet tabela.

Paisjet e hershme llogaritëse

Abakus	Paisja e Napierit	Paskalina	Makina analizuese
1. numëror	1. U shpik nga Xhon Napier	1. u shpik nga Blez Paskal	1. u shpik nga Çarls Babeixh
2. përbëhet nga kornizë druri dhe boshte në të cilat rrëshqasin disa sfera	2. makinë llogaritëse e përbërë prej shirita kockash	2. makina e parë llogaritëse mekanike.	2. makina e parë llogaritëse që kishte: paisje hyrëse/dalëse dhe ruajtëse
3. kryente: +, -, X, :	3. kryente: +, -, X, : si dhe gjente rrënjën katrore të një numri		

Hapi III: Punë në grupe dyshe/Praktikë e pavarur

– Nxënësit/et të ndarë në grupe dyshe plotësojnë në libër rubrikën “Provo veten”.

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të emërtuar kompjuterët që kanë qenë në përdorim dhe bën krahasimin midis tyre, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.	
Burimet: projektor ose tabelë elektronike udhëzues për kompjuterët e parë të krijuara nga njeriu Fjalë kyçe: abak (numëror), Paskalinë, makinë analizuese	Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë përshkrimit të kompjuterëve të parë duke bërë krahasimin midis tyre dhe duke vënë në dukje ngjashmëritë dhe ndryshimet.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve Për ta realizuar këtë temë, nxënësit e klasës së pestë përdorin njohuritë e marra në klasën e katër si dhe njohuritë e fituara gjatë jetës. Këto njohuri ata i përpunojnë dhe më pas mund të bëjnë rregullime të ndryshme, duke përdorur informacionin që do të marrin nga mësimi. Mësuesi/ja sjell në klasë foto të pajisjeve të para llogaritëse.	
Vlerësimi: Vlerësohen nxënësit për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar dhe përmbledhjen e materialit, për plotësimin e ushtrimeve.	
Detyrë shtëpie: Ndahet klasa në tri grupe: Grupi I sjell informacion mbi Xhon Napierin. Grupi II sjell informacion mbi Charles Babages. Grupi III sjell informacion mbi Bleiz Pascal.	

MËSIMI 1.2

Fusha: Teknologji/ Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 1: Bota e kompjuterit Tema mësimore 1.2: Evoluimi i kompjuterit Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njihet me gjeneratat e kompjuterëve; » mëson karakteristikat e kompjuterit të sotëm.		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja në fillim i orienton nxënësit të lexojnë dialogun midis dy personazheve Siri dhe Mira dhe më pas hedh për diskutim pyetjet: Kur u krijua kompjuteri i parë? Si mendoni se është bërë evoluimi i kompjuterit? Këto dy pyetje mësuesi/ja i shkruan në tabelë.	
		Veprimet në situatë: Hapi I: Lexim i orientuar Nxënësit lexojnë dialogun midis Sirit dhe Mirës. Më pas, mësuesi/ja shkruan në tabelë pyetjet: 1. Kur u krijua kompjuteri i parë? 2. Si është bërë evoluimi i kompjuterit? Hapi II: Vëzhgo-Analizo-Diskuto Mësuesi/ja tregon me projektor tabelën e gjeneratave të kompjuterit (ose i orienton drejt tabelës së gjeneratave të kompjuterit në libër) dhe e sqaron atë. Analizohen ngjashmëritë dhe ndryshimet midis gjeneratave të kompjuterit.	

	Hedh për diskutim pyetjen: Çfarë është i aftë të bëjë një kompjuter? Nxënësit japin përgjigjet e tyre dhe më pas i krahasojnë me materialin që do të lexojnë në libër. Hapi III: Punë në dyshe/Praktikë e pavarur Mësuesi/ja shkruan në tabelë skemën e mëposhtme: Karakteristikat e kompjuterit  Kjo tabelë plotësohet nga nxënësit në dyshe. Nxënësit lexojnë detyrën e bërë.
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar evoluimin e kompjuterit dhe bën krahasimin midis tyre, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.	
Burimet: projektor ose tabelë elektronike udhëzues për gjeneratat e kompjuterëve. Fjalë kyçe: gjeneratë, ENIAC, EDVAC, EDSAC, IBM, RCA, CRAY	Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë përshkrimit të kompjuterëve të parë duke bërë krahasimin midis tyre dhe duke vënë në dukje ngjashmëritë dhe ndryshimet.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë mësimore, nxënësit përdorin njohuritë që kanë mbi evoluimin e kompjuterit, njohuri të cilat ata do t'i zgjerojnë duke përdorur informacionin e marrë nga mësimi.	
Vlerësimi: Nxënësi/ja do të vlerësohet për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar, përmbledhjen e materialit dhe për plotësimin e ushtrimeve.	
Detyrë shtëpie: Plotësohet rubrika: <i>Provo veten</i>.	

MËSIMI 1.3

Fusha: Teknologji/ Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 1: Bota e kompjuterit Tema mësimore 1.3: Pjesët përbërëse të kompjuterit Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » dallon pjesët përbërëse të kompjuterit; » mëson karakteristikat e pjesëve të kompjuterit.		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja në fillim i orienton nxënësit të lexojnë dialogun midis dy personazheve Siri dhe Mira dhe më pas shkruan në tabelë pjesët përbërëse të kompjuterit, të cilën nxënësit do ta plotësojnë duke shfrytëzuar njohuritë e marra nga klasa e katërt.	

	Veprimet në situatë: Hapi I: Stuhi mendimesh Mësuesi/ja shkruan në tabelë skemën: <pre> graph TD A[Pjesët përbërëse të kompjuterit] --> B[Pjesët e jashtme] A --> C[Pjesët e brendshme] B --> B1[kasa e kompjuterit] B --> B2[tastier] B --> B3[mausi] B --> B4[monitori] C --> C1[motherboard] C --> C2[CPU (njësia qendrore)] C --> C3[bateria] C --> C4[memoria RAM] C --> C5[HDD (Hard Disc Drive)] C --> C6[Karta e zërit] C --> C7[Karta grafike] </pre> Mësuesi/ja u tregon nxënësve në projektor ose foto të këtyre pjesëve. Hapi II: Vëzhgo-Analizo-Diskuto Mësuesi/ja i orienton nxënësit të lexojnë librin dhe më pas nxënësit diskutojnë rreth cilësive të pjesëve të brendshme dhe të jashtme të kompjuterit dhe funksionet e tyre. Hapi III: Punë në dyshe/Praktikë e pavarur Nxënësit plotësojnë në dyshe pjesën e dytë të tabelës: Pjesët e brendshme të kompjuterit.
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar pjesët e brendshme dhe të jashtme e kompjuterit dhe bën krahasimin midis tyre, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.	
Burimet dhe mjete mësimore: projektor ose tabelë elektronike udhëzues për pjesët e brendshme dhe të jashtme të kompjuterëve CPU, <i>motherboard</i>, RAM, HDD, kasa karta e zërit, karta e grafike	Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë përshkrimit të kompjuterëve të parë duke bërë krahasimin midis tyre dhe duke vënë në dukje ngjashmëritë dhe ndryshimet.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë mësimore, nxënësit përdorin njohuritë që kanë mbi pjesët e kompjuterit njohuri të cilat ata do t'i zgjerojnë duke përdorur informacionin e marrë nga mësimi.	
Vlerësimi: Nxënësi/ja do të vlerësohet për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar, përmbledhjen e materialit dhe për plotësimin e ushtrimeve.	
Detyrë shtëpie: Plotësohet rubrika: <i>Provo veten</i>	

MËSIMI 1.4

Fusha: Teknologji/ Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V												
Tematika 1: Bota e kompjuterit Tema mësimore 1.4: Procesi i hyrjes dhe daljes së informacionit në kompjuter Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » dallon pajisjet hyrëse dhe pajisjet dalëse të kompjuterit; » kupton procesin e përpunimit të të dhënave.		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja në fillim i orienton nxënësit të lexojnë dialogun midis dy personazheve Siri dhe Mira dhe më pas u tregon nxënësve pjesët e kompjuterit që ka sjellë në klasë. Nxënësit do të emërtojnë pjesët që dinë. Mësuesi/ja shkruan në tabelë: Pjesët hyrëse dhe dalëse të kompjuterit të cilën nxënësit do ta plotësojnë duke shfrytëzuar njohuritë e marra nga klasa e katër si dhe informacionin që do të marrin nga mësimi. Veprimet në situatë: Hapi I: Vëzhgo-Analizo-Diskuto Mësuesi/ja i orienton nxënësit të lexojnë dialogun midis dy personazheve në libër.Mësuesi/ja ka sjellë në klasë pjesë të ndryshme të kompjuterit (ose foto të këtyre pjesëve) dhe u kërkon nxënësve t’i emërtojnë ato. Mësuesi/ja i nxit nxënësit të diskutojnë rreth funksionit të secilës pjesë. Hapi II: Stuhi mendimesh Mësuesi/ja shkruan në tabelë skemën e mëposhtme: <table><tr><th>Pjesët e jashtme</th><th>Pjesët e brendshme</th></tr><tr><td>Joystick (leva)</td><td>monitori</td></tr><tr><td>skaneri</td><td>kufjet</td></tr><tr><td>mausi</td><td>printeri</td></tr><tr><td>tastiera</td><td></td></tr><tr><td>lexuesi i shenjave të gishtave</td><td></td></tr></table> Diskutohet rreth klasifikimit të këtyre pjesëve si pajisje hyrëse dhe dalëse. Më pas nxënësit e plotësojnë këtë skemë duke shfrytëzuar njohuritë e marra në klasën e katër si dhe informacionin e ri që morën gjatë mëimit. Hapi III: Punë në dyshe/Praktikë e pavarur Nxënësit punojnë në dyshe rubrikën: Provo veten dhe më pas e diskutojnë në klasë.		Pjesët e jashtme	Pjesët e brendshme	Joystick (leva)	monitori	skaneri	kufjet	mausi	printeri	tastiera		lexuesi i shenjave të gishtave	
Pjesët e jashtme	Pjesët e brendshme														
Joystick (leva)	monitori														
skaneri	kufjet														
mausi	printeri														
tastiera															
lexuesi i shenjave të gishtave															
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar procesin e hyrjes dhe daljes së informacionit në kompjuter, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.															
Burimet dhe mjete mësimore: projektor ose tabelë elektronike libri i mësuesit pajisje hyrëse dhe dalëse të kompjuterit Fjalët kyçe: input, output, maus, tastierë, mikrofon, printer, skaner, kamerë		Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë klasifikimit dhe përshkrimit të pjesëve hyrëse dhe dalëse të kompjuterit duke treguar dhe si kryhet procesi i hyrjes dhe daljes së informacionit.													
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve															

Për të realizuar këtë temë mësimore, nxënësit përdorin njohuritë që kanë mbi pjesët hyrëse dhe dalëse të kompjuterit, njohuri të cilat ata do t'i zgjerojnë duke përdorur informacionin e marrë nga mësimi.

Vlerësimi:

Nxënësi/ja do të vlerësohet për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar, përmbledhjen e materialit dhe për plotësimin e ushtrimeve.

Detyrë shtëpie:

Ndahet klasa në dy grupe:

Grupi i parë bën poster me foto të pajisjeve hyrëse.

Grupi i dytë bën poster me foto të pajisjeve dalëse.

MËSIMI 1.5

Fusha: Teknologji/Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V						
Tematika 1: Bota e kompjuterit Tema mësimore 1.5: Desktopi dhe elementet e tij Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njeh ikonat kryesore të desktopit.		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja në fillim i orienton nxënësit të plotësojnë në dyshe në një fletë A4 (të cilën e ka përgatitur më parë) ngjashmëritë dhe ndryshimet midis kompjuterit dhe televizorit. Më pas i orienton të lexojnë dialogun midis personazheve dhe i fton nxënësit të diskutojnë rreth desktopit, çfarë përfaqëson ai dhe figurat që shohin në të. I shfaq me projektor/ose foto pamjen e desktopit. Veprimet në situatë: Hapi I: Punë në dyshe/Praktikë e pavarur Nxënësit gjejnë të përbashkëtat dhe ndryshimet midis kompjuterit dhe televizorit . Tabela që krijon mësuesi/ja mund të ketë këtë përmbajtje: <table><tr><th>Kompjuteri</th><th>Të përbashkëtat</th><th>Televizori</th></tr><tr><td>ka ikona shkruan dokumenta i ruan tastiera leva</td><td>sheh filma Video, degjon muzikë ekran/monitor maus/pult</td><td>Nuk mund të shkruash apo të dërgosh mesazhe etj.</td></tr></table> Hapi II: Vëzhgo-Analizo-Diskuto Mësuesi/ja i orienton nxënësit të lexojnë dialogun midis dy personazheve në libër. Mësuesi/ja i shfaq në projektor pamjen e desktopit ose u tregon foto të tij dhe u kërkon nxënësve të tregojnë çfarë dinë rreth tij por duke i plotësuar njohuritë e tyre me njohuri të reja → Pjesë të desktopit janë: Taskbar në të majtë të tij gjendet butoni Start si dhe disa butona me ikona që përfaqësojnë programet e hapura në sistem. në të djathtë të tij ndodhet Zona e Njoftimeve . Më pas mësuesi/ja u demonstroi nxënësve hapat që duhet të ndjekin për të ndryshuar pamjen e desktopit. Këto hapa më pas i shkruan në tabelë. Hapi III: Veprimtari e drejtuar Mësuesi/ja u kërkon nxënësve të ndryshojnë pamjen e desktopit/ose në pamundësi për ta realizuar këtë mund të kërkoj nga nx. të emërtojnë pjesët e desktopit (mësuesi/ja më parë ka përgatitur foto më ikonat e desktopit).		Kompjuteri	Të përbashkëtat	Televizori	ka ikona shkruan dokumenta i ruan tastiera leva	sheh filma Video, degjon muzikë ekran/monitor maus/pult	Nuk mund të shkruash apo të dërgosh mesazhe etj.
Kompjuteri	Të përbashkëtat	Televizori							
ka ikona shkruan dokumenta i ruan tastiera leva	sheh filma Video, degjon muzikë ekran/monitor maus/pult	Nuk mund të shkruash apo të dërgosh mesazhe etj.							

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar çfarë përfaqëson desktopi, cilët janë elementet e tij, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.	
Burimet dhe mjete mësimore: Projektor ose tabelë elektronike libri i mësuesit foto me pamje të desktopit dhe elementeve të tij Fjalët kyçe: <i>Start menu, My Documents, Network</i>	Lidhja me fushat e tjera: Gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët duke përshkruar pamjen e desktopit dhe elementeve të tij si dhe duke treguar përse shërben dhe çfarë përfaqësojnë elementet e tij.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë mësimore, nxënësit përdorin njohuritë që kanë mbi desktopin dhe elementet e tij njohuri të cilat ata do t'i zgjerojnë duke përdorur informacionin e marrë nga mësimi.	
Vlerësimi: Nxënësi/ja do të vlerësohet për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar, përmbledhjen e materialit dhe për plotësimin e ushtrimeve.	
Detyrë shtëpie: Punohet rubrika: Provo veten.	

MËSIMI 1.6

Fusha: Teknologji/ Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V												
Tematika 1: Bota e kompjuterit Tema mësimore 1.6: <i>File dhe Folder</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » dallon <i>File</i> dhe <i>Folder</i> ; » mëson të krijojë, kopjojë ose të fshijë një <i>Folder</i> .		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja i orienton nxënësit të lexojnë dialogun midis personazheve Sirit dhe Mirës dhe më pas shkruan në tabelë pyetjen: Si veproni për të ruajtur punimet tuaja ose një foto apo video në kompjuterin tuaj? Më pas, mësuesi/ja u shpjegon nxënësve kuptimin e termave <i>file</i> dhe <i>folder</i> duke e demonstruar në kompjuter. Veprimet në situatë: Hapi I: Lexo-Diskuto Nxënësit lexojnë dialogun midis personazheve në libër dhe më pas diskutojnë rreth pyetjes: Si veproni për të ruajtur punimet tuaja ose një këngë, video ose foto në kompjuter? Nxënësit përgjigjen duke përdorur njohuritë e jetës së përditshme si dhe ato që kanë marrë në klasën e katër. Hapi II: Tabelë koncepti Mësuesi/ja i shpjegon nxënësve kuptimin e termave <i>File</i> dhe <i>Folder</i> dhe më pas shkruan në tabelë skemën e mëposhtme: <table><tr><td><i>File</i></td><td><i>Folder</i></td></tr><tr><td>dokument</td><td>dosje kompjuterike</td></tr><tr><td>ruhet</td><td>ka emrin e vet</td></tr><tr><td>fshihet</td><td>ruhen foldera të tjerë</td></tr><tr><td>ndryshohet</td><td></td></tr><tr><td>printohet</td><td></td></tr></table>		<i>File</i>	<i>Folder</i>	dokument	dosje kompjuterike	ruhet	ka emrin e vet	fshihet	ruhen foldera të tjerë	ndryshohet		printohet	
<i>File</i>	<i>Folder</i>														
dokument	dosje kompjuterike														
ruhet	ka emrin e vet														
fshihet	ruhen foldera të tjerë														
ndryshohet															
printohet															

	Hapi III: Veprimtari e drejtuar Mësuesi/ja u demonstroi nxënësve hapat që duhet të ndjekin për të ruajtur një <i>Folder</i>, dhe më pas përdorimin e komandave <i>Cut</i>, <i>Copy</i>, <i>Paste</i> dhe <i>Delete</i> për të zhvendosur, kopjuar apo dhe fshirë <i>Folder</i>-in e krijuar. Më pas nxënësve u kërkohet të krijojnë një <i>folder</i> me emrin e tyre.
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar se kuptimin e termave <i>File</i> dhe <i>Folder</i>, si veprojmë për të ruajtur një <i>File</i> dhe <i>Folder</i>, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.	
Burimet dhe mjete mësimore: projektor ose tabelë elektronike libri i mësuesit Fjalët kyçe: <i>File, Folder, Copy, Pastë, Delete</i>	Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë përshkrimit të termave <i>File</i> dhe <i>Folder</i>.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katër si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimi bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike ku nxënësit do të krijojnë <i>File</i> dhe <i>Folder</i> me emrin e tyre.	
Vlerësimi: Nxënësi/ja do të vlerësohet për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar, përmbledhjen e materialit dhe për plotësimin e ushtrimeve.	
Detyrë shtëpie: Punohet rubrika: Provo veten	

MËSIMI 1.7

Fusha: Teknologji/Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 1: Bota e kompjuterit Tema mësimore 1.7: Ndërfaqja e përdoruesit dhe elementet e saj Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njeh ndërfaqen grafike të përdoruesit; » mëson të kërkojë dokumente apo dosje nëpërmjet ndërfaqes grafike; » vlerëson rolin e programeve » aplikative nga ato operative; » njeh funksionin e programeve dhe i përdor ato për të zgjidhur problema.		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja i orienton nxënësit të rikujtojnë njohuritë e marra në klasën e katër për pjesët <i>hardware</i> dhe <i>software</i> të kompjuterit duke plotësuar tabelën e mëposhtme: Hardware Pjesa fizike e trupi i kompjuterit Software Programet: Bashkësia e komandave që vë në funksion pjesët fizike. Programet Operative ► Mundëson komunikimin midis paisjeve fizike dhe programeve ► Mundëson instalimin dhe përdorimin e programeve bazë MAC OS, WINDOWS, LINUX -UNIX Programet Aplikative ► Shërbejnë për të realizuar një detyrë të veçantë në një fushë të caktuar. - Word - Excel ► PP - Paint	

	Veprimet në situatë: Hapi I – Mësuesi/ja vizaton skemën në tabelë ose e përgatit atë më parë në një tabak të bardhë. – Nxënësit japin përgjigje duke përdorur njohuritë që kanë mbi pjesët <i>Hardware</i> dhe <i>Software</i> të kompjuterit. Hapi II: Veprimtari e drejtuar – Mësuesi/ja u shpjegon nxënësve kuptimin e termit. Ndërfaqe grafike që quhet ndryshe GUI, çfarë përfaqëson GUI, cilët janë elementet përbërës të tij. – Mësuesi/ja u demonstroi nxënësve në kompjuter llojet e dritareve të programeve kompjuterike që janë pjesë e GUI-t. – Mësuesi/ja pyet nxënësit: A e përdorni makinën llogaritëse? A e dini se dhe kompjuteri ka makinë llogaritëse? Mësuesi/ja u demonstroi nxënësve si mund të punojnë me makinën llogaritëse në kompjuter. Hapi III: Windows Media Player – program që shërben për të dëgjuar muzikë. Nxënësit njihen me elementet e dritares kryesore të këtij programi.
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar se kuptimin e termave Ndërfaqe Grafike të përdoruesit ose ndryshe GUI, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.	
Burimet dhe mjete mësimore: projektor ose tabelë elektronike libri i mësuesit Fjalët kyçe: GUI, <i>Windows Media Player</i>, <i>Makina llogaritëse (Calculator)</i>	Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja: zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë përshkrimit të termave Ndërfaqe Grafike të përdoruesit ose GUI si dhe gjatë përshkrimit të llojeve të dritareve të programeve kompjuterike.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katër si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimi bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike ku nxënësit do të krijojnë <i>File</i> dhe <i>Folder</i> me emrin e tyre.	
Vlerësimi: Nxënësi/ja do të vlerësohet për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar, përmbledhjen e materialit dhe për plotësimin e ushtrimeve.	
Detyrë shtëpie: Punohet rubrika: Provo veten.	

MËSIMI 2.1

Fusha: Teknologji/Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 2: Përpunimi digjital i të dhënave Tema mësimore 2.1: Njohja me programin <i>Microsoft Office Word</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njihet me programin <i>Microsoft Office Word</i>; » njeh dhe përdor komandat ndihmëse të këtij programi; » shkruan dhe ruan dokumentin në këtë program.		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja u tregon nxënësve në kompjuter ose mund të ketë printuar disa foto të ikonave të programeve të Microsoft-it. Nxënësit i emërtojnë ato. Më pas, mësuesi/ja u bën pyetjen: <i>Cili program shërben për të shkruar?</i> Veprimet në situatë: Hapi I Mësuesi/ja u tregon nxënësve foto të ikonave të programeve të <i>Microsoft</i> -it. Nxënësit i emërtojnë ato. Më pas u drejton pyetjet: Çfarë është programi <i>Microsoft Word</i> ? Si mund të punojmë me të? Hapi II: Veprimtari e drejtuar/veprimtari praktike Lexohet materiali i dhënë në tekst. Ndalemi tek ikona e programit <i>Microsoft Word</i> , përdorimi dhe hapja e tij. Kalohet në veprimtarinë praktike të hapjes së programit. Pasi nxënësit kanë hapur programin, tregojnë se çfarë shohin në monitor. Emërtohen pjesët kryesore të dokumentit. Lexohen informacionet e dhëna për: dokumentin, menyne e komandave, kursorin dhe ashensorin. Kalohet në veprimtarinë praktike – dallimi i pjesëve të <i>Wordit</i> në kompjuter. Hapi III: Punë e pavarur Nxënësit punojnë rubrikën: Provo veten.	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar përse përdoret programi <i>Word</i> , cilat janë pjesët përbërëse të dritares së këtij program, për zgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.			
Burimet dhe mjete mësimore: udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>Microsoft Word</i> projektor ose tabelë elektronike Fjalët kyçe: <i>Word, Toolbar, Ribbon, File, Quick Access Toolbar, Office Button, Ruler, Work space, Status bar, Scroll bar.</i>		Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë arsyetimit të zgjidhjes së problemeve apo të pyetjeve që u drejtohen.	
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve			
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katërt si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimi bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike.			
Vlerësimi: Nxënësi/ja do të vlerësohet për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar, për mbledhjen e materialit dhe për plotësimin e ushtrimeve.			
Detyrë shtëpie:			

MËSIMI 2.2

Fusha: Teknologji/Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 2: Përpunimi digjital i të dhënave Tema mësimore 2.2: Krijimi dhe ruajtja e dokumentit në <i>Word</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njeh dhe përdor komandat ndihmëse të këtij programi; » shkruan dhe ruan dokumentin në këtë program.	Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja u rikujton nxënësve në kompjuter si mund të hapim programin e <i>Word</i>-it. Më pas, nxënësit mësojnë në mënyrë praktike si të krijojnë dhe ruajnë një dokument në <i>Word</i>. Veprimet në situatë: Hapi I: Mësuesi/ja i orienton nxënësit të lexojnë dialogun midis Sirit dhe Mirës. Diskutohet rreth tij. Hapi II: Veprimtari e drejtuar/veprimtari praktike Mësuesi/ja u tregon nxënësve në mënyrë praktike duke e demonstruar në kompjuter hapat që duhet të ndjekin për të hapur një dokument në <i>Word</i>. 1. Klikojmë <i>File</i>. 2. Zgjedhim komandën <i>New</i>. 3. Klikojmë <i>Blank document</i>. Më pas, nxënësit njihen me hapat që duhet të ndjekin për ta ruajtur dokumentin që krijuan. Përdorimi i komandave <i>Save</i> dhe <i>Save as</i>. Hapi III: Punë e pavarur Nxënësit punojnë rubrikën: Provo veten.		
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar komandat e programit <i>Word</i> dhe si përdoren ato, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.			
Burimet dhe mjete mësimore: udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>Microsoft Word</i> projektor ose tabelë elektronike Fjalët kyçe: <i>Word, Toolbar, Ribbon, File, Quick Access Toolbar, Office Button, Ruler, Work space, Status bar, Scroll bar.</i>	Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë arsytimit të zgjidhjes së problemeve apo të pyetjeve që u drejtohen.		
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve			
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katërt si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimi bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike.			
Vlerësimi: Nxënësi/ja do të vlerësohet për pjesëmarrjen në diskutim, për përqendrimin në të lexuar, përmbledhjen e materialit dhe për plotësimin e ushtrimeve.			
Detyrë shtëpie: Krijo një dokument me emrin tënd në <i>Word</i> dhe ruaje atë.			

MËSIMI 2.3

Fusha: Teknologji/Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 2: Përpunimi digjital i të dhënave Tema mësimore 2.3 Ndryshimi i llojit, madhësisë dhe stilit të shkrimit Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » mëson të ndryshojë llojin dhe madhësinë e shkrimit në <i>Word</i> .		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja përgatit më parë në një fletë A4 shkrime me modele, madhësi, ngjyra dhe formatime të tjera të ndryshme nga njëra-tjetra. Veprimet në situatë: Hapi I: Rrjeti i diskutimit Pasi mësuesi/ja paraqet materialin, nxënësi/ja diskuton rreth mënyrave të paraqitjes së teksteve që qarkullojnë, në formë proze apo poezie dhe për ndryshimet që kanë nga njëri-tjetri. Hapi II: Veprimtari e drejtuar/veprimtari praktike Lexohet materiali në libër dhe më pas diskutohen rastet kur janë më të dukshme këto ndryshime dhe kur është e mundur të bëhet një format i caktuar teksti apo edhe flete. Hapi III: Punë e pavarur Nxënësi/ja plotëson ushtrimet e dhëna në libër dhe punon në kompjuter mbi preferencat që ka për filmat dhe këngët, duke punuar me komandat e grupit <i>Font</i> dhe <i>Paragraph</i> .	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar komandat e programit <i>Word</i> dhe si përdoren ato, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.			
Burimet dhe mjete mësimore: udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>Microsoft Word</i> tekste të tjera ndihmëse që lidhen me ndryshimet e komandave të mësuara projektor ose tabelë elektronike http://www.slideshare.net/ http://www.lausd.k12.ca.us/ Fjalët kyçe: <i>Home, Font Size, Bold, Italic, Underline</i>		Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë diskutimeve rreth ndryshimeve që kanë formatet e teksteve dhe të një libri, reviste, gazete etj.	
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katërt si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimit bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike.			
Vlerësimi: Situata quhet e realizuar kur nxënësi/ja mund t’u përgjigjet pyetjeve rreth ndryshimeve që mund t’i bëhen tekstit dhe formateve të ndryshme të fletës.			
Detyrë shtëpie: Shkruaj dhjetë emra të shokëve të ngushtë, ku secili të formatohet ndryshe nga tjetri, në model, në madhësi, në ngjyrë, në pozicion, në kornizë etj.			

MËSIMI 2.4

Fusha: Teknologji/ Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 2: Përpunimi digjital i të dhënave Tema mësimore 2.4: Përpunimi i dokumentit në <i>word</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: □ njeh dhe përdor komandat <i>Copy/Cut</i> dhe <i>Paste</i> .		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja duhet të ketë përgatitur më parë një tekst të shkruar në <i>MS Word</i> . Materiali përdoret për demonstrim ndaj nxënësve. Veprimet në situatë : Hapi I: Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja paraqet materialin, nxënësi/ja diskuton rreth mënyrave të ndryshme që ka për të zëvendësuar fjalët me sinonimet përkatëse ose me simbole të veçanta (w me ë – rasti më i përdorshëm). Hapi II: Veprimtari e drejtuar/veprimtari praktike Lexohet materiali në libër dhe më pas diskutohen rastet ku mund të përdorim më shpesh komandat <i>Copy</i> , <i>Paste</i> apo <i>Select</i> . Hapi III: Punë e pavarur Nxënësi/ja plotëson ushtrimet e dhëna në libër dhe punon në kompjuter mbi preferencat që ka për filmat dhe këngët, duke punuar me komandat <i>Select</i> , <i>Copy</i> dhe <i>Paste</i> .	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar komandat e programit <i>Word</i> dhe si përdoren ato, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.			
Burimet dhe mjete mësimore: udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>Microsoft Word</i> projektor ose tabelë elektronike Fjalët kyçe: <i>Select All</i> , <i>Copy</i> , <i>Cut</i> , <i>Paste</i> , <i>Clipboard</i>	Lidhja me fushat e tjera: Gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë diskutimeve rreth ndryshimeve që kanë formatet e teksteve dhe të fletëve të një libri, reviste, gazete etj.		
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve			
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katërt si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimi bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike.			
Vlerësimi: Situata quhet e realizuar kur nxënësi/ja mund t’u përgjigjet pyetjeve rreth ndryshimeve që mund t’i bëhen tekstit dhe formateve të ndryshme të fletës nëpërmjet përdorimit të komandave <i>Copy</i> , <i>Paste</i> , <i>Select</i> .			
Detyrë shtëpie: Shkruaj një tekst për kafshën tënde të preferuar dhe më pas përdor komandat <i>Select</i> dhe <i>Copy/Paste</i> për ta kopjuar atë.			

MËSIMI 2.5

Fusha: Teknologji/Tik		Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 2: Përpunimi digjital i të dhënave Tema mësimore 2.5: Formatimi i paragrafit Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njeh dhe përdor komandat e formatimit të paragrafit në një dokument.			Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja ka përgatitur një tekst në gjuhën angleze dhe shqipe, të formatuar me stile të ndryshme, me hapësira ndërmjet rreshtave dhe paragrafëve, por me gabime. Hapi I: Rrjeti i diskutimit Pasi mësuesi/ja e paraqet materialin, nxënësit/et duhet të diskutojnë rreth mënyrës së formatimit të një paragrafi në një tekst. Hapi II: Vëzhgo – Analizo – Diskuto Lexohet materiali në libër dhe më pas diskutohet rëndësia e formatimit të një paragrafi në një tekst. Përdorimin e komandave <i>Paragraph</i> , <i>Align Text Left</i> , <i>Align Text Right</i> , <i>Paragraph Indent</i> , <i>Increased Space</i> . Këto komanda, mësuesi/ja ua demonstroi nxënësve praktikisht në kompjuter. Hapi III: Praktikë e pavarur Nxënësi/ja plotëson ushtrimet e dhëna në libër ku nxënësi do të punojë në kompjuter për të kryer në mënyrë praktike përdorimin e komandave për formatimin e paragrafit.	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar komandat për formatimin e një paragrafi në një dokument në programin <i>Word</i> dhe si përdoren ato, përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme, të cilat i shfrytëzon dhe i klasifikon sipas rëndësisë që kanë për realizimin e temës.				
Burimet dhe mjete mësimore: Udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>Microsoft Word</i> projektor ose tabelë elektronike Fjalët kyçe: <i>Paragraph</i> , <i>Align Text Left</i> , <i>Align Text Right</i> , <i>Paragraph Indent</i> , <i>Increased Space</i>		Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë diskutimeve rreth ndryshimeve që mund t'i bëhen paragrafit në një dokument duke sqaruar përdorimin e komandave <i>Paragraph</i> , <i>Align Text Left</i> , <i>Align Text Right</i> , <i>Paragraph Indent</i> , <i>Increased Space</i> .		
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katërt si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimi bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike.				
Vlerësimi: Situata quhet e realizuar kur nxënësi/ja mund t'u përgjigjet pyetjeve rreth ndryshimeve që mund t'i bëhen paragrafit nëpërmjet përdorimit të komandave <i>Paragraph</i> , <i>Align Text Left</i> , <i>Align Text Right</i> , <i>Paragraph Indent</i> , <i>Increased Space</i> .				
Detyrë shtëpie: Shkruaj përmbledhjen e një libri të lexuar (<i>Book Summary</i>), ku zbaton stilet e modeleve dhe hapësirat e paragrafëve (<i>First line</i> , <i>Line spacing</i> dhe <i>Spacing Before e After</i>).				

MËSIMI 2.6

Fusha: Teknologji/ Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 2: Përpunimi digjital i të dhënave Tema mësimore 2.6: Drejtshkrimi dhe gramatika në <i>Word</i> Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave Nxënësi/ja: » zbaton rregullat e të shkruarit në programin <i>Word</i>; » njeh dhe përdor komandat që shërbejnë për gjetjen dhe zëvendësimin e tekstit; » identifikon gabimet drejtshkrimore dhe i korrigjon ato.		Situata e të nxënësve: Për të realizuar këtë temë mësuesi/ja i orienton nxënësit të lexojnë dialogun midis personazheve në libër. Mësuesi/ja nxit nxënësit të diskutojnë duke bërë pyetjen: A mund t'i korrigjojmë gabimet drejtshkrimore një tekst të shkruar në <i>Word</i>? Mësuesi/ja u jep nxënësve një tekst me gabime drejtshkrimore. Hapi I: Rrjeti i diskutimit Pasi mësuesi/ja paraqet materialin, nxënësi/ja diskuton dhe u jep përgjigje pyetjeve: – Përse në tekst ka disa lloj nënvizimesh: të kuqe, blu dhe jeshile? – Çfarë tregon secili prej tyre? – Përse këto nënvizime shfaqen më shumë në tekstin në gjuhën shqipe se sa tek ai në gjuhën angleze? – Si mund të bëhen korrigjimet? – A shfaqen këto nënvizime kur printohet materiali? Hapi II: Vëzhgo – Analizo – Diskuto Lexohet materiali në libër dhe më pas analizohen të tri rastet e nënvizimit. Me kalimin e kohës, njëra nga pemët u tha nga pleqëria dhe nga druri i kalbur doli një <u>insekt</u>. Ishte një krimb i bardhë, i gjatë dhe shumë grykës pas fletëve të buta të bimëve. Ai u shumëzua aq shumë sa vuri në rrezik jetën e bimëve të tjera. Diskutohet rreth alternativave për korrigjimin e gabimeve ortografike apo sintaksore. Më pas, mësuesi/ja u shpjegon nxënësve përdorimin e komandave si dhe diskuton rastet ku mund të përdorim më shpesh komandat <i>Find</i>, <i>Replace</i> apo <i>Symbol</i>. Mësuesi/ja paraqet materialin, nxënësi/ja diskuton rreth mënyrave të ndryshme që ka për të zëvendësuar fjalët me sinonimet përkatëse ose me simbole të veçanta (w me ë – rasti më i përdorshëm) Hapi III: Praktikë e pavarur Nxënësit plotësojnë ushtrimet e dhëna në libër dhe punojnë në kompjuter një material të përgatitur nga mësuesi/ja rreth komandës <i>Spelling & Grammar</i> ose F7.	
Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënësve: Nxënësi/ja zgjedh metodat për të treguar komandat që shërbejnë për gjetjen dhe zëvendësimin e një teksti në një dokument në programin <i>Word</i> përcakton mënyrën se si t'i identifikojë gabimet drejtshkrimore dhe i korrigjon ato.			

Burimet dhe mjete mësimore: udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>Microsoft Word</i> materiale të tjera ndihmëse projektor ose tabelë elektronike http://www.slideshare.net/ Fjalët kyçe: <i>Proofing, Review, Replace, Find, Editing</i>	Lidhja me fushat e tjera: Gjuhët dhe komunikimi Nxënësi/ja zhvillon fjalorin, komunikimin dhe anën estetike në krijimin e një materiali apo detyre ku duhet të vëre në përdorim informacionet e përftuara.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katërt si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimi bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike.	
Vlerësimi: Situata quhet e realizuar kur nxënësi/ja di të bëjë korrigjimet gramatikore e sintaksore të materialit që ka përpara. Pjesë e vlerësimit është edhe përcaktimi i nxënësve që do të vëzhgohen gjatë kësaj situatë duke patur parasysh të dhënat e mbledhura në evidencat e progresit të tij.	
Detyrë shtëpie: Nxënësi/ja shkruan për historikun e krijimit të qytetit të lindjes zbaton rregullat e mësuara për shkrimin e një teksti dhe bën korrigjimet gramatikore apo sintaksore aty ku duhet me anë të komandës <i>Spelling and Grammar</i> .	

MËSIMI 2.7

Fusha: Teknologji/Tik	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 2: Përpunimi digjital i të dhënave Tema mësimore 2.7: Ndërtimi i tabelave në <i>Word</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: ☐ ndërtton tabela në <i>Word</i>; ☐ njeh komandat që ndryshojnë ngjyrën e vijave në tabelë; ☐ ndërtton tabela duke u bazuar në modele të gatshme.		Situata e të nxënit: Për të realizuar këtë temë, mësuesi/ja përgatit në programin <i>MS Word</i>, orarin e klasës, të cilin ua paraqet nxënësve. Hapi I: Rrjeti i diskutimit Pasi mësuesi/ja paraqet materialin, nxënësi/ja diskuton dhe jep mendimin e tij se si mund të bëhet sa më shpejt dhe më bukur orari i klasës. Hapi II: Vëzhgo – Analizo – Diskuto Lexohet materiali në libër dhe më pas nxënësi/ja shpreh idetë e tij, duke e krijuar vetë orarin e klasës. Hapi III: Punë në dyshe – Praktikë e pavarur Nxënësi/ja plotëson ushtrimet e dhëna në libër. Më pas klasa ndahet në dy grupe, ku grupi i krijon orarin e klasës, me formatimin e tekstit dhe të tabelës sipas dëshirës, kurse grupi II ndërtton një tabelë ku pasqyron ditët e festave për gjithë vitin. Secilës ditë feste i vendoset një ngjyrë e veçantë.	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të nxënit Nxënësi/ja zbaton në mënyrë të pavarur udhëzimet e dhëna për të nxënë një temë, veprim, apo detyrë që i kërkohet.			

Burimet dhe mjete mësimore: udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>Microsoft Word</i> materiale të tjera ndihmëse projektor ose tabelë elektronike http://www.slideshare.net/ Fjalët kyçe: <i>Table, Insert, Design, Layout</i>	Lidhja me fushat e tjera: lidhet me fushën e gjuhës, për mënyrën e komunikimit ndërmjet nxënësve dhe formulimin e tekstit në tabela; lidhet me lëndën e matematikës për nga lloji i formatimit të tabelës.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katërt si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimi bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike.	
Vlerësimi: Pjesë e vlerësimit është edhe përcaktimi i nxënësve që do të vëzhgohen gjatë kësaj ore mësimore duke patur parasysh të dhënat e mbledhura në evidencat e progresit të tij. Situata quhet e realizuar kur nxënësit kuptojnë konceptin se si ndërtohet një tabelë dhe si mund të formatohen ato si nga <i>design-e</i> , kornizat apo drejtimi i tekstit në të.	
Detyrë shtëpie: Nxënësi/ja krijon një tabelë ku shkruan disa nga vitaminat që i duhen trupit të njeriut, në cilat ushqime i gjejmë ato si dhe dobitë që ato sjellin.	

MËSIMI 2.8

Fusha: Teknologji/Tik	Lënda:TIK	Shkalla: II	Klasa: V
Tematika 2: Përpunimi digjital i të dhënave Tema mësimore 2.8: Komandat <i>Open</i> dhe <i>Print</i> Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njeh komandat <i>Open</i> dhe <i>Print</i> ; » printon një dokument në <i>Word</i> .		Situata e të nxënësve: Për të realizuar këtë temë mësuesi/ja i orjenton të lexojnë dialogun midis dy personazheve Siri dhe Mira. Më pas pyet nxënësit : Si mund të gjejmë një dokument apo të cilin e kemi ruajtur më parë në kompjuterin tonë? Hapi I: Rrjeti i diskutimit Nxënësit lexojnë dialogun midis kompjuterit Siri dhe Mirës dhe më pas mësuesi/ja u drejton pyetjen: <i>Si mund të gjejmë një dokument apo të cilin e kemi ruajtur më parë në kompjuterin tonë?</i> Nxënësit përgjigjen duke përdorur njohuritë e marra në klasën e katër si dhe ato që kanë fituar gjatë jetës. Hapi II: Vëzhgo – Analizo – Diskuto Lexohet materiali në libër dhe më pas mësuesi/ja demonstroi para klasës se si veprohet për të gjetur një dokument të ruajtur më parë. Dokumentin që gjetëm mund ta printojmë duke përdorur komandën Print për këtë ndjekim disa hapa:	

		1. Klikojmë Print All Pages; 2. Print Selection (nëse duam të printojmë pjesën e dokumentit që kemi selektuar); 3. Print Current Page (për të printuar faqen ku ndodhemi); 4. Copies (e klikojmë në nëse duam të printojmë më shumë se një kopje). Hapi III: Punë në dyshe – Praktikë e pavarur Nxënësi/ja plotëson ushtrimet e dhëna në libër dhe më pas zhvillon një veprimtari praktike ku përdorin komandat Open dhe Print.
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të nxënit Nxënësi/ja zbaton në mënyrë të pavarur udhëzimet e dhëna për të nxënë një temë, veprim, apo detyrë që i kërkohet.		
Burimet dhe mjete mësimore: udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>Microsoft Word</i> materiale të tjera ndihmëse projektor ose tabelë elektronike Fjalët kyçe: <i>Open, Print, All Pages, Current Page</i>	Lidhja me fushat e tjera: lidhet me fushën e gjuhës, për mënyrën e komunikimit ndërmjet nxënësve; lidhet me të gjitha temat e tjera ndërkurrikulare ku duhet të përdoret një material i cili duhet të printohet.	
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e katërt si dhe njohuritë e fituara gjatë përdorimit personal të kompjuterit. Organizimi i orës së mësimit bëhet duke plotësuar tabelën dhe duke zhvilluar veprimtari praktike.		
Vlerësimi: Pjesë e vlerësimit është edhe përcaktimi i nxënësve që do të vëzhgohen gjatë kësaj ore mësimore duke patur parasysh të dhënat e mbledhura në evidencat e progresit të tij. Situata quhet e realizuar kur nxënësit kuptojnë dhe e realizojnë në praktikë përdorimin e komandave <i>Open</i> dhe <i>Print</i>.		
Detyrë shtëpie: Nxënësi/ja krijon një dokument në <i>Word</i> për gatimet tradicionale të qytetit të tyre dhe më pas e printon atë.		

MËSIMI 3.1

Fusha:
TEKNOLOGJI/
TIKLënda:
TIK

SHKALLA: II

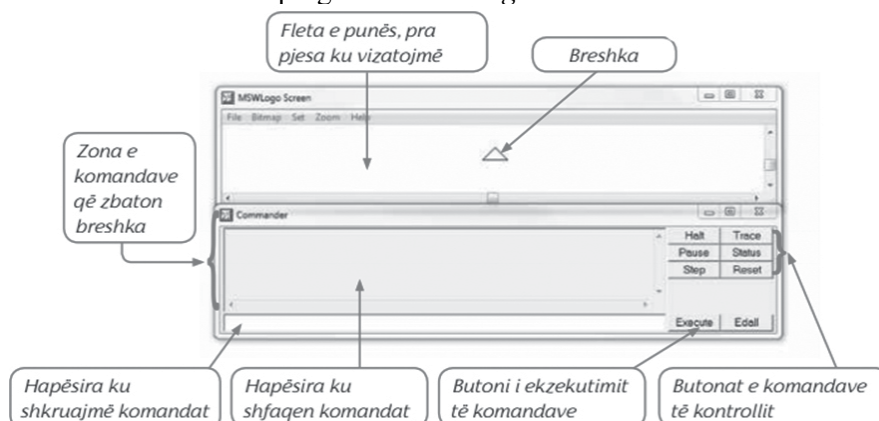
Klasa: V

Tematika 3: Programi
*Microsoft Windows Logo***Tema mësimore 3.1**Njohja me programin
*MSW Logo***Rezultatet e të nxënit
sipas kompetencave****Nxënësi/ja:**

- » Njohja me programin *MSW/Logo*;
- » mëson komandat e *MSW/Logo*;
- » dallon pjesët përbërëse të dritares kryesore të programit;
- » njeh rëndësinë e përdorimit të programit *MSW/Logo*.

Situata e të nxënit:

Për realizimin e kësaj teme, mësuesi/ja shkruan në dërrasë, paraqet nëpërmjet projektorit apo nëpërmjet një posteri, fjalët: *MSW LOGO*, komandë, programim. Plotësimi i kësaj skeme do të bëhet me konceptet kryesore që do të marrin nxënësit gjatë këtij mësimi, si dhe duke përdorur njohuritë e fituara më parë. Siri do të njohë Mirën me programin *MSW Logo*, nëpërmjet të cilit, ajo mund të vizatojë apo të krijojë lojëra të thjeshta kompjuterike. Mësuesi/ja paraqet në një poster ose me anë të projektorit/tabelës elektronike, elementet e dritares së programit *MSW Logo*.



Nxënësi/ja njihet me rëndësinë e përdorimit të këtij programi.

**VIZATIME TË
NDRYSHME****ZHVILLON
AFTËSI
PROGRAMUESE****KU PËRDORET?**

TELEKOMUNIKACION

ROBOTIKË

MULTIMEDIA

Rrjeti i diskutimitFtohen nxënësit të kujtojnë njohuritë që kanë marrë në klasën e katërt për përdorimin e programit *Paint* apo për programe të tjera që njohin.**Punë në grupe dyshe**

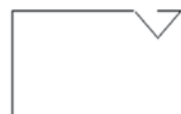
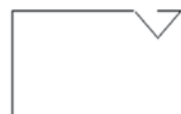
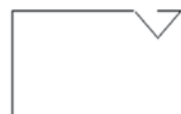
Nxënësit ndahen në grupe dyshe dhe plotësojnë ushtrimet e dhëna në libër.

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe**Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit:**Nxënësi/ja identifikon dhe përdor elementet e dritares së programit *MSW Logo*. Ai/ajo përdor programet dhe komandat e përshtatshme për zgjidhjen e problemeve dhe kryerjen e detyrave në lëndë të ndryshme.

Burimet: Programi <i>MSW Logo</i> Udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>MSW Logo</i> – Projektor ose tabelë elektronike. Fjalë kyçe: <i>Logo, turtle</i> (breshka)	Lidhja me fushat e tjera: Matematikë, Art pamor, Gjuhët dhe komunikimi
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra nga lënda e TIK-ut për gjetjen dhe hapjen e programeve të ndryshme kompjuterike. Në këtë mënyrë, ata ndërtojnë njohuritë e reja. Organizimi i orës së mësimit bëhet duke zbatuar rregullat e hapjes së programit <i>MSW Logo</i> .	
Vlerësimi: Nxënësi/ja vlerësohet për diskutimin në klasë dhe për zgjidhjen e saktë të ushtrimeve.	
Detyrë shtëpie: punohen ushtrimet e rubrikës <i>Provo veten</i> .	

MËSIMI 3.2

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V																																																
Tematika 3: Programi <i>Microsoft Windows Logo</i> Tema mësimore 3.2 Komandat e lëvizjes në <i>MSW Logo</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njeh dhe përdor komandat e lëvizjes në <i>MSW Logo</i>; » njeh rregullat e shkrimit të komandave: fd, bk, rt, lt.		Situata e të nxënit: Për realizimin e kësaj teme mësimore, mësuesi/ja vizaton në tabelë një rrjet koordinativ, ose paraqet nëpërmjet një poster, projektori apo tablele elektronike figurën e mëposhtme. <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Kujtojnë nga lënda e Matematikës rrjetin koordinativ. Mësuesi/ja shpjegon që breshka lëviz në fushën e vizatimit, duke zbatuar me përpikëri komandat. Lexohet dialogu mes Mirës dhe Sirit. Siri e njeh Mirën me komandat kryesore të lëvizjes së breshkës: fd, bk, rt, lt. Mësuesi/mësuesja tregon se si shkruhen dhe zbatohen disa nga komandat dhe diskuton së bashku me nxënësit rreth tyre.																																																	

Komandat: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Komandat</th><th>Veprimi</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>fd 100</td><td>Breshka lëviz para 100 hapa.</td></tr> <tr> <td>rt 90</td><td>Kthehet djathtas me 90 gradë.</td></tr> <tr> <td>fd 100 rt 90 fd 100 rt 90</td><td>  Vizaton. </td></tr> <tr> <td>bk 100</td><td>Kthehet mbrapa me 100 hapa.</td></tr> <tr> <td>Cs</td><td>Fshin vizatimin e bërë.</td></tr> </tbody> </table> Punë në grupe (dyshe) Nxënësit të ndarë në grupe dyshe plotësojnë ushtrimet e dhëna në libër. Këshillohet që tema të realizohet në sallën e kompjuterave.		Komandat	Veprimi	fd 100	Breshka lëviz para 100 hapa.	rt 90	Kthehet djathtas me 90 gradë.	fd 100 rt 90 fd 100 rt 90	 Vizaton.	bk 100	Kthehet mbrapa me 100 hapa.	Cs	Fshin vizatimin e bërë.
Komandat	Veprimi												
fd 100	Breshka lëviz para 100 hapa.												
rt 90	Kthehet djathtas me 90 gradë.												
fd 100 rt 90 fd 100 rt 90	 Vizaton.												
bk 100	Kthehet mbrapa me 100 hapa.												
Cs	Fshin vizatimin e bërë.												
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja identifikon dhe përdor komandat kryesore të lëvizjes së breshkës në programit <i>MSW Logo</i>. Nxënësi/ja përdor programet dhe komandat e përshtatshme për zgjidhjen e problemeve dhe kryerjen e detyrave në lëndë të ndryshme.													
Burimet: Programi <i>MSW Logo</i> Udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>MSW Logo</i> – Projektor ose tabelë elektronike. <i>MSW Logo Foundation</i> në linkun e poshtëshënuar: el.media.mit.edu/logo-foundation/index.html Fjalë kyçe: <i>Space, Enter, Execute, fd, bk, rt, lt</i>	Lidhja me fushat e tjera Matematikë, Art pamor, Gjuhët dhe komunikimi												
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve													
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra nga lënda e TIK-ut për gjetjen dhe hapjen e programeve të ndryshme kompjuterike. Në këtë mënyrë, ata ndërtojnë njohuritë e reja. Organizimi i orës së mësimi: Nxënësit të ndarë në grupe pune, hapin në kompjuter programin <i>MSW Logo</i>. Njihen me rregullat e shkrimit të komandave: Në fillim vendosim kursoren në hapësirën ku shkruhen komandat. • Shkruajmë komandën (p.sh.: forward apo shkurtesën e saj fd). • Shtypim vetëm një herë butonin <i>Space</i> në tastierë. • Shkruajmë numrin e hapave që duhet të bëjë breshka. • Shtypim butonin <i>Enter</i> në tastierë ose klikojmë <i>Execute</i>, që breshka të zbatojë komandën. Nxënësit zbatojnë në kompjuter komandat e dhëna në libër, për të përvetësuar shkrimin dhe zbatimin e tyre. Ora quhet e realizuar kur nxënësi/ja di të hapë dhe të mbyllë programin, të shkruajë dhe të zbatojë një nga komandat kryesore të lëvizjes së breshkës.													
Vlerësimi: Nxënësi/ja vlerësohet për punën individuale dhe në grup, si dhe për zgjidhjen e saktë të ushtrimeve.													
Detyrë shtëpie: punohet ushtrimi 2 faqe 61.													
Shënim: Nëse programi <i>MSW Logo</i> nuk gjendet në kompjuterin tuaj, shkarkojeni atë në linkun: www.softronix.com/mswlogo.html													

MËSIMI 3.3

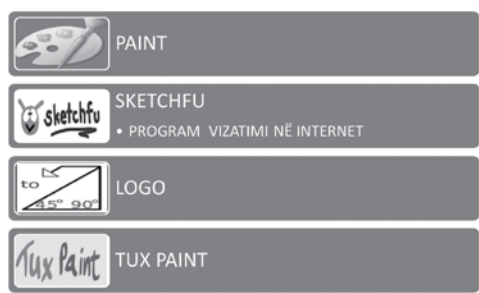
Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V
Tematika 3: Programi <i>Microsoft Windows Logo</i> Tema mësimore 3.3 Ndërtimi i figurave gjeometrike në <i>MSW Logo</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/nxënësja: » njeh dhe përvetëson komandat për të ndërtuar figura gjeometrike në programin <i>MSW Logo</i> » praktikon termat e rinj dhe njohuritë e reja që janë marrë gjatë kësaj tematike në situata ushtrimore.		Situata e të nxënit: Lexohet dialogu mes Mirës dhe Sirit në tekstin mësimor; nxiten nxënësit të kujtojnë figurat gjeometrike të mësuara në lëndën e Matematikës. Nëpërmjet projektorit/tabelë elektronike, mësuesi/ja demonstroi krijimin e tyre në programin <i>MSW Logo</i> . Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja vizaton tabelën e koncepteve, që plotësohet nga përgjigjet e nxënësve, të cilët përdorin njohuritë e marra në mësimet e mëparshme. Nëpërmjet projektorit/tabelë elektronike, mësuesi/ja demonstroi krijimin e katrorit në programin <i>MSW Logo</i> , duke shkruar sekuencën e komandave: fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 dhe më pas klikon butonin Execute .  Punë në grupe(dyshe) Nxënësit ndahen në grupe dyshe dhe plotësojnë ushtrimet e dhëna në libër. <i>Këshillohet që tema të realizohet në sallën e kompjuterave.</i>	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja identifikon dhe përdor komandat kryesore të ndërtimit të figurave gjeometrike në programin <i>MSW Logo</i> . Nxënësi/ja përdor programet dhe komandat e përshtatshme për zgjidhjen e problemeve dhe për kryerjen e detyrave në lëndën e Matematikës.			
Burimet : Programi <i>MSW Logo</i> Udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>MSW Logo</i> – Projektor ose tabelë elektronike. Fjalë kyçe: drejtkëndësh, katror, trekëndësh, <i>Space</i> , <i>Enter</i> , <i>Execute</i> , fd, bk, rt, lt		Lidhja me fushat e tjera: Matematikë, Art pamor	
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve			
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin programin <i>MSW Logo</i> për të ndërtuar figura të ndryshme gjeometrike. Organizimi i orës së mësimi: Mësuesi/ja njeh nxënësit me programe kompjuterike që shërbejnë për të ndërtuar vizatime të ndryshme. Pyet nëse ata njohin/përdorin ndonjërin prej tyre.			

Figura gjeometrike	Komandat
Katrori	fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90 fd 100 rt 90
Trekëndëshi	fd 100 lt 120 fd 100 lt 120 fd 100 lt 120
Gjashtëkëndëshi i rregullt	fd 80 rt 60 fd 80 rt 60 fd 80 rt 60 fd 80 rt 60 fd 80 rt 60 fd 80 rt 60

Më pas, nxënësi/ja njeh rëndësinë e të shkruarit saktë të komandave për vizatimin e figurave gjeometrike. Mësuesi/ja nxit nxënësit të hulumtojnë çfarë ndodh nëse nuk respektohen rregullat e të shkruarit të komandave, për shembull:

- Gjatë ndërtimit të katrorit hiq komandën e parë. Çfarë ndodh në program?

Shfaqet mesazh gabimi “You don't say what to do with 100”.

Më tej nxënësit zbatojnë në kompjuter komandat e dhëna në libër për të përvetësuar shkrimin dhe zbatimin e tyre. Ora quhet e realizuar, kur nxënësit dinë të ndërtojnë një figurë gjeometrike me anë të programit *MSW Logo*.

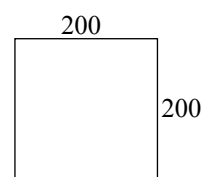
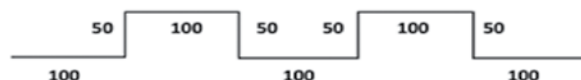
Nxënësi/ja vlerësohet për punën individuale dhe në grup, si dhe për zgjidhjen e saktë të ushtrimeve.

Ushtrimi 1

Për të ndërtuar katrorin e dhënë në figurë zbatojmë komandat:

dhe përftohet katrori me gjatësi brinje 200

Shkruaj komandat që duhet të zbatojë breshka për të vizatuar figurën e mëposhtme.



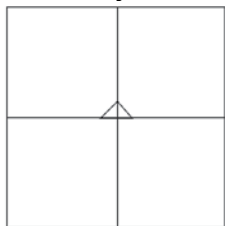
Për të lëvizur në të djathtë nga pozicioni ku ndodhet, breshka kthehet me 90 gradë djathtas (rt 90), lëviz përpara me 100 hapa (fd 100), kthehet me kënd 90 gradë majtas (lt 90), lëviz përpara me 50 hapa, kthehet djathtas me 90 gradë (rt 90), ecën përpara me 100 hapa (fd 100), kthehet majtas me 90 gradë (lt 90), lëviz përpara me 50 hapa (fd 50), kthehet majtas (lt 90), ecën përpara me 100 hapa (fd 100) e kështu me radhë...

rt 90
fd 100
lt 90
fd 50
rt 90
fd 100
rt 90
fd 50
lt 90
fd 100
lt 90
fd 50
rt 90
fd 100
rt 90
fd 50
lt 90
fd 100

MËSIMI 3.4

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V				
Tematika 3: Programi <i>Microsoft Windows Logo</i> Tema mësimore 3.4: Përdorimi i komandës <i>Repeat</i> në programin <i>MSW Logo</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njih dhe përvetëson komandën <i>repeat</i> ; » njih dhe përdor komandat <i>pu, pd</i> ; » ndërton figura të lakuara nëpërmjet komandës <i>arc</i> ; » praktikon termat e rinj dhe njohuritë e reja që janë marrë gjatë kësaj tematike në situata ushtrimore.		Situata e të nxënit: Lexohet dialogu mes Mirës dhe Sirit në tekstin mësimor. Nxënësit kujtojnë konceptet/komandat e mësuara në temën 3.3 për ndërtimin e figurave gjeometrike. <i>Brainstorming:</i> Me ndihmën e mësuesit, nxënësit nxiten të mendojnë se si mund të krijojmë të njëjtat figura gjeometrike me më pak hapa. Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja vizaton tabelën e koncepteve që plotësohet nga përgjigjet e nxënësve, të cilët përdorin njohuritë e marra në mësimet e mëparshme. Shkruhen në dërrasë komandat: fd, bk, rt, lt dhe u kërkohet nxënësve që të plotësojnë tabelën e mëposhtme duke i ndarë komandat në: a) komanda që udhëzojnë breshkën të lëvizë para ose mbrapa; b) komanda që udhëzojnë breshkën të kthehet djathtas ose majtas. <table><tr><td>Komandat e lëvizjes</td><td>Komandat e kthimit majtas dhe djathtas</td></tr><tr><td>fd, bk</td><td>rt, lt</td></tr></table> Punë në grupe (dyshe) Nxënësit ndahen në grupe dyshe dhe plotësojnë ushtrimet e dhëna në libër.		Komandat e lëvizjes	Komandat e kthimit majtas dhe djathtas	fd, bk	rt, lt
Komandat e lëvizjes	Komandat e kthimit majtas dhe djathtas						
fd, bk	rt, lt						
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja njih dhe përdor komandën <i>repeat</i> për krijimin e figurave gjeometrike në programin <i>MSW Logo</i> . Nxënësi/ja zgjidh dhe interpreton zgjidhjen e ushtrimeve .							
Burimet: – Programi <i>MSW Logo</i> – Udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>MSW Logo</i> – Projektor ose tabelë elektronike. Fjalë kyçe: <i>repeat, pu, pd, arc</i>		Lidhja me fushat e tjera Matematikë, Art pamor, Gjuhët dhe komunikimi					
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve							
Për të realizuar këtë temë, nxënësit/et përdorin programin <i>MSW Logo</i> për të ndërtuar figura të ndryshme gjeometrike. Organizimi i orës së mësimet: Mësuesi/ja u kërkon nxënësve që nëpërmjet programit <i>MSW Logo</i> të ndërtojnë një katror. Njihen me komandën <i>repeat</i> dhe zbatimin e saj: <i>repeat 4[fd 100 rt 90]</i> – Kur shkruhet kjo komandë, breshka ndërton një katror. Komanda që i japim breshkës është: përsëritja 4 herë e lëvizjes përpara dhe kthimi i saj djathtas me 90 gradë.							

Për të përforcuar përdorimin e komandës së mësuar, nxënësve të ndarë në grupe u kërkohet të ndërtojnë figura të ndryshme si:



repeat 4[repeat 4[fd 100 rt 90] rt 90]

Zbatojnë komandat dhe interpretojnë rezultatet e arritura:

a) repeat 3[fd 100 lt 120]

b) repeat 360 [fd 1 rt 1]

Nxënësit njihen me përdorimin e komandave pu dhe pd.

Komanda	Veprimi
pu -> pen up	Breshka lëviz, por nuk vizaton.
pu -> pen down	Breshka lëviz, duke vizatuar një vijë.

Nxënësit njihen edhe me përdorimin e komandës së ndërtimit të harkut, duke ditur këndin dhe rrezën e tij.

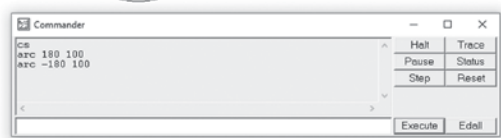
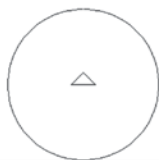
Komanda	Kuptimi
arc	Udhëzon breshkën të ndërtojë një hark.
h	këndi i harkut
r	rrezja e tij

Shembull:

arc 180 100

arc -180 100

do të ndërtonte një rreth si në figurë



Më pas, nxënësit zbatojnë në kompjuter komandat e dhëna në libër, për të përvetësuar shkrimin dhe zbatimin e tyre. Ora mësimore quhet e realizuar kur nxënësi/ja ndërton forma gjeometrike duke përdorur komandën e përsëritjes.

Vlerësimi:

Nxënësi/ja vlerësohet për punën individuale dhe në grup, si dhe për zgjidhjen e saktë të ushtrimeve.

Detyrë shtëpie/punë e pavarur: Punohet me ushtrimet e rubrikës *Provo veten*.

Zgjidhja e ushtrimeve të rubrikës “Provo veten”

Ushtrimi 1:

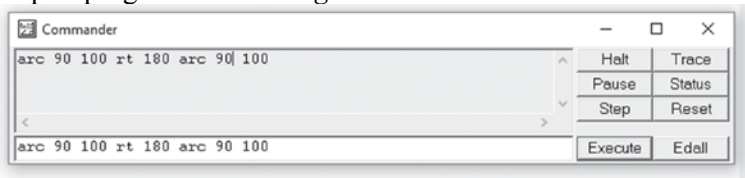
Vizato në *MSW Logo* një katror me gjatësi brinje 200 hapa, duke përdorur komandën *repeat*.

repeat 4[fd 200 rt 90]

Ushtrimi 2:

a) Shkruaj në programin *Logo* komandat: *arc 90 100 rt 180 arc 90 100*

Hapim programin *MSW Logo* dhe në dritaren e komandave shkruajmë:

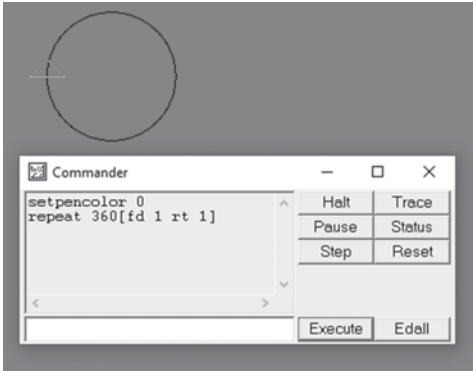


b) Vizato figurën që u shfaq në fletën e punës.



MËSIMI 3.5

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V																																				
Tematika 3: Programi <i>Microsoft Windows Logo</i> Tema mësimore 3.5: Komanda të veçanta në <i>MSW Logo</i> Rezultatet e të nxënës sipas kompetencave Nxënësi/nxënësja: » njeh dhe përdor komandat <i>setpencolor</i> (setpc), <i>setcolor</i> (setc), <i>setscreencolor</i> (setsc), RGB, <i>setpensize</i> .		Situata e të nxënës: Lexohet dialogu mes Sirit dhe Mirës në tekstin mësimor. Nxiten nxënësit të diskutojnë mbi ngjyrat dhe përdorimin e tyre në kompjuter. Rrjeti i diskutimit Me anë të projektorit/tabelës elektronike, mësuesi/ja paraqet modelin e ngjyrave në programin <i>MSW Logo</i> .																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Numri i ngjyrës</th><th>Komanda</th><th>[RGB]</th><th>Ngjyra</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td><td>black</td><td>[0 0 0]</td><td></td></tr> <tr> <td>1</td><td>blue</td><td>[0 0 255]</td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td>green</td><td>[0 255 0]</td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>cyan</td><td>[0 255 255]</td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>red</td><td>[255 0 0]</td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>magenta</td><td>[255 0 255]</td><td></td></tr> <tr> <td>6</td><td>yellow</td><td>[255 255 0]</td><td></td></tr> <tr> <td>7</td><td>white</td><td>[255 255 255]</td><td></td></tr> </tbody> </table>		Numri i ngjyrës	Komanda	[RGB]	Ngjyra	0	black	[0 0 0]		1	blue	[0 0 255]		2	green	[0 255 0]		3	cyan	[0 255 255]		4	red	[255 0 0]		5	magenta	[255 0 255]		6	yellow	[255 255 0]		7	white	[255 255 255]	
Numri i ngjyrës	Komanda	[RGB]	Ngjyra																																				
0	black	[0 0 0]																																					
1	blue	[0 0 255]																																					
2	green	[0 255 0]																																					
3	cyan	[0 255 255]																																					
4	red	[255 0 0]																																					
5	magenta	[255 0 255]																																					
6	yellow	[255 255 0]																																					
7	white	[255 255 255]																																					
		Nxënësit kuptojnë që, për të ndërtuar figura me ngjyra, duhet të përdorin komandën <i>setpc n</i> , ku <i>n</i> është numri i ngjyrës së marrë nga tabela e mësipërme.																																					

	Për këtë, ata ndjekin hapat e mëposhtëm: SET -> PenColor -> zgjedhin ngjyrën që duan, duke përzier ngjyrat bazë: e kuqe (red), e gjelbër (green) dhe blu (blue).  Punë në grupe (dyshe) Nxënësit ndahen në grupe dhe ndërtojnë figura gjeometrike me ngjyra të ndryshme. I ruajnë figurat e tyre duke zbatuar komandat BITMAP -> SAVE AS -> i vendosin emër figurës -> SAVE
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja njih dhe përdor komandën repeat për krijimin e figurave gjeometrike në programin <i>MSW Logo</i>. Nxënësi/ja zgjidh dhe interpreton zgjidhjen e ushtrimeve.	
Burimet: – Programi <i>MSW Logo</i> – Udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>MSW Logo</i> – Projektor ose tabelë elektronike. Fjalë kyçe: <i>setpencolor (setpc), setcolor (setc), setscreencolor (setsc), RGB, setpensize.</i>	Lidhja me fushat e tjera Matematikë, Art pamor, Gjuhët dhe komunikimi
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin programin <i>MSW Logo</i>, nëpërmjet të cilit ngjyrosin fletën e punës, si dhe ndërtojnë figura me ngjyra të ndryshme, duke zbatuar një sekuencë komandash. Organizimi i orës së mësimi: Nëpërmjet projektorit ose në një fletë A4 me ngjyrë, të printuar më parë, mësuesi/ja paraqet figurën:  Nxënësit ndjekin hapat që tregon mësuesi/ja për realizimin e figurës: <pre>setscreencolor [255 163 0] setpencolor [0 0 255] repeat 4 [forward 100 right 90]</pre> Për të përforcuar njohuritë rreth përdorimit të komandës së mësuar, nxënësve të ndarë në grupe u kërkohet të ndërtojnë figura të ndryshme. Grupi i parë: një rreth në një fletë me ngjyrë të kuqe. <pre>setpencolor 0 repeat 360[fd 1 rt 1]</pre> 	

Grupi i dytë: dy katrorë në një fletë me ngjyrë blu.

setscreencolor 1

setpc 4

repeat 4[fd 200 rt 90]

pu

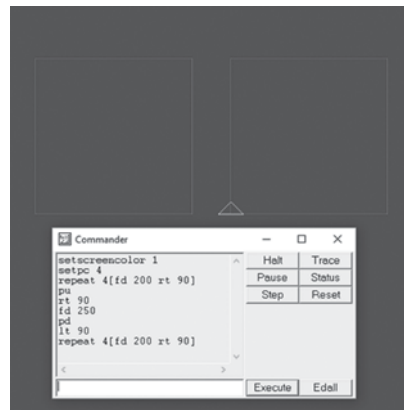
rt 90

fd 250

pd

lt 90

repeat 4[fd 200 rt 90]



Nxënësit mësojnë të përcaktojnë madhësinë e lapsit duke zbatuar komandat përkatëse:

setpensize [n n] fd m

[n n] -> përcakton trashësinë e vijës (kujdes vlera *n* shkruhet dy herë)

setpensize [3 3] fd 40

Më pas, ata zbatojnë në kompjuter komandat e dhëna në libër, për të përvetësuar kështu shkrimin dhe zbatimin e tyre.

Vlerësimi:

Nxënësi/ja vlerësohet për punën individuale dhe në grup, si dhe për zgjidhjen e saktë të ushtrimeve.

Detyrë shtëpie/punë e pavarur: ushtrimi 2 në faqen 70.

Pas zbatimit të komandave përkatëse në MSW Logo, do të krijohet figura e mëposhtme.



MËSIMI 3.6

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V
Tematika 3: Programi <i>Microsoft Windows Logo</i> Tema mësimore 3.6: Programimi me anë të <i>MSW Logo</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » kupton që një program kompjuterik është thjesht një tërësi hapash që i tregon kompjuterit se çfarë të bëjë; » krijon një program nëpërmjet një procedure.		Situata e të nxënit: Lexohet dialogu mes Sirit dhe Mirës në tekstin mësimor. <i>Siri, në MSW Logo, breshka zbaton një komandë apo një bashkësi komandash. Po komanda apo programe të reja, a mund të krijojmë me anë të këtij programi?</i> <i>Po Mira, programimi me anë të MSW Logo realizohet duke u bazuar në disa “procedura”</i> Kujtojmë komandat bazë që kemi mësuar më parë. Nxiten nxënësit të kujtojnë çfarë janë programet dhe mënyrën se si funksionon kompjuteri. Rrjeti i diskutimit Nxihen nxënësit me konceptin e programimit nëpërmjet vizatimit. Në programin <i>MSW Logo</i> mund të përdorim procedurat për të krijuar komanda të tjera, krahas komandave bazë të mësuara deri tani.	

	Diskutohet për komandat dhe zbatimin e tyre nga ana e kompjuterit. Nxënësit duhet të mbajnë mend: Një komandë është një udhëzim, të cilin kompjuteri arrin ta kuptojë dhe ta zbatojë. Zakonisht, një kompjuter arrin të kuptojë komanda të thjeshta, të cilat më pas, mund të kombinohen për të formuar udhëzime apo komanda më të ndërlikuara, që në MSW Logo quhen procedura. Punë në grupe (dyshe) Nxënësit ndahen në grupe dhe ndërtojnë projektin e parë me anë të programit MSW Logo: Projekti i një blloku banimi
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja krijon projekte të thjeshta nëpërmjet programit <i>MSW Logo</i>. Diskuton dhe interpreton me të tjerët projektin që ka ndërtuar.	
Burimet: – Programi <i>MSW Logo</i> – Udhëzues për përdorimin fillestar të programit <i>MSW Logo</i> – Projektor ose tabelë elektronike Fjalë kyçe: <i>procedurë, programim, to, edall, end, execute</i>	Lidhja me fushat e tjera Matematikë, Art pamor, Gjuhët dhe komunikimi
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Brainstorming: Për të realizuar këtë temë, nxënësit diskutojnë rreth komandave të mësuara deri tani dhe njohurive që kanë rreth programimit. Nëpërmjet projektorit, mësuesi/ja shfaq informacione për programimin dhe për programet që zhvillojnë aftësitë e programimit tek fëmijët. Më pas, nxënësit njihen me rregullat që nevojiten për të shkruar një procedurë në <i>MSW Logo</i>. <pre>to emri i procedurës veprimi që kryen procedura end</pre> Përforcim njohurish Për të përvetësuar komandat e mësuara, nxënësit ndahen në grupe dyshe dhe zbatojnë komandat për të ndërtuar një shtëpi: Klikojnë <i>edall</i> dhe në hapësirën që shfaqet, shkruajnë këto komanda: <pre>to shtëpi rt 90 repeat 4[fd 50 rt 90] lt 60 fd 50 rt 120 fd 50 lt 150 end</pre> Ky program i thjeshtë krijon një objekt (shtëpi).	

Vlerësimi:

Nxënësi/ja vlerësohet për punën individuale dhe në grup, për aftësitë krijuese dhe për zgjidhjen e saktë të ushtrimeve

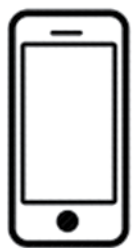
Detyrë shtëpie/punë e pavarur: ushtrimi 3 në faqen 73.

```
to tre_trekendesh
repeat 3 [trekendesh pu bk 50 rt 90 pd]
end
```

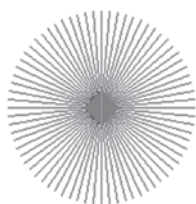
```
to trekendesh
REPEAT 3 [FD 140 RT 120]
end
```

POSTER

KODIMI PËR FËMIJË

	ÇFARË ËSHTË KODIMI? Kodimi është procesi i të shkruarit të komandave apo udhëzimeve për kompjuterin, që ky i fundit të kryejë një detyrë të caktuar.
	PSE ËSHTË I RËNDËSISHËM KODIMI? Çdo aplikacion apo lojë që ne përdorim, kërkon një program të koduar për të punuar. Shumë nga pajisjet që kemi në shtëpi, madje edhe makinat, kërkojnë gjithashtu një program të koduar për të punuar.
	RËNDËSIA E KODIMIT Që një program të punojë, ai duhet të shkruhet në një mënyrë që kompjuteri ta kuptojë. Kjo bëhet me një gjuhë kompjuterike. Ka gjuhë të ndryshme kompjuterike të përcaktuara për lloje të ndryshme programesh kompjuterike. Në thelb, gjuha kompjuterike i shndërron udhëzimet e krijuara nga njeriu, në gjuhë që e njeh kompjuteri, duke i treguar atij se çfarë duhet të bëjë.
	PROGRAMIMI PËR FËMIJË Ekzistojnë programe kompjuterike, të cilat i ndihmojnë fëmijët të kodojnë nëpërmjet lojërave. Nëpërmjet kodimit, fëmijët zhvillojnë të menduarit logjik për të zgjidhur një problem, duke përfshirë aftësinë për të gjetur dhe për të zgjidhur gabimet kur një program nuk funksionon ashtu siç duhet. Para së gjithash, kodimi nxit aftësitë krijuese të fëmijëve.

PUNË E PAVARUR KRIJOJMË LULE



Hapat e krijimit të lules:

Hapi I: Për të vizatuar një lule si në figurë, fillimisht përcaktojmë ngjyrën e lapsit me anë të komandës **setpc 4** (ngjyrë e kuqe).

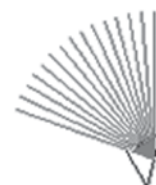
Hapi II: Më pas krijojmë procedurën duke hapur editorin e programit duke klikuar **edall**

Hapi III: Krijojmë procedurën për krijimin e 1/5 së lules, duke shkruar komandat:

to lule

repeat 15[fd 80 bk 80 lt 5]

end



Hapi IV: e ruajmë procedurën dhe e ekzekutojmë atë duke shkruar në dritaren e komandave :

Setpc 4 lule

Hapi V:

Krijojmë një procedurë të dytë për të ndërtuar lulen e plotë:

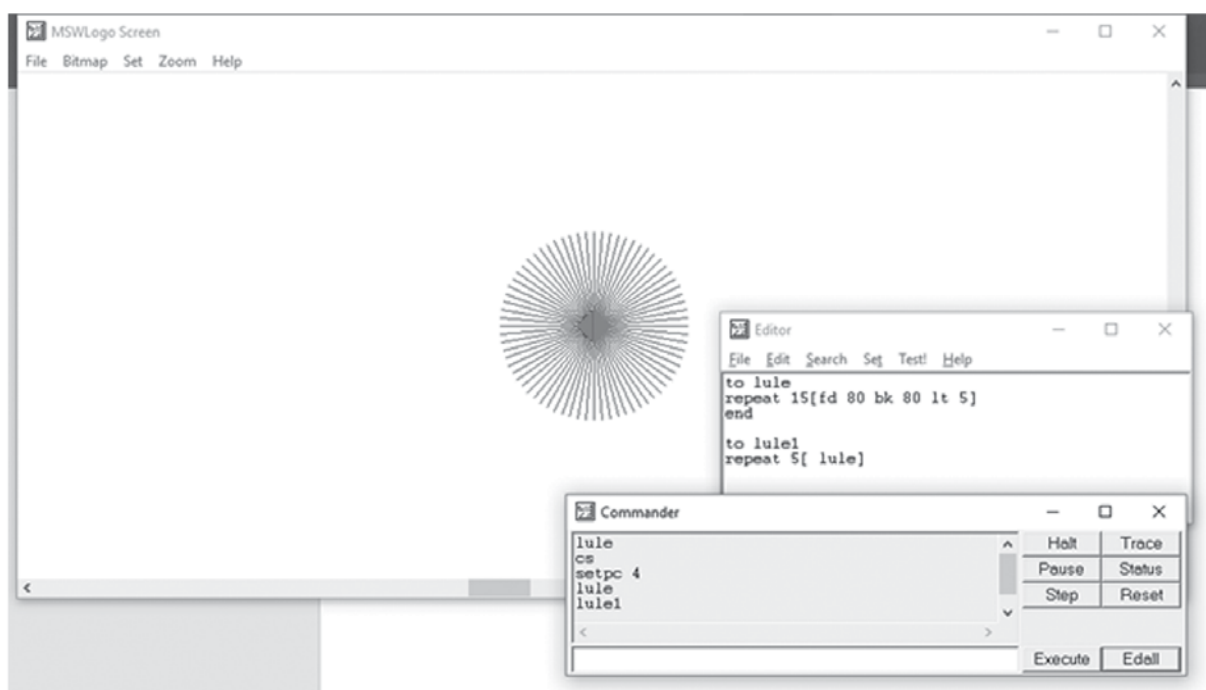
to lule1

repeat 5[lule]

dhe ekzekutojmë procedurën e krijuar, duke shkruar në dritaren e komandave:

lule1

Në dritaren e vizatimit do të shfaqet figura e mëposhtme:



MËSIMI 3.7

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V						
Tematika 3: Programi <i>Microsoft Windows Logo</i> Tema mësimore 3.7: Përsëritje Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » provon veten për përvetësimin e njohurive të marra gjatë kësaj tematike.		Situata e të nxënit: Veprimtari praktike Përsëritje Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja vizaton në dërrasë një tabelë me dy kolona: <table><tr><td>Mësova</td><td>Nuk mësova</td></tr><tr><td>Komanda</td><td>Ngjyra</td></tr><tr><td>Procedura... etj</td><td>...</td></tr></table> Tabela plotësohet nëpërmjet pyetje-përgjigjeve me nxënësit. Punë në grup Nxënësit punojnë në grup ushtrimet e temës përsëritje.		Mësova	Nuk mësova	Komanda	Ngjyra	Procedura... etj	...
Mësova	Nuk mësova								
Komanda	Ngjyra								
Procedura... etj	...								
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënit: Nxënësi/ja punon në grup ose në mënyrë individuale ushtrimet e rubrikës “Përsëritje”.									
Burimet: Fletë pune “Përsëritje”		Lidhja me fushat e tjera Matematikë, Art pamor, Gjuhët dhe komunikimi							
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve									
Për realizimin e kësaj teme, dhjetë minutat e para të orës diskutohet me nxënësit për rubrikën “Përsëritje. Mësuesi/ja e ndan klasën në tri grupe dhe secilit grup i caktohen tri ushtrime për të zgjidhur brenda 20 minutave. Në fund bëhet diskutimi në grup për zgjidhjet e ushtrimeve dhe kontrolli i tyre.									
Zgjidhja e ushtrimeve Ushtrimi 1: Plotëso fjalitë me fjalët e dhëna: <i>reset, home, rt, lt, setpense</i> a) Komandat <i>rt</i> dhe <i>lt</i> e kthejnë kokën e breshkës sipas një këndi të caktuar, pavarësisht se ku ndodhet në fletën e punës. b) Komanda <i>home</i> përdoret për të zhvendosur breshkën në qendër të fletës së punës. c) <i>Reset</i> fshin vizatimin në fletën e punës dhe e zhvendos breshkën në pozicionin <i>home</i> . ç) <i>Setpense</i> përcakton trashësinë e vijës që do të vizatohet. Ushtrimi 2: E vërtetë (V) apo e gabuar (G)? a) Komanda <i>fd150</i> është shkruar saktë. (G) b) Komanda <i>fd</i> mund të përdoret edhe për të kthyer breshkën prapa. (G) c) Në <i>MSW Logo</i> është një komandë që përdoret për të përcaktuar trashësinë e vijës që do të vizatohet. (V) Ushtrimi 3: Qarko alternativën e saktë. a) Komanda që përdoret për të lëvizur breshkën 50 njësi përpara është fd 50 . b) Komandat që nuk duhet të shoqërohen me numër janë cs dhe home . c) Komanda që përdoret për të kthyer ngjyrën e lapsit në të gjelbër është setpencolor [0 255 0] . Ushtrimi 4: Shkruaj emrin e komandës sipas veprimit që kryen.									
Veprimi		Komanda							
Zhvendos breshkën në qendër të fletës së punës.		home							
Lëviz breshkën 100 njësi përpara.		fd 100							
Lëviz breshkën 70 njësi prapa.		bk 70							
Përsërit një komandë sa herë që duam ta përdorim.		repeat							

Ushtrimi 5: Plotëso tabelën.

Emri i komandës	Shkurtesa
forward	fd
backward	bk
right	rt
left	lt
clearscreen	cs
setpencolor	setpc

Ushtrimi 6: Plotëso komandat që mungojnë dhe zbatoji ato në programin *MSW Logo*.

setpensize [5 5]

setpencolor [0 255 0]

rt 90

fd 140

rt 120 (komanda që mungon)

fd 100

rt 60

fd 40

rt 60 (komanda që mungon)

fd 100

Përpara se nxënësit të zbatojnë komandat në *MSW Logo*, duhet të interpretojnë veprimin që bëjnë secila prej tyre.

Ushtrimi 7: Vizato figurën që krijohet në fletën e punës, kur zbatohen këto komanda:

fd 50 rt 60 fd 50 rt 60 fd 50 rt 60 fd 50 rt 60 fd 50 rt 60 fd 50 rt 60



Ushtrimi 8: Shkruaj komandat që zbatohen për të vizatuar një katror me gjatësi brinje 100 njësi, duke përdorur komandën *repeat*:

repeat 4[fd 100 rt 90]

Ushtrimi 9: Shkruaj në *MSW Logo* komandat që nevojiten për të krijuar një procedurë me emrin katror.

Gjatësia e brinjës së katrorit duhet të jetë 100 hapa. Procedura përsëritet 20 herë.

Fillimisht krijojmë procedurën e vizatimit të një katrori duke shkruar komandat:

to katror

repeat

4[fd 100 rt 90]

end

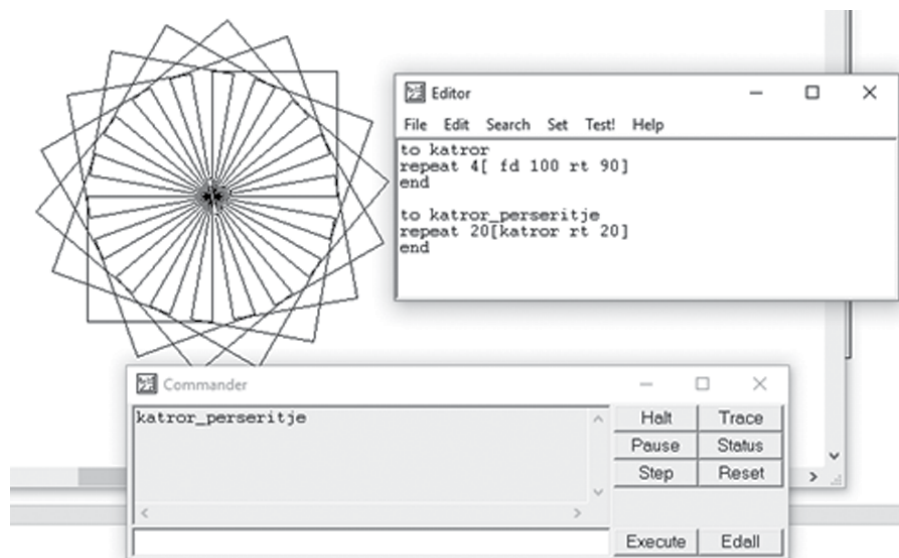
Më pas krijojmë procedurën *katror_perseritje*, që procedura e krijimit të një katrori të përsëritet 20 herë si më poshtë

to katror_perseritje

repeat 20[katror rt 20]

end

E ruajmë procedurën duke klikuar File-> Save and Exit, më pas zbatojmë procedurën e krijuar, duke shkruar në dritaren e komandave: `katror_perseritje` dhe klikojmë *Execute*.



MËSIMI 4.1

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V
Tematika 4: Kërkimi në web/internet Tema mësimore 4.1: Interneti Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave Nxënësi/nxënësja: » Njihet me internetin dhe faqet ueb » Kupton arsyet e përdorimit të internetit » Kupton se si funksionon interneti		Situata e të nxënësve: Mësuesi/ja paraqet me anë të projektorit/tabelës elektronike, posterit të përparatshëm një parë në fletë A4, figura të ndryshme që tregojnë mjetet e komunikimit në periudha të ndryshme. Lexohet dialogu mes Mirës dhe Sirit dhe nxiten nxënësit të kujtojnë njohuritë e marra nga klasa e katërt për internetin dhe rëndësinë e tij. Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja shkruan në tabelë dy fjalët kyçe të temës mësimore: INTERNET WEB Nxiten nxënësit të diskutojnë çfarë dinë për internetin. Kush e krijoi internetin? Interneti dhe ueb, a janë e njëjta gjë? Plotësohet tabela e koncepteve me përgjigjet e nxënësve. Punë individuale ose në grup Nxënësit mund të shkruajnë një ese për përdorimin e internetit prej tyre. Tema 1: Cilat janë faqet web që ju pëlqejnë më shumë dhe pse? Tema 2: Përparësitë dhe problemet apo të metat që mund të ndeshen gjatë përdorimit të internetit si mjet komunikimi.	
Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave kyçe Kompetenca e të menduarit dhe e të nxënësve: Nxënësi/ja njih: - historikun e krijuar të internetit; - mënyrën e funksionimit të internetit.			
Burimet: TIK-u 5, materiale plotësuese, postera, internet, projektor/tablë elektronike Fjalë kyçe: internet, web	Lidhja me fushat e tjera Gjuhët dhe komunikimi, Qytetari		
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve			
Organizimi i orës së mësimt: Mësuesi/mësuesja me anë të projektorit/tablën elektronike, posterit të përparatshëm një parë në fletë A4, paraqet figura të ndryshme që tregojnë mjetet e ndryshme të komunikimit në periudha të ndryshme. Brainstorming: Nxiten nxënësit të diskutojnë mbi rëndësinë e përdorimit të internetit në ditët e sotme.			
Vlerësimi: Vlerësohet nxënësi/ja për diskutimin në grup dhe për aftësinë krijuese në përparatjen e esesë.			
Detyra dhe punë të pavara: punohet me rubrikën Provo veten. Punë e pavartur: ndahen nxënësit në dy grupe. Grupit të parë i kërkohet të përparatjë një ese me temë: Cilat janë faqet web që ju pëlqejnë më shume dhe pse? Ndërsa grupit të dytë i kërkohet të përparatjë një ese me temë: Përparësitë e përdorimit të internetit si mjet komunikimi dhe problemet apo të metat që hasen më shpesht.			

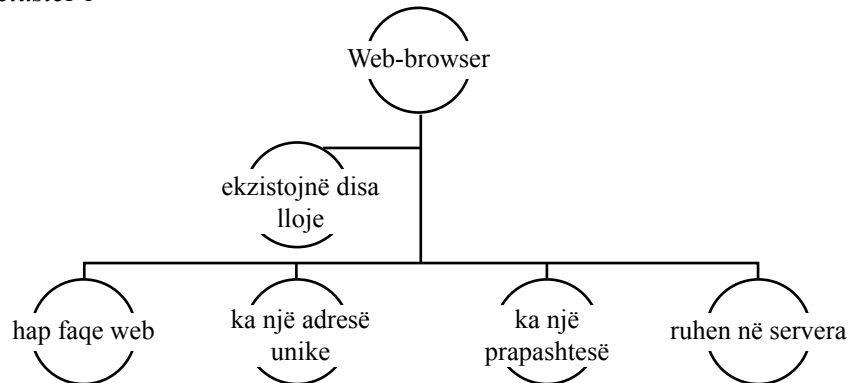
MËSIMI 4.2

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V
Tematika 4: Kërkimi në <i>web</i> /internet Tema mësimore 4.2: Llojet e shfletuesve <i>web</i> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/nxënësja: » dallon llojet e <i>web browser</i> -ave; » kupton rolin që kanë <i>web browser</i> -rat në strukturën e internetit.		Situata e të nxënit: Lexohet dialogu mes Sirit dhe Mirës. Mësuesi/ja shpërndan në klasë fletë të vogla me fjalë kyçe, për të cilat nxënësit diskutojnë dhe më pas plotësojnë tabelën e njohurive. Me anë të projektorit/tabelës elektronike apo nëpërmjet fotografive, mësuesi/ja i njeh nxënësit me llojet e ndryshme të shfletuesve <i>web</i> . Rrjeti i diskutimit Ndahen nxënësit në grupe. Mësuesi/ja u shpërndan nxënësve fletë të përgatitura më parë. Në çdo fletë shkruhet njëra nga fjalët apo adresat e mëposhtme: 1. emri i një <i>browser</i> -i (<i>Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Internet explorer, Opera</i>); 2. <i>domain</i> ; 3. <i>web</i> ; https://www.kidtopia.info (të theksohet prapashtesa e adresës), https://www.google.com/ (theksohet prapashtesa), http://www.unitir.edu.al/ (theksohet prapashtesa); https://www.un.org/ (theksohet prapashtesa) <i>server</i> . Nxënësit diskutojnë me njëri-tjetrin për karakteristikat e shfletuesit përkatës. Çfarë tregon prapashtesa e adresave të faqeve <i>web</i> ? A mund të ketë dy <i>domain</i> me të njëjtin emër? Mësuesi/ja u drejton pyetje nxënësve për të plotësuar tabelën e njohurive: A i keni përdorur ndonjëherë shfletuesit e internetit? Cilin shfletues keni të instaluar në kompjuterat e shkollës suaj? Punë individuale/grup Nxënësve u kërkohet të ndërtojnë një prezantim në programin <i>PowerPoint</i> me shfletuesit <i>web</i> dhe me karakteristikat e tyre.	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Nxënësi/ja shkruan dhe hap faqe <i>web</i> nëpërmjet shfletuesve <i>web</i> : – di të lundrojë nëpër faqet e internetit – di që kompjuterat komunikojnë mes tyre nëpërmjet nëpërmjet adresave të internetit (IP) – di që adresa e një faqeje <i>web</i> ka një emër unik, i cili quhet <i>domain</i> ; – përdor lehtësisht internetin ose burime të tjera elektronike për kërkim informacioni.			
Burimet: TIK-u 5, materiale plotësuese, poster, internet, <i>cluster</i> , projektor ose tabelë elektronike. Fjalë kyçe: <i>web-browser, domain, server, prapashtesë</i>		Lidhja me fushat e tjera gjuhët dhe komunikimi	
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve			

Organizimi i orës së mësimit:

Mësuesi/ja nxit nxënësit të kujtojnë njohuritë e marra në klasën e katërt për kuptimin e faqes së internetit. Ajo u drejton pyetje të tilla si: Çfarë është faqja e internetit? Po shfletuesi i faqeve të internetit? Ku ruhen faqet *web*?

Më pas plotësohet *cluster*-i



Për të kuptuar si funksionojnë faqet *web*, mësuesi/ja paraqet nëpërmjet projektorit apo fotografive të printuara më parë figurën e mëposhtme.

Web-browser na mundëson hapjen e faqeve të ndryshme të internetit në pajisjet tona elektronike të lidhura me linjën e internetit.



Nxënësit kuptojnë që adresa e internetit përbëhet nga *domain*-i (emri unik i faqes) dhe nga prapashtesa e saj, që na tregon çfarë faqe *web*-i kemi hapur.

Plotësohet tabela e koncepteve nëpërmjet pyetje-përgjigjeve.

Prapashtesa	Lloji i faqes
.com	<i>Commercial</i> : përdoret për faqet me përmbajtje tregtare.
.org	<i>Organization</i> : përdoret për faqet e organizatave të ndryshme.
.edu etj	<i>Education</i> : përdoret për faqet e universiteteve, shkollave etj.

Vlerësimi:

Ora quhet e realizuar kur nxënësit kuptojnë që *browser*-at na mundësojnë hapjen e faqeve të ndryshme *web*. Njohin *browser*-at e ndryshëm dhe i dallojnë ata nga njëri-tjetri.

Detyra dhe punë të pavarura: punohet me rubrikën *Provo veten*.

Punë e pavarur:

Nxënësve u kërkohet të ndërtojnë një prezantim në programin *PowerPoint* për shfletuesit *web* dhe karakteristikat e tyre.



Google Chrome

Ky shfletues u krijua nga kompania *Google* dhe u përdor për herë të parë në 2 shtator 2008. Është shfletuesi më i përdorur sot në internet. E mbrohet përdoruesin nga sulmet e rrezikshme kibernetike, si dhe gjatë punës me *e-mail*.



Internet Explorer

Ky shfletues është prodhuar nga *Microsoft*-i. Megjithatë nuk është shumë i shpejtë, ai vazhdon të përdoret nga përdoruesit e sistemit operativ *Windows*.



Opera

Konsiderohet si shfletuesi më i përdorur në telefonat celularë. Ai siguron mbrojtje gjatë punës me *e-mail*.



Mozilla Firefox

Është një shfletues i thjeshtë në përdorim, si dhe i sigurt për përdoruesin. Renditet i dyti pas *Google Chrome*, për sa i përket numrit të përdoruesve.



Safari

Ky shfletues është krijuar nga kompania *Apple*. Për herë të parë u përdor në janar të vitit 2003.

Web browser-at dhe karakteristikat e tyre



Kjo skemë i ndihmon nxënësit të kuptojnë se si dy njerëz komunikojnë mes tyre nëpërmjet internetit, faqet e të cilit ruhen në server

MËSIMI 4.3

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V												
Tematika 4: Kërkimi në <i>web</i> /internet Tema mësimore 4.3: Motorët e kërkimit Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njeh dhe përdor motorët e kërkimit; » kupton rolin e motorëve të kërkimit në gjetjen e faqeve të caktuara <i>web</i> ; » merr dhe përpunon informacion duke përdorur motorët e kërkimit.		Situata e të nxënit: Lexohet dialogu mes Mirës dhe Sirit në tekstin mësimor. Kujtojnë nga temat e mëparshme që një ndër karakteristikat e internetit është edhe kërkimi i informacioneve në fusha të ndryshme, në gjuhë të ndryshme etj. Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja shtron pyetjen: Nëse dëshironi të gjeni informacion mbi gatimet tradicionale të vendlindjes tuaj, si veproni? Më pas, mësuesi/ja i njeh nxënësit me dallimet mes një motori kërkimi dhe një shfletuesi <i>web</i> , duke i paraqitur ato si në tabelën e dhënë. <table><tr><th>Tabela 1</th><th>Motor kërkimi</th><th>Shfletuesi <i>web</i></th></tr><tr><td></td><td>Platformë, ku mund të kërkojmë faqe <i>web</i>-i të ndryshme.</td><td>Program kompjuterik që na ndihmon të hapim faqe <i>web</i>-i të ndryshme.</td></tr><tr><td>Shembuj</td><td>www.google.com www.bing.com www.yahoo.com etj.</td><td><i>Google Chrome</i> <i>Mozilla Firefox</i> <i>Safari</i> etj.</td></tr><tr><td>Përdorimi</td><td>I thjeshtë.</td><td>Më i ndërlikuar në krahasim me motorët e kërkimit.</td></tr></table> Nxiten nxënësit të diskutojnë nëse informacioni që gjejnë në internet është gjithmonë i saktë. Më pas, ata njihen me dy motorë kërkimi të përshtatshëm për fëmijët: www.kidopia.info www.kiddle.com Punë në grup Nxënësit punojnë në grup për të gjetur: 1. informacione rreth problemeve mjedisore të vendbanimit të tyre; 2. informacione rreth gatimeve tradicionale të vendlindjes së tyre.		Tabela 1	Motor kërkimi	Shfletuesi <i>web</i>		Platformë, ku mund të kërkojmë faqe <i>web</i> -i të ndryshme.	Program kompjuterik që na ndihmon të hapim faqe <i>web</i> -i të ndryshme.	Shembuj	www.google.com www.bing.com www.yahoo.com etj.	<i>Google Chrome</i> <i>Mozilla Firefox</i> <i>Safari</i> etj.	Përdorimi	I thjeshtë.	Më i ndërlikuar në krahasim me motorët e kërkimit.
Tabela 1	Motor kërkimi	Shfletuesi <i>web</i>													
	Platformë, ku mund të kërkojmë faqe <i>web</i> -i të ndryshme.	Program kompjuterik që na ndihmon të hapim faqe <i>web</i> -i të ndryshme.													
Shembuj	www.google.com www.bing.com www.yahoo.com etj.	<i>Google Chrome</i> <i>Mozilla Firefox</i> <i>Safari</i> etj.													
Përdorimi	I thjeshtë.	Më i ndërlikuar në krahasim me motorët e kërkimit.													
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe Nxënësi/ja: – shkruan dhe hap faqe <i>web</i> nëpërmjet shfletuesve <i>web</i> ; – njeh motorët e kërkimit; – hap dhe përdor motorë të ndryshëm kërkimi; – bën dallimin mes motorëve të kërkimit dhe shfletuesve <i>web</i> .															
Burimet: TIK-u 5, materiale plotësuese, poster, <i>cluster</i> , internet, projektor ose tabelë elektronike Fjalë kyçe: motor kërkimi, <i>Google</i> , <i>Yahoo</i> , <i>Bing</i>		Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi													
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve															

Organizimi i orës së mësimi:

Mësuesi/ja u bën pyetje nxënësve rreth temës mësimore dhe me përgjigjet e tyre plotëson tabelën e dhënë më sipër, e cila u paraqitet nxënësve apo vizatohet në dërrasën e zezë.

Për të kuptuar etapat e hapjes së një motori kërkimi, mësuesi/ja u drejton nxënësve këto pyetje:

Çfarë duhet të dimë për të hapur një motor kërkimi? (adresën e motorit të kërkimit, për shembull: www.google.com)

Çfarë hapim në fillim? (Hapim fillimisht shfletuesin e internetit, p.sh.: *Google Chrome*.)

Ku e shkruajmë adresën e *website-s*? (Në rreshtin e adresave.)

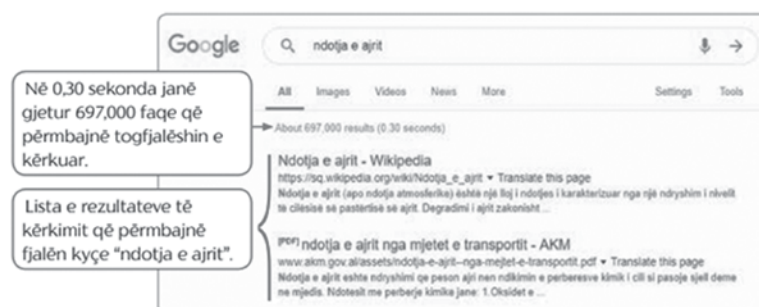
Më pas, nxënësit të ndarë në dy grupe (në sallën e kompjuterave të shkollës) futen në internet dhe hapin adresën e *Google*.

Grupi I kërkon informacione rreth gatimeve tradicionale të vendlindjes së tyre.

Grupi II kërkon informacione për ndotjen e ajrit.

Në fund, të dyja grupet diskutojnë për rezultatet e kërkimit, bazuar edhe në shembullin e librit.

Nxënësit kuptojnë që *link*-et (ndërlidhjet) që shfaqen në krye të listës së rezultateve të kërkimit, janë ato që motori i kërkimit i vlerëson si më të dobishmet për rastin në fjalë.

**Vlerësimi:**

Ora quhet e realizuar, kur nxënësi/ja njeh motorët e kërkimit dhe i përdor ato për detyrat që i ngarkohen. Lundron me lehtësi në internet.

Detyra:

Detyrë dhe punë e pavarur: punohet me rubrikën *Provo veten*.

MËSIMI 4.4

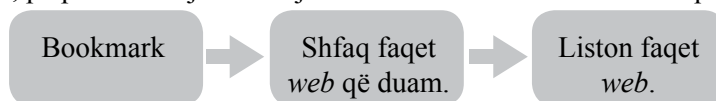
Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V
Tematika 4: Kërkimi në <i>web</i>/internet Tema mësimore 4.4: Mënyrat e kërkimit në internet Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/nxënësja: » njeh motorët e kërkimit dhe përdor kritere të ndryshme për të renditur faqet <i>web</i>; » njeh mënyrat e kërkimit në internet; » formon strategji kërkimi.			
Situata e të nxënit: Nxënësit lexojnë dialogun mes Sirit dhe Mirës dhe diskutojnë rreth tij. – <i>Siri, sot kërkova në internet informacion për informatikën dhe m'u shfaq një numër shumë i madh rezultatesh. Nuk dija çfarë të zgjidhja.</i> – <i>Zakonisht, zgjidhet faqja web që është lexuar më shumë.</i> <i>Megjithatë, ti mund të hapësh disa prej tyre dhe të zgjedhësh informacionet që të duken më të besueshme.</i> Rrjeti i diskutimit Nxënësit njihen me mënyrat e kërkimit që përdor çdo motor kërkimi. <pre> graph TD A[Programet "spider"] --> B[U vendos faqeve web një indeks (tregues).] B --> C[Shfaqen rezultatet e kërkimit.] </pre> ► Ata kuptojnë që motorët e kërkimit përdorin programe speciale, të cilat quhen <i>spider</i>-s (merimanga). ► Këto programe kërkojnë faqet <i>web</i> që janë vizituar më shumë nga përdoruesit. ► Këtyre faqeve u vendoset një numër (indeks/tregues). Rezultatet e kërkimit shfaqen në një listë me faqe <i>web</i>, të cilat renditen nga ato që janë më të klikuara, deri tek ato më pak të klikuara. Mësuesi/ja nxit nxënësit të hapin motorin e kërkimit <i>Google</i> dhe të kërkojnë për fjalët: a) <i>web server</i> b) <i>spaghetti</i> c) <i>jaguar</i> U kërkohet nxënësve që për secilin kërkim (a, b, c) të kryhen veprimet e mëposhtme: a) <i>web server OR web page</i> b) <i>rice vs spaghetti</i> c) <i>jaguar – makina</i> Analizojnë rezultatet e kërkimit dhe zgjedhin informacionin që i përket faqes më të klikuar dhe e ruajnë atë në një dokument Word sipas hapave të përcaktuar në libër.			

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: – njeh strategjitë e kërkimit që përdorin motorët e kërkimit; – gjen dhe përzgjedh informacione sipas kritereve të ndryshme; – ruan informacionet e gjetura dhe i përpunon ato.	
Burimet: TIK-u 5, materiale plotësuese, poster, <i>cluster</i> , internet, projektor ose tabelë elektronike Fjalë kyçe: motor kërkimi, <i>Google, Yahoo, Bing, Crawling, Spider</i>	Lidhja me fushat e tjera Gjuhët dhe komunikimi
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Organizimi i orës së mësimi: Nxënësit lexojnë dialogun mes Sirit e Mirës dhe diskutojnë së bashku rreth tij. – <i>Siri, sot kërkova në internet informacion për informatikën dhe m'u shfaq një numër shumë i madh rezultatesh. Nuk dija çfarë të zgjidhja...</i> – <i>Zakonisht, zgjidhet faqja web që është lexuar më shumë. Megjithatë, ti mund të hapësh disa prej tyre dhe të zgjedhësh informacionet që të duken më të besueshme.</i>	
Vlerësimi: Situata quhet e realizuar kur nxënësit/et njohin opsionet specifike të motorëve të kërkimit, njohin mënyrën si të kërkojnë dokumente në faqe të ndryshme dhe mund të analizojnë informacionet e gjetura nga motorë të ndryshëm.	
Detyrë Detyra dhe punë e pavarur: punohet me rubrikën <i>Provo veten</i> .	

MËSIMI 4.5

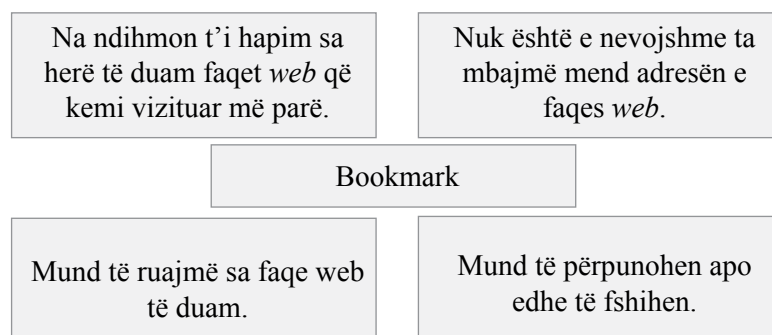
Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V
Tematika 4: Kërkimi në web/internet Tema mësimore 4.5: Ruajtja e faqeve web Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » kërkon dhe përzgjedh informacionin në internet; » ruan adresat e faqeve web, për të cilat është i/e interesuar.		Situata e të nxënit: Lexohet dialogu i Mirës me Sirin. – <i>Siri, dje kërkova në internet informacion për historinë e vendit tonë. Gjeta një faqe web që përmbante të dhëna shumë interesante, por nuk dija si ta ruaja në kompjuter.</i> – <i>Është shumë e thjeshtë, Mira. Mjafton të ndjekësh me vëmendje hapat që do të përshkruaj më poshtë...</i> Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja nxit nxënësit të kujtojnë se si i ruajtën informacionet e marra nga interneti në mësimin e kaluar. Më pas, paraqet në tabelë apo nëpërmjet videoprojektorit fjalën kyçe “Bookmark” dhe e shoqëron atë me figurën e mëposhtme.	
			

Nxënësit diskutojnë së bashku me mësuesin/en për ngjashmërinë midis ruajtjes së faqeve *web* dhe përdorimit të shenjuesve të faqeve, të cilët na ndihmojnë t'i rikthehemi leximit të librit aty ku e kishim lënë, pa pasur nevojë ta mbajmë mend me saktësi numrin e faqes.



Plotësohet tabela e njohurive.

Nxënësit mësojnë se si na vjen në ndihmë opsioni *Bookmark* gjatë lundrimit në internet.



Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave

Nxënësi/ja:

- hyn dhe kërkon informacion *online*;
- shkruan në dritaren e kërkimit një fjalë kyçe rreth asaj që i nevojitet;
- gjen informacionin e përshtatshëm;
- zgjedh burimet efektive;
- lundron ndërmjet burimeve *online*;
- ruan burimet e informacionit
- i modifikon apo i fshin ato.

Burimet:

TIK-u 5, materiale plotësuese, poster, *cluster*, internet, projektor ose tabelë elektronike

Fjalë kyçe: *Bookmarks, Web browser*

Lidhja me fushat e tjera:

Gjuhët dhe komunikimi

Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve

Organizimi i orës së mësimi:

Për realizimin e kësaj teme, nxënësit mbështeten në njohuritë e marra në klasën e katërt dhe në ato që mund të kenë përvetësuar në jetën e përditshme, gjatë kërkimit në internet të një informacioni të caktuar (fotografi, lojëra). Ndërtohen njohuritë e reja dhe pasqyrohen në klasë rezultatet e arritura.

Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar kur nxënësit njohin alternativat specifike të faqeve *web* për ruajtjen e tyre, ripërdorimin e faqeve të ruajtura më parë, përpunimin dhe fshirjen e listës me faqet e ruajtura.

Detyrë

Detyrë dhe punë e pavarur: punohet me rubrikën *Provo veten*.

MËSIMI 4.6

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V								
Tematika 4: Kërkimi në <i>web</i> /internet Tema mësimore 4.6: Shërbimet e internetit Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: » njeh shërbimet e internetit; » komunikon nëpërmjet postës elektronike (<i>e-mail-it</i>); » njeh dhe zbaton rregullat e strukturës së adresës së postës elektronike.		Situata e të nxënit: – <i>Siri, për projektin e lëndës së Gjuhës shqipe më duhet të punoj me shokun e bankës. Ai më tha se për çdo gjë do të komunikojmë nëpërmjet postës elektronike. Çfarë është posta elektronike?</i> – <i>Është një ndër shërbimet që ofron interneti. Më poshtë do të mësosh më shumë rreth tyre.</i> Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja shkruan në dërrasë: <i>E-MAIL</i> (postë elektronike) dhe u bën pyetje nxënësve. Me përgjigjet e tyre plotëson tabelën e njohurive për përparësitë dhe problemet / të metat e postës elektronike. Përparësitë <table><tr><th>Përparësitë</th><th>Problemet / të metat</th></tr><tr><td>Komunikim i shpejtë mes njerëzve, punonjësve të një kompanie, nxënësve me njëri-tjetrin etj.</td><td>Adresat e postës elektronike bien pre e sulmeve kibernetike (viruseve).</td></tr><tr><td>Faqet që na ofrojnë postën elektronike janë pa pagesë.</td><td>Posta elektronike e bën të vështirë interpretimin e emocioneve të komunikimit mes njerëzve.</td></tr><tr><td>Përdorimi i postës elektronike është shumë i thjeshtë, i shpejtë dhe në çdo kohë.</td><td>Plotësohet nga nxënësi...</td></tr></table> Mësuesi/ja i njeh nxënësit me disa shërbime të internetit që mundësojnë shkëmbimin e <i>file</i> -ve të llojeve të ndryshme (fotografi, video, këngë, dokumente etj.). Ata lexojnë dhe zbatojnë hapat e përdorimit të postës elektronike për të komunikuar me njëri-tjetrin. Në fund të orës, nxënësit do të bëjnë analogjinë mes postës në jetën e përditshme dhe postës elektronike.		Përparësitë	Problemet / të metat	Komunikim i shpejtë mes njerëzve, punonjësve të një kompanie, nxënësve me njëri-tjetrin etj.	Adresat e postës elektronike bien pre e sulmeve kibernetike (viruseve).	Faqet që na ofrojnë postën elektronike janë pa pagesë.	Posta elektronike e bën të vështirë interpretimin e emocioneve të komunikimit mes njerëzve.	Përdorimi i postës elektronike është shumë i thjeshtë, i shpejtë dhe në çdo kohë.	Plotësohet nga nxënësi...
Përparësitë	Problemet / të metat										
Komunikim i shpejtë mes njerëzve, punonjësve të një kompanie, nxënësve me njëri-tjetrin etj.	Adresat e postës elektronike bien pre e sulmeve kibernetike (viruseve).										
Faqet që na ofrojnë postën elektronike janë pa pagesë.	Posta elektronike e bën të vështirë interpretimin e emocioneve të komunikimit mes njerëzve.										
Përdorimi i postës elektronike është shumë i thjeshtë, i shpejtë dhe në çdo kohë.	Plotësohet nga nxënësi...										
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: – përdor programet <i>Software</i> për komunikim të drejtpërdrejtë dhe në distancë nëpërmjet formave të caktuara të komunikimit (për nevojat e veta ose si detyrë shkollore); – shkruan dhe hap adresa të faqeve të internetit nëpërmjet faqeve kërkuese; – di të lundrojë në faqet e internetit; – përdor lehtësisht internetin ose burime të tjera elektronike për kërkim informacioni											
Burimet: TIK-u 5, materiale plotësuese, poster, <i>cluster</i> , internet, projektor ose tabelë elektronike. Fjalë kyçe: <i>e-mail, Hotmail, Gmail, Yahoo, Dropbox, OneDrive, Google Drive, WeTransfer, Hightail, Transporter, iCloud</i>		Lidhja me fushat e tjera: Gjuhët dhe komunikimi									
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve											

Organizimi i orës së mësimit:

Për realizimin e kësaj teme, nxënësit mbështeten në njohuritë e marra në klasën e katërt dhe në ato që kanë përvetësuar në jetën e përditshme, gjatë lundrimit në internet. Ndërtohen njohuritë e reja dhe paraqiten rezultatet e arritura.

Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar kur nxënësit njohin shërbimet e ndryshme që ofron interneti për të shkëmbyer të dhëna mes përdoruesve, si dhe kur përdorin postën elektronike.

Detyrë

Detyrë dhe punë e pavarur: punohet me rubrikën *Provo veten*.

MËSIMI 5.1**Fusha: TEKNOLOGJI/TIK****Lënda: TIK****Shkalla: II****Klasa: V****Tematika 5:** Kërkimi në web/internet**Tema mësimore 5.1:** Komunikimi i sigurt në internet**Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave****Nxënësi/nxënësja:**

- » mëson të shmangë problemet dhe situatat e rrezikshme, që mund të
- » krijohen gjatë përdorimit të internetit;
- » ruan privatësinë e të dhënave personale gjatë kohës që lundron ose komunikon në internet.
- » mbron veten dhe të tjerët nga kërcënimet on-line.

Situata e të nxënit:

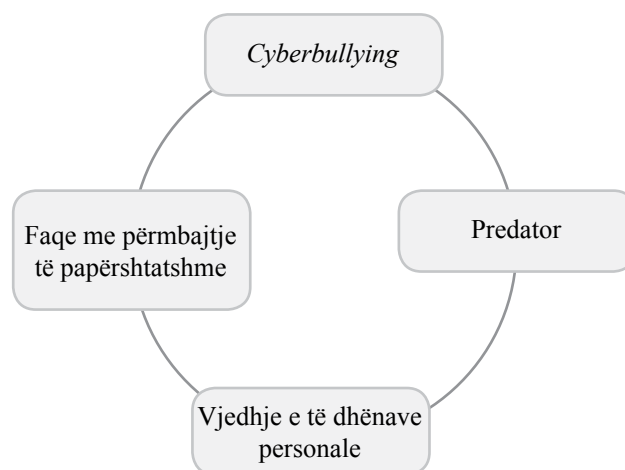
Lexohet situata:

Dje, kur po flisja në internet me Borën, shoqen time, më erdhi një e-mail nga një person që nuk e njihja. Si ka mundësi që ai e di adresën time të e-mail-it?

Interneti nuk është shumë i sigurt, prandaj duhet të bësh kujdes gjatë kohës që lundron ose komunikon me miqtë.

Rrjeti i diskutimit

Mësuesi/ja njeh nxënësit me 4 rreziqet kryesore me të cilat mund të përballemi gjatë lundrimit në internet:



Më pas mësuesi/ja u drejton pyetje nxënësve/eve:

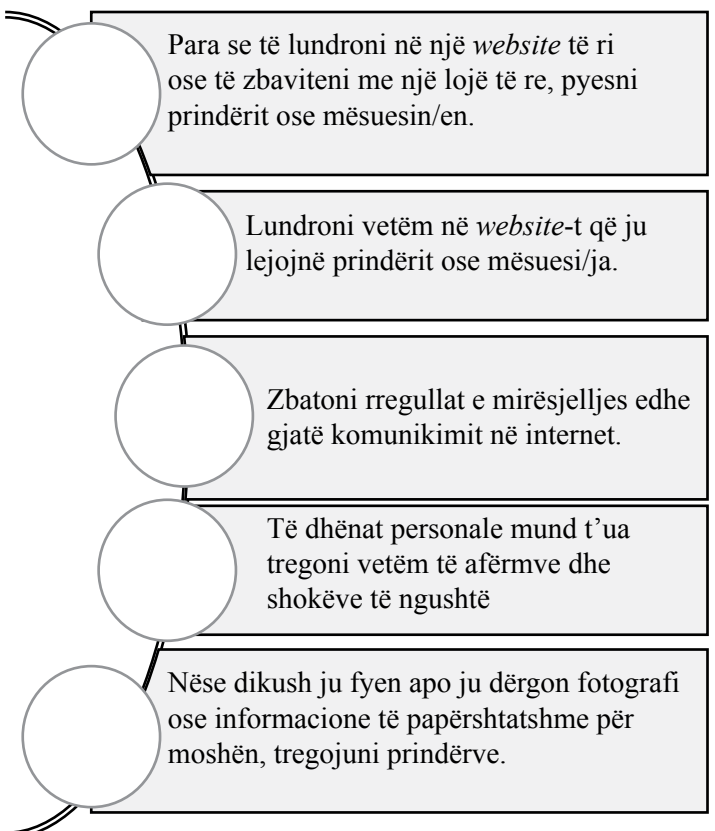
Sa e përdorni internetin? A i pyesni prindërit tuaj nëse mund të hapni një faqe të re për të dëgjuar muzikë, apo për të parë një serial të përshtatshëm për moshën tuaj? Hapni faqe lojërash elektronike, në të cilat shfaqen reklama? I klikoni për t'i hapur ato?

A u përgjigjen njerëzve të panjohur që mund t'u shkruajnë nëpërmjet internetit?

A ju ka ndodhur të keni rënë pre e ngacmimeve, sharjeve apo talljeve të vazhdueshme nëpërmjet internetit?

Po ju, a keni ngacmuar të tjerë nëpërmjet internetit?

Nxënësit diskutojnë në grup përreth këtyre pyetjeve.

	Më pas mësuesi/ja paraqet nëpërmjet projektorit/tabelës elektronike apo shkruan në dërrasë rregullat se si duhet të veprojmë që të lundrojmë të sigurt në internet.  Para se të lundroni në një <i>website</i> të ri ose të zbavitni me një lojë të re, pyesni prindërit ose mësuesin/en. Lundroni vetëm në <i>website</i>-t që ju lejojnë prindërit ose mësuesi/ja. Zbatoni rregullat e mirësjelljes edhe gjatë komunikimit në internet. Të dhënat personale mund t'ua tregoni vetëm të afërmeve dhe shokëve të ngushtë Nëse dikush ju fyen apo ju dërgon fotografi ose informacione të papërshtatshme për moshën, tregojuni prindërve.
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave	
Nxënësi/ja: - njeh llojet e kërcënimeve; - njeh dhe përdor rregulla për një lundrim të sigurt në internet; - mund të përdorë internetin pa rrezikuar privatësinë e tij.	
Burimet: libri i nxënësit TIK 5, materiale plotësuese, postera, internet, projektor/tabelë elektronike. Fjalë kyçe: <i>Cyberbullying</i>, siguri, kërkim, rrjet, <i>predator</i>	Lidhja me fushat e tjera: Gjuhë shqipe, Qytetari
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Organizimi i orës së mësimi: Për të realizuar këtë temë, nxënësi/ja përdor njohuritë e marra më parë në klasë ose në jetën e përditshme. Organizimi i mësimi bëhet duke u mbështetur mbi njohuritë e nxënësve dhe duke ndërtuar njohuritë e reja, të cilat nxënësi/ja i përdor për një komunikim të sigurt gjatë lundrimit në internet.	
Vlerësimi: Situata quhet e realizuar kur nxënësit/et njohin rregullat e përdorimit të internetit në formë të sigurt.	
Detyra dhe punë të pavarura: punohet me rubrikën “Provo veten”	

Ushtrime apo situata për “sigurinë në internet”:

Nëse ju kanë ardhur disa *e-mail*-e në adresën tuaj elektronike, zgjidhni veprimin që do të bënit: *Delete* (fshij) ose *Open* (hap).

Dërguesi i <i>e-mail</i> -it	Subject	Veprimi që do të bënit ju	Arsyeja
Bona	Si je sot, shoqja ime? ☐	• <i>Open</i> • <i>Delete</i>	<i>Open</i> , pasi Bona është një shoqe që do të dijë si je.
zzgr@ftzt.com	Përshëndetje nga Nertila!	• <i>Open</i> • <i>Delete</i>	<i>Delete</i> , gjithmonë pyesni mësuesin/e tuaj përpara se të hapni një <i>e-mail</i> nga një i panjohur.
cheapgamez.com	<i>Buy cheap games NOW!</i>	• <i>Open</i> • <i>Delete</i>	<i>Delete</i> , ky <i>e-mail</i> përmban një virus.
prizes@lotto.al	<i>You have Won \$10,000!</i>	• <i>Open</i> • <i>Delete</i>	<i>Delete</i> , pasi ky <i>e-mail</i> mund të jetë një mashtrim elektronik dhe mund të përmbajë një virus.

Situata e dytë:

Ju po luani me shopen tuaj të shkollës, që e quajnë Jona. Papritur një mesazh shfaqet në ekran që thotë: “*Kliko këtu për të fituar para*”. Si do të vepronit ju?

1. Klikoj mbi mesazh dhe e hap atë.
2. Pyes Jonën se çfarë duhet të bëj.
3. Mbyll dritaren e mesazhit.
4. Injoruj mesazhin.

Situata e tretë:

Në telefonin tuaj vjen një mesazh nga një i panjohur. E hapni mesazhin dhe lexoni tekstin e më poshtë:



Cili është veprimi që do të bëni?

1. i përgjigjeni mesazhit;
2. e fshini mesazhin;
3. e ruani mesazhin dhe ia tregoni atë prindërve ose mësuesit/es tuaj.



Situata e katërt:

Ju jeni para kompjuterit dhe papritur në kompjuter shfaqet një reklamë për melodi për telefonin pa pagesë. Duhet vetëm të fusni numrin e kartës së kreditit të njërit prej prindërve tuaj. Çfarë do të mendonit dhe si do të vepronit?

1. më duhet një melodi e re për telefonin, për më tepër është dhe pa pagesë. Klikoni dhe e hapni reklamën.
2. Muzika nuk është asnjëherë tërësisht pa pagesë. E injoruj mesazhin.
3. Të gjithë miqtë e mi kanë melodi telefoni shumë të bukura, do ta *download*-oj edhe unë. E klikoj mesazhin.

MËSIMI 5.2

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V
Tematika 5: Kërkimi në web/internet Tema mësimore 5.2: Rrjetet sociale Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/nxënësja: » kupton si funksionon një rrjet social; » njihet me mënyrat që ndihmojnë për mbrojtjen e të dhënave personale në rrjetet e ndryshme sociale.		Situata e të nxënit: Lexohet situata: <i>Siri, motra ime, Bora, është anëtare e klubit të basketbollit të shkollës, i cili ka edhe një profil të vetin në Facebook. Aty, pjesëtarët e klubit publikojnë informacione të ndryshme rreth muzikës, sportit, si dhe fotografi të aktiviteteve sportive që zhvillojnë. Një ditë, Bora pa fotografinë e saj të publikuar në një faqe tjetër web, pa dijeninë e saj. Si është e mundur?</i> <i>Për fat të keq, raste të tilla ndodhin shpesh. Më poshtë do të mësojmë si të mbrojmë privatësinë tonë në rrjetet sociale.</i> Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja me anë të projektorit/tabelës elektronike apo fotografive të printuara më parë, paraqet fjalët kyçe: rrjet social, <i>netiquette</i>, të dhëna personale.  Fton nxënësit të kujtojnë nga klasa e katërt se çfarë dinë për rrjetet sociale dhe veprimet e duhura gjatë përdorimit të tyre. Mësuesi/ja shpjegon që rrjeti social si një hapësirë virtuale, që na jep mundësinë të krijojmë llogaritë tona personale në to. Gjithashtu fton nxënësit të lexojnë rregullat që duhen pasur parasysh gjatë lundrimit në internet dhe më pas ata diskutojnë mes tyre se si veprojnë ata në situata të ngjashme. Mësuesi/ja i njeh nxënësit/et me disa rrjete sociale të veçanta për fëmijë, si: kidzVuz dhe ScuttlePad të cilat u japin mundësi fëmijëve të komunikojnë të sigurt ndërmjet tyre. 	

Rezultatet e të nxënës sipas kompetencave

Nxënësi/ja:

- njihet rrjetet sociale dhe funksionimin e tyre;
- njih dhe përdor rregullat e internetit për të mbrojtur të dhënat e tij personale;
- njih dhe përdor rregulla e sjellje gjatë përdorimit të rrjeteve sociale.

Burimet: libri i nxënësit TIK 5, materiale plotësuese, internet, projektor/tabelë elektronike.

Lidhja me fushat e tjera: Gjuhë shqipe, Qytetari

Fjalë kyçe: rrjet social, të dhëna personale, *Netiquette*

Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve

Organizimi i orës së mësimi:

Për të realizuar këtë temë, përdorin njohuritë e marra në klasa e katërt si dhe ato që kanë fituar gjatë përdorimit të rrjeteve sociale dhe sjelljen që duhet të kenë gjatë lundrimit në to.



1. Zbatoni rregullat e drejtshkrimit, kur shkëmbeni informacione në internet, në mënyrë që të tjerët t'ju kuptojnë sa më mirë.
2. Mos përdorni fjalë fyese gjatë komunikimit në internet.
3. Mos publikoni të dhëna apo fotografi të shokëve pa lejen e tyre.
4. Kur luani *on-line*, përpikuni të ruani qetësinë dhe të jeni të sjellshëm edhe në rast se e humbisni lojën.

Ndërtohen njohuritë e reja, tregohen rezultatet e arritura.

Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar, kur nxënësi/ja është i aftë të dallojë profilet reale dhe serioze të krijuara në rrjetet sociale, të tregojë dhe të zbatojë rregullat gjatë bisedës në internet.

Detyra dhe punë të pavarura: punohet me rubrikën “Provo veten”

MËSIMI 5.3

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: II	Klasa: V								
Tematika 5: Kërkimi në <i>web</i> /internet Tema mësimore 5.3: Kujdesi gjatë lundrimit në internet Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/nxënësja: » njeh rregullat e krijimit të një profili të sigurt; » mëson si të mbrojë kompjuterin nga viruset.		Situata e të nxënit: Lexohet situata: <i>Siri, kushërira ime ka hapur një profil të sajën në Facebook. Ajo më tregoi që i kishte publikuar aty të gjitha të dhënat personale, por nuk është e sigurt nëse ka vepruar mirë. Si mendon ti, Siri?</i> <i>Me sa duket, kushërira jote nuk njeh rregullat që ndiqen për krijimin e një profili të sigurt në një rrjet social. Disa prej tyre janë renditur në këtë mësim.</i> Rrjeti i diskutimit Mësuesi/ja shkruan në dërrasë fjalët kyçe: adresë <i>e-mail</i> -i, fjalëkalim, virus, dhe fton nxënësit të diskutojnë rreth formës që ka adresa e <i>e-mail</i> -it dhe nëse të dhënat personale duhet të jenë të jenë të publikuara për të gjithë apo duhet të jenë private? <table><tr><td>Profil i sigurt</td><td>Profil jo i sigurt</td></tr><tr><td>Emrin e shkurtuar</td><td>Emrin tonë të plotë</td></tr><tr><td>Kodi nuk duhet të përmbajë emrin e atij që e zotëron</td><td>Përmban emrin e përdoruesit</td></tr><tr><td>Adresa jo e plotë, shkruhet vetëm shteti</td><td>Adresa e plotë e shtëpisë, shkollës ku mësoni</td></tr></table> Më pas u kujton nxënësve që të kenë kujdes gjatë lundrimit në internet, pasi faqe jo të sigurta mund të dëmtojnë edhe kompjuterin tonë. I këshillon të mbrojnë kompjuterët e tyre nga dëmtimet që i vijnë si pasojë e viruseve të adresave elektronike: 1. Mbani të aktivizuar (Turn on) internet firewall (murin e zjarrit mbrojtës të internetit). 2. Kontrolloni gjithmonë burimin e <i>download</i> -imit (shkarkimeve) nga interneti. 3. Instaloni programe që mbrojnë kompjuterin nga viruset. Programe të tilla quhen antivirus. 4. Përditësoni gjithmonë programin antivirus.		Profil i sigurt	Profil jo i sigurt	Emrin e shkurtuar	Emrin tonë të plotë	Kodi nuk duhet të përmbajë emrin e atij që e zotëron	Përmban emrin e përdoruesit	Adresa jo e plotë, shkruhet vetëm shteti	Adresa e plotë e shtëpisë, shkollës ku mësoni
Profil i sigurt	Profil jo i sigurt										
Emrin e shkurtuar	Emrin tonë të plotë										
Kodi nuk duhet të përmbajë emrin e atij që e zotëron	Përmban emrin e përdoruesit										
Adresa jo e plotë, shkruhet vetëm shteti	Adresa e plotë e shtëpisë, shkollës ku mësoni										
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: - njeh rregullat e krijimit të një profili të sigurt; - mëson si të mbrojë kompjuterin nga viruset.											
Burimet: libri i nxënësit TIK 5, postera, internet, projektor/tabelë elektronike. Fjalë kyçe: profil, <i>password</i> , virus kompjuterik, antivirus		Lidhja me fushat e tjera: Gjuhë shqipe, Qytetari									
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve: Nxënësit lexojnë situatën në librin e tyre dhe diskutohet në klasë.											

Organizimi i orës së mësimit:

Për të realizuar këtë temë, nxënësi/ja përdor njohuritë e marra më parë në klasë për krijimin e profileve të sigurta dhe ndërton njohuri të reja për mbrojtjen e kompjuterit nga viruse të tilla, si: *worms*, *spyware*, *trojan horse* gjatë përdorimit të internetit.

Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar, kur nxënësi/ja është i aftë të dallojë profilet reale dhe serioze të krijuara në rrjetet sociale, të tregojë dhe të zbatojë rregullat gjatë bisedës në internet.

Detyra dhe punë të pavarura: punohet me rubrikën “Provo veten”

FLETË PUNE

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	SHKALLA: II	Klasa: V
Tematika 5: Kërkimi në web/internet Tema mësimore: Fletë pune Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja: - zhvillon veprimtari praktike.		Situata e të nxënit: Veprimtari praktike Rrjeti i diskutimit Nxënësit, të ndarë në grupe, zgjidhin dhe më pas diskutojnë rezultatet e arritura ushtrimet e temës “Përsëritje”. Më pas, nxënësit ndahen në grupe dhe plotësojnë fletë vlerësimi dhe fletë pune.	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi/ja diskuton zgjidhjen e situatave problemore të tilla për të kuptuar sjelljen e pranueshme e të rrezikshme gjatë lundrimit në internet.			
Burimet: Libri Tik 5, materiale plotësuese, internet, fletë pune 1, fletë pune 2.		Lidhja me fushat e tjera: gjuhët dhe komunikimi	
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve			
Organizimi i orës së mësimi: Për të realizuar këtë temë përdorin njohuritë e marra në mësimet e mëparshme të kësaj tematike si dhe ato që kanë fituar gjatë jetës për njohjen e rreziqeve gjatë lundrimit në internet. Ndërtohen njohuritë e reja, bëhet demonstrimi i rezultateve të arritura.			
Vlerësimi: Nxënësit do të vlerësohen për zgjidhjen e ushtrimeve dhe punës praktike në fund.			
Detyra dhe punë të pavarura: Punohet me ushtrimet e rubrikës “Përsëritje” . Punë e pavarur: Plotësimi i shtojcave “fletë vlerësimi” dhe “fletë pune”.			

PËRSËRITJE

Situatat e parë: Ana kishte komunikuar disa herë në internet me një vajzë që quhej Besa. Ajo i kishte treguar Anës se sa vjeçe ishte, ku banonte, si dhe disa të dhëna për pamjen e saj. Një ditë, Besa e pyet Anën se në cilën shkollë mësonte.

Si mendon, a duhet t'ia tregojë Ana adresën e shkollës vajzës me emrin Besa? Po të dhëna të tjera për veten? Shkruaj më poshtë përgjigjet e këtyre pyetjeve dhe shpjego përse mendon kështu.

Situata e dytë: Joeli po bisedon në internet me shokun e tij të klasës, Arbrin. Ata po diskutojnë për zgjidhjen e një probleme në matematikë. Arbri është i paqartë për hapat që duhet të ndjekë për të zgjidhur problemën dhe i kërkon Joelit të takohen pasdite.

Çfarë duhet të bëjë Joeli në këtë rast? Argumento përgjigjen.

Situata e tretë: Ina po bisedon në internet me Albën, një shoqe të cilën e ka njohur gjatë verës në bregdet. Alba i dërgon Inës një fotografi ku ka dalë me shoqet e klasës dhe i kërkon që t'i dërgojë edhe ajo një fotografi të sajën.

Çfarë duhet të bëjë Ina? Argumento përgjigjen.

Situata e katërt: Rezarti po bisedon *online* me Arditin, një shok që e ka njohur në internet.

Ai i tregon Arditit për një projekt që duhet të bëjë në lëndën e Historisë. Arditi i kërkon numrin e telefonit dhe adresën e shtëpisë, me qëllim që të vijë për ta ndihmuar.

A duhet t’ia japë Rezarti numrin e telefonit dhe adresën e shtëpisë shokut të tij? Pse?

Situata e pestë: Drini po luante futboll *online* me shokun e tij të ngushtë, Besin. Pjesën e parë të lojës e fitoi Drini. Besi u mërzit shumë dhe doli nga loja pa e përshëndetur shokun.

A ka vepruar mirë Besi që është larguar pa e përshëndetur shokun e tij?

Si duhet të vepronte?

FLETË VLERËSIMI

SIGURIA NË INTERNET

Ushtrimi 1. Vizato në ekran *website*-n që të pëlqen më shumë të vizitosh.



Website im i parapëlqyer është _____

Unë në të shoh _____

Unë ndjek këshillat e _____ dhe të _____

Vizitoj gjithmonë *website* që janë të _____ për moshën time.

Ushtrimi 2: Cilat janë rregullat që duhet të zbatosh për të lundruar i/e sigurt në internet?

Çfarë është një rrjet social në internet? Qarko përgjigjen e saktë.

- a. Një vend që mund ta vizitosh në internet.
- b. Një hapësirë ku mund të komunikosh me miqtë.

FLETË PUNE

Situatat e mëposhtme printohen nga mësuesi/ja dhe u ndahen nxënësve të ndarë në grupe. Nxënësit shkruajnë dhe japin mendimin e tyre për situatat e mëposhtme dhe më pas diskutojnë rezultatet e arritura.

1. Pse është e rëndësishme privatësia online? Diskutoni si mund të mbeteni privat gjatë përdorimit të rrjeteve sociale?



2. A do të shqetësoheshit për shokun/shoqen tuaj nëse ata/ato kanë 1000 apo më shumë miq apo ndjekës në rrjetet e tyre sociale? Nëse po, pse?



3. A keni postuar ndonjëherë ndonjë foto/video online dhe më pas jeni penduar menjëherë? Nëse po, pse?



4. A e ndani me të tjerët vendbanimin tuaj apo adresën e shtëpisë në rrjetin tuaj social kur etiketoni një foto? Nëse veproni kështu, a mendoni se ky është një veprim i rrezikshëm? Çfarë mund të bëni për ta mbajtur këtë informacion (vendbanimin) të sigurt?



5. A ju shqetësojnë reklamat kur lundroni në rrjetet tuaja sociale? Si shfaqen këto reklama në profilet tuaja?

Emër/Mbiemër:

Datë:

TEST - TREMUJORI I PARË:

1. Në rrjetin e katrorëve të mëposhtëm gjej tetë fjalë të cilat emërtojnë: *pajisjet hyrëse, pjesët qendrore dhe pajisjet dalëse të kompjuterit.* (7 pikë)

P	O	P	A	B	C	T		M	D
T	U	U	T	S	P	I	H	I	R
A	Y	Y	O	F	U	Q	G	K	W
S	T	T	P	M	A	U	S	R	F
T	S	K	A	N	E	R	I	O	N
I	R	B	R	K	Z	A	L	F	M
E	R	N	L	S	X	V	W	O	Y
R	E	Q	A	L	B	N	X	N	R
A	Q	E	N	R	S	D	H	I	A
K	U	J	T	E	S	A	G	K	O
I	P	R	I	N	T	E	R	I	P

2. Fjalët që gjete vendosi në tabelën e mëposhtme. (7 pikë)

Pajisjet hyrëse	Pajisjet dalëse

3. Shpjego me fjalët e tua ndryshimin midis pajisjeve hyrëse dhe pajisjeve dalëse të kompjuterit (*input dhe output devices*). (3 pikë)

4. Përgjigju pyetjeve të mëposhtme.

(6 pikë)

a) Cilat janë veprimet matematikore që mund të kryente pajisja e quajtur “Kockat e Napierit”?

b) Shkruaj dy nga karakteristikat kryesore të kompjuterit.

c) Si quhej makina llogaritëse që shpiku Çarls Bebihi?

d) Evidento disa karakteristika të gjeneratës së dytë të kompjuterave.

e) Si quhet ndryshe numëratori?

f) Kur u përdor për herë të parë mikroprocesori?

5. E gjen dot emrin tim?

(1 pikë)

a) Jam figura e vogël në desktop, me të cilën mund të fillosh punën.

b) Jam një vend ku ruhen dhe organizohen *File*-t.

c) Jam një pajisje që shërbej për të luajtur në kompjuter.

6. E vërtetë (V) apo e gabuar (G)?

(3 pikë)

a) Për të zhvendosur tekstin në të majtë klikojmë ikonën. ____

b) Komanda CTRL + E përdoret për të zhvendosur tekstin në qendër. ____

c) Komandat CTRL + L dhe CTRL + R gjenden në grupin *Font*. ____

7. Përgjigju pyetjeve të mëposhtme.

(2 pikë)

a) Cilat janë disa nga komandat që ndodhen në grupin *Paragraph Indent*?

b) Përse përdoret komanda *Increase Indent*?

8. Plotëso saktë fjalitë me fjalët e mëposhtme:

(5 pikë)

Title Bar, Close, Quick Access Toolbar, fleta e punës, Ruler.

- a) Komanda _____ shërben për të mbyllur dokumentin.
- b) _____ shfaq emrin e dokumentit, të shoqëruar me emrin e programit ku po punohet.
- c) _____ përdoret për të ndryshuar gjatësinë dhe gjerësinë e faqes.
- d) _____ është hapësira ku shkruajmë tekstin.
- e) _____ shiriti i komandave që shërbejnë për kryerjen e veprimeve të shpejta.

9. Qarko alternativën e saktë.

(5 pikë)

- Cili nga këto programe përdoret zakonisht për të shkruar një tekst në kompjuter?

a) *MSW Logo* b) *MS Word* c) *MS Excel* d) *TuxPaint*

- Mënyra më e shpejtë për të dhënë komandën *Save* nëpërmjet tastierës është:

a) CTRL + O b) CTRL + V c) CTRL + S d) CTRL + N

- Cilin shirit rrëshqitës lëvizim me maus për të parë anën e majtë ose të djathtë të tekstit?

a) Vertikal b) Horizontal c) Vizoren d) Asnjërin

- Cilën komandë gjejmë kur klikojmë te skeda *File*?

a) *New* b) *Close* c) *Save* d) Të tria

- Grupi shërben për të ndryshuar llojin e shkrimit të përdorur.

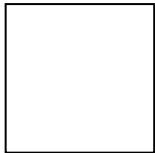
a) *Paragraph* b) *Font* c) *Styles* d) *Clipboard*

Nota	4	5	6	7	8	9	10
Pikët	0-5	6-11	12-17	18-23	24-29	30-34	35-37

Emër/Mbiemër: _____

Datë: _____

TEST - TREMUJORI I DYTË:

Nr.	Pyetje	Pikë
1	Ku gjenden komandat <i>spelling and grammar</i> në programin <i>MS Word</i> ? Qarko alternativën e saktë. a. në grup-komandat <i>Home</i> b. në grup-komandat <i>Edit</i> c. në grup-komandat <i>Insert</i>	2
2	Plotësoni vendet bosh duke përdorur fjalët: <i>rows & columns, print, insert</i> . a. Për të shtuar një rresht të ri përdorim grup komandat _____. b. Komanda _____ <i>table</i> , përdoret për të vizatuar një tabelë në <i>Word</i> . c. _____ shërben për të printuar një dokument të krijuar në <i>Word</i> .	3
3	Shkruani hapat që duhet të ndjekim për të hapur një dokument të ruajtur më parë në programin <i>MS Word</i> . _____ _____ _____ _____	5
4	Gjeni cila nga komandat e mëposhtme është shkruar saktë në programin <i>MSW Logo</i> . a. BK50 b. h o m e c. setpencolor [0 0 0]	2
5	Cilën komandë përdorim për të krijuar një trekëndësh në <i>MSW Logo</i> ? a. repeat 4[fd 100 rt 90] b. repeat 360 [fd 1 rt 1] c. repeat 180 [fd 1 rt 1]	2
6	Për të ndërtuar një katror si në figurë, si veprojmë: 200  200	5
7	Cili buton shërben për të zbatuar komandat që ne i japim breshkës? a. <i>execute</i> b. <i>edall</i> c. <i>reset</i> d. <i>trace</i>	2

8	Çfarë kuptojmë me program kompjuterik në <i>MSW Logo</i>?	5										
9	Përshkruani si është krijuar procedura nëse në editor shkruajmë: to shtepi rt 90 repeat 4[fd 50 rt 90] lt 60 fd 50 rt 120 fd 50 lt 150 end <u>Hapim editorin e <i>MSW Logo</i> duke klikuar <i>edall</i>...</u>	7										
10	Shkruaj emrin e komandës sipas veprimit që kryen. <table><tr><th>Veprimi</th><th>Komanda</th></tr><tr><td>Lëviz breshkën 100 hapa para</td><td></td></tr><tr><td>Hap editorin ku shkruajmë procedurat</td><td></td></tr><tr><td>Përcakton ngjyrën e lapsit</td><td></td></tr><tr><td>Krijon një hark</td><td></td></tr></table>	Veprimi	Komanda	Lëviz breshkën 100 hapa para		Hap editorin ku shkruajmë procedurat		Përcakton ngjyrën e lapsit		Krijon një hark		4
Veprimi	Komanda											
Lëviz breshkën 100 hapa para												
Hap editorin ku shkruajmë procedurat												
Përcakton ngjyrën e lapsit												
Krijon një hark												
Totali i pikëve		37										

Nota	4	5	6	7	8	9	10
Pikët	0-5	6-11	12-17	18-23	24-29	30-34	35-37

Emër/Mbiemër: _____

Datë: _____

TEST - TREMUJORI I TRETË:

Nr.	Pyetje	Pikë
1	Përgjigjuni pyetjeve të mëposhtme: a. Çfarë është një shfletues interneti dhe përse shërben ai? _____ _____ _____ b. Çfarë është <i>domain</i>? _____ _____ _____ c. Çfarë mundëson interneti? _____ _____ _____	5
2	Shkruani tri programe që shërbejnë për të transferuar të dhëna me anë të internetit. _____ _____ _____	3
3	Cila nga alternativat e mëposhtme nuk është e vërtetë për shfletuesit <i>Web</i>? a. Adresa e tij përbëhet nga një emër unik që quhet <i>domain</i>. b. Mund të gjenden më shumë se dy faqe <i>web</i> me të njëjtin <i>domain</i>. c. Faqet <i>web</i> ruhen në kompjuterë të veçantë të quajtur <i>server</i>-a.	2
4	Shkruaj çfarë tregon secila nga prapashtesat e mëposhtme. .edu _____ _____ .info _____ _____ .com _____ _____	6
5	Përshkruani hapat që duhet të ndjekim nëse duam të gjejmë informacion rreth kompjuterëve dhe zhvillimit të tyre. _____ _____ _____ _____	4

6	Vendosni pranë fjalive të mëposhtme V nëse është e vërtetë dhe G nëse është e gabuar. a. <i>Google</i> dhe <i>Google chrome</i> janë e njëjta gjë. _____ b. Një faqe <i>web</i> mund të përmbajë imazhe, video, tekst etj. _____ c. Kompjuterët komunikojnë mes tyre duke përdorur disa numra të veçantë që quhen IP.	3
7	Shkruani hapat që duhet të ndjekim për të lundruar të sigurt në internet. _____ _____ _____ _____ _____	5
8	Përse shërbejnë rregullat <i>netiquet</i>? Shkruani tre prej tyre. _____ _____ _____ _____	4
9	Nëse kur jemi duke luajtur një lojë në internet dhe në ekran na dalin reklama, çfarë veprimit duhet të kryejmë? a. Të shpërfillim reklama të tilla pasi ato përmbajnë viruse kompjuterik. b. Klikojmë mbi reklamën pasi mund të gjejmë lojëra të tjera interesante. c. I tregojmë prindërve për këtë gjë.	2
10	Shkruani tri rregulla se si duhet të mbrojmë kompjuterin tonë nga viruset kompjuterike. _____ _____ _____ _____	3
Totali i pikëve		37

Nota	4	5	6	7	8	9	10
Pikët	0-5	6-11	12-17	18-23	24-29	30-34	35-37