

**ALTINA MYDERIZI**

**ADA GOGU**

# **LIBËR PËR MËSUESIN INFORMATIKA 10**

**BOTIME**



# Përmbajtja

Hyrje	1
1. Programi dhe kompetencat kyçe	3
1.1 Rezultatet kryesore të nxënit sipas kompetencave kyçe që realizohen nëpërmjet lëndës së TIK-ut për shkallën e tretë (klasa VI-VII).	6
1.2 Kompetencat e fushës	7
1.3 Lidhja ndërmjet kompetencave kyçe të fushës dhe tematikave	10
1.4 Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera	11
2. Planifikimi i kurrikulës	12
2.1 Planifikimi vjetor	13
2.2 Planifikimi 3 mujor	15
2.3 Planifikimi ditor sipas tematikave të programit	23
3 Vlerësimi	23

## Hyrje

I dashur koleg!

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 të përdorin mjetet digjitale në një moshë shumë të re, ndaj shkolla duhet t'u përgjigjet nevojave të nxënësit.

Arsimi teknologjik është një komponent 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 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. Ajo integron shprehitë për zgjidhjen e problemeve dhe ato praktike në prodhimin e produkteve dhe të sistemeve të dobishme. Për këtë arsye ajo është e pranishme në shumë fusha të të nxënësit, por veçanërisht në fushën e shkencave natyrore.

### ***Pse shërben ky libër?***

Ky libër do t'ju shërbejë mësuesve të TIK-ut për zhvillimin interaktiv të orës së mësimi, dhe do të synojë zhvillimin e kompetencave të nxënësve.

### **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 të 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 ndihmojë mësuesit që japin mësim në klasën e

10-të për të përmbushur synimet e kurrikulës së TIK-ut, për ndërtimin e kompetencave lëndore dhe ato kyçe tek nxënësit e klasës së 10-të, për të planifikuar dhe realizuar detyrat e tyre si mësime të kësaj lënde, duke u mbështetur te dokumentet zyrtare dhe fazave nëpër të cilat kalon mësime.

Çfarë përmban ky libër?

Ky libër është konceptuar në përputhje me programin e klasës së 10-të (shkalla pesë) e lëndës së TIK-ut, miratuar nga MAS-i, shkurt 2016.

Meqenëse jemi në hapat e para të kësaj reforme me qasjen e re bazuar në kompetenca, ky libër merr përsipër të:

- sqarojë çështjet e planifikimit, metodologjisë dhe vlerësimit, që duhet të zbatohet çdo mësues në lëndën e tij.
- Udhëzojë të gjitha formatet e reja: **plani vjetor, tremujor, ditor, situatat e të nxënësve, formatet e vlerësimit etj.**, me të cilat duhet të punojë mësuesi gjatë një viti shkollor.

Ky libër ofron modele të cilat sugjerojnë forma se si mësuesi të zhvillojë orën mësimore. Mësuesi është i lirë ti ndryshojë sipas nevojave të nxënësve në klasën e saj. Çdo model që ka të bëjë me planifikimin, situatat e të nxënësve, metodologjinë apo vlerësimin, krijohet mbi një bazë të caktuar të nivelit të klasës ku mësuesi jep mësim.

## 1. Programi dhe kompetencat kyçe

Kompetencat shprehen nëpërmjet përdorimit të njohurive, shkathtësive, vlerave dhe qëndrimeve në trajtimin e plotë dhe të kuptueshëm të situatave të kontekstit. Në përputhje me qëllimet e arsimit parauniversitar, kompetenca kyçe të arsimit bazë janë:

1. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit.
2. Kompetenca e të menduarit.
3. Kompetenca e të mësuarit për të nxënë.
4. Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin.
5. Kompetenca personale.
6. Kompetenca qytetare.
7. Kompetenca digjitale.

Hartimi i programit lëndor rrjedh nga: Korniza kurrikulare e arsimit parauniversitar, kurrikula bërthamë dhe plani mësimor i arsimit bazë:

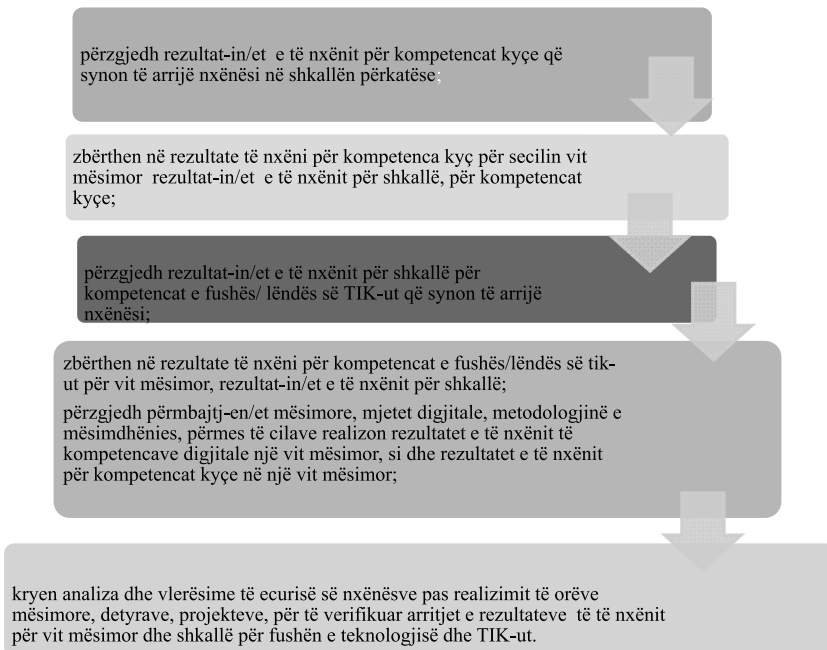
Programi i TIK-ut ka në thelb të tij krijimin e kushteve për ndërtimin e **kompetencave të fushës/lëndës** si dhe të kompetencave kyçe që lidhen me to. Realizimi i temave ndërkurrikulare nëpërmjet fushës së teknologjisë dhe TIK-ut është një komponent i rëndësishëm i programit për kontributin e tij në shoqëri dhe në jetën e përditshme.

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 të realizuar në praktikë këtë lidhje, mësuesi duhet të përzgjedhë situatat, veprimtaritë, metodat (të cilat jepen në mënyrë të detajuar në libër). **Kompetenca përcaktohet si integrim i njohurive, shkathtësive dhe qëndrimeve që një nxënës duhet t'i fitojë gjatë procesit të nxënies.**

Kompetenca demonstron nga nxënësi (njohuri: ajo që duhet të dijë nxënësi), bazohet në performancën e tij (aftësi: ajo që duhet të dijë të bëjë nxënësi), si dhe bazohet në perspektivën e sjelljes (qëndrim: që duhet të dijë të jetë). Organizimi i mësimit të TIK-ut me bazë kompetencat përqendrohet në atë që nxënësi duhet të dijë, të bëjë saktë dhe të shpjegojë pse e bën. Kur nxënësi realizon kompetencat digjitale, ai njëkohësisht është duke zhvilluar edhe kompetencat kyçe.

P.sh. kompetenca digjitale “Zgjidhja problemore” përfshin shumë nga strategjitë e zgjidhjes së situatave të ndryshme problemore në shoqëri dhe në jetën e përditshme duke përdorur teknologjinë.

Për të realizuar lidhjen e kompetencave kyçe me kompetencat e fushës së TIK-ut mësuesi ndjek këto hapa:



Programi përmban 5 tematika, të cilat krijojnë kushte që nxënësi të ndërtojë dhe zbatojë njohuritë, shkathtësitë, qëndrimet dhe vlerat, në funksion të kompetencave të lëndës dhe kompetencave kyçe. Bazuar në 5 tematika e programit është hartuar libri i nxënësit si dhe ky libër mësuesi që jep të organizuar hap pas hapi trajtimin e situatës mësimore sipas tematikave.

Në këtë libër mësuesi do të gjeni:

- Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe dhe kompetencës digjitale
- Plani mësimor vjetor të organizuar sipas tematikave
- Planin mësimor tre-mujor
- Tabelën e organizimit të orës mësimore për çdo temë mësimi

Libri është i shoqëruar me CD-në në të cilën do të gjeni Fletë pune dhe ushtrime që mund ti realizoni në klasë me nxënësit, si dhe informacion për të trajtuar orën mësimore.

### 1.1 Rezultatet kryesore të nxënit sipas kompetencave kyçe që realizohen nëpërmjet lëndës së TIK-ut për shkallën e tretë (klasa VI-VII).

<b>Kompetenca digjitale:</b>	<i>Nxënësi përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Eksploron burime mësimore TIK</li> <li>•Merr pjesë në sfidat online</li> <li>•Heton analizon dhe zgjidh probleme me burime mësimore TIK</li> <li>•Krijon animacione origjinale ose dokumentarë, duke u bazuar tek ngjarjet e komunitetit, lokalitetit dhe mjedisit shkollor.</li> <li>•Përdor me saktësi komandat e avancuara të programeve standarde për përpunimin e teksteve, tabelave, videove e fotografive për prezantime.</li> <li>•Përdor aftësitë e të menduarit kritik për të planifikuar, hulumtuar e menaxhuar projekte, për të zhvilluar strategji, për të zgjidhur problemet dhe , arrin vendimmarrje, në bazë të informacionit të fituar duke përdorur mjetet dhe burimet e duhura digjitale.</li> </ul>	
<b>Kompetenca e të menduarit:</b>	<i>Nxënësi mendon në mënyrë krijuese</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Paraqet në formë të ndryshme (me gojë, të shkruar, grafike, me simbole) argumente për të përforcuar mendimin apo qëndrimin e vet për një problem nga fusha të caktuara.</li> <li>•Përzgjedh dhe klasifikon informacionin nga burime të ndryshme në bazë të një kriteri të caktuar për një temë konkrete dhe e përdor për marrjen e një vendimi apo për zgjidhjen e një problemi/detyre.</li> <li>•Krijon, promovon dhe paraqet një transmetim për një audience të gjerë</li> <li>•Paraqet të paktën një mendim për një detyrë të caktuar rreth diskutimit në grup.</li> </ul>	
<b>Kompetenca e të nxënit:</b>	<i>Nxënësi mëson për të nxënë</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Regjistron në formë të shkruar, grafike, etj., informacionin/ faktet për një temë; veçon me anë të teknikave të ndryshme pjesët sipas rëndësisë dhe nevojës për temën/detyrën e dhënë.</li> <li>•Shfrytëzon në mënyrë efektive fjalorët, enciklopeditë dhe teknologjinë informative apo burime të tjera për zhvillimin e një ideje /projekti me bazë klase/shkollë ose jashtë saj.</li> <li>•Regjistron, skedon dhe përdor teknika të tjera për të menaxhuar informacionin/ faktet ose formulat për një temë duke i radhitur ato sipas llojit, burimit dhe rëndësisë.</li> </ul>	
<b>Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin :</b>	<i>Nxënësi kontribuon në mënyrë produktive</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Përdor programet kompjuterike për përpunimin e të dhënave dhe paraqitjen e vizatimeve/diagrameve të nevojshme për përgatitjen e materialeve individuale apo/ dhe publikimeve të ndryshme të shkollës.</li> <li>•Përdor materiale, burime të ndryshme informimi dhe teknologjinë në shkollë dhe në jetën e përditshme si ndihmë për përparimin në mësim dhe për orientim në karrierë.</li> <li>•Propozon kriteret për vlerësim të paanshëm të një aktiviteti sportiv, shkencor, teknologjik, artistik, etj., (si anëtar jurie të ngritur në nivel klase, shkollë apo shoqërie civile).</li> </ul>	
<b>Kompetenca personale :</b>	<i>Nxënësi bën jetë të shëndetshme</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Bashkëpunon me të tjerët pavarësisht prejardhjes, aftësive dhe nevojave të veçanta për arritjen e një qëllimi të përbashkët në aktivitetet në klasë , shkollë apo jashtë saj.</li> <li>•Krijon identitete online</li> <li>•Promovojnë respekt për veten dhe të tjerët në komunikime</li> </ul>	
<b>Kompetenca qytetare :</b>	<i>Nxënësi përkushtohet ndaj të mirës së përbashkët</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Punojnë me një komunitet online për të arritur një qëllim të përbashkët kërkimor duke marrë parasysh përgjegjësinë për të mësuarit e të gjithë anëtarëve të komunitetit</li> <li>•Arsyeton nevojën e zbatimit të rregullave në lojë, në klasë, shkollë, në rrugë apo në familje dhe paraqet pasojat e moszbatimit të rdonjë rregulli në shembullin e caktuar.</li> <li>•Respektojnë të tjerët dhe janë korrekt në komunikim me të tjerët</li> </ul>	
<b>Kompetenca e komunikimit dhe të shprehurit:</b>	<i>Nxënësi komunikon në mënyrë efektive</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Krijojnë, redatojnë dhe ndajnë informacion dhe ide</li> <li>•Bazohen në konventat e njohura për të shprehur ide dhe informacion</li> </ul>	

Për të ndihmuar në organizimin e mësimit me bazë kompetencat në paragrafin në vijim jepen kompetencat e lëndës së TIK-ut dhe shpjegimi i tyre.

Këto kompetenca duhet të jenë në fokus të organizimit të tematikës mësimore.

## 1.2 Kompetencat e fushës

- *Zbatimi i protokolleve dhe praktikave sociale dhe etike kur përdorin TIK-un.*
- *Hetimi me TIK.*
- *Krijimi me TIK.*
- *Komunikimi me TIK.*
- *Menaxhimi dhe veprimi me TIK.*



**Tabela 1: Kompetencat e fushës, përshkrimi dhe realizimi i tyre nëpërmjet tematikave të fushë Rezultatet e të nxënësve për secilën kompetencë në lëndën e TIK-ut**

	Kriteret e performancës	Klasa X	Klasa XI	Shembuj
<b>Hetimi me TIK</b>	<p><i>Hetojnë dhe bëhen konsumatorë kritikë të informacionit.</i></p>	<p><b>Nxënësit :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-zhvillojnë një pamje web për website-n e tyre në vijim të strategjive të hulumtuara;</li> <li>-planifikojnë dhe paraqesin kërkime me bibliografi të shënuar;</li> <li>-analizojnë burime informacioni elektronike, kritikojnë besueshmërinë dhe vlefshmërinë e tyre.</li> </ul>	<p><b>Nxënësit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-hartojnë një website motor dhe përmirësojnë renditjet e motorëve të kërkimit;</li> <li>-marrin në konsideratë burimet parësore dhe dytësore të kërkimit kur citojnë bibliografitë;</li> <li>-vetëvlerësojnë burimet e veta të informacionit të tilla si website dhe blogje, duke kritikuar besueshmërinë dhe vlefshmërinë e tyre;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Përdorin qëndrimet logjike të tilla si e vërtetë / e rreme; kërkojnë brenda fushave për llojin e të dhënave.</li> <li>-Përdorin pajisje data <i>logger</i>, mikroskop dixhital; përdorin modele digjitale për të provuar dhe për të përshatur hipotezat për zgjidhjen e problemeve.</li> </ul>



	<p><i>Hetojnë duke përdorur strategjitë dhe mjetet e duhura.</i></p>	<p>-bashkëpunojnë për të zgjidhur problemin dhe konkurojnë me të tjerët në lojrat interaktive edukative;</p> <p>-punojnë me një komunitet online për të arritur një qëllim të përbashkët kërkimor duke marrë parasysh përgjegjësinë për të integruar të gjithë anëtarët e komunitetit;</p> <p>-demonstrojnë njohuri për sistemet komplekse pas zgjidhjes së problemit në to si dhe në mjediset stimuluese ;</p>	<p>-reflektojnë mbi rezultatet e një loje interaktive edukative ; identifikojnë strategjitë për sukseset e ardhshme;</p> <p>-krijojnë dhe punojnë me një komunitet online për hulumtim reciprok;</p> <p>-aplikojnë njohuritë e fituara përmes zgjidhjes së problemit në një mjedis simulimi të një konteksti të jetës reale ;</p>	<p>- Krahasojnë të dhënat objektive nga burime të shumta digjitale për të vlerësuar mundshëm besueshmërinë e informacionit të dhënë.</p> <p>-Përdorin wikis ose dokumente të tjera të përbashkëta, kërkujnë baza të dhënash.</p>
--	--	---	---	--

<p><b>Krijimi me TIK</b></p>	<p><i>Krijojnë, redaktojnë dhe ndajnë informacion dhe ide.</i></p>	<p>-krijojnë, promovojnë dhe paraqesin një transmetim për një audi-ence të gjerë;</p> <p>-bashkëpunojnë për të planifikuar dhe prezantuar një produkt digjital të rafinuar teknikisht që integron aplikime të përshtatshme të TIK-ut;</p> <p>-marrin përgjegjësinë për redaktimin e një elementi të një produkti digjital të prodhuar në bashkëpunim;</p>	<p>-krijojnë produkte me- dia komplekse, bindëse dhe shumë të individual- izuara;</p> <p>-zgjedhin, integrojnë dhe vlerësojnë elemente dhe mjete të projektimit për potencialin e tyre për të arritur efektet e dëshiruara;</p> <p>-demonstrojnë përvoja të specializuara digjitale redaktimi;</p>	<p>- Përdorin software për të krijuar hiperlinke, tabela dhe skema. Përdorin software për hartimin dhe planifikimin e projekteve.</p>
------------------------------	--	---	--	---

	<p><i>Bazohen në konventat e njohura për të shprehur ide dhe informacion.</i></p>	<p>-menaxhojnë dhe organizojnë të dhëna duke përdorur mjete të tilla si mail merge;</p> <p>-mbajnë një koleksion të gjërë të produkteve digjitale që përputhen me konventat e prezantimit të TIK-ut;</p> <p>-përshkruajnë idetë e tyre krijuese dhe hartojnë raportin e tyre në lidhje me pronësinë intelektuale;</p>	<p>-përzgjedhin dhe përdorin sisteme me-naxhimi të dhënash të përshtatshme për kërkesa specifike;</p> <p>-diskutojnë të ardhmen e projektimit të produkteve digjitale;</p> <p>-shpjegojnë se si të sigurojnë të drejtat ligjore të pronësisë dhe se si të mbrojnë të drejtat e pronësisë intelektuale;</p>	<p>Modelojnë zgjidhje në spread sheets, krijojnë filma, animacione, webside-e dhe muzikë, programojnë lojra, përdorin bazë të dhënash, krijojnë faqe web-i për përdoruesit me aftësi të kufizuara në shikim, përdorin funksione të avancuara për të menaxhuar dhe redaktuar produkte digjitale për efektet e dëshiruara.</p>
--	---	---	--	--

<p><b>Komunikimi me TIK</b></p>	<p><i>Shprehin identitetin, komunikojnë në mënyrë të përshatshme dhe ruajnë sigurinë dhe privatësinë.</i></p>	<p>-promovojnë respekt për veten dhe të tjerët në komunikime;</p> <p>-diskutojnë sfidat në lidhje me shfaqjen, parandalimin dhe kontrollin e krimit kibernetik;</p> <p>-kuptojnë shqetësimet e paraqitura nga rrjete të veçanta online;</p>	<p>-identifikojnë mënyrat e TIK-ut që mund të përdoren për të promovuar të drejtat e njeriut;</p> <p>-demonstrojnë mirëkuptim të legjislacionit të krimit kibernetik;</p> <p>-krahasojnë dhe vlerësojnë se si rrjete të ndryshme online mbrojnë identitetin .</p>	<p>- Përdorin aplikacione online dhe mjetet e menaxhimit për projekte bashkëpunuese të tilla si portalet online, wikis; përdorin mjetet e përbashkëta të rrjeteve sociale për qëllimet strategjike.</p> <p>- Kuptojnë avantazhet dhe disavantazhet e përdorimit të website-ve dhe mjediseve online për menaxhim dhe bashkëpunim.</p>
---------------------------------	---	---	---	--

	<p><i>Kontribuojnë dhe mësojnë nga të tjerët.</i></p>	<p>-planifikojnë një projekt këmbimi online, e zbatojnë atë dhe tërheqin pjesëmarrësit në të;</p> <p>-zgjedhin dhe rekomandojnë zgjidhje software bashkëpunuese të përshtatshme për qëllime të veçanta;</p> <p>-bëjnë rekomandime për përdorimin etik të pajisjeve të reja;</p>	<p>-lehtësojnë punën në grupe me software dhe bashkëpunojnë për të gjetur mjete për menaxhim projekti;</p> <p>-krahasojnë dhe vlerësojnë teknologjitë e reja për ndikimin ndaj çështjeve që ata paraqesin;</p>	
--	---	---	--	--

<p><b>Menaxhimi dhe Oeprimi me TIK</b></p>	<p><i>Përdor procedurat e njohura për të mbajtur një mjedis TIK të sigurtë, të mbrojtur dhe efikas.</i></p>	<p>-përshkruajnë rreziqet specifike të sistemit të tilla si: mosfunksionimi i celularit dhe se si ti heqin ato ;</p> <p>-krahasojnë sistemet e përbashkëta të lidhjes të tilla si dial-up, ADSL, Wireless Broadband;</p> <p>-analizojnë dhe krahasojnë përgjegjësinë e TIK duke përdorur politikat e organizatave të ndryshme;</p>	<p>-demonstrojnë njohuri dhe kuptojnë të rejtat e fundit të sigurisë TIK;</p> <p>-diagnostikojnë defektet kompjuterike, i riparojnë ato dhe përmirësojnë sistemet;</p> <p>-sigurojnë të informohen më këshilla për shëndetin dhe për sigurinë TIK-ut në mjedise specifike;</p>	<p>- Zgjedhin opsionin e duhur për krijimin e një faqe interneti të tillë si një mjet online ose editor HTML; ndryshon Toolbars; klasifikojnë dhe paraqesin funksionet; përdorin printimin duplex; përdorin filtra për të devijuar postën e padëshiruar; optimizojnë funksionet dhe tiparet e mjeteve online për një qëllim të caktuar.</p>
--	---	--	--	---

	<p><i>Kuptojnë se si sistemet dhe komponentet TIK janë përdorur për të ruajtur dhe rifituar informacionin.</i></p>	<p>-bëjnë dallimin ndërmjet funksioneve të sistemeve operative software dhe aplikacioneve software;</p> <p>-përkrahujnë t-iparet kryesore të rrjeteve të një sistemi operativ të tilla si kontrollin e aksesit, shërbimet e dosjeve dhe shkëmbimi;</p>	<p>-demonstrojnë menaxhim efikas dhe efektiv të skedarëve;</p> <p>-kuptojnë se si një kompjuter kryen logjikën digjitale (duke përdorur sistemin e numrave binarë);</p> <p>-marrin pjesë në hartimin dhe ndërtimin e rrjetit.</p>	<p>-Hartojnë dhe përdorin konvencione file/folder të qëndrueshme me emërtime; mirëmbajnë versionin e kontrollit të dokumenteve; kufizojnë aksesin e të dhënave nga lokacioni ose fjalëkalimi.</p> <p>-Zbatojnë njohuritë e tij për të vendosur nëse do të përdorë cloud, server lokal ose storage; nëse do të përdorë webcam apo kamera digjitale.</p>
--	--	--	---	--

<p><i>Njohin pronësinë intelektuale dhe aplikojnë praktika të sigurisë së informacionit digjital.</i></p>	<p>-identifikojnë dhe përkrahujnë dilemat etike;</p> <p>-përdorin një sërë strategjish për sigurimin dhe mbrojtjen e informacionit;</p>	<p>-në mënyrë të ndëgjeshme aplikojnë praktika që mbrojnë pronësinë intelektuale;</p> <p>-vlerësojnë rreziqet që lidhen me mjediset online dhe krijojnë strategji të përshtatshme të sigurisë dhe kodeve të sjelljes;</p>	<p>-Kuptojnë se piratimi u mohon muzikantëve pagesën për punën e tyre.</p> <p>-Kuptojnë licensimin e krijimeve të përbashkëta.</p> <p>-Përdorin parametrat kom-plekse të sigurisë për faqet online;</p>
---	---	---	---

<p>-Ndryshojnë fjalëkalimin e strukturave.</p> <p>- Ndajnë informacionin me dosjet apo faqet dhe kuptojnë se si të modifikojë parametrat e parazgjedhura brenda faqeve e rrjeteve sociale.</p>	<p>- Analizojnë pasojat e mundshme të postimit të informacionit personal në faqet e rrjeteve sociale.</p> <p>- Marrin përgjegjësinë për efektin e komunikimit të tyre me njerëzit e tjerë.</p> <p>- Përdorin përshëndetjet e duhura.</p> <p>- Rregullojnë gjatësinë dhe formalitetin e mesazhit që të përshfasin formën e komunikimit.</p> <p>- Njohin rritjen e potencialit të përfshirjes për njerëzit me aftësi të kufizuara nëpërmjet TIK-ut, ndarja dixhitale, llojet e reja të punës, globalizimi.</p>
<p>-ndryshojnë fjalëkalimin e strukturave.</p>	<p>-diskriminojnë mes protokolleve të përshatshme për mjete të ndryshme të komunikimit kur bashkëpunon me komunitetet lokale dhe globale;</p> <p>-diskutojnë për rolin e TIK-ut në të ardhmen dhe se si ata mund të ndikojnë në përdorimin e tij.</p>
<p>-në mënyrë të pavarur aplikojnë strategjitë e duhura për të mbrojtur të drejtat, identitetin, jetën private dhe sigurinë emocionale të tjerëve gjatë përdorimit të TIK-ut;</p> <p>-vlerësojnë ndikimin e TIK-ut në vendin e punës dhe në shoqëri.</p>	<p>-ndryshojnë fjalëkalimin e strukturave.</p>
<p><i>Aplikojnë protokollet personale të sigurisë dhe identifikojnë ndikimin e TIK-ut në shoqëri.</i></p>	<p>Zbatimi i protokolleve dhe praktikave sociale dhe etike kur përdorin TIK-un.</p>



### 1.3 Lidhja ndërmjet kompetencave kyçe të fushës dhe tematikave

#### 1.4 Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera

TIK-u luan një rol të rëndësishëm në të gjitha fushat e tjera. Ai u shërben të gjitha fushave, duke pasuruar situatat e mësimit në të cilat nxënësi zhvillon kompetencat e tij. Përdorimi i teknologjisë ndihmon në përvetësimin më mirë të lëndëve të tjera nga nxënësi duke i bërë ato më të kuptueshme dhe më tërheqëse. Përdorimi i TIK-ut duhet të shihet si një mjet që i ndihmon nxënësit të përqendrohen më gjatë në klasë, pasi informacioni mund të transmetohet në forma të ndryshme: audio-vizive (eksperimentet virtuale, filmat dokumentarë, prezantime PowerPoint, postera, leximi online, shkrimi në Word, ndarja e informacioneve me shkollat e tjera nëpërmjet e-mail-it).

#### *Gjuhët dhe Komunikimi*

Në shkolla duhet të ketë një mbështetje të fortë për lidhjen e të mësuarit në lëndën e TIK-ut me të mësuarit e gjuhës dhe komunikimit. Të mësuarit në lëndën e TIK-ut i jep një përparësi të madhe komunikimit të saktë dhe të qartë. Lënda e TIK-ut ka si rrjedhim përforcimin e të mësuarit të gjuhës dhe komunikimit. Nxënësit duhet të përshkruajnë objektet dhe ngjarjet; të interpretojnë përshkrimet; të lexojnë dhe të japin instruksione; të gjenerojnë dhe eksplorojnë ide me të tjerët; të shkruajnë përshkrime të shkurtra dhe specifikime, tekste reklamash, raporte vlerësimi dhe ndryshimi dhe të marrin pjesë në grupe diskutimi. Në gjuhët dhe komunikimi nxënësi bën korrigjimin në mënyrë automatike të gabimeve ortografike, vendosjen e duhur të sintaksës. Gjatë dërgimit të e-mail-eve shikohet nëse është zgjedhur adresa e saktë dhe nëse është përdorur gjuha e duhur ndaj dërguesit. Gjuhët e huaja mund të përdoren edhe si aftësi ndërkurrikulare. Nxënësve u kërkohet të gjenden informacione nga interneti dhe, më pas, ata mund të hartojnë rregullat e klasës, mund të shkruajnë një bibliografi të vogël për veten, mund të jenë në gjendje të krijojnë një faqe ku të vendosin punime në gjuhë të huaj, si dhe mund të organizojnë postera për tema të ndryshme që prekin jetën e përditshme. Nëpërmjet CD-ROM dhe DVD ata zhvillojnë më shumë fjalorin duke e pasuruar atë dita-ditës. Ana vizuale i ndihmon nxënësit të memorizojnë më shpejt dhe më lehtë shumë fjalë.

#### *Matematika*

Kurrikula e lëndës së TIK-ut jep kontekstin brenda të cilit mund të aplikohet dhe të zhvillohet të kuptuarit matematikor, rrjedhshmëria, arsyetimi logjik, mendimi analitik dhe aftësia problem-zgjidhëse.

Nxënësit përdorin TIK-un në lëndën e matematikës për të zhvilluar aftësitë në zgjidhjet problemore, komunikimin dhe arsyetimin. Ata identifikojnë kërkesat e informacionit dhe aksesojnë informacionin; organizojnë, manipulojnë dhe transformojnë të dhëna dhe zhvillojnë interpretimet personale. Ata aplikojnë aftësitë dhe konceptet matematikore dhe numerike dhe përdorin TIK-un për të prodhuar dhe vërtetuar hipoteza për saktësinë dhe paragjykimin. Ata mësojnë për të komunikuar teoritë matematikore, gjet-

jet dhe kuptimin.

Në matematikë, nxënësit mësojnë metodat statistikore të cilat mund të aplikohen te analizat sasiore të të dhënave në lëndën e TIK-ut. Nxënësit zhvillojnë përdorimin e sistemit metrik në të dyja lëndët; të matematikës dhe TIK-ut. Aftësia për të konvertuar midis njësive metrike te gjatësisë dhe masës dhe shënimit dhjetor në matematikë do t'i mundësojë ata që të paraqesin dhe krahasojnë të dhënat në mënyra të kuptueshme në lëndën e TIK-ut. Nxënësit përdorin kuptimin hapësinor të zhvilluar në matematikë për të aplikuar njohuritë e gjeometrisë, formave dhe këndeve në TIK. Kur konsiderohet një sistem në një gamë të gjerë shkallësh në lëndën e TIK-ut, nxënësit përdorin njohuritë e tyre të kohës dhe intervaleve në matematikë.

Lënda e TIK-ut jep mjetet për përpunimet automatike të matematikës të cilat përforcojnë konceptet në matematikë. Aftësia e nxënësve në matematikë për të zgjidhur problemet që përmbajnë ekuacione lineare mund të përdoret në TIK kur studiohen marrëdhëniet sasiore dhe algoritmat e vizatimit.

Në studimin e matematikës nxënësi përdor programin excel për të hedhur të dhëna matematikore. Ata mund ta realizojnë nëpërmjet vizatimit të grafikëve, të cilët mund të shërbejnë më pas edhe për të realizuar analizën e të dhënave. Krijojnë një database ku hedhim të dhënat për nxënësit: emër, mbiemër, ditëlindja, vendlindja etj. Kjo database mund të përdoret më pas për përlllogaritje formulash kur nxënësit të kenë përvetësuar excel-in.

### ***Shkencat e natyrës<sup>1</sup>***

Lënda e TIK-ut plotëson kurrikulën e shkencave të natyrës. Shkencat zhvillojnë ide që kanë të bëjnë me modele, të rregullit dhe organizimit, të stabilitetit dhe ndryshimit, të shkallës dhe matjes, të materies dhe energjisë dhe të sistemeve si aspekte kyçe të pikëpamjes shkencore për botën. Nxënësit mbështeten mbi këto ide kur krijojnë zgjidhje dhe vlerësojnë rolin e teknologjisë në shoqëri.

TIK-u mbështetet te konceptet e biologjisë, kimisë, fizikës për të zgjidhur problemet dhe skicon zgjidhje për të përmbushur nevojat dhe mundësitë njerëzore. Lidhjet me kurrikulën e shkencave të natyrës lejojnë zbatimet e koncepteve shkencore përmes kritikës dhe zbatimit të njohurive parësore për të projektuar zgjidhje të botës reale që janë të kuptueshme për nxënësit. P.sh., nxënësit zbatojnë njohuritë mbi forcat dhe karakteristikat e vetive të materialeve. Ata kryejnë studime të përshtatshme shkencore të materialeve, proceseve dhe prototipeve.

TIK-u jep shume teknika dhe teknologji për të automatizuar mbledhjen, magazinimin dhe analizën e të dhënave shkencore. Zhvillimi i teknologjive dixhitale si data loggers, spreadsheets, databases, teknologjite e simulimit dhe të imagjinatës kanë qenë boshti për përparimin në shkenca. Ata janë përdorur për të mbledhur dhe organizuar një gamë të gjerë të dhënash dhe për të tërhequr informacion duke filtruar, analizuar dhe vizual-

---

<sup>1</sup> Për më tepër informacion rreth lidhjes ndër-lëndore mund ti referoheni programit dhe planeve ditore në kapitullin në vijim.

izuar volume të mëdha të dhënash numerike, kategorie dhe strukturore. TIK-u u jep nxënësve aftësitë për të përfaqësuar të dhënat në mënyrat që mundësojnë analizat përlogaritëse. Shkencëtarët përdorin teknologjitë digjitale për të zhvilluar software për të simuluar, modeluar, dhe analizuar sisteme biologjike, kimike dhe fizike. Teknologjitë digjitale u japin nxënësve aftësitë për implementuar dhe fituar një botëkuptim më të thellë të koncepteve dhe modeleve në lëndët shkencore duke ndërvepruar me simulimet.

## 2. Planifikimi i kurrikulës

Lënda e TIK-ut zhvillohet për 36 javë mësimore me nga 2 orë secila, pra gjithsej 72 orë për klasë e 10-të. Në klasën e 11-të TIK-u do të zhvillohet për 36 javë mësimore me nga 1 orë secila, pra gjithsej 36 orë. Programi i lëndës së TIK-ut specifikon peshën (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 të mesëm të lartë. Kjo ka si qëllim që, përdoruesit e programit të orientohen për peshën që zë secila tematikë në orët totale vjetore.

**Tabela 3: Orë të sugjeruara për çdo tematikë**

	Bota e kompjuterit (hardware) (software)	Përpunimi digjital i të dhënave	Programimi në Web	JAVA	Programimi dhe Algoritmika	Gjithsej orë
<b>Shkalla e pestë</b>						108orë
<b>Klasa e dhjetë</b>	10 orë	17 orë	16 orë	7 orë	22 orë	72 orë
<b>Klasa e njëmbëdhjetë</b>	6 orë	6 orë	8 orë	4 orë	12 orë	36 orë

2.1 Planifikimi vjetor

**PLANI VJETOR KLASA VI  
LËNDA:TIK**

**Punë praktike kur**

realizohen të gjitha temat e mësuara në tre-mujorin 1 dhe 2

TEMATIKAT	SHPERNDARJA E PËRMBAJTJES SË LËNDËS	SHTATOR – DHJETOR ORËT = 24 orë Teori = 22 orë, Test = 1 orë, Përsëritje= 1 orë	JANAR – MARS ORËT = 24 orë Teori = 21 orë, Test = 1 orë, Përsëritje= 1 orë, Praktikë= 1	PRILL-QERSHOR ORËT = 24 orë Teori = 22 orë, Test = 1 orë, Përsëritje= 1 orë,
<b>BOTA E KOMP- JUTERIT 10 orë</b>	1.1 Teknologjia e informacionit në shërbim të njeriut 1.2 Rëndësia e ruajtjes së informacionit 1.3 Terminologjia dhe funksionimi i kompjuterit 1.4 Pajisjet hyrëse, dalje dhe ato të ruajtjes së informacionit 1.5 Ruajtja e të dhënave (Backup) 1.6 Rrjeti kompjuterik 1.7 Llojet e rrjeteve 1.8 Topologjia e rrjetave 1.9 Kanalet e transmetimit 1.10 Zgjidhja e problemeve në kompjuter			

<p><b>PËRPUNIMI DIXHITAL I TË DHËNAVE</b> 17 orë</p>	<p>2.1 Planifikimi nëpërmjet Mind mapping 2.2 Përdorimi i Mind mapping 2.3 Njohja me programin Flash 2.4 Konfigurimet në ndërfaqen e Flash-it 2.5 Pasurimi i animimit në Flash 2.6 Përdorimi i keyframe dhe shtresave 2.7 Vizatimet në Flash 2.8 Përpunimi i imazheve 2.9 Përdorimi i efekteve në ndryshimin e imazhit 2.10 Shtimi i efekteve vizuale 2.11 Ndarja dhe grupimi i objekteve 2.12 Konvertimi i Vector Art në Bitmap Art 2.13 Përsëritje 2.14 Test</p>	<p>2.15 Kombinimi i ngjyrës së një objekti ekzistues 2.16 Përfshirja e objekteve multimediale në prezantim 2.17 Publikimi i animacionit në Flash</p>	
--	--	--	--

<p><b>PROGRAMIMI NE WEB 16 orë</b></p>		<p>3.1 Njohja me Web-in  3.2 Publikimi i faqeve web  3.3 Publikimi i faqeve Web, protokolli FTP  3.4 Formatimi i faqes dhe listat në HTML  3.5 Tabelat në HTML  3.6 Ndërtimi i formularëve në HTML  3.7 Ndërtimi i formularëve  3.8 Frame dhe FrameSet në HTML  3.9 HTML dhe CSS  3.10 Ndërtimi i faqeve web nëpërmjet Dream Weaver  3.11 DreamWeaver dhe CSS (vazhdim)  3.12 Njohja me gjuhën JavaScript  3.13 JavaScript në HTML  3.14 Elementet e HTML dhe JavaScript  3.15 Gjuha e PHP dhe aplikacionet në Web  3.16 Ndërtimi i një faqeje web  3.17 Përsëritje  3.18 Test</p> <p>4.1 Algoritmet, përkufizimet dhe rregullat bazë  4.2 Ndërtimi i bllok-skemave dhe operatorët kryesorë të algoritmeve  4.3 Praktike</p>	
--	--	--	--

<p><b>PROGRAMIMI DHE ALGORIT- MIKA 22 orë</b></p>			<p>4.4 Ciklet dhe përdorimi i tyre. 4.5 Nga shkrimi tek ekzekutimi i një programi 4.6 Mënyrat e programimit 4.7 Gjuhët e programimit 4.8 Njohja e programeve 4.9 Përpilimi dhe ekzekutimi 4.10 Konstantet, ndryshoret dhe tipat standardë 4.11 Tipat standardë 4.12 Operacionet e përpunimit të të dhënave 4.13 Tabelat dhe funksionet 4.14 Konceptimi i projekteve 4.15 Struktura e të dhënave 4.16 Algoritmet e kërkimit 4.17 Algoritmet e rënditjes 4.18 Programimi në Scratch + vazhdim 4.19 Krijimi i një loje kompjuterike 4.20 Test</p>
<p><b>JAVA 7 orë</b></p>			<p>5.1 Konceptet bazë të Java-s 5.2 Llojet e programev në Java 5.3 Njohuri rreth programit të orientuar nga objekti 5.4 Ndërtimi i një programi në Java 5.5 Përdorimi i mjedisit BlueJ 5.6 Ndërtimi i aplikacioneve dhe applet-ve në Java 5.7 Përsëritje</p>
	<p><b>1 Test 1 Përsëritje</b></p>	<p><b>1 Test 1 Përsëritje 1 Praktik</b></p>	<p><b>1 Test 1 Përsëritje</b></p>

### 3 Planifikimi ditor sipas tematikave të programit

#### PLANIFIKIMI I ORËS MËSIMORE

Fusha: TE-KNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 1 Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore:</b> Teknologjia e informacionit në shërbim të njeriut</p> <p>Rezultatet e të nxënimit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Njeh nga afër mënyrat e ndërveprimit me pajisjet kompjuterike</li> </ul>	<p><b>Situata e të nxënimit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë disa nga fushat ku përdoret teknologjia Tik. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për avantazhet në këto fusha ose të tjera që shtohen nga vetë nxënësit. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë fushat e ndryshme të shkencës ku përdoret teknologjia Tik (mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht). Çfarë përfaqëson, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshmë në ditët e sotme. Si duhet të qëndrojmë shëndetshëm përpara kompjuterit kur punojmë Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klaster, letra ngjithëse.</p> <p><b>Faza 2: Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi</b> Shpjegohet nga mësuesi informacioni i temës së librit mësimor në mënyrë që nxënësit gjatë diskutimit dhe analizës së këtyre njohurive të plotësojnë hartën (bllok-skemën, klasterin) e informacionit për këtë orë mësimore. Diskutohet për qëndrimin dhe ambientin komod që duhet të krijojmë gjatë punës në kompjuter në shtëpi dhe ambientin e shkollës.</p> <p><b>Faza 3: Punë në grup /Praktikë e pavarur (5min)</b> Nxënësit evidentojnë qëndrimet ndaj këtyre çështjeve që u diskutuan gjatë kësaj teme mësimore dhe mbajnë shënimet përkatëse.</p>		



<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës:</b> Hetimi, Mendimi kritik, vendim-marrje: nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për zgjidhjen e problemeve të ndryshme duke përdorur teknologjinë Tik.</p> <p><b>Sipas temës mësimore:</b> Veprimi me Tik nga shkenca të tjera, qëndrimi i shëndetshëm: nxënësi shton njohuritë që do t'i duhet në jetën e përditshme në ecurinë e aftësimin dhe përsosjes së tij në shfrytëzimin të informacionit në fusha të ndryshme të lëndëve mësimore dhe ti përpunojë ato.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>ergonomi, fusha përdorimi të Tik.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e Teknologjisë Tik, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i kompjuterit në fusha të ndryshme(projektet në lëndët mësimore), foto, letër A4, papers stick.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit duhet të përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në shkollën 9-vjeçare si dhe ato njohuri që kanë përfituar në mënyrë individuale. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur për të përdorur si informacion që ta shfrytëzojnë për temën e mësimit që do të trajtohet.</p> <p>Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet nga mjetet e tyre të komunikimit që përdorin shkarkojnë ose komentojnë informacione lidhur me këtë temë mësimore</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit evidenton fushat ku përdoret me sukses teknologjia Tik dhe arsyen, pse. Argumenton mënyrat e shëndetshme të qëndrimit dhe punës në kompjuter. Vlerësimi do të bëhet për punën në grup dhe individuale.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> nxënësit ndahen në 3 grupe Grupi 1 :fusha edukimit Grupi 2 :fusha mjekësisë Grupi 3 :parimet ergonomike Të sjellin materiale plotësuese mbi zgjidhjen e problemeve nëpërmjet përdorimit të teknologjisë Tik</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 1 Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore: Rëndësia e ruajtjes së informacionit</b></p> <p>Rezultatet e të nxënimit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kupton skemën e kodifikimit të informacionit te kompjuterat</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënimit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar konceptin “informacion” që ato kanë dhe e përdorin në jetën e përditshme si dhe në konceptin digital (ruajtja në kompjuter).</p> <p>Mënyrën e ruajtjes së informacionit dhe avantazhet që ofron përdorimi i tij në jetën e përditëshme nga vetë nxënësit. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën si: kodifikimi binar, njësia matëse <b>Bit</b> dhe <b>Byte</b></p> <p><i>Veprimtaria që kryhet</i></p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Shkruhen në tabelë mënyrat e ruajtjes së koduar të informacionit në gjendjet <b>0</b> dhe <b>1</b> dhe krahasohen me fenomene fizike të përafërta( mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht).</p> <p>Çfarë përfaqëson, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshmë në ditët e sotme ruajtja e informacionit në këtë mënyrë.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitime).</p> <p><b>Faza 2:</b> Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi</p> <p>Në këtë fazë mësuesja shpjegon bashkësinë e programeve kompjuterike të nevojshme për ruajtjen e informacionit (të sistemit dhe aplikative). Bashkë me nxënësit diskuton për ndryshimin e detyrave që ka secila prej tyre dhe i shkruan në tabelë ose fletë ngjitime, letër formati A0 etj. Vazhdon duke përfshirë dhe nxënësit me klasifikimin e detyrave të software: kompilatori, interpretuesi, assembler duke i krahasuar me ngjashmëritë në lëndët e tjera (gjuhë e huaj, letërsi )</p> <p><b>Faza 3:</b> Përfshin të gjithë nxënësit në grup ose individual të provojnë njohuritë që u diskutuan gjatë orës mësimore nëpërmjet një minitesti të thjeshtë V ose G. Mund të bëhet dhe si konkurs ku grupet i drejtojnë pyetje njëri-tjetrit (f.10 ).</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b>  Hetimi, Mendimi kritik, vendimmarrje:  nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për përpunimin e informacionit, dallimin midis programeve (software), sigurinë e informacionit.  <b>Sipas temës mësimore:</b> Veprimi me Tik nga shkenca të tjera, mbi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ mënyrën e ruajtjes së informacionit dhe njësitë matëse të tij.</li> <li>✓ dallimin midis detyrave që kryejnë software-t e sistemit dhe aplikativë.</li> <li>✓ konceptin “siguria e informacionit”</li> </ul>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> kodifikim i informacionit, bit, byte, software operimi &amp; aplikimi, kompilator, assembler.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për kodifikimin e informacionit, njohuri që ka nxënësi nga ruajtja në kompjuter.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>  Fizikë, matematikë, teknologji</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës</b>  Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë që kanë marrë në klasë të 6 dhe të 7. Informacioni që ato kanë i shërben për t’i përdorur në faza të ndryshme të orës duke zgjedhur ato njohuri që i shërbejnë kontekstit të situatës mësimore. Ato mund të sjellin dhe materiale ndihmëse nga interneti dhe ti lexojnë dhe diskutojnë në klasë duke veçuar atë informacion që është i përshtatshëm me temën si kodifikimi, njësitë matëse dhe figura të harddiskut për mënyrën e ruajtjes së informacionit.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit do të:  krahasojnë sistemet software,  njohin njësitë matëse të informacionit, llogaritin kapacitetin e ruajtjes së informacionit në Usb e tyre,  analizojnë mënyrat e sigurisë së informacionit në internet.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  Nxënësit ndahen në tre grupe: Secili grup sipas tematikës sjell dhe diskuton informacion shtesë nga interneti.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kodifikimi binar</li> <li>2. Dallimi midis software të sistemit dhe aplikativë</li> <li>3. Siguria e informacioneve në internet</li> </ol>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 1 Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore: Terminologjia dhe funksionimi i kompjuterit</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësit sipas kompetencave: nxënësit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• njohin rolin dhe funksionimin e procesorit dhe memories</li> <li>• kuptojnë skemën e funksionimit të kompjuterit</li> <li>• interpretojnë terminologjinë bazë të tij</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja hap dritaren e dialogut të <b>My Computer (Computer)</b> ose <b>Control Panel</b> → <b>System</b>. Fton nxënësit për të diskutuar për opsionet e skedës <b>Properties, Device Manager</b>. Gjatë këtij diskutimi nxënësit shikojnë parametrat e kompjuterit dhe paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë parametrat e skedave të <b>Properties, Device Manager</b> ( mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht). Çfarë përfaqëson, ku përdoret, pse është e domosdoshme të njihen këto parametra. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse).</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi Hapet dritarja e dialogut <b>Properties</b> si dhe një nga kompjuterat për të vëzhguar procesorin dhe tipin e tij. Nxënësit lexojnë dhe komentojnë parametrat e kompjuterit si dhe shikojnë lidhjen midis procesorit dhe HD. Nga interneti kërkojnë tipe të tjera procesorësh dhe i komentojnë ato duke i krahasuar dhe me fotot nga libri.</p> <p><b>Faza 3:</b> Përfshin të gjithë nxënësit në grup ose individual të provojnë njohuritë që u diskutuan gjatë orës mësimore nëpërmjet krahasimit të procesorëve të librit dhe të gjetur në internet. Mund të bëhet dhe si konkurs ku grupet i drejtojnë pyetje njëri-tjetrit (f.11-12).</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Hetimi, Mendimi kritik, vendimarrje: nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për përpunimin e informacionit, dallimin midis programeve (software), sigurinë e informacionit.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Properties, Device Manager, bus, procesor,</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për procesorin, sistemin e komunikimit Bus, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i komandave të properties dhe device manager.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, matematikë, fizikë.</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës</b> Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë që kanë marrë në klasë të 6. Informacioni që ato kanë i shërben për t'i përdorur në faza të ndryshme të orës duke zgjedhur ato njohuri që i shërbejnë kontekstit të situatës mësimore. Ato mund të sjellin dhe materiale ndihmëse nga interneti dhe diskutojnë në klasë duke veçuar atë informacion që është i përshtatshëm me temën si procesori, sistemi Bus dhe memoria</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Nxënësit vlerësohen për njohuritë që fitoi gjatë kësaj ore mbi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Rolin dhe funksionimin e procesorit</li> <li>○ Skemën dhe funksionimit të kompjuterit</li> <li>○ analizojnë terminologjinë bazë të tij.</li> </ul>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Nxënësit ndahen në tre grupe: Secili grup sipas tematikës sjell dhe diskuton informacion shtesë nga interneti.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Funksionet e kompjuterit</li> <li>2. Rolin e procesorit dhe llojet e tyre</li> <li>3. Memorien dhe performancën e saj.</li> </ol>	

<b>Fusha:TE-KNOLOGJI/TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 1 Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore: Pajisjet hyrëse-dalëse dhe ato të ruajtjes së informacionit</b></p> <p>Rezultatet e të nxënët sipas kompetencave: nxënësit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikojnë pajisjet periferike</li> <li>• Kuptojnë skemën e komunikimit midis pajisjeve dhe kompjuterit.</li> <li>• Dallojnë llojet e memorieve dhe përdorin saktë ato.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënët:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë disa nga fushat ku përdoret teknologjia Tik. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për avantazhet në këto fusha ose të tjera që shtohen nga vetë nxënësit. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë pajisjet hyrëse-dalëse, llojet e memorieve (mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht). Çfarë përfaqsojnë, ku përdoret, pse është e domosdoshme të njihen funksionet e tyre. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pajisje hyrëse</li> <li>• Pajisje dalëse,</li> <li>• Memorie e jashtme</li> <li>• Memorie e brendëshme (blok-skemë, klastër, letra ngjitëse.</li> </ul> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi Në këtë fazë mësuesja shpjegon pajisjet periferike hyrëse dhe dalëse, llojet e memorieve. Bashkë me nxënësit diskuton për ndryshimin e detyrave që ka secila prej tyre dhe i shkruan në tabelë ose fletë ngjitëse. Në një kompjuter të sallës vëzhgohen me kujdes të gjitha portat ku montohen këto pajisje dhe analizohen llojet e tyre.</p> <p><b>Faza 3 :</b> Përfshin të gjithë nxënësit në grup ose individual të provojnë njohuritë që u diskutuan gjatë orës mësimore nëpërmjet skicimit të paraqitjes skematike të pajisjeve periferike dhe llojeve të memorieve që përdoren. Mund të bëhet dhe si konkurs ku grupet i drejtojnë pyetje njëri-tjetrit sipas detyrës së <b>f.15</b> .</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Hetimi, Mendimi kritik, vendimmarrje: nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për pajisjet periferike dhe llojet e memorieve.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>pajisje periferike, memorie Ram&amp;Rom, modem.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , materiale nga interneti për pajisjet periferike që përdoren nga kompjuteri, llojet e memorieve që ruajnë informacionin e përpunuar.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> <i>Arkitekturë kompjuteri, fizikë, matematikë.</i></p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës</b> Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë që kanë marrë në klasë të 6 dhe ato të fituara në mënyrë individuale. Informacioni që ato kanë i shërben për t'i përdorur në faza të ndryshme të orës duke zgjedhur ato njohuri që i shërbejnë kontekstit të situatës mësimore. Ato mund të sjellin dhe materiale ndihmëse nga interneti dhe diskutojnë në klasë duke veçuar atë informacion që është i përshtatshëm me temën si pajisjet hyrëse-dalëse dhe memoria afatshkurtër dhe afatgjatë. Nga përvoja e tyre mund të shpjegojnë rëndësinë e përdorimit të modemit si pajisje periferike.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Nxënësit vlerësohen për njohuritë që fitoi gjatë kësaj ore për rolin e :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Pajisjeve hyrëse</li> <li>✓ Pajisjeve dalëse</li> <li>✓ analizojnë memoriet e jashtme dhe të brendshme</li> </ul>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Nxënësit ndahen në tre grupe: Secili grup sipas tematikës sjell dhe diskuton informacion shtesë nga interneti për :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pajisjet hyrëse</li> <li>2. Pajisjet dalëse</li> <li>3. Memorien dhe llojet e saj.</li> </ol>	

Fusha:TEKNOLOG-JI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 1 Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore: Ruajtja e të dhënave (Backup)</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kupton rëndësinë e ruajtjes së punës në kompjuter</li> <li>• Njeh protokollat e ruajtjes së të dhënave</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për mënyrën e ruajtjes të singurtë të informacionit në kompjuter. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhet në tabelë termi Backup dhe diskutohet mbi mënyrën e ruajtjes së kopjes elektronike ( mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht). Çfarë përfaqson, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshmë për të ruajtur materiale të rëndësishme.</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi Mësuesi shpjegon dy mënyrat e ruajtjes së kopjes elektronike: në pajisjen fizike dhe në cloud (në një zonë interneti) Nxënësit përfshihen në diskutim se cila ka përparësi në ruajtjen e kopjes elektronike dhe pse. Diskutohet për krijimin e imazhit të sistemit nëse HD ndalon së punuari. Fillojnë dhe kryejnë hapat për krijimin e tij nëpërmjet komandave Control Panel/ System and Security /Backup your computer → Create a system image.</p> <p><b>Faza 3:</b> Nxënësit në mënyrë individuale ose grup (2nx) praktikojnë komandat Backup and Restore ose Backup your computer. Pyesin njëri-tjetrin për rëndësinë e krijimit të kopjes elektronike dhe shpjegojnë hapat që ndoqën për krijimin e tij.</p>	



<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Zgjidhje e problemit të krijimit të kopjes elektronike duke marrë vendimin e duhur nëpërmjet ruajtjes fizike apo zonë interneti. Këtë zgjedhje e bëjnë nëpërmjet të menduarit kritik të situatës së rëndësisë së ruajtjes së informacionit dhe pajisjeve që disponojnë.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> backup, cloud, restore, image zone.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për krijimin e kopjes elektronike , njohuri që ka nxënësi për krijimin e kopjes nëpërmjet kompjuterit apo celularit.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>, Lëndët Shkencore, Argëtim.</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Përshkrimi kontestual i situatës Për të realizuar këtë temë, nxënësit e klasës shfrytëzojnë njohuritë që mund të kenë për krijimin e kopjeve të përdorur në cel e tyre ose në kompjuter. Edhe nëse si kanë këto përvoja marrin informacione nga interneti dhe i diskutojnë në klasë alternativat e duhura sipas rëndësisë së informacionit që do të ruajnë. Mësuesi në klasë sjell materiale dhe përvojën që ka në lidhje me temën.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Nxënësi vlerësohet nëse arrin të realizojë krijimin e kopjes elektronike. Atëherë kjo orë mësimore do të konsiderohet që arriti të realizojë kompetencat e saj. Është e rëndësishme të konsiderohet në vlerësim dhe puna bashkëpunuese në grup.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Jepet detyrë që të krijohen kopje elektronike fizike dhe zonë interneti. Për këtë arsye klasa ndahet në dy grupe ku secili nxënës i grupit të krijojë një kopje elektronike dhe të shpjegojë etapat me të cilat e krijoi atë duke argumentuar çdo veprim që ka kryer</p>	

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 1 Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore: Rrjeti kompjuterik</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave: nxënësit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njohin përbërësit e rrjetit</li> <li>• Kupton skemën e komunikimit midis pajisjeve të lidhura në rrjet</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b></p> <p>Për realizimin e kësaj teme mësimore/sja shkruan në tabelë terma 'Server, kanale transmetimi, Hub, workstation, kartë ndëfaqëse rrjeti: NIC'. Fton nxënësit për të diskutuar lidhur me funksionet që kanë këto pajisje në lidhjen në rrjet të kompjuterave. Gjatë këtij diskutimi nxënësit parashetrojnë konceptet kryesore në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Konceptet që u shkruan në tabelë analizohen për rëndësinë që kanë në lidhjen në rrjet të kompjuterave me njëri-tjetrin që të komunikojnë. Flitet për funksionin që ato luajnë në rrjetin kompjuterik. Shpjegohet ndryshimi midis "Intranet" dhe "Internet"</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër).</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi</p> <p>Në laborator mësuesi shpjegon dhe demonstroi, kur kompjuterat janë të lidhur në rrjet, konceptin e lidhjes në rrjet. Nxënësit mbajnë shënim pajisjet që duhen për të kryer këtë lidhje.</p> <p><b>Faza 3 :</b> Punë në grup. Nxënësit diskutojnë për përparësitë dhe mangësitë e lidhjes në rrjet të kompjuterave</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënës të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> nxënësi zhvillon aftësi që do ti duhen për ti përdorur kur të kryejnë lidhje të kompjuterave me pajisjet e laboratorit. Fiton qëndrime që i duhen në jetën e përditshme kur i duhet të lidhë një printer ose skaner me disa kompjutera njëkohësisht. Marrin vendimin e duhur se cilën pajisje switch apo hub duhet të përdorin dhe çfarë kapaciteti duhet të kenë.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> server, intranet, extranet, hub, switch, NIC.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për lidhjen në rrjet, njohuri që ka nxënësi për lidhjen e internetit midis kompjuterave dhe protokollove që përdoren.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës.</b> Realizimi i kësaj teme mësimor bëhet i mundur nëpërmjet njohurive që kanë nxënësit nga Tik 6 si dhe njohuritë që kanë ato nga informacionet që ato mund të kenë nga praktika. Mësuesi sjell materiale shtesë si informacion dhe pajisje fizike që mund ti gjejnë në gjendje pune ose të dalë jashtë përdorimit për demonstrim në klasë</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Në këtë orë nxënësi duhet të njohë pajisjet që përdoren për lidhjen në internet. Të listojë sipas funksionit që ato kryejnë. Të dijë të bëjë një lidhje të thjeshtë midis dy kompjuterave dhe printerit apo skanerit,</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Të gjejnë në internet materiale shtesë për pajisjet që përdoren për lidhjen në internet. Të plotësojë njohuri shtesë mbi funksionin që kryejnë këto pajisje.</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 1 :Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore: Llojet e rrjeteve</b></p> <p><b>Rezultatet e të nxënës:</b> Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• njih llojet e rrjetave dhe klasifikimin e tyre</li> <li>• mëson përparësitë dhe mangësitë e llojeve të rrjetave</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënës:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë kriteret e krijimit të rrjetave. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me llojet e rrjetave që mund të njohin dhe japin mendimin e tyre.</p>	

	<p>Nëse kanë të lidhur internet në shtëpi diskutojnë dhe për marrëdhëniet klient-server se si funksionon kur lidhesh në rrjet.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Mësuesi shpjegon klasifikimin e rrjetave sipas zonës së mbulimit (PAN, LAN, MAN ), arkitekturës (klient-server, peer to peer)</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, letra ngjitëse).</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Duke ndjekur shpjegimin e mësuesit nxënësit i referohen materialit në libër në lidhje me paraqitjen skematike të secilës kriter (sipas mbulimit dhe arkitekturës). Diskuton së bashku me mësuesin/en në lidhje me këto kritere dhe analizon avantazhet dhe disavantazhet e tyre. Gjatë kësaj faze i referohet dhe materialeve që mund të marrin direkt nga interneti nëse kanë në lidhje me rrjetin personal PAN, lokal LAN, metropolitan MAN .</p> <p><b>Faza 3 :</b> Punë individuale ose dyshe</p> <p>Duke ndjekur shembujt në libër punojnë së bashku në lidhje me analizën e llojeve të rrjetave kompjuterike. I bëjnë pyetje njëri tjetrit në lidhje me shembuj aplikacionesh që njohin nga përdorimi i pajisjeve teknologjike.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Zbaton të kuptuarit e komponenteve të Tik të sistemit të rrjetit për të bërë ndryshime në funksionet, proceset, procedurat dhe pajisjet për të përshtatur qëllimin e zgjidhjes së problemit.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> rrjeti Pan, Lan, Wan, klient-server, peer to peer.</p>

<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e rrjetave kompjuterike, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i kompjuterit dhe pajisjeve të tjera teknologjike si tableti, celulari etj.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës:</b></p> <p>Realizimi i kësaj teme kërkon nga nxënësit të shfrytëzojnë njohuritë që ato kanë nga përvojat e tyre praktike ose informacion shtesë që ato kanë nga leximi individual. Këto njohuri do t'i shërbejnë për ti shfrytëzuar për të vëzhguar, analizuar dhe diskutuar në klasë në lidhje me llojet e rrjetave që kanë në laboratorin e informatikës ose që mund të kenë përdorur në lidhjen në internet në familjet e tyre. Mësuesi në klasë demonstroi ose nga interneti ose nga lidhja e rrjetit llojet e tyre.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b></p> <p>Ora e mësimit do të konsiderohet e realizuar në kompetenca dhe qëndrime nëse do të arrihet të njohë llojet e rrjetave dhe klasifikimin e tyre. Të evidentojë përparësitë dhe mangësitë e llojeve të kompjuterave.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p> <p>Të pasurojë njohuritë me informacione nga interneti në lidhje me llojet e rrjetave. Ndahen në dy grupe nxënësit për temat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rrjeta sipas madhësisë së mbulimit</li> <li>• Rrjeta sipas arkitekturës.</li> <li>• Analizojnë avantazhet dhe disavantazhet e përdorimit sipas llojit të rrjetave ( konkurs me pyetje nga secili grup)</li> </ul>	

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 1 :Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore:</b> Topologjia e rrjetave</p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave: Nxënësi: -Njeh topologjinë e rrjetave -Identifikon përparësitë dhe mangësitë e secilës topologji</p>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja shkruan në tabelë llojet e topologjive të rrjetave. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për avantazhet e përdorimit të këtyre rrjetave nga vetë nxënësit. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p>	

	<p>Mësuesi shpjegon llojet e topologjive që përdoren në lidhjet në rrjet të kompjuterave dhe përfshin në diskutim dhe nxënësit që e ndjekin nga materiali i librit ose interneti lidhur me funksionin që kryejnë secila nga lidhjet. Bën pyetje lidhur me :</p> <p>Çfarë përfaqësojnë, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshmë të njihen këto lloj lidhjesh në ditët e sotme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër).</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto Nga paraqitja skematike në libër (internet) nxënësit ndjekin dhe përfshihen në diskutim me llojin e mënyrës së topologjisë së lidhjes që ato mendojnë se duhet të zgjedhin dhe evidentojnë në cilin rast duhet zgjedhur secili tip. Plotësojnë skemën e njohurive duke bërë një vizatim të thjeshtë sipas figurave në libër f.22</p> <p><b>Faza 3 :</b> punojnë në grupe dyshe aktivitet që janë në librin mësimor ose i referohen nje materiali nga interneti lidhur me këtë temë. Mbajnë shënim avantazhet /disavantazhet</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës:</b> Mendim kritik, zgjidhje e problemeve dhe vendimmarrje: nxënësi zhvillon aftësi, qëndrime dhe njohuri që i nevojiten për zgjedhjen e duhur të tipit të rrjetit kompjuterik në varësi të llojit të informacionit që do të transmetohet. Aftësohet për të bërë zgjedhjen e dukur teknike dhe ekonomike sipas kërkesave të klientit</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> topologji bus, star, ring, mesh, hibride,</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti, lidhja e rrjetin që kanë në laboratorin e tyre.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës:</b></p> <p>Gjatë realizimit të temës duhet shfrytëzuar njohuritë që kanë nxënësit në lidhje me llojet e topologjive ose informacionet që kërkojnë gjatë orës mësimore. Ato duhet të veçojnë atë informacion që i duhet në lidhje me temën dhe ta shfrytëzojnë për të arritur kompetencat e orës mësimore.</p> <p>Mësuesi duhet të jetë mbështetës në këtë analizë që bëjnë nxënësit duke plotësuar dhe korrigjuar paqartësi dhe qartësuar njohuritë.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b></p> <p>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi liston dhe analizon secilin tip rrjeti duke evidentuar avantazhet/ disavantazhet teknike dhe ekonomike. Në këtë orë duhet të vlerësohet dhe puna dyshe e tyre.</p>
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Nxënësit ndahen në katër grupe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material për topologjinë Bus -Star</li> <li>• Material për topologjinë Mesh</li> <li>• Material për topologjinë Ring</li> <li>• Material për topologjinë Hibrid</li> </ul> <p><i>Përgatitin material shtesë duke argumentuar cilësitë përkatëse të tyre dhe arsyen përse duhet të zgjidhet çdonjëri prej tyre për lidhje në rrjet të kompjuterave</i></p>

<b>Fusha:TEKNOLOG- JI/TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 1 :Bota e kompjuterit</b></p> <p><b>Tema mësimore:</b> Kanalet e transmetimit</p> <p>Rezultatet e të nxënës sipas kompetencave: Identifikojnë karakteristikat e kanaleve të transmetimit Njohin llojet e ndryshme të kanaleve të transmetimit</p>		<p><b>Situata e të nxënës:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë llojet e kabllove . Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre rolin që luajnë ato në transmetimin e informacionit. E krahasojnë me kabllo të TV në shtëpinë e tyre. Gjatë këtij diskutimi nxënësit analizojnë llojshmërinë dhe bëjnë në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Llojet e kabllove që u shkruan në tabelë sqarohen nëpërmjet shpjegimit të mësueses për rolin që luajnë dhe në cilat lidhje mund të përdoren me sukses nga ana teknike dhe ekonomike</p>	

	<p>Çfarë përfaqësojnë, ku përdoret, pse duhet të kemi njohuri në ditët e sotme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike .</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto Shpjegohet informacioni për kanalet e transmetimit kabllor sipas librit mësimor dhe i kombinon me materiale interneti nëse ka. Mësuesi fton në diskutim nxënësit të thonë çfarë dinë në lidhje me llojet e kabllorve duke patur parasysh të dhënat e librit. Plotësohet në tabelë skema e njohurive në lidhje me temën dhe plotësohet me pajisjet digjitale ku mund të përdoren si lidhje.</p> <p><b>Faza 3:</b> Punë dyshe ose individuale. Këshillohet të punohet në grupe 2 ose 4 nxënës( dy banka) për analizuar grupet e kanaleve të trasmetimit: kabllor dhe jokabllor. Shkruhen ndryshimet midis tyre.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Zgjedh llojin e kanalit më të përshtatshëm për lidhjen në rrjet të kompjuterit duke përdorur kabllin e duhur për këtë lloj lidhje. Krijon bindjen e duhur për çdo lloj zgjedhje si nga ana funksionale ashtu dhe ekonomike. Aftësohet të bëjë klasifikimin e duhur për lidhjet kabllore dhe jokabllore për secilin kabëll në veçanti.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> kabllor koaksiale, çiftëzuar, STP, me fibër optike. Kanale wireless.</p>



<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e kablllove, njohuri që ka nxënësi nga montimi i tipeve të lidhjeve në rrjet të kompjuterave në laborator ose në shtëpi.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës:</b> Për trajtimin e kësaj teme mësuesi dhe nxënësi duhet të shfrytëzojnë informacionet e librit, internetit dhe përvojat e përdorimit të llojeve të kablllove në shtëpi (Tv apo pajisje të tjera) dhe në laborator. Gjithashtu ndihmesë do të ishte dhe përdorimi i materialeve të internetit duke veçuar atë pjesë informacioni që do të ishte e përshtatshme për temën mësimore. Nëse ka ndonjë prind që është specialist i fushës do të ishte mjaft me interes të koordinonin pjesë teorike me praktike.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do quhet e realizuar nëse nxënësi : liston llojet e kablllove që përdoren në shtëpi ose laborator Përshkruan funksionet e secilit prej tyre, evidenton cili nga llojet e kablllove ka probleme ose epërsi në përdorim. Vlerësohet puna në grup në lidhje me analizimin e kanaleve kablllore dhe wirelees.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Nxënësit ndahen në dy grupe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material për kanalet e trasmetimit kabllor (ndahen në nëngrupe sipas llojeve)</li> <li>• Material për kanalet e transmetimit jokabllor( ndahen në nëngrupe sipas llojeve)</li> </ul> <p><i>Përgatitin material shtesë duke argumentuar cilësitë përkatëse të kablllove dhe arsyeën përse duhet të zgjidhet çdonjëri prej tyre për lidhje në rrjet të kompjuterave</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 1 :Bota e kompjuterit</b> <b>Tema mësimore: Zgjidhja e problemeve në kompjuter</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikon disa nga problemet tipike që shfaqen gjatë punës së kompjuterit</li> <li>• Njih teknikat kryesore të zgjidhjes së këtyre problemeve</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë disa nga problematikat që mund të shfaqen gjatë punës me kompjuter. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre në lidhje me problemet që ato vetë kanë hasur. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin në mënyrë të përmblodhur .disa prej tyre që i konsiderojnë të rëndësishme për mbarëvajtjen e punës në kompjuter. Bëjnë një skemë të problemeve që duhet të zgjidhin. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p>	

	<p>Nga problemet që shkruan në tabelë nxënësit mësuesja i fton për të sugjeruar mënyrat si ato i kanë zgjidhur. Shpjegon rëndësinë e mirëmbajtjes dhe kujdesit për kompjuterin si: mbajtja në parametra optimalë, sigurojë ruajtjen e të dhënave nga ndonjë fshirje e padëshiruar, parandalimin gabimeve, çbllokimin e kompjuterit.</p> <p>Çfarë përfaqëson, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshme në ditët e sotme</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Në klasë krijohet situatë sikur kompjuteri është bllokuar. Pyeten nxënësit si veprojnë ato në raste të tilla: kërkojnë ndihmën me komandën Troubleshooting apo CTRL+ALT+DEL</p> <p>Kur shfaqen mesazhe gabimi si veprojnë përdorin Reboot apo kalojnë në Safe-Mode për ngarkuar file-et e sistemit në minimumin e duhur për të mos prishur sistemin.</p> <p>Si veprojnë për të kursyer kohë në hapjen e skedarëve që punojnë vazhdimisht sa më shpejt. Përdorin komandën Disk Defragmenter për t'i bashkuar ato.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Nxënësit i praktikojnë këto komanda dhe analizojnë veprimet dhe rezultatet e arritura. Mbajnë shënim për secilin veprim zgjidhjeve të problemit</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënët të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Krijon mendimin e tij individual për zgjidhjen e problemit që i shfaqet gjatë punës në kompjuter. Zgjedh alternativën e duhur për kalimin e situatës së krijuar. Përvetëson zbatimin e komandave që shërbejnë për ndihmë në zgjidhje të problemeve të ngjashme.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>troubleshooting, reboot, task manager, safemode, defragmenter.</p>

<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për zgjidhjen e probleme të ndryshme gjatë punës në kompjuter, përdorimin e komandës Help.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës:</b> Realizimi me sukses i kësaj teme kërkon njohuri të fituara nga materiali i librit por dhe informacion nga interneti ose përvoja individuale e nxënësve të apasionuar në këtë fushë. Sipas kësaj përvoje që ai demonstroi fton dhe shokët/shoqet që të provojnë zgjidhjen e problemeve që mund të shkaktohen gjatë punës në kompjuter. Ato provojnë vetë t’i zgjidhin më anë të komandave respektive sipas problematikës. Mësuesi është drejtues dhe konsulent gjatë veprimtarisë së orës mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Gjatë kësaj ore nxënësi vlerësohet nëse di të:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Përcaktojë drejt problemin</li> <li>• Përzgjedhë komandën e duhur për zgjidhjen e tij.</li> <li>• Analizojë funksionin që kryen secila komandë</li> <li>• Të jetë i pavarur nga specialisti për të risjellë në punë kompjuterin pas defektit të ndodhur,</li> </ul>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Nxënësit ndahen në tre grupe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Material për situatë kur kompjuteri bllokohet, analizojnë çfarë komande duhet të përdorin</li> <li>• Material për shfaqjen në monitor të mesazheve të gabimit dhe defragmentimin e skedarëve pas Reboot.</li> <li>• Material kur kompjuteri punon në SafeMode</li> </ul> <p><i>Përgatitin material shtesë duke argumentuar pse duhet të zgjidhen këto komanda për kalimin e situatës së krijuar.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Planifikimi nëpërmjet Mind mapping</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: Nxënësit njohin programin online Mind Mapping për krijimin:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• e hartave konceptuale</li> <li>• skemave online.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja shkruan në tabelë ose shfaq në monitorin e kompjuterit(projektor) programin MindView Online. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat që mund të kenë në përdorimin e këtij programi ose të përafërta me të Mindomo Online, MindMeister. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin ide, përvoja krijimi në lidhje me temën.</p>	

	<p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shfaqet në ekranin e kompjuterit ose projektorit. Diskutohet në cilat fushat të lëndës mësimore mund të përdoret ky program ( mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht). Çfarë përfaqëson, pse mund të përdorim në materialet tona mësimore në ditët e sotme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë).</p> <p><b>Faza 2:</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto Shpjegohet nga mësuesi materiali në libër dhe shikohet online një paraqitje e thjeshte skematike për ilustrim. Krijohet llogaria online që na lejon të punojmë një paraqitje të thjeshtë. Analizohen hapat për të krijuar një tillë si dhe ta formatosh sipas kërkesave estetike individuale.</p> <p><b>Faza 3: Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> nxënësit punojnë në grupe (2-3nx) për të provuar mënyrën e krijimit të një projekti nëpërmjet MindView. Analizojnë hapat e krijimit të llogarisë online dhe krijimit të një diagrame të thjeshtë.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi paraqitjen estetike të ndërtimit të diagramave në një pamje të sofistikuar. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij në përdorimin sipas një modeli kontemporan në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore duke përdorur internetin.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Mind Mapping, Panel File, Branch, Branch picture.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programit Mind Mapping, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtij programin në realizimin e projekteve në lëndët mësimore.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

**Përshkrimi kontekstual i situatës:**

Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin aftësitë e tyre të kërkimit në internet të programeve të ndryshme dhe download-in e tyre. Këto aftësi do t'i ndihmojnë ta instalojnë sa më shpejt dhe të familjarizohen me zbatimin e komandave të programit për të krijuar modele të dëshiruar diagramash kontemporane.

Mësuesi sjell në klasë modele të gatshme dhe ndërton njëkohësisht me nxënësin skedarë nga interneti.

**Vlerësimi:**

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit krijojnë llogarinë e tyre online duke përdorur programin Mind View dhe krijojnë diagrama me pamje të ndryshme duke i modifikuar ato me menynë Format.*

**Detyrat dhe puna e pavarur:** Nxënësit ndahen në tre grupe:

- Programi Mindomo Online
- Programi MinView Online
- Programi MinMeister Online

*Përgatitin material shtesë duke argumentuar cilësitë përkatëse të tyre dhe arsyen përse duhet të zgjidhet çdonjëri prej tyre për krijimin e diagramave online.*

<b>Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Përdorimi i Mind mapping</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave: Nxënësit njohin:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• funksionet e Mind Mapping</li> <li>• përdorimin e Mind Mapping</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shfaq në ekranin e kompjuterit ose projektorit programin Mind Mapping dhe shkurtimisht sqaron ku përdoret. Nxënësit paraqesin ide e tyre kryesore në lidhje me krijimin dhe përdorimin e diagramave me anë të këtij programi. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë fushat e ndryshme të lëndëve mësimore ku përdoret krijimi i këtyre diagramave ( mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht).</p>	

	<p>Çfarë përfaqsojnë, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshmë në ditët e sotme krijimi me anë të këtyre programeve në krahasim me ndërtimin me programet standarte office.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse).</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Shpjegohet nga mësuesi konceptet kryesore të krijimit të diagramave në kontekstin e përmbledhjes së informacionit për shtrimin e çështjeve/nënçështjeve dhe lidhjeve logjike midis tyre. Kjo për arsyen që të jemi të qartë për krijimin e degëzimeve, vendosjen e imazheve, hyperlink-eve. Nxënësit krijojnë një diagramë të thjeshtë duke përdorur opsionet e duhura për të prezantuar secilën çështje në mënyrë të qartë. Analizojnë veçantinë e krijimit të diagramës me anë të këtij programi.</p> <p><b>Faza 3: Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Praktikojnë dyshe ndërtimin e diagramave duke modifikuar. Diskutojnë për etapat që ndjekin për ti krijuar/modifikuar.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi paraqitjen estetike të ndërtimit të diagramave në një pamje të sofistikuar. Thellojnë njohuritë e tyre në përdorimin sipas një modeli modern në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore duke përdorur internetin</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> filtrimi, branch connection, export.</p>

<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programit Mind Mapping, MindViewonline njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtyre programeve në realizimin diagramave për projektet në lëndët mësimore.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p><b>Përshkrimi kontekstual i situatës:</b> Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin aftësitë e tyre të krijimit me anë të internetit nëpërmjet programeve të ndryshme që ofron interneti si Mind Mapping, MindView, MindMeister diagrama me paraqitje estetike të veçantë. Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet modifikimit të diagramave me anë të komandave të programit. Mësuesi sjell në klasë modele të gatshme dhe ndërton njëkohësisht me nxënësin diagrama nga interneti me anë të këtyre programeve.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të quhet e arritur nëse nxënësit krijojnë një diagramë psh “teknologjia e informacionit” duke përdorur programin Mind View dhe modifikojnë atë me menyë Format ose ta sjellin me anë të komandës Export nga programet Office.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur: Punë individuale e nxënësit</b> Tema: Të krijojnë një diagramë duke e sjellë nga programet e tjera. Të përdorin opsionet e modifikimit duke sqaruar etapat përkatëse</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Njohja me programin Flash</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nxënësit njohin programin Flash</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja dhe nxënësit hulumtojnë në internet për mundësinë e krijimit të imazheve dhe animacioneve nëpërmjet web-it. Diskututojnë nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për avantazhet e përdorimit të këtij programi. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën. Veprimtaria që kryhet</p>	

	<p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Hulumtohet në internet nga mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht, mundësia e krijimit të imazheve dhe animacioneve . Diskutohet si bëhet e mundur që në disa informacione shikojmë imazhe që lëvizin në varësi të ngjarjeve. Si realizohe ku përdoren, pse është interesante në ditët e sotme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto Mësuesi shpjegon dhe demonstron njëkohësisht mënyrën e download-imit të programit. Hap programin Flash dhe shpjegon dritaren kryesore me të cilën punohet. Nxënësit njihen me elementet kryesore që krijojnë animacione interaktive. Mbjajnë shënime për shiritin e menyve, timeline, stage, tools panel</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Nxënësit në mënyrë individuale ose në grup praktikohen për të njohur elementet e faqes së punës së programit Flash. Konfigurojnë pozicionimin e objekteve në stage nëpërmjet vizores dhe grid (rrjetës).</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi përdorimin e programit Flash. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tyre në krijimin e animacioneve nëpërmjet imazheve vektoriale, ndërvepruese dhe paraqitjen kontemporan në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore duke përdorur internetin. Njihen me programet e ngjashme që krijojnë animacione në web.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Timeline, Stage(-color, dimensions), Properties inspector</b></p>



<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programit Flash, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtij programi në realizimin e projekteve në lëndët mësimore.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin aftësitë e tyre të krijimit me anë të internetit nëpërmjet programeve të ndryshme që ofron si Flash, Flash CS3/4 ose CS6 të kompanisë Adobe për të kryer animacione të veçanta. Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet modifikimit të animacioneve me anë të komandave të programit.</p> <p>Mësuesi sjell në klasë modele të gatshme dhe ndërton krijon njëkohësisht me nxënësin animacione ndërvepruese ose me imazhe vektoriale nga interneti me anë të këtyre programeve.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit krijojnë llogarinë e tyre online duke përdorur programin Flash dhe krijojnë animacione të ndryshme duke i modifikuar ato. Konfigurojnë pozicionet e objekteve në stage.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> <i>Punë individuale : të krijojnë një animacion të thjeshtë nëpërmjet programit Flash.</i></p>	

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Konfigurimet në ndërfaqen e Flash-it</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: Nxënësi njeh:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komandat kryesore të punës në Flash</li> <li>• Krijimin e dokumentit</li> <li>• Ruajtjen e tyre dhe ndryshimin e parametrave</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për animimin e objekteve me programin Flash dhe si mund të konfigurohet.</p> <p>Gjatë këtij diskutimi mësuesi pozon njohuritë që do të trajtohen dhe nxënësit sjellin përvojën e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet Faza 1 : Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë fushat e ndryshme ku përdoren animacionet e objekteve (mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht).</p>	

	<p>Çfarë përfaqësojnë, ku përdoret, pse është e këshillueshme të përdoret në dokumentet që krijojnë online ose jo në ditët e sotme.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse).</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto Mësuesi shpjegon mënyrën e hapjes së një skedari të ri File/New Document/General/ActionScript3.0. Zgjedh përmasat e skenës psh 800pixel(gjërësi) X 600pixel(gjatësi), Background color. E ruan File/Save në tipin FlashCS6(*.fla)</p> <p>Zgjedh modelet tek komanda Workspace. Analizon të gjitha veprimet e kryera sëbashku me nxënësit.</p> <p><b>Faza 3 :</b> Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimit të tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe t’i zbatojnë vetë këto komanda.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi paraqitjen estetike të krijimit të animacioneve të objekteve si një skedar i sofistikuar. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij në përdorimin sipas një modeli kontemporan në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore duke përdorur nga interneti, programet e animacionit.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: workspace</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programit Flash, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtij programin në realizimin e projekteve me animime në lëndët mësimore.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p style="text-align: center;"><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin aftësitë e tyre të krijimit me anë të internetit nëpërmjet programeve të ndryshme që ofron interneti si Flash CS3 4/6 SwiSH-max, Flax të animimeve vektoriale ose ndëvpruese me paraqitje estetike të veçantë. Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet modifikimit të animimeve me anë të komandave të programit.

Mësuesi sjell në klasë modele të gatshme dhe ndërton njëkohësisht me nxënësin animime nga interneti me anë të këtyre programeve.

#### **Vlerësimi:**

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit krijojnë dokumenta të reja duke përdorur programin Flash dhe të ngjashmet e saj në krijimin e animimeve të ndryshme dhe modifikimin e tyre. Përdorin modellet e grupkomandës Workspace dhe e ruajnë atë. Njohin funksionet e dritares New Workspace.*

#### **Detyrat dhe puna e pavarur:**

Krijojnë në mënyrë individuale animime të objekteve si animacione vektoriale dhe ndërvepruese. Shpjegojnë mënyrën si kanë përdorur komandat nga faqja kryesore.

<b>Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Pasurimi i animimit në Flash</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Njihen me elementet e animimit në programin Flash</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për animimin e objekteve me programin Flash dhe si mund të konfigurohet.</p> <p>Gjatë këtij diskutimi mësuesi pozon njohuritë që do të trajtohen për animimet me titrazh të shkurtër dhe nxënësit sjellin përvojën e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Vepimtaria që kryhet</p> <p>Faza 1 : Grupi i diskutimit</p> <p>Pozohet me tekst të thjeshtë nga mësuesi ku përdoren rregullimi i sekuencave sipas një llogjike në animimet me titrazh të shkurtër (bashkë me nxënësit njëkohësisht).</p> <p>Çfarë përfaqësojnë, ku përdoret, pse është praktike të përdoret në dokumentet që krijojnë online ose jo, në ditët e sotme.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse).</p>	

	<p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b>  Mësuesi shpjegon mënyrën e realizimit të skenave me anë të sekuencave të kohës nëpërmjet mjetit Playhead (linjë vertikale e kuqe). Analizon të gjitha veprimet e kryera ndërmjet Frame-ve dhe shikimit të pamjes në Stage, së bashku me nxënësit. Sqaron rolin që luajnë Layers me opsionet përkatëse.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b>  Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimin e tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe t’i zbatojnë vetë këto komanda.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin aftësitë e tyre të krijimit me anë të programit Flash të dokumentave me paraqitje estetike të veçantë.</p> <p>Këto aftësi do t’i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet krijimit të lidhjes llogjike të animimeve me anë të komandave të programit.</p> <p>Mësuesi sjell në klasë modele të gatshme dhe ndërton njëkohësisht me nxënësin sekuenca animimi nga interneti me anë të komandave Scene, Playhead, layers etj.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Scene, Playhead, Stage, Layer.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programit Flash, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtij programin në realizimin e projekteve me skena sekuenciale të animuara në lëndët mësimore.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin aftësitë e tyre të krijimit me anë të internetit nëpërmjet programeve të ndryshme që ofron interneti si Flash CS3 të skenave sequenciale me paraqitje estetike të veçantë. Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet modifikimit të animimeve me anë të komandave të programit.

Mësuesi sjell në klasë modele të gatshme dhe ndërton njëkohësisht me nxënësin animime nga interneti me anë të këtyre programeve.

#### **Vlerësimi:**

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit krijojnë, renditin sekuecat në rreshtin e kohë duke krijuar layers. Përdorin elementet e dritares së kohës, mjetin Playhead. Njohin funksionet e dritares Stage.*

#### **Detyrat dhe puna e pavarur:**

Krijojnë në mënyrë individuale ndryshime sequenciale të animime dhe ti modifikojnë ato në layers.

Shpjegojnë mënyrën si kanë përdorur komandat nga faqja kryesore.

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Përdorimi i keyframe dhe shtresave</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njihen me krijimin e imazheve</li> <li>• Njihen me krijimin e hapësirave kohore</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme shkruan në tabelë termin 'keyframe' dhe frame. Fton në diskutim nxënësit, që duke patur njohuri nga mësimet e mëparshme për programin Flash të shprehin idete e tyre në lidhje me funksionin që kryen si dhe të sjellin përvojën e tyre nëse kanë në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Shpjegohet nga mësuesi roli që luan një keyframe dhe ndryshimin në përmbajtjen e një stage ( bashkë me nxënësit njëkohësisht).</p> <p>Çfarë përfaqsojnë një rreth bosh ose i mbushur në timeline</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Mësuesi shpjegon mënyrën e krijimit të keyframe nëse duam që të shfaqet një foto. Sqaron etapat duke përfshirë nxënësit në praktikën e krijimit të saj - Insert/Timeline/Keyframe ose F6</p>	

	<p>-Selekton keyframe dhe ngarkon foton me anë të komandës File/Import/Import to Library. Kryejnë njëkohësisht veprimet për lëvizjen e një keyframe nëpërmjet kapjes me mous dhe zhvendosjes në Timeline në numrin e frame-it përkatës. Organizojnë lëvizjen sekuenca nëpërmjet krijimit të shtresave.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimit të tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe t’i zbatojnë vetë këto komanda në mënyrë të pavarur.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi krijimin e keyframe dhe lëvizjen sekuencale sipas shtresave që lidhje midis tyre. Të krijojnë një projekt të menaxhueshëm dhe me paraqitje estetike që të përmbushë qëllimin e tij. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij në përdorimin sipas një modeli kontemporan në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore duke përdorur internetin</p>	<p><b>Fjalët kyçe: keyframe</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e keyframe (help), njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtij programin në krijimin e keyframe për të realizuar një projekt mësimor sipas kërkesave estetike dhe në funksion të temës.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>

**Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve**

Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë dhe aftësitë që kanë fituar në krijimin e dokumentave në Flash dhe përdorimit të komandave dhe opsioneve të programit. Këto aftësi do t’i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet krijimit të keyframe dhe modifikimit të sekuenca në timeline me anë të komandave të programit. Mësuesi sjell në klasë modele të gatshme dhe krijojnë njëkohësisht me nxënësin keyframe me anë të këtyre programeve.

**Vlerësimi:**

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi krijon në mënyrë të pavarur keyframe duke përdorur komandat e programit Flash dhe të ngjashmet e saj dhe kryejnë lëvizje të ndryshme për modifikimin e sekuençave sipas lidhjeve që kanë me njëri-tjetrin .*

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

*Jepet detyrë e pavarur që nxënësit të krijojnë një dokument me disa frame ku të zbatohen animacionet dhe krijimin e keyframe. Të evidentojnë etapat e krijimit dhe komandat përkatëse që ka zbatuar.*

<b>Fusha:TE-KNOLOGJI/TIK</b>	<b>Lënda:TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Vizatimet në Flash</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësit sipas kompetencave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njihet me vizatimet në Flash</li> <li>• Kupton ndryshimet ndërmjet mënyrave të vizatimit</li> <li>• Krijon dhe editon tekstin</li> </ul>	<p><b>Situata e të nxënësit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja hap skedarin ku ka krijuar filmin/animimin për të shtuar foto/imazhe në të.</p> <p>Nxënësit diskutojnë për mënyrën se si mund të shtojnë objekte në dokumentin e hapur duke sjellë dhe përvojën e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Mësuesi shfaq në ekran disa skedarë Flash në të cilat ndodhen vizatime të figurave gjeometrike të ndryshme. Nxënësit shprehin mendimin e tyre sesi janë realizuar në këtë program.</p> <p>Shkruhet në tabelë komandat ose mënyrat si është realizuar.</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Mësuesi shpjegon në parim si vizatohet në Flash. Për të realizuar këtë veprim hapet një dokument i ri File/New me 700x200 pixel dhe ruhet me emrin ‘vizatim’, në direktorinë ‘foto’. Për të vizatuar një figurë programi ofron modele dhe modifikohen me anë të komponenteve Fill&amp;Stroke(konturi) të panelit të mjeteve.</p> <p>Këto vizatime që realizohen modifikohen pasi janë selektuar me opsionet Selection, Subselection, lasso tool</p> <p><b>Faza 3 :</b> Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</p> <p>Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimit e tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe të vizatojnë një objekt dhe ta modifikojnë duke zbatuar vetë këto komanda.</p>		

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për të realizuar vizatime të shumëllojshme në një pamje të sofistikuar. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij në përdorimin e tyre në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:stroke</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e komandave për vizatimin e një objekti në programin Flash, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtij programin në realizimin e projekteve duke i shoqëruar me vizatime në kontekst me temën e saj.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë dhe aftësitë që kanë fituar në krijimin e dokumenteve në Flash dhe përdorimit të komandave dhe opsioneve të programit. Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet vizatimit të objekteve dhe modifikimit të tyre me anë të komandave të programit. Mësuesi sjell në klasë vizatime të ndryshme dhe krijon njëkohësisht me nxënësin objekte të vizatuara me anë të këtyre komandave që ofron programi.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit vizatojnë dhe modifikojnë figura të ndryshme duke përdorur programin Flash dhe të ngjashmet e saj për të krijuar objekte të formave dhe ngjyrave të ndryshme. Përdorin modelet e grupkomandës Tools panel.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> <i>Nxënësit krijojnë një dokument të ri ku të kenë vizatuar me mjetet përkatëse figura të ndryshme gjeometrike në një dritare të përmasuar.</i></p>	



Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore:</b> Përpunimi i imazheve</p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modifikon ngjyrën dhe përmasat e objektit të vizatuar.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për vizatimin e objekteve me programin Flash dhe si mund të modifikohet. Gjatë këtij diskutimi mësuesi/sja kujton njohuritë që janë trajtuar për vizatimin e objekteve dhe nxënësit sjellin përvojën e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Mësuesi ndjek veprimtarinë që kryejnë nxënësit pasi hapin skedarin ‘vizatim’.</p> <p>Pse është praktike të përdoret në dokumentet që krijojnë këto vizatime. Plotësohet harta e njohurive për komandat e zbatuara në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjithëse).</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Mësuesi shpjegon mënyrën e përdorimit të komandave Free Transform tool për tu zbatuar nga nxënësit në objektin e vizatuar në dokumentin e tyre. Rekomandon të përdorin komandat Copy/Paste nga menyja Edit. Është praktike të përdoren dhe kombinimet nga tastiera të tastit Shift, Shift Alt, Ctrl/Command+Shift.</p> <p><b>Faza 3 :</b> Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</p> <p>Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimit të tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe t’i zbatojnë vetë këto e ndryshimet të kontureve dhe ngjyrosjes me Ink Bottle tool, Paint Bucket tool.</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënët të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për të realizuar vizatime të shumëllojshme në një pamje të sofistikuar. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij në përdorimin e tyre për ndryshimin e formës dhe ngjyrës që pasqyrohen në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> free transform tool, ink/Paint Bottle tool.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, Materiale nga interneti për përdorimin e komandave për vizatimin e një objekti në programin Flash, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtij programin në realizimin e projekteve duke i shoqëruar me vizatime në kontekst me temën e saj.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë dhe aftësitë që kanë fituar në krijimin e dokumenteve në Flash dhe përdorimit të komandave dhe opsioneve të programit. Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet vizatimit të objekteve dhe modifikimit të tyre me anë të komandave të programit. Mësuesi sjell në klasë vizatime të ndryshme dhe krijon njëkohësisht me nxënësin objekte të vizatuara duke i ndryshuar formën, përmasat dhe ngjyrat me anë të këtyre komandave që ofron programi.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit vizatojnë dhe modifikojnë figura të ndryshme duke përdorur programin Flash dhe të ngjashmet e saj që të krijojnë objekte të formave dhe ngjyrave të ndryshme. Përdorin modelet e grupkomandës Tools panel, Ink/Paint Bucket tool, Free Transform tool.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> <i>Nxënësit krijojnë një dokument të ri ku të kenë vizatuar me mjetet përkatëse figura të ndryshme gjeometrike në një dritare të përmasuar dhe të ndryshojë formën, përmasat dhe ngjyrat. Të listojë etapat e krijimit dhe modifikimit të vizatimeve të kryera.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOG- JI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Përdorimi i efekteve në ndryshimin e imazhit</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Shtimi i efekteve vizuale</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Ndarja dhe grupimi i objekteve</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: Nxënësi: realizon transformimin e imazhit në Flash</p> <p style="padding-left: 40px;">njihet me shumë efekte vizuale mëson të shtojë efekte vizuale njeh përpunimin e të dhënave në Flash</p> <p><u>shënim:</u> temat trajtohen me situata të njëjta por ndryshojnë veprimtaritë sipas komandave të efekteve.</p>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga veprimtaritë që ato kanë kryer në formatimin e objekteve me programet e Office(word, ppoint) në lidhje me ndryshimin e ngjyrave, gradientit, grupimit, etj.</p> <p>Gjatë këtij diskutimi mësuesi shkruan në tabelë komandat që kryhen këto veprime dhe përfshin nxënësit të sjellin përvojën e tyre në lidhje me zbatimin e këtyre komandave.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Hapet skedari ‘vizatim’ ku është ndërtuar një cilindër që do të shërbejë për të krijuar një reklamë.(forma e krijuar mund të jetë sipas dëshirës).</p> <p>Jepet si detyrë të ndryshohen: ngjyra me <i>Color panel</i>(fill, color gradient/panel/swatches), <i>Gradient Transform tool</i>(për të ndryshuar drejtimin e gradientit);</p> <p>Shtim imazhi psh, fluskat: <i>Color panel-Import to Library</i>-fluskat Grupimin me <i>Modify&gt;Group</i>, krijim modelesh dekorimi <i>Deko tool( top menu &gt;Insert/New Symbol&gt;Graphic Type)</i>, <i>Symmetry Brush</i>, <i>Modiffy/Break Apart</i> dhe shume efekte të tjera që trajtohen në librin mësimor në temat 2.9-2.11.</p> <p>Për secilën temë ndiqen të njëjtat veprimtari por komandat do të ndryshojnë sipas efekteve që do të zbatohen në vizatim.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike bllok-skemë.</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto Mësuesi shpjegon dhe demonstron mënyrën e realizimit të efekteve</p>	

	<p>përkatëse në vizatim. Analizon të gjitha veprimet e kryera sëbashku me nxënësit që i realizojnë në figurën që kanë vizatuar vetë(është e këshillueshme që të bëjnë të njëjtën figurë që të procedojnë të gjithë sëbashku me zbatimin e komandave). Sqaron rolin që luajnë efektet në objektin e vizatuar.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimin e tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe t’i zbatojnë vetë këto komanda për figura të tjera.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për të realizuar vizatime të shumëllojshme në një pamje të sofistikuar duke i ndryshuar imazhin e tyre sipas kontekstit të temës së reklamës që përgatitin ose të një teme tjetër që u intereson.</p> <p>Këto aftësi që përfitojnë thellojnë njohuritë e tyre në përdorimin e komandave për ndryshimin e imazhit të vizatimit në lidhje me ngjyrën, simetrinë, grupimin e elementeve që t’i pasqyrojnë në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: vlera ‘Hex’, Gradient Transform tool, Lock Fill, Deko tool, Graphic Type, Symmetry Brush, Break Apart, Drawing Effect</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e komandave për ndryshimin e imazhit të një objekti në programin Flash, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtyre komandave nga programe të tjera që përpunojnë figura në realizimin e projekteve duke i shoqëruar me vizatime në kontekst me temën e tyre.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë dhe aftësitë që kanë fituar në ndryshimin e imazheve të objekteve të vizatura në Flash dhe programe të tjera.</p> <p>Këto aftësi do t’i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet vizatimit të objekteve, ndryshimit të imazheve dhe modifikimit të tyre me anë të komandave të programit.</p> <p>Mësuesi sjell në klasë vizatime të ndryshme dhe krijon njëkohësisht me nxënësin objekte të vizatuara me anë të këtyre komandave që ofron programi.</p>	

**Vlerësimi:**

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit vizatojnë, ndryshojnë imazhin e vizatimit dhe modifikojnë figura të ndryshme duke përdorur komandat: Gradient Transform tool, Lock Fill, Deko tool, Graphic Type, Symmetry Brush, Break Apart, Drawing Effect .*

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

*Nxënësit të ndryshojnë imazhin e vizatimit në dokument 'vizatim' me mjetet përkatëse të transformimit të imazhit për të realizuar simetrinë e figurave, gradientin e ngjyrave. Të listojë etapat e zbatimit të komandave për ndryshimin e imazhit të vizatimit.*

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Konvertimi i Vector Art në Bitmap Art</b></p> <p>Rezultatet e të nxënët sipas kompetencave: Nxënësi përpunon grafikë për të krijuar imazhe</p>		<p><b>Situata e të nxënët:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre të ndryshimit të imazhit të objektit të vizatuar dhe si mund t'i kthejnë këto objekte në formë reale. Gjatë këtij diskutimi mësuesi pozon njo-huritë që do të trajtohen për shndërrimin e një vektori të thjeshtë në formë reale dhe nxënësit sjellin përvojën e tyre në lidhje me temën. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1</b> : Grupi i diskutimit Shpjegohet nga mësuesi ndryshimi i imazhit të figurës si <i>Vektor</i> dhe si <i>Bitmap</i>. Zbatohet komandat që është në temën mësimore për imazhin për të realizuar konvertimin, pikërisht opsioni <i>Convert to Bitmap</i>. Përdorin mjetet e Pen tool dhe shikojnë rezultatet Plotësojnë hartën e komandave që zbatuan në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse). <b>Faza 2</b> : Vëzhgo-Analizo-Diskuto Mësuesi shpjegon mënyrën e kthimit të imazhit nga bashkim pikash/vijash në formë binare. Nxënësit e realizojnë ndryshimin e imazhit duke përdorur hap pas hapi të gjitha komandat që janë sqaruar në libër dhe analizojnë veprimet.</p>	

	<p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b>                  Nxënësit praktikohen në grupe dyshe t'i zbatojnë këto komanda për imazhe të ndryshme .</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b>                  Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për të realizuar ndryshimin e imazhit nga vektor në imazh binar.                  Këto aftësi që përfitojnë thellojnë njohuritë e tyre në përdorimin e komandave për ndryshimin e imazhit të vizatimit në figurë reale.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Vector art, Convert to Bitmap</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e komandave për ndryshimin e imazhit të një objekti në programin Flash nga bashkësi pikash/vijash në imazh digjital , njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtyre komandave nga programe të tjera që përpunojnë figura në realizimin e projekteve.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>                  Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë dhe aftësitë që kanë fituar në ndryshimin e imazheve të objekteve në imazhe reale.                  Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet kthimin e objekteve të vizatuara nga vektor në bitmap imazh.                  Mësuesi sjell në klasë vizatime të ndryshme për t'i kthyer nga bashkësi pikash/vijash në imazhe digjitale në mënyrë që të kenë paraqitje sa më reale.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b>  <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit e kthejnë vizatimi nga vektorial në imazh në formë binare duke përdorur komandat: Modify/Convert to Bitmap</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>                  Nxënësit të ndryshojnë imazhin e vizatimit në dokument 'vizatim' me mjetet përkatëse të transformimit të imazhit për të realizuar kalimin nga vektor në imazh binar.                  Të listojë etapat e zbatimit të komandave për ndryshimin e imazhit të vizatimit.</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Përsëritje</b></p>		<p><b>Situata e të nxënët:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/ Veprimtaria që kryhet Faza 1 : Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë fushat e ndryshme të shkencës ku përdoret teknologjia Tik( mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht). Çfarë përfaqson, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshmë në ditët e sotme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse.</p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënët të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p>		<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>	
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e Teknologjisë Tik, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i kompjuterit në fusha të ndryshme</p>		<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>	
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>			
<p><b>Vlerësimi:</b></p>			
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p>			

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b>  <b>Tema mësimore: Test</b>		<b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën. Veprimtaria që kryhet Faza 1 : Grupi i diskutimit Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse.	
<b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b>		<b>Fjalët kyçe:</b>	
<b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e Teknologjisë Tik, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i kompjuterit në fusha të ndryshme(projektet në lëndët mësimore)		<b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim	
<b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b>			
<b>Vlerësimi:</b>			
<b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>			



Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Kombinimi i ngjyrës së një objekti ekzistues</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi njihet me</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Përpunimin e të dhënave</li> <li>• Përdorimin e mjeteve në Flash për të krijuar imazhe</li> <li>• Ndryshimin e ngjyrave</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat që kanë për kombinimin e ngjyrave të objekteve nëpërmjet komandave të programit Flash dhe si mund të realizohen.</p> <p>Gjatë këtij diskutimi mësuesi pozon njohuritë që do të trajtohen për kombinimin e ngjyrave të një objekti ekzistues dhe nxënësit sjellin përvojën e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Mësuesi sqaron ndryshimet që duhet të bëjnë nxënësit me ngjyrat dhe transparencën e tyre mbi objektin ekzistues të vizatuar, ku përmend komandat që do të zbatohen.</p> <p>Kërkon të bëhet një përmbledhje , pse është praktike të përdoret në ndryshimin e ngjyrave të imazhit.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Mësuesi drejton mënyrën e realizimit të ndryshimit të ngjyrave të imazhit në dokumentin e hapur së bashku me nxënësit. Sqaron rolin që luajnë <i>Layers</i> me opsionet përkatëse.</p> <p><b>Faza 3 :</b> Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</p> <p>Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimin e tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe t'i zbatojnë vetë këto komanda.</p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi</p>			

<p>paraqitjen estetike të ndryshimit të ngjyrave të imazhit për t'i dhënë një pamje më të sofistikuar. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij në përdorimin sipas një librarie ngjyrash dhe krijime kontemporane përzierjesh të tyre dhe t'i përdorë në projekte të lëndëve shoqërore ose shkencore .</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Properties inspector, Text Layout Framework.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e gamës së ngjyrave në ndryshimi e imazhit të një objekti ekzistues.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë dhe aftësitë që kanë fituar në ndryshimin e imazheve të objekteve në imazhe reale. Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet kthimin e objekteve të vizatuara nga vektor në bitmap imazh. Mësuesi sjell në klasë vizatime të ndryshme për t'i kthyer nga bashkësi pikash/vijash në imazhe digjitale në mënyrë që të kenë paraqitje sa më reale.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit ndryshon imazhin e ngjyrave të vizatimit dhe modifikon figura të ndryshme duke përdorur komandat: Properties Inspector/ Text tool, Text Layout Framework.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> <i>Nxënësit të ndryshojnë imazhin e ngjyrave të vizatimit në dokument 'vizatim' me mjetet përkatëse të transformimit të imazhit për të realizuar transparencën, gradientin e ngjyrave, shtim teksti brenda imazhit. Të listojnë të gjitha veprimet e kryera duke i analizuar këto veprime dhe evidentojnë rezultatint.</i></p>	

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Përshirja e objekteve multimediale në prezantim</b> Rezultatet e të nxëniti sipas kompetencave: nxënësi realizon shtimin e sekuencave video në prezantim.</p>		<p><b>Situata e të nxëniti:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për përfshirjen e objekteve multimediale në prezantimin e dokumentave të programeve të tjera dhe si mund të konfigurohet.</p>	

	<p>Gjatë këtij diskutimi mësuesi pozon njohuritë që do të trajtohen për përfshirjen e objekteve multimediale dhe nxënësit sjellin përvojën e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1</b> : Grupi i diskutimit</p> <p>Pozohet me tekst të thjeshtë nga mësuesi si mund të shtojmë në një dokument të Flash-it imazhe bitmap, video, muzikë etj.</p> <p>Si zgjidhet Frame në rreshtin e kolonës Timeline.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 2</b> : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Mësuesi shpjegon mënyrën e realizimit të shtimit të objekteve multimediale në dokument. Analizon të gjitha veprimet që kryhen për të realizuar këtë veprim ndërmjet Frame-ve dhe pozicionimit në Timeline, së bashku me nxënësit. Sqaron rolin që luajnë komandat Components, FLV Playback-Player me opsionet përkatëse.</p> <p><b>Faza 3</b> : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</p> <p>Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimin e tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe t'i zbatojnë vetë këto komanda.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi shtimin e objekteve multimediale në dokument për ta bërë atë sa më funksionale dhe tërheqëse. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij në përdorimin sipas një librarie file-sh multimediale dhe krijime kontemporane prezantimesh të projekteve të lëndëve shoqërore ose shkencore</p>	<p><b>Fjalët kyçe:Component Inspector</b></p>

<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për shtimin e objekteve multimediale në dokumentin Flash. Njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i komandave për shtimin e këtyre objekteve në prezantimet e programeve të tjera si Ppoint.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në shtimin e imazheve të objekteve multimediale në një dokument Flash.</p> <p>Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre nëpërmjet shtimit të videove, muzikës në faqen e punës në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar .</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b>  <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësit vendos tipe të ndryshme objektesh multimediale në një dokument. Përdor saktë komandat Import video wizard, Component Inspector dhe opsionet e tyre.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Në një animacion të krijuar të shtojnë video, muzikë në funksion të një reklame që krijojnë. Analizojnë çdo veprim që kryejnë duke argumentuar mënyrën e zbatimit të komandave.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 2 Përpunimi digjital i të dhënave</b></p> <p><b>Tema mësimore: Publikimi i animacionit në Flash</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi njihet me publikimin e skenarëve në Flash.</p>		<p><b>Situata e të nxënit:</b>                      Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sjafton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për publikimin e animacioneve në Flash dhe si mund të konfigurohet.</p> <p>Gjatë këtij diskutimi mësuesi komandat që do të zbatohen për publikimin e dokumentit në Flash dhe nxënësit sjellin përvojën e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit                      Shkruhet në tabelë komanda Flash/Publish Settings. Nga nxënësit kërkohet që të çfarë duhet të dinë mbi publikimin e punës së</p>	

	<p>kryer prej tyre: cila komandë e mundëson këtë, si zgjidhen opsionet e duhura dhe formati i file-it.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Mësuesi shpjegon mënyrën e realizimit të publikimit me anë të komandës Publish Settings, së bashku me nxënësit. Sqaron rolin që luajnë opsionet përkatëse si: tipi i skedarit *.swf që lejon përputhshmëri me variantet e mëparshme, Omit Trace Action-heq kodet speciale të përdorura nga programuesit, Debugging Permitted- nuk lejon që shikuesit të bëjnë përmirësime etj.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Sipas udhëzimeve të mësueses dhe demonstrimin e tij/saj nxënësit praktikohen në grupe dyshe publikojnë një animacion në Flash.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për publikimin e një animacioni në dokumentin Flash Movie për ta bërë atë sa më funksionale dhe tërheqëse. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij në publikimin e animacioneve të ndryshme dhe krijime tërheqëse prezantimesh të projekteve të lëndëve shoqërore ose shkencore</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Publish Setting</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për publikimin e animacioneve në dokumentin Flash Movie. Njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i komandave për publikimin në prezantimet e programeve të tjera.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në publikimin e një animacioni në një dokument Flash.

Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë individualitetin e tyre paraqitjen dhe publikimin e animacioneve në faqen e punës në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.

**Vlerësimi:**

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi publikon një animacion të një dokumenti Flash. Përdor saktë komandat Publish Setting dhe opsionet përkatëse.*

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

*Të publikojë një animacion të krijuar në Flash. Analizojnë çdo veprim që kryejnë duke argumentuar e zbatimit të komandave.*

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Njohja me Web-in</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave:nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kupton mënyrën sesi është ndërtuar web-i duke u nisur nga shembuj të thjeshtë</li> <li>• Kupton rëndësinë e publikimit të web-site-ve</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë termat <b>Domain, Klient-Server-Url</b> dhe përfshin nxënësit në diskutim për kuptimin dhe funksionin që kryejnë këto elementë të faqes Web. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin njohuritë që kanë lidhur me këto terma që përdoren për krijimin e faqeve dhe rolin që luajnë në këtë proces.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Mësuesi përfshin nxënësit në diskutim për shpjegimin e termave që përdoren për krijimin e faqes së web-it. Japin mendim për rolin që luan sigurimi i një adrese domain dhe raporti Klient-Server, si funksionon web nëpërmjet adresave Url</p> <p>Çfarë përfaqësojnë, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshme njohja e këtyre koncepteve në ditët e sotme.</p>	

	<p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Dis-kuto</b>  Mësuesi shpjegon çfarë përfaqëson një domain, Klient, Server, Url mënyrën se si funksionon një faqe Web, cila është gjuha me të cilën shkruhen informacionet në këtë faqe dhe pse. Bashkë me nxënësit paraqesin hapat e planifikimit kur dëshirohet të përgatitet një faqe e tillë si dhe mënyrat e ruajtjes së informacionit në serverin e kompanisë që siguron domain-in  Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b>  Nxënësit provojnë njohuritë duke testuar njëri-tjetrin me anë të ushtrimit në f.68 E vërtetë e gabuar</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b>  Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi krijimin e një faqeje Web sipas një adrese domain.  Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj që të përfshihet në ndërtimin e faqeve të internetit dhe të bëhen krijues të tyre.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: adresa domain, host, html/css, url</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për rolin që luajnë gjuhët e programimit të këtyre faqeve për krijimin e tyre.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>  Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënëseve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga klasa e 6-të, interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në përdorimin e këtyre faqeve dhe adresave që shfrytëzojnë për kërkimin e informacionit që ju duhet.  Këto aftësi do t'i ndihmojnë të kërkojnë informacionin e duhur me anë të kërkimit të shpejtë nëpërmjet adresave Url në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.  Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si përgatitet një faqe Web.</p>	

**Vlerësimi:**

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi kupton si sigurohet një adresë domain sipas interesit që kanë për të ndërtuar një faqe Web, rolin që luajnë gjuha html, css në krijimin e tij. Dallon sipas prapashtesave .com, .al, .info referencën e pagesës që duhet të bej si dhe mënyrën për të siguruar emrin e domain-it.*

*Njeh funksionet e elementeve që e përbëjnë atë si klient, server, url.*

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

Nxënësit ndahen në tre grupe: **1-**Ruajtja e ndërsjelltë, **2-** Ruajtja e dedikuar, **3-**Ruajtja në cloud.

*Bëjnë një skicë-ide të thjeshtë për mënyrën se si mund të sigurojnë një domain për të krijuar një faqe Web. Listojnë elementet e ruajtjes së informacionit dhe japin shpjegim në cilën mënyrë ruan serveri informacionin që do të publikohet.*

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Publikimi i faqeve web</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave:nx- ënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Njeh elementët dhe hapat që duhen nd- jekur për publikimin e një faqeje Web</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme më- suesi/sja shkruan në tabelë disa nga kompanitë që ofrojnë shërbime për të siguruar adresa domain-i që do të shërbejnë për të publikuar faqe në internet. Gjatë këtij diskutimi nx- ënësit paraqesin eksperiencat e tyre ose hulumtojnë në internet në lidhje me temën. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhet në tabelë fjala Domain, Host, Cloud. Mësuesja kërkon nga nxënësit çfarë dinë rreth këtyre ter- mave dhe për çfarë përdoren. Nxënësit japin ide: Çfarë përfaqsojnë në krijimin e faqeve web. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skema- tike. <b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto Shpjegohet materiali në libër dhe plotësohet skema e njohurive. Nxënësit do të listojnë serverat që administrojnë faqet e informacionit që do të publikohen në internet dhe kostot e tyre.</p>	



	<p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b>          Nxënësit shikojnë në internet në adresën e faqes që zgjedhën të gjitha udhëzimet që ofron për këtë shërbim: emrin e domain-it, prapashtesën, emrin e përdoruesit, fjalëkalimin.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënët të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b>          Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri në përzgjedhjen e kompanisë që siguron emrin e domain-it dhe ruajtjen e informacionit në server sipas çmimit që dëshirojmë.          Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të kërkuar kompaninë e duhur që të krijojë, sipas interesit, faqen e web-it që dëshiron për të publikuar informacione.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: domain, mutual host, cloud.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për mënyrën sesi kërkohen kompanitë që sigurojnë emrin e domain-it dhe serverat që i duhen për të publikuar faqe në internet.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>          Internet, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga klasa e 6-të, interneti, njohuri dhe aftësi individuale për sigurimin e emrit që domain-it dhe serverat e ruajtjes së informacionit që do të publikojnë në web.          Këto aftësi do t'i ndihmojnë të zgjedhin kompaninë e duhur që ofron shërbimin me çmimin e dëshiruar në funksion të arritjes së qëllimit për zgjidhjen e problemit.          Mësuesi sjell materiale shtesë për kompanitë ose organizata që ofron sigurimin e emrit të domain-it.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b>          Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi zgjedh domain-n e duhur që do t'i shërbejë për të publikuar faqen web, sipas çmimeve të prapashtesave të tyre: .com, .al, .info. Klasifikon vendet e ruajtjeve të faqeve që do të shërbejnë për publikimet e informacionit.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>          Nxënësit ndahen në tre grupe: <b>1-</b>Ruajtja e ndërsjelltë, <b>2-</b> Ruajtja e dedikuar, <b>3-</b>Ruajtja në cloud.  <i>Bëjnë një skicë-ide të thjeshtë për mënyrën se si mund të sigurojnë një domain për të krijuar një faqe Web. Listojnë elementet e ruajtjes së informacionit dhe japin shpjegim në cilën mënyrë ruan serveri informacionin që do të publikohet.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b>  <b>Tema mësimore: Publikimi i faqeve Web, protokollit FTP</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Njeh elementet dhe hapat që duhen për publikimin e një faqeje web.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b>  Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja shkruan në tabelë disa nga fushat ku përdoret teknologjia Tik. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për avantazhet në këto fusha ose të tjera që shtohen nga vetë nxënësit. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit  Shfaqen në ekranin e kompjuterit/ projektorit kutia e dialogut të programit FileZilla. Përcaktohen 4 hapësirat e punës ku do të zgjidhen opsionet përkatëse që do të shërbejnë për ruajtjen e informacionit që do të shfaqet në internet në faqen Web që do të krijohet. Nxënësit japin ide: Çfarë përfaqëson kjo dritare pune, pse është bërë e domosdoshme të njihen 4 hapësirat punës.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto  Duke ndjekur materialin në libër f. 71, nxënësit lexojnë dhe komentojnë veprimet që duhet të kryhen në 4 hapësirat.</p> <p>Shikojnë dhe mbajnë shënime se si bëhet e mundur dërgimi i skedarëve në server nëpërmjet programit FileZilla.</p> <p><b>Faza 3 :</b> Punë dyshe/ Praktikë e pavarur  Praktikojnë në dritaren e punës sipas udhëzimeve në libër adresën Ip, emrin e përdoruesit, fjalëkalimin.</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri shkarkimin e programeve nga interneti sipas SO së kompjuterit .</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të shkarkuar sipas rregullave të duhura programe që i duhen për të përpunuar informacione që i duhet për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>Ftp, Ip</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për mënyrën sesi shkarkohen programe të ndryshme , njohuri që ka nxënësi për shkarkimet e programeve të ndryshme që i duhen për të përgatitur dhe publikuar faqe në internet</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Internet, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga klasa e 6-të, interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në shkarkimin e programeve, lojërave nga interneti.</p> <p>Këto aftësi do t'i ndihmojnë të instalojnë sipas versionit të duhur të sistemit të shfrytëzimit në kompjuterin e tyre adresave sipas adresave Url në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.</p> <p>Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si shkarkohen programe nga interneti.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi instalon programet që lejojnë zbatimin e protokollit Ftp, FileZilla. Ndjek hapat për të shkarkuar këtë program sipas versionit që i përshatet sistemit operativ. Konfiguron programin FileZilla.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Të shkarkojnë programin <i>FileZilla</i> sipas versionit të <i>SO</i> së kompjuterit që dhe të përshkruajë etapat e instalimit të tij.</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Formatimi i faqes dhe listat HTML</b></p> <p>Rezultatet e të nxënët sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh krijimin e listave dhe rregullimin e marxheve të faqes</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënët:</b> Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë html, &lt;head&gt;, &lt;body&gt;, &lt;/font&gt; dhe fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë së për çfarë përdoren këto kode. Gjatë këtij diskutimi nxënësit japin mendimin dhe përvojën e tyre duke i lidhur me temën. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë një kodim i thjeshtë duke përdorur tage të thjeshta për të krijuar një faqe interneti. &lt;HTML&gt; &lt;HEAD&gt; &lt;TITTLE&gt; faqja e pare në internet&lt;/TITTLE&gt; &lt;/HEAD&gt; &lt;/HTML&gt; Çfarë përfaqëson, ku përdoret? Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto Demonstrohet nga mësuesi/sja në ekranin e kompjuterit/projektorit mënyra e fillimit të krijimit të një faqeje interneti. Krijohet një direktori (folder) dhe hapet një dokument i tipit tekst(*.txt) e mundur vetëm në programe si NotePad, WordPad, etj. Ruhet skedari me një emër dhe fillohet të shkruhen kodet në html. Duke iu referuar librit shkruhet ai shembull.</p> <p><b>Faza 3 :</b> Punë dyshe/ Praktikë e pavarur Nxënësit punojnë në grup për të shkruar shembullin në faq.73 dhe74, shikojnë rezultatin</p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënët të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e faqeve të internetit duke përdorur kodet e gjuhës HTML.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të përgatitur faqe web-i të individualizuara prej tyre dhe në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>		<p><b>Fjalët kyçe:kode, tag, liste</b></p>	

<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për mënyrën sesi përgatiten faqet e internetit me anë të gjuhës HTML.</p> <p>Njohuri që ka nxënësi për krijimin e faqeve të Web-it që i duhen për t'i publikuar në internet</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë programimi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga klasa e 6-të, interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në shkarkimin e programeve, lojërave nga interneti.</p> <p>Këto aftësi do t'i ndihmojnë të instalojnë sipas versionit të duhur të sistemit të shfrytëzimit në kompjuterin e tyre adresave sipas adresave <b>Url</b> në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.</p> <p>Mësuesi sjell materiale shitesë për mënyrën si shkarkohen programe nga interneti.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b></p> <p><i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi njeh taget e dhura dhe rregullat për krijimin e listave dhe rregullimin e marzheve. Ndjek me saktësi sintaksën e shkrimit të kodeve html, duke evituar gabimet në shkrim</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p> <p><i>Shkruani ushtrimin e faq. 75 dhe argumentoni cili do të jetë rezultati nëse publikohet në një faqe Web</i></p>	

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Tabelat në HTML</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mëson të ndërtojë tabelat dhe njeh tipat e ndryshëm të tyre</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësit:</b></p> <p>Për realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja shkruan në tabelë html, &lt;TABLE&gt;, &lt;TR&gt;, &lt;TD&gt; dhe fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë së për çfarë përdoren këto kode në gjuhën HTML. Gjatë këtij diskutimi nxënësit japin mendimin dhe përvojën e tyre duke i lidhur me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Shkruhen në tabelë një kodim i thjeshtë duke përdorur tage të thjeshta për të krijuar një faqe interneti.</p>	

	<p>&lt;HTML&gt;                  &lt;BODY&gt; &lt;TABLE&gt; .....&lt;/TABLE&gt;                  &lt;CAPTION&gt;.....&lt;/CAPTION&gt;                  &lt;TR&gt;...&lt;/TR&gt;                  &lt;TH&gt;.....&lt;/TH&gt;                  &lt;/BODY&gt; &lt;/HTML&gt;</p> <p>Çfarë përfaqsojnë, ku përdoret?                  Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b>                  Demonstronhet nga mësuesi/sja në ekranin e kompjuterit/projektorit si ruhet në një skedar të tipit tekst(*.txt). Realizohet vetëm në programe si Note-Pad, WordPad, etj. Ruhet skedari me emrin ‘tabela’ dhe fillohet të shkruhen me kodet në html sintaksa e krijimit të saj duke iu referuar shembullit në libër. Plotësohet ajo pjesë e skemës ku nxënësit përdorin njohuritë e trajtuara në orën e mësimimit.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b>                  Nxënësit punojnë në grup për të shkruar shembullin në faq.77, shikojnë rezultatin.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënimit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e tabelave duke përdorur kodet e gjuhës HTML.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të shtuar në faqe web-i dhe tabela të individualizuara prej tyre dhe në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>&lt;Caption&gt;, &lt;TH&gt;, &lt;TR&gt;, &lt;TD&gt;.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për mënyrën sesi përgatiten faqet e internetit me anë të gjuhës HTML. Njohuri që ka nxënësi për krijimin e faqeve të Web-it që i duhen për t’i publikuar në internet</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>                  Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p style="text-align: center;"><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në shkrimin me kode të gjuhës HTML të objekteve për t'i shtuar në faqet Web

Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri tabelash të formatuara në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.

Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si krijohen këto tabela dhe formatohen që të jenë funksionale dhe estetike.

#### Vlerësimi:

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi njih taget e duhura dhe rregullat për krijimin e tabelave dhe formatimin e tyre. Ndjek me saktësi sintaksën e shkrimit të kodeve html, duke evituar gabimet në shkrim*

#### Detyrat dhe puna e pavarur:

Të krijojnë tabela me 'x' rreshta dhe 'y' kolona. Ta plotësojnë me të dhëna.

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: 3.6 Ndërtimi i formularëve në HTML</b></p> <p style="text-align: center;"><b>3.7 Ndërtimi i formularëve</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mëson të ndërtojë formularë dhe njih tipat e ndryshëm të tyre</li> </ul> <p>Shënim : janë tema që trajtohen njëlloj përsa i përket tage-ve dhe sintaksës për ndërtimin e formularëve</p>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Për realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja shkruan në tabelë html, &lt;INPUT&gt;, &lt;FORMS&gt;, action, method dhe fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë së për çfarë përdoren këto kode në gjuhën HTML.Gjatë këtij diskutimi nxënësit japin mendimin dhe përvojën e tyre duke i lidhur me temën. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë tag-u e FORM-it që ka sintaksën e krijimit, &lt;FORMS action=<a href="http://www..sitelm.com/kodi.php">http://www..sitelm.com/kodi.php</a> method="POST"&gt; &lt;/FORMS&gt; Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike <b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Shpjegohet nga mësuesi/sja duke përfshirë dhe nxënësit krijimi i një skedari të tipit tekst(*.txt), që do të përdoret për të shkruar kodet HTML të krijimit të formularit. Ruhet skedari me emrin</p>	

	<p>‘formular’. Shkruhen me kodet në html sintaksa e krijimit të formularit duke iu referuar shembullit në libër në faq.80 Plotësohet ajo pjesë e skemës ku nxënësit përdorin njohuritë e trajtuara në orën e mësimit.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Nxënësit punojnë në grup për të shkruar shembullin në faq.81, shikojnë rezultatin. Provojnë njohuritë duke testuar njëri-tjetrin me ushtrimin në fund të temës mësimore.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënët të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e formularëve duke përdorur kodet e gjuhës HTML.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të shtuar në faqe web-i formularë për t’i përdorur si sondazh. Fitojnë aftësi për t’i individualizuar ato dhe në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> &lt;Form&gt;, checkbox, maxlength.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për mënyrën sesi krijohen formularët me anë të gjuhës HTML.</p> <p>Njohuri që ka nxënësi për krijimin e këtyre formularëve që i duhen për t’i publikuar në internet.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në shkrimin me kode të gjuhës HTML të formularëve për t’i shtuar në faqet Web</p> <p>Këto aftësi do t’i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri formuarësh në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.</p> <p>Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si krijohen këto formularë që të jenë funksionale dhe estetike.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b></p> <p><i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi njuh taget e duhura dhe rregullat për krijimin e formularëve dhe formatimin e tyre. Ndjek me saktësi sintaksën e shkrimit të kodeve html, duke evituar gabimet në shkrim</i></p>	



**Detyrat dhe puna e pavarur:**

Të krijojnë formularë për ti publikuar në faqet web si sondazh për pyetësor në shkollë.  
Të përdorin si shembull ushtrimin në f. 81, 83

<b>Fusha:TEKNOLOG- JI/TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Frame dhe FrameSet në HTML</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mëson rreth kornizave(frames) dhe bashkësive të kornizave (FrameSet) në HTML</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë html, &lt;FRAME&gt;, &lt;FRAMESET&gt; dhe përfshin nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre së për çfarë përdoren këto kode në gjuhën HTML. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin idetë tyre duke i lidhur me temën. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë tag-u e FRAMESET, FRAME dhe kërkohet nga mësuesi/sja që nxënësit të thonë çfarë dinë për këto tag-e dhe cili është ndryshimi midis tyre, cilësitë që ka secili tag në veçanti.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike <b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Shkruhet në tabelë sintaksa e krijimit të një Frames &lt;FRAMESET cols="50, 50" border="1"&gt; &lt;FRAME&gt; SCR="faqja1.html" name="G"&gt; &lt;FRAME&gt; SCR="faqja2.html" name="D"&gt; &lt;/FRAMESET&gt; Plotësohet ajo pjesë e skemës ku nxënësit përdorin njohuritë e trajtuara në orën e mësimin.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Nxënësit punojnë në grup për të shkruar shembullin në faq.85-86, shikojnë rezultatin.</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e kornizave (frame) ku vendosen informacione të larmishme duke përdorur kodet e gjuhës HTML.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të shtuar në faqe web-i korniza. Fitojnë aftësi për t’i individualizuar ato në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>FrameSet, Frame, couls, rows, border</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për mënyrën sesi krijohen frame me anë të gjuhës HTML.</p> <p>Njohuri që ka nxënësi për krijimin e këtyre kornizave që i duhen për t’i publikuar në internet.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në shkrimin me kode të gjuhës HTML të kornizave për t’i shtuar në faqet Web</p> <p>Këto aftësi do t’i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri forms-esh në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.</p> <p>Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si krijohen këto korniza që të jenë funksionale dhe estetike.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi nje taget e duhura dhe rregullat për krijimin e forms-it dhe formatimin e tyre. Krijon një ose disa korniza me saktësi duke zbatuar sintaksën e shkrimit të kodeve html, dhe evituar gabimet në shkrim.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur: punë individuale</b> <i>Krijoni një Forms dhe FromSet ku të vendosen informacione si tekst, foto, link etj. Listoni veprimet që keni kryer duke i argumentuar me përdorimin e tag-ve.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOG-JI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: HTML dhe CSS</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh mënyrat e ndërftjes së elementeve css në dokumentin html</li> <li>• Mëson si të vendosë tekst, figura, link-e në faqen web, duke përdorur html/css</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë HTML dhe CSS duke nxitur tek nxënësit të thonë se cili është funksioni i tyre në krijimin e një faqeje web. Çfarë detyrash kryejnë secila.</p> <p>Në këtë diskutim nxënësit paraqesin sipas përvojës së tyre konceptet kryesore në lidhje me temën.</p>	

	<p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Mësuesi/sja shpjegon ndryshimin midis kodeve html dhe css. <b>Html</b> ndërton strukturën e faqes web, <b>Css</b> krijon paraqitjen e secilit element të strukturës Shkruhen në tabelë një strukturë Css dhe kërkohet nga mësuesi/sja që nxënësit të thonë çfarë dinë për këto tag-e. &lt;TITTLE&gt; Elementet e html të formatuar me CSS&lt;/TITTLE&gt; &lt;STYLE TYPE=”text/css”&gt; Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Shkruhen në tabelë një strukturë Css dhe kërkohet nga mësuesi/sja që nxënësit të thonë çfarë dinë për këto tag-e. &lt;HTML&gt; &lt;HEAD&gt; &lt;TITTLE&gt; CSS &lt;/TITTLE&gt; &lt;href=”style.css”&gt;..... &lt;/HTML&gt; Plotësohet ajo pjesë e skemës ku nxënësit përdorin njohuritë e trajtuara në orën e mësimin.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e parvarur</b> Nxënësit punojnë në grup për të shkruar shembullin në faq.85-86, shikojnë rezultatin. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e stileve të paraqitjes së çdo elementi të strukturës me anë të css duke përdorur kodet e gjuhës HTML.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të formatuar elemente të strukturës në faqe web-i. Fitojnë aftësi për t'i individualizuar ato në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>css,</p>

<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, Materiale nga interneti për përdorimin e kodeve Css që formatojnë nëpërmjet stileve të ndryshme elementet e strukturës së faqes web , njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i kompjuterit në fusha të ndryshme(projektet në lëndët mësimore)</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p align="center"><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për të realizuar këtë temë, nxënësit përdorin informacione nga interneti, njohuri dhe aftësi që kanë fituar në shkrimin me kode të gjuhës HTML dhe kombinimin e tyre me kodet CSS të formatimit të çdo elementi të strukturës në faqet Web                  Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri stilesh në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.                  Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si krijohen këto stile që të jenë funksionale dhe estetike.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b>  <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi krijon stile interesante për paraqitjen e çdo informacioni të strukturës së faqes web. Krijon një ose disa stile duke zbatuar sintaksën e shkrimit të kodeve html, dhe evituar gabimet në shkrim.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Krijoni një faqe web ku të vendosni stile të ndryshme në secilin element të faqes. Vendosni figura, tekst, link etj. Shpjegoni mënyrën e realizimit të idesë suaj duke iu referuar dhe ushtrimeve në faq. 88.</i></p>	

<p><b>Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK</b></p>	<p><b>Lënda: TIK</b></p>	<p><b>Shkalla: V</b></p>	<p><b>Klasa: 10</b></p>
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Ndërtimi i faqeve web nëpërmjet DreamWeaver</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kupton tjetër koncept për editimin e tekstit <b>WYSIWYG</b>, që përfaqsohet nga programe si Word-i</li> <li>• Njeh platformën <b>DreamWeaver</b>, e cila ndihmon për të krijuar faqet e web.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b>                  Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë emrin e programit që do të trajtohet në orën mësimore DreamWeaver. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për krijimin e faqeve web nëpërmjet tij. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin idetë e tyre në lidhje me krijimin e faqeve web me anë të tij dhe ndryshimin midis përgatitjes me anë të kodeve HTML.                  Veprimtaria që kryhet  <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit                  Shkruhet në tabelë paketa e programeve që duhet të shkarkohet nga interneti për ta bërë funksional, Adobe DreamWeaver, MicroSoft FrontPage                  Pse është bërë e domosdoshme prania e këtyre programeve për paraqitjen vizuale të ikonave.</p>	

	<p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Mësuesi shpjegon ndryshimin e krijimit të faqeve web me anë të këtij programi nga ai me HTML. Kërkon nga nxënësit të thonë çfarë dinë për programe të tjera të përafërta me DW si FrontPage, Netbeans etj. Cili është ndryshimi midis përgatitjes së faqeve web nga ai me kode HTML Plotësohet harta e njohurive në skemën e shkruar më parë</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Nxënësit punojnë në grup për të kërkuar në internet tipet e programeve që përdorin ikona për krijimin e faqeve web dhe jo kode. Praktikohet shembulli i dhënë në libër në f.90. diskutohet ndryshimi i krijimit të faqës. Është më thjeshtë ?</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e faqeve web duke përdorur ikona me anë të programit DreamWeaver në krahasim me kodet e gjuhës HTML. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të zgjedhur se cilin program ka më të lehtë për përgatitjen e një faqe web-i. Fitojnë aftësi për t'i individualizuar ato në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: DreamWeaver.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programeve vizuale në krijimin e faqeve web, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i programeve adobe në krijimin e skedarëve të ndryshme (projektet në lëndët mësimore)</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

Në realizimin e kësaj temë, nxënësit i ndihmojnë materialet e bollshme nga interneti për krijimin e faqeve web por dhe pasioni i tyre për t'i krijuar këto faqe. Marrin informacione nga interneti dhe i shfrytëzojnë për krijimin sipas dëshirës dhe në funksion të zgjidhjes së një problemi të faqeve Web

Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri faqesh pa qënë nevoja të mbajnë mend shume tag-e që përdoren. Kështu kursejnë kohë në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.

Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si krijohen këto faqe web me anë të këtij programi që të jenë funksionale dhe estetike.

**Vlerësimi:**

*Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi kupton ndryshimin e përgatitjes së faqes me anë të ikonave në krahasim me kodet, njeh platformën e programit DreamWeaver dhe e përdor për të krijuar faqe Web.*

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

*Krijoni një faqe web duke përdorur programin DW. Referojuni shembullit në libër. Krahasojini veprimet nëse do ta kishit ndërtuar me kode HTML*

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: DreamWeaver dhe CSS (vazhdim)</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mëson si të shtojë skedarë të tipit <b>css</b> dhe <b>DreamWeaver</b></li> <li>• Mëson të punojë me modele të gatshme website-sh</li> <li>• Njeh platformën <b>FrontPage</b>, e cila ndihmon në ndërtimin e faqeve web</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë emrin e programit DreamWeaver dhe *.css dhe në FrontPage. Fton nxënësit për të paraqitur idetë e tyre në lidhje me krijimin e faqeve web me anë të tij dhe skedarëve që ruhen si css.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhet në tabelë mënyra si krijohen skedarët .css për të patur mundësi ndryshimi në të dhe që materializohen në publikimin e tyre në internet.</p> <p>Pse është më e lehtë krijimi me modele të gatshme të këtij programi.</p> <p><b>Faza 2 :</b> <b>Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Mësuesi shpjegon rrugën që ndiqet për të krijuar këto skedarë duke iu referuar modeleve të gatshme ose t'i krijojnë nga fillimi.</p>	

	<p>New Document/Starter Templates/ Basix Layouts/MultiColumn Template. Attach Existing CSS File → Browse. Hapet programi FrontPage dhe krijohet një skedar me prapashtesën *.html Plotësohet harta e njohurive në skemën e shkruar më parë <b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Nxënësit punojnë në grup për të krijuar skedare <b>css</b> në dreamweaver dhe skedare <b>html</b> në frontpage. Komentohen shembujt e dhënë në temën mësimore. Praktikohet shembulli i dhënë në libër në f.93. diskutohet ndryshimi i krijimit të faqës. Është më thjeshtë ?</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e faqeve web duke përdorur skedarët css me anë të programit DreamWeaver dhe html me programin FrontPage. Krahasojnë cila faqe bëhet më shpejt dhe me paraqitje më estetike. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të zgjedhur se cilin program ka më komoditet për përgatitjen e një faqe web-i. Fitojnë aftësi për t'i individualizuar ato në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>attach existing</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programeve dreamweaver dhe frontpage në krijimin e faqeve web, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i programeve adobe në krijimin e skedarëve të ndryshme(projektet në lëndët mësimore)</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

<p>Në realizualimin e kësaj teme, nxënësit i ndihmojnë materialet e bollshme nga interneti për krijimin e faqeve web por dhe pasioni i tyre për t'i krijuar këto faqe. Marrin informacione nga interneti dhe i shfrytëzojnë për krijimin sipas dëshirës dhe në funksion të zgjidhjes së një problemi të faqeve Web me anë të skedarëve css dhe html</p> <p>Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri faqesh dhe t'i ndryshojnë vazhdimisht ato pa qënë nevoja të mbajnë mend shume tag-e që përdoren. Kursejnë kohë në funksion arrijtes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.</p> <p>Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si krijohen këto faqe web me anë të këtij programi që të jenë funksionale dhe estetike.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b></p> <p><i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi kupton ndryshimin e përgatitjes së faqes me anë skedarëve css në DreamWeaver dhe html në FrontPaget, njeh platformën e programit DreamWeaver dhe FrontPage dhe e përdor për të krijuar faqe Web.</i></p>
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p> <p><i>Krijoni një faqe web duke përdorur programin DW dhe FP. Referojuni shembullit në libër. Krahasojini veprimet kur punoni me skedar css dhe html.</i></p>

Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Njohja me gjuhën Javascript</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh faqet web statike dhe ato dinamike</li> <li>• Njeh bazat e JavaScript (JS)</li> <li>• Kupton nocionin e një gjuhe Script të interpretueshme</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë emrin e programit që do të trajtohet në orën mësimore JavaScript. Fton nxënësit për të dhënë mendimin e tyre mbi këtë program nga informacioni që ato kanë për krijimin e faqeve web nëpërmjet tij..</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Kur kërkohen informacione të ndryshme në internet ndodh që të paraqitet një dritare dialogu ku duhet të vendosësh së çfarë duhet të bësh: të vazhdosh kërkim ose jo(janë krijuar me JavaScript) . Kjo e bën kërkim më dinamik në krahasim me shfaqjen ose jo në ekran të informacionit kur është krijuar me Html dhe css. Duke patur këto përvoja në kërkim diskutohen rastet.</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Mësuesi shpjegon ndryshimin e krijimit të faqeve web me anë të HTML dhe asaj të krijuar me JavaScript. Kërkon nga nxënësit të thonë çfarë dinë për gjuhë që krijojnë faqe web. Cili është ndryshimi midis përgatitjes nga këto gjuhë.</p>	



	<p>Plotësohet harta e njohurive me: secili përdor JS pa patur licence, përfshihet shumë lehtë në faqen html, mbështetet nga shumica e browse-rave.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Nxënësit punojnë në grup për të shkruar ushtrimin e f.95 në NotePad dhe e ruajnë atë.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendim-marrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e faqeve web duke përdorur skedarët css me anë të programit DreamWeaver dhe html me programin FrontPage. Krahasojnë cila faqe bëhet më shpejt dhe me paraqitje më estetike.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të zgjedhur se cilin program ka më komoditet për përgatitjen e një faqe web-i. Fitojnë aftësi për t'i individualizuar ato në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar</p>	<p><b>Fjalët kyçe: javascript</b></p>
<p><b>Burimet</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programti JavaScript në krijimin e faqeve web, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i programeve në krijimin e skedarëve me objekte të orientuara</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Në realizimin e kësaj temë, nxënësit i ndihmojnë materiale nga interneti për krijimin e faqeve web por dhe pasioni i tyre për t'i krijuar këto faqe me gjuhën JavaScript. Marrin informacione nga interneti dhe i shfrytëzojnë për krijimin sipas dëshirës dhe në funksion të krijimit në mënyrë dinamike të faqeve Web duke përdorur gjuhën Java.</p> <p>Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri faqesh dhe t'i ndryshojnë vazhdimisht ato pa qënë nevoja të mbajnë mend shume tag-e që përdoren. Kursejnë kohë në funksion arritjes së qëllimit të zgjidhjes së një problemi të caktuar.</p> <p>Mësuesi sjell materiale shtesë për mënyrën si krijohen këto faqe web me anë të kësaj gjuhe që të jenë funksionale dhe estetike.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të quhet e suksesshme nëse nxënësi kupton ndryshimin midis faqes web statike dhe dinamike, njeh mënyrën si krijohet një skedar script si dhe karakteristikën e tij si gjuhë e orientuar objekt.</i></p>	

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

Krijojnë në NotePad një skedar të thjeshtë në JavaScript. Ta krahasojë me skedarët e tjerë të ndërtuar për ti prezantuar si faqe Web.

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Javascript dhe HTML</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mëson të integrojë elementët e JS në HTML</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat ose nga informacioni që ato kanë për të integruar një kod JS në dokumentin HTML. Gjatë këtij diskutimi nxënësit thonë mendimet e tyre lidhur me përfshirjen e këtyre kodeve në dokumentat HTML.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Shkruhen në tabelë &lt;script&gt; dhe function. Merret mendim nga nxënësit se çfarë dinë rreth tyre. Ku i kanë përdorur më parë ose çfarë funksioni kryejnë</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Mësuesi shpjegon mënyrat e përfshirjes së kodeve të JS në dokumentat HTML. Njëra mënyrë është me anë të &lt;script&gt; dhe tjetra si funksion, <i>function emri</i>.</p> <p>Një tjetër element që përdoret është dhe variabli pa tip që përdor JS(number, string, boolean, null, undefined). Diskutohet për:</p> <p>Cila është mënyra më efektive për të integruar kodet JS në HTML.</p> <p>Cili është roli që kanë variablat në gjuhët e programimit.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Nxënësit punojnë në grup për të evidentuar nëpërmjet ushtrimit në f.98 që nuk ka rëndësi të përcaktosh tipin e variablave në JS.</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënës të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e faqeve web duke përdorur skedarët css me anë të programit DreamWeaver dhe html me programin FrontPage. Krahasojnë cila faqe bëhet më shpejt dhe me paraqitje më estetike.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të zgjedhur se cilin program ka më komoditet për përgatitjen e një faqe web-i. Fitojnë aftësi për t'i individualizuar ato në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> prompt, alert, var</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e programti JavaScript në krijimin e faqeve web, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i programeve në krijimin e skedarëve me objekte të orientuara</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Në realizimin e kësaj temë, nxënësit i ndihmojnë materiale nga interneti për integrimin e kodeve JavaScript në HTML. Marrin informacione nga interneti dhe i shfrytëzojnë për krijimin skedarë të integruar tek njëri-tjetri.</p> <p>Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri faqesh dhe t'i ndryshojnë vazhdimisht ato pa qënë nevoja të përcaktojnë tipe variablash.</p> <p>Mësuesi sjell materiale për mënyrën si integrohen kodet Java në HTML që të jenë funksionale dhe estetike</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b></p> <p><i>Ora do të jetë e suksesshme nëse nxënësi kupton mënyrat e integritimit të kodeve të JS në HTML, realizon një integrim të një kodi JS në HTML dhe provon që përcaktimi i tipit të variablave nuk ka rëndësi</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p> <p><i>Gjeni gabimin në ushtrimin e f.98 të librit. Krijoni një skedar JS duke mos përcaktuar tipin e variablit.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Elementet e HTML dhe Javascript</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Njeh elementet e një faqeje web që mund të ndërtohen me JS</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Për të realizuar këtë teme mësuesi/sja shkruan në tabelë terma që JS i përdor si ngjarje në sintaksën e krijimit të kodeve të tij. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë <b>OnMouse-Over-OnMouseOut, OnKeyUp, OnChange</b> që JavaScript përdor në sintaksën e krijimit të kodit për të shoqëruar çdo ngjarje të elementeve të caktuar të HTML. Shtron pyetjen : Çfarë përfaqësojnë, ku përdoret, pse duhet të njohim funksionet që kryejnë. Shkruhet harta e njohurive në mënyrë skematike <b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Mësuesi shpjegon mënyrat e përfshirjes së kodeve të JS në ngjarjet që shoqërojnë elementët e HTML. Analizohet shembulli në libër për treguar rolin që luajnë ngjarjet bashkëngjitur një tag-u. Plotësohet harta e njohurive <b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Nxënësit punojnë në grup për të analizuar vetinë që përfaqëson ngjarjen që shoqëron tag-un në ushtrimin e f.100.</p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për vetitë e ngjarjeve që shoqërojnë një tag të html-së. Krahasojnë vetitë e secilës prej tyre për ngjarjen që do të krijojnë. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të zgjedhur ngjarjen me vetinë e duhur në tag për të ndërtuar një faqe web-i në funksion të përdoruesit. Fitojnë aftësi për t'i individualizuar ato në funksion të ideve për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>		<p><b>Fjalët kyçe:OnFocus, OnBlur etj</b></p>	

<b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e ngjarjeve të programit JavaScript që shoqërojnë tag-et e html për krijimin e faqeve web.	<b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim
<b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b>	
<p>Në realizimin e kësaj temë, nxënësit i ndihmojnë materiale nga interneti për integrimin e kodeve JavaScript në HTML. Marrin informacione nga interneti dhe i shfrytëzojnë për krijimin skedarë të integruar tek njëri-tjetri.</p> <p>Këto aftësi do t'i ndihmojnë të krijojnë shumëllojshmëri faqesh dhe t'i ndryshojnë vazhdimisht ato pa qënë nevoja të përcaktojnë tipe variablash.</p> <p>Mësuesi sjell materiale për mënyrën si integrohen kodet Java në HTML që të jenë funksionale dhe estetike.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b>  <i>Ora do të jetë e suksesshme nëse nxënësi vendos ngjarjen e duhur në elementët HTML sipas sintaksës së duhur. Realizon një ngjarje në HTML duke përdorur vetitë e JS.</i></p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Krijoni ngjarjen në formë formulari për përcaktimin e shenjës së dallorit si në ushtrimin 1 të f. 100</i></p>	

<b>Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Gjuha PHP dhe aplikacionet në web</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh konceptet e gjuhës PHP dhe avantazhet e saj në web</li> <li>• Njeh konceptin e aplikacioneve në web si Java-applets</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b>  Për të realizuar këtë temë mësuesi/sja shkruan në tabelë terma që JS i përdor si ngjarje në sintaksën e krijimit të kodeve të tij. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit  Shkruhen në tabelë PHP, klient-server. Nxënësit diskutojnë për mënyrën si funksionon kërkesa klient-server në përvojat individuale. Nxitet të kujtojnë ndryshimin e paraqitjes së informacionit sipas kërkesës së tyre kur ka qënë specifike. Bëhet dallimi midis tyre.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike për website-et statike dhe dinamike.</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b>  Mësuesi shpjegon ndryshimin midis gjuhës HTML dhe PHP që përdoren për të marrë informacion nga serveri pas kërkesës së klientit në server. Përfshin në këtë orë nxënësit për të përcaktuar ndryshimin midis tyre</p>	

	<p>duke bërë kërkesa në internet për informacione dhe analizon mënyrën e shfaqjes së rezultateve.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Nxënësit punojnë në grup për të analizuar ndryshimin midis përdorimit të gjuhës HTML dhe PHP. Pse është funksionale kjo gjuhë.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për vetitë e gjuhës PHP dhe avantazhet në rezultatet e kërkimit në web</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për përdorimin e kësaj gjuhe kur kërkojnë informacion në një faqe web-i si dhe përdorimin e aplikacionit Applet.</p> <p>Fitojnë aftësi për të kërkuar me terma specifike dhe të përdorin informacionet për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:php. aplet</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e gjuhës PHP dhe aplikacionit Applet.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Në realizimin e kësaj temë, nxënësit i ndihmojnë materiale nga interneti për gjuhën PHP dhe karakteristikat e saj. Marrin informacione nga interneti dhe i shfrytëzojnë për njohur mënyrën si duhet të kërkojnë në internet duke përdorur këtë gjuhë.</p> <p>Këto aftësi do t'i ndihmojnë të kërkojnë në mënyra të ndryshme për të njëjtën faqe web dhe të marrin informacione të specifikuara sipas kërkesës që bënë</p> <p>Mësuesi sjell materiale për mënyrën si përdoret kjo gjuhë dhe aplikacioni Applet.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të jetë e suksesshme</i> nëse nxënësi njeh konceptin e gjuhës PHP dhe avantazhet që krijon në kërkesën klient-server. Përdor aplikacionin Applet për të marrë informacione në forma të ndryshme.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p> <p><i>Përdor një aplikacion Applet dhe shiko ndryshimin e paraqitjes së informacionit në të. Gjeni material në internet për gjuhën e programimit PHP dhe krahasojeni me disa nga të ngjashmet e saj ASP.NET, Java et les JSP.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 3 Programimi në Web</b></p> <p><b>Tema mësimore: Ndërtimi i një faqeje web</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktikon njohuritë e marra për tabelat, formularët dhe kornizat.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Për realizimin e kësaj ore mësuesi udhëheq praktikën që duhet të bëjnë nxënësit për të krijuar një faqe web duke përdorur njohuritë e tyre për krijimin tabelave, formularëve, Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1: Grupi diskutimit</b> Nxënësit ndahen në grupe 2-she dhe vendosin çfarë tematike do të zgjedhin për të krijuar faqen web. Duke u mbështetur tek tage-t kryesore përcaktojnë se cilën prej tyre do të përdorin.</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Për të ndërtuar një faqe web duhet fillimisht të grumbullojmë informacionin e duhur në një folder. Ato janë të tipave të ndryshme si tekst, foto, tabela, grafikë etj. Është e rëndësishme që kur të shkruajmë kodet t'i referohen këtij folderi.</p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për ndërtimin e faqeve në web</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për përdorimim e gjuhëve dhe kodeve që ato kanë, et. Fitojnë aftësi për të kërkuar me terma specifike dhe të përdorin informacionet për të zgjidhur një problem të caktuar</p>		<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>	
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për krijimin e faqeve të Web.</p>		<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Gjuhë&amp;Letërsi, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>	
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>			
<p>Nxënësit përdorin njohuritë që kanë fituar gjatë trajtimit të temave mësimore për krijimin e faqeve Web. Këto njohuri i ndihmojnë për të zgjedhur ato kode që duhen për të ndërtuar një faqe web që t'i plotësojë pritshmëritë e tyre si nga ana funksionale ashtu dhe estetike, duke zbatuar drejt rregullat e sintaksës që kërkohen.</p>			
<p><b>Vlerësimi:</b> <i>Ora do të jetë e suksesshme nëse nxënësi arrin të krijojë një faqe web duke përfshirë tekst, formularë, tabela, korniza.</i></p>			
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> <i>Të përgatitë një faqe web në mënyrë të paravur me një temë të caktuar.</i></p>			

Fusha:TE-KNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Algoritmet, përkufizimet dhe rregullat bazë</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kupton përkufizimin e algoritmeve</li> <li>• Njeh skemën si kalohet nga një problem te programi software për zgjidhjen e tij</li> <li>• Përvetëson rregullat për shkrimin e algoritmeve</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në fjalën <b>Algoritëm</b>. Fton nxënësit për të diskutuar lidhur me këtë term në analogji me matematikën(fizikën) . Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin mendimet e tyre për të shpjeguar, çfarë përfaqëson dhe si përkufizohet.</p> <p>Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë fushat e lëndëve mësimore ku përdoret algoritmi. Çfarë përfaqëson, si përdoret, pse është bërë e domosdoshme në zgjidhjet e disa problemeve lëndore dhe në jetën e përditshme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse. <b>Faza 2: Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi</b> Shpjegohet nga mësuesi informacioni i temës së librit mësimor në mënyrë që nxënësit gjatë diskutimit dhe analizës së këtyre njohurive të plotësojnë hartën (bllok-skemën) e informacionit për këtë orë mësimore. Diskutohet për konceptin e algoritmit, pseudokodin, bllok-skemën dhe rregullat për shkrimin e tyre <b>Faza 3: Punë në grup /Praktikë e pavarur (5min)</b> Nxënësit evidentojnë qëndrimet ndaj këtyre çështjeve që u diskutuan gjatë kësaj teme mësimore dhe mbajnë shënimet përkatëse duke zgjidhur ushtrimin 1 f.108</p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Hetimi, Mendimi kritik, vendimmarrje: nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për zgjidhjen e problemeve të ndryshme duke përdorur teknologjinë Tik.</p>		<p><b>Fjalët kyçe: algoritëm, pseudo-kod</b></p>	



<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e algoritmit në zgjidhjen e problemeve, njohuri që ka nxënësi nga krijimi i algoritmeve të thjeshta.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p style="text-align: center;"><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p> <p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit duhet të përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në shkollën 9-vjeçare për zgjidhjen e problemave në matematikë. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur për të përdorur si informacion që ta shfrytëzojnë për temën e mësimit që do të trajtohet.</p> <p>Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet shkarkojnë ushtrime tip ose informacion për zgjidhjen e tyre. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit Kupton përkufizimin e algoritmeve, evidenton skemën si kalohet nga një problem te programi software për zgjidhjen e tij, përvetëson rregullat për shkrimin e algoritmeve.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p> <p>Duke u mbështetur në shembujt e librit, krijoni një algoritëm të thjeshtë referuar një ushtrimi matematik. Analizoni veprimet dhe elementet e algoritmit që keni përdorur.</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Ndërtimi i bllok-skemave dhe operatorët kryesorë të algoritmeve</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aftësohet në shkrimin e algoritmeve</li> <li>• Njih operatorët e përdorur në algoritëm</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në fjalën Bllok-skemë, Variabël, Operator. Fton nxënësit për të diskutuar lidhur me këtë terma në analogji me matematikën, fizikën.</p> <p>Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin mendimet e tyre për të shpjeguar, çfarë përfaqësojnë dhe ku përdoren ato.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Shkruhen në tabelë një bllok-skemë e thjeshtë(f.111, shembulli) dhe diskutohet për elementët algoritmikë që janë përdorur.</p> <p>Çfarë roli luajnë në zgjidhjen e problemit, si përdoret, pse është bërë e domosdoshme të njihen rregullat e zbatimit të tyre.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p>	

	<p><b>Faza 2: Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi</b>                  Shpjegohet nga mësuesi informacioni i temës së librit mësimor në mënyrë që nxënësit gjatë diskutimit dhe analizës së këtyre njohurive të plotësojnë hartën (bllok-skemën, klasterin) e informacionit për këtë orë mësimore. Diskutohet për rolin që luajnë variablat dhe operatorët, shenjat simbolike ose shkurtesat e tyre.</p> <p><b>Faza 3: Punë në grup /Praktikë e pavarur (5min)</b>                  Nxënësit evidentojnë qëndrimet ndaj këtyre çështjeve që u diskutuan dhe mbajnë shënimet operatorët (dhe llogjikë). Ato vizatojnë simbolet grafike dhe përcaktojnë detyrën përkatëse,</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b>                  Hetimi, Mendimi kritik, vendimarrje: nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për zgjidhjen e problemeve të ndryshme duke përdorur bllok-skema algoritmike dhe rregullat e shtrimit të problemeve që duhet të zgjidhin me të.</p> <p>Nxënësi shton njohuritë që do t'i duhet në jetën e përditshme në ecurinë e aftësisimit dhe përsosjes së tij në shfrytëzimit e operatorëve aritmetikë, llogjikë dhe racionalë të algoritmit në zgjidhjen e detyrave në fusha të ndryshme të lëndëve mësimore dhe ti përpunojë ato.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:variabël, operator, skemë algoritmike.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e algoritmit në zgjidhjen e problemeve, njohuri që ka nxënësi për krijimin e bllok-skemave duke përdorur operatorët kryesorë të algoritmeve.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

Për realizimin e kësaj teme, nxënësit duhet të përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në shkollën 9-vjeçare për zgjidhjen e problemave në matematikë, fizikë, kimi në të cilat përdoren bllok-skema. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur për të përdorur si informacion që ta shfrytëzojnë për temën e mësimit që trajtohet. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet shkarkojnë bllok-skema të thjeshta ose informacion për krijimin e tyre. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.

**Vlerësimi:** Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, aftësohen në shkrimin e algoritmeve, njohin operatorët e përdorur në algoritëm. Vlerësimi do të bëhet për punën në grup dhe individuale.

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

Të ndërtohet një bllok-skemë që llogarit prodhimin e tre numrave a, b, c duke përdorur rregullat e algoritmit.

Fusha:TE-KNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmi-ka</b></p> <p><b>Tema mësimore: Praktikë</b></p>			<p><b>Situata e të nxënët:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë disa nga fushat ku përdoret teknologjia Tik. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për avantazhet në këto fusha ose të tjera që shtohen nga vetë nxënësit. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin konceptet kryesore në lidhje me temën. Veprimtaria që kryhet Faza 1 : Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë fushat e ndryshme të shkencës ku përdoret teknologjia Tik( mësuesi bashkë me nxënësit njëkohësisht). Çfarë përfaqson, ku përdoret, pse është bërë e domosdoshmë në ditët e sotme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse.</p>

<b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b>	<b>Fjalët kyçe:</b>
<b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e Teknologjisë Tik, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i kompjuterit në fusha të ndryshme(projektet në lëndët mësimore)	<b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Lëndët Shkencore, Argëtim
<b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b>	
<b>Vlerësimi:</b>	
<b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>	

<b>Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Ciklet dhe përdorimi i tyre</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kupton dallimin midis cikleve dhe raset e përdorimit për secilin prej tyre</li> <li>• Ndërton bllok-skemat e algoritmeve përkatëse</li> <li>• Koncepton algoritmet sipas bllok-skemave</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në fjalën <b>cikël algoritmik</b>. Fton nxënësit për të diskutuar lidhur me këtë terma në analogji me zgjidhjen e një problemi matematik që kërkon përsëritje veprimesh (zgjidhje e ekuacionit të gradës së dytë). Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin mendimet e tyre për të shpjeguar, çfarë përfaqësojnë dhe si përdoren këto veprime ciklike. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruhen në tabelë një bllok-skemë e thjeshtë (f.112, shembulli) dhe diskutohet për veprimet ciklike të algoritmit që janë përdorur. Çfarë roli luajnë në zgjidhjen e problemit, si përdoret, pse është e domosdoshme të njihen rregullat e zbatimit të tij.</p>	

	<p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 2: Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi</b></p> <p>Shpjegohet nga mësuesi informacioni i temës së librit mësimor në mënyrë që nxënësit gjatë diskutimit dhe analizës së këtyre njohurive të plotësojnë hartën (klasterin) e informacionit për këtë orë mësimore. Diskutohet për rolin që luajnë veprimet ciklike <b>For-do, While-do</b> në zgjidhjen algoritmike të problemit.</p> <p><b>Faza 3: Punë në grup /Praktikë e pavarur (5min)</b></p> <p>Nxënësit evidentojnë qëndrimet ndaj përdorimit të cikleve që përdoren në algoritëm. Ato bëjnë paraqitje skematike të llojeve të cikleve që përdoren.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Hetimi, Mendimi kritik, vendimarrje: nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për zgjidhjen e problemeve të ndryshme duke përdorur ciklet në bllok-skema algoritmike dhe rregullat e shtrimit të problemeve që duhet të zgjidhin me të.</p> <p>Nxënësi shton njohuritë që do t'i duhet në jetën e përditshme në ecurinë e aftësimit dhe përsosjes së tij në shfrytëzimit e cikleve të algoritmit në zgjidhjen e detyrave në fusha të ndryshme të lëndëve mësimore dhe ti përpunojë ato.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:cikël, degëzim while-do, for-do.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përdorimin e cikleve të algoritmit në zgjidhjen e problemeve, njohuri që ka nxënësi për krijimin e bllok-skemave duke përdorur ciklet algoritmike.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Fizikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

Për realizimin e kësaj teme, nxënësit duhet të përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në mënyrë individuale ose duke kërkuar në internet për zgjidhjen e problemave në matematikë, fizikëvn të cilat përdoren ciklet algoritmike ( kur kryejnë vazhdimisht të njëjtin veprim mbledhje, zbritje etj). Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe e shfrytëzojnë për temën e mësimit që trajtohet.

Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet shkarkojnë bllok-skema të thjeshta ku janë përdorur veprimet ciklike në krijimin e saj. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.

**Vlerësimi:** Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, kuptojnë dallimin midis cikleve dhe rastet e përdorimit për secilin prej tyre

Ndërtojnë bllok-skema të algoritmeve përkatëse, konceptojnë algoritmet sipas bllok-skemave.

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

*Të paraqesin skematikisht përdorimin e ciklit në zgjidhjen e ekuacionit  $ax^2+bx-c=0$*

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Nga shkrimi tek ekzekutimi i tyre</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kupton nocionin e përpilimit dhe të ekzekutimit të një programi</li> <li>• Kupton proceset që ndodhin nga shkrimi të ekzekutimi i programit</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan fjalët <b>editor, kompilim, ekzekutim</b>. Fton nxënësit për të diskutuar lidhur me këtë terma në procesin e krijimit të një algoritmi. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin mendimet e tyre për të shpjeguar, çfarë përfaqësojnë secila fazë e krijimit të një algoritmi.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Shkruhen në tabelë fazat e ndërtimit të një programi algoritmik dhe diskutohet për secilën prej tyre.</p> <p>Çfarë roli luajnë në ndërtimin e algoritmit, si përdoret, pse është e domosdoshmë të njihen rregullat e zbatimit të tyre.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 2: Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi</b></p> <p>Shpjegohet nga mësuesi informacioni i temës mësimore në mënyrë që nxënësit gjatë diskutimit dhe analizës së këtyre njohurive të plotësojnë hartën (klasterin) e informacionit për këtë orë mësimore. Diskutohet për fazat në të cilat kalon krijimi i një algoritmi përpara se të zgjidhjet</p>	

	<p>(ekzekutohet) problemi: <b>1. Shkrimi, 2. Paraprocesimi, 3. Kompilimi, 4. Lidhja, 5. Ngarkimi, 6. Ekzekutimi.</b></p> <p><b>Faza 3: Punë në grup /Praktikë e pavarur (5min)</b></p> <p>Nxënësit evidentojnë qëndrimet për secilën fazë të ndërtimit që përdoren në algoritëm. Bëjnë paraqitje skematike të fazave në të cilat kalon ndërtimi.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Hetimi, Mendimi kritik, vendimarrje: nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për shkrimin, kompilimin dhe ekzekutimin e një algoritmi.</p> <p>Nxënësi shton njohuritë që do t'i duhet në shkrimin, lidhjen, ekzekutimin e algoritmeve në ecurinë e aftësisë dhe përsosjes së tij në shfrytëzimit e tyre për zgjidhjen e detyrave në fusha të ndryshme të lëndëve mësimore dhe ti përpunojë ato.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: editim, paraprocedim, ekzekutim</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për shkrimin e programit algoritmik dhe ekzekutimit të tij. Shembuj nga libra alternativë të algoritmeve.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit duhet të përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në mënyrë individuale ose duke kërkuar në internet për ecurinë e ndërtimit të një algoritmi. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe e shfrytëzojnë për krijimin e algoritmit duke ndjekur 6 fazat e përgatitjes.</p> <p>Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet shkarkojnë udhëzime për krijimin e saj. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, kuptojnë nocionin e përpilimit dhe të ekzekutimit të një programi, kuptojnë proceset që ndodhin nga shkrimi të ekzekutimi i programit.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p> <p><i>Gjeni materiale nga libra alternative ose interneti mbi mënyrën si ndërtohet një algoritëm. Diskutojini në klasë.</i></p>	

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algorit- mika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Mënyrat e program- imit</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompeten- cave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh mjetet që duhen për të ndër- tuar një program</li> <li>• Njeh konceptin e mjediseve të integruara IDE për zhvillimin e programeve</li> <li>• Njeh cilat janë IDE-të më të për- dorura në treg</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja shkruan fjalët <b>Visual Studio, IDE, Command Promt</b>. Fton nxënësit për të diskutuar lidhur me ndikimin e këtyre programeve ose komandave në procesin e krijimit të një algoritmi.</p> <p>Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin mendimet e tyre për të shpjeguar, çfarë funksioni ka secili prej tyre në krijimin e një algoritmi.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 : Grupi i diskutimit</b> Shkruhen në tabelë të gjithë programet që mundësojnë krijimin e një algoritmi dhe diskutohet për secilën prej tyre.</p> <p>Veçoritë që kanë në ndërtimin e algoritmit, si përdoret, pse është e domosdoshme të njihen karakteristikat dhe sistemet opera- tive nën të cilat punojnë.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 2: Vëzhgimi-Analiza-Diskutimi</b> Shpjegohet nga mësuesi informacioni i temës mësimore në mënyrë që nxënësit gjatë diskutimit dhe analizës së këtyre njohurive të plotësojnë hartën (klasterin) e informacionit për këtë orë mësimore. Dis- kutohet për tipet e programeve dhe karak- teristikat e tyre në ndërtimin e programit. Cila prej tyre nga eksperiencia e special- istëve duhet përdorur për të patur efikasitet në krijimin e algoritmeve.</p> <p><b>Faza 3: Punë në grup /Praktikë e pavar- ur (5min)</b> Nxënësit evidentojnë qëndrimet për secilën program që krijon algoritëm. Bëjnë paraqitje skematikë të programeve që kanë editues+përpilues së bashku dhe ndara midis tyre.</p>	



<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Hetimi, Mendimi kritik, vendimarrje: nxënësi krijon dhe zhvillon qëndrime dhe aftësi që do të shërbejnë për shkrimin, kompilimin dhe ekzekutimin e një algoritmi.</p> <p>Nxënësi shton njohuritë që do t'i duhet në shkrimin, lidhjen, ekzekutimin e algoritmeve në ecurinë e aftësisë dhe përsosjes së tij në shfrytëzimit e tyre për zgjidhjen e detyrave në fusha të ndryshme të lëndëve mësimore dhe ti përpunojë ato.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: kod burim, command prompt, IDE.</b></p>
<p><b>Burimet</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për shkrimin e programit algoritmik dhe ekzekutimit të tij. Shembuj nga libra alternativë të algoritmeve</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Lëndët Shkencore, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit duhet të përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në mënyrë individuale ose duke kërkuar në internet për llojet e programeve dhe karakteristikat e tyre në krijimin e algoritmeve. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe e shfrytëzojnë për të zgjedhur atë program që i mundëson lehtësira në krijimin dhe ekzekutimin e algoritmeve.</p> <p>Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet shkarkojnë programet e duhura për algoritmet. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin mjetet që duhen për të ndërtuar një program, njohin konceptin e mjediseve të integruara IDE për zhvillimin e programeve, njohin cilat janë IDE-të më të përdorura në treg.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Gjeni në internet informacion për llojet e programeve që krijojnë algoritme dhe krahasojini duke veçuar tiparet e tyre për secilin sistem operativ.</i></p>	

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b>  <b>Tema mësimore: Gjuhët e programimit</b>            Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh historinë e zhvillimit dhe klasifikimin e gjuhëve të programimit</li> <li>• Prezantohet me gjuhët e programimit më të përdorura dhe konceptet kyçe bazë të tyre</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b>            Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë disa nga gjuhët e programimit. Fton nxënësit për të diskutuar nga informacioni që ato kanë për natyrën e problemeve që zgjidhin këtë programe ose tipe të tjera</p>	

	<p>programesh që shtohen nga vetë nxënësit. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin idetë e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 : Grupi i diskutimit</b></p> <p>Diskutohet për brezat e gjuhëve të programimit që janë përdorur ose vazhdojnë të përdoren si COBOL, PASCAL, BASIC, ALGOL, C, C++, PHP, SCALA etj.</p> <p>Çfarë përfaqësojnë, ku përdoret, pse duhet të kemi njohuri rreth tyre.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse).</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Mësuesi sqaron konceptin kodim, gjuhë makine, programues, kodi burim, kodi objekt. Përfshin nxënësit në trajtimin e brezave të gjuhëve dhe si janë zhvilluar ato sot duke u orientuar nga përdoruesi. Trajtojnë elementë të programatorit si: përkthyesin, bashkuesin, kompiluesin, interpretuesin.</p> <p>Plotësojnë hartën e njohurive duke i paraqitur në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Nxënësit në grupe identifikojnë llojet e gjuhëve dhe elementët e tyre. Shkëmbejnë mendime me grupet.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për llojet e gjuhëve të programimit dhe brezat e zhvillimit të tyre,</p>	

Këto aftësi që përfitojnë thellojnë njohuritë e tij/saj për të njohjen e elementeve me të cilët ato punojnë që ti ndihmojnë për të zgjidhur një problem të caktuar.	<b>Fjalët kyçe:</b> kodues, gjuhë makine, assembler.
<b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për llojet e gjuhëve të programimit dhe nivelet e zhvillimit të tyre.	<b>Lidhja me fushat e tjera ose temat ndërkurrikulare:</b> , Matematikë, Argëtim
<b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit duhet të përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në mënyrë individuale ose duke kërkuar në internet për llojet e gjuhëve të programimit dhe karakteristikat e tyre në krijimin e algoritmeve. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të zgjedhur atë program që i mundëson lehtësira në krijimin e algoritmeve.</p> <p>Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet shkarkojnë programet e duhura për algoritmet. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin historinë e zhvillimit dhe klasifikimin e gjuhëve të programimit, prezantojnë gjuhët e programimit më të përdorura dhe konceptet bazë të tyre.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> ndahen në dy grupe: Kërkon materiale për llojet e gjuhëve të programimit Kërkojnë materiale për elementët e këtyre gjuhëve dhe i krahasojnë ato sipas brezit të gjuhës.</p>	

<b>Fusha:TE-KNOLOGJI/TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Njohja e e programeve</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fiton përvojë për gjetjen e burimeve/metodave të ndryshme që mbështesin krijimet e tij/saj kompjuterike.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b></p> <p>Për realizimin e kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë program procedural, të orientuar objekt. Fton nxënësit për të diskutuar për këto qasje programesh. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin idetë e tyre në lidhje me mënyrën se si i zgjidhin problemet këto programe.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Diskutohet për mënyrën e zgjidhjes së problemit me metodën <b>procedurale</b>, pra hap pas hapi (<b>C, Fortran, Basic</b>) dhe orientuar objekt (OOP) që zgjidh problemin si bashkësi objektesh.</p> <p>Çfarë karakteristikash kanë, ku përdoret, pse duhet të kemi njohuri rreth tyre.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p>	

	<p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b>  Mësuesi sqaron konceptin e programimit procedural dhe me objekte të orientuara. Përfshin nxënësit për të dhënë mendimin e tyre lidhur me ndryshimin e zgjidhjes së algoritmit sipas karakteristikave që kanë. Trajtojnë elementë të që kanë të veçantë: zgjidhje hap pas hapi dhe si bashkësi objektesh.  Trajtohet në veçanti gjuha C si qasje procedurale dhe adresat e referencave në internet.  Plotësojnë hartën e njohurive duke i paraqitur në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b>  Nxënësit në grupe identifikojnë llojet e gjuhëve dhe elementët e tyre. Shkëmbejnë mendime me grupet.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për qasjet e gjuhëve të programimit dhe karakteristikat e zhvillimit të tyre.  Këto aftësi që përfitojnë thellojnë njohuritë e tij/saj për të njohjen e elementeve me të cilët ato punojnë që ti ndihmojnë për të zgjidhur një problem të caktuar</p>	<p><b>Fjalët kyçe:program procedural, orientuar objekt.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për përzgjedhjen e llojit të procedurës së zgjidhjes së një problemi nga gjuha e programimit, njohuri që ka nxënësi nga përdorimi i këtyre procedurave për algoritmimin’</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Fizikë , Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në mënyrë individuale ose duke kërkuar në internet për llojet e procedurave që ndjekin për krijimin e algoritmeve gjuhët e programimit. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të njohur mënyrën e duhur të krijimit algoritmik.  Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet shkarkojnë programet e duhura për algoritmet. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.</p>	

**Vlerësimi:** Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit fiton përvojë për gjetjen e burimeve/metodave të ndryshme që mbështesin krijimet e tij/saj kompjuterike.

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

*Të gjejë burimet më të përdorura në web për mësimin e gjuhës C++.*

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Përpilimi dhe ekzekutimi</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Koncepton projektet për ndërtimin e programeve</li> <li>• Përpilon dhe ekzekuton projektet e tyre</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në fjalën <b>Code::Blocks</b>. Fton nxënësit për të diskutuar nëse ato kanë dëgjuar për funksionin që kryen ose kanë përvojë personale në përdorimin e saj për të ndërtuar programe C, C++. Gjatë këtij diskutimi nxënësi/it paraqesin konceptet kryesore në lidhje me eksperiencat ose njohuritë për këtë program. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Nxënësit përfshihen në diskutim për programin <b>Code::Blocks</b>, ku përdoret, cilat janë lehtësirat që u krijojnë programuesve gjatë krijimit të algoritmimit. Përse shërben krijimi i “<b>New Project</b>” në code::block. Pse është e këshillueshme në ditët e sotme të përdoret nga algoritmuesit e problemeve të ndryshme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike <b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Shpjegohet nga mësuesi/ja hapat e krijimit të një projekti të ri me anë të ikonës <b>Create New Project</b>, që shfaqet në dritarën e programit që hapet. Zgjidhet (nxënësit zbatojnë komandën njëkohësisht me mësuesin/en). Klikojnë në <b>Concole Application</b> (SO Windows)→ klik në <b>Next</b> tek dritarja ku zgjidhet opsioni <b>C++</b> dhe i vendoset një emër projektit. Ndiqen të gjitha hapat si në libër. <b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p>	

	<p>Në këtë fazë nxënësit punojnë në grup duke praktikuar komandat dhe analizuar veprimet e tyre.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e programeve C++ nëpërmjet Code::Blocks me të gjithë elementet (editorin, përpiluesin, përkthyesin, debug) për të ndërtuar algoritme të ndryshme . Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të përdorur këto programe që janë pa pagesë në krijimin e programeve C, C++që i duhen për të përpunuar algoritme në zgjidhjen e një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Code: Blocks, run.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për shfrytëzimi e programeve që kanë të gjithë elementet e përpilimin dhe ekzekutimit të algoritmeve.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimitaritet e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në mënyrë individuale ose duke kërkuar në internet për programe në cilën janë integruar të gjithë elementet e programeve algoritmike si, C, C++. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për krijuar projektet nën programin C mënyrën e duhur që të përdorin për krijimin e algoritmimit të një problemi. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet shkarkojnë programin, i cili është pa pagesë dhe e shfrytëzojnë për këtë qëllim. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, konceptojnë projektet për ndërtimin e programeve dhe përpilojnë, ekzekutojnë projektet e tyre.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Ndërtoni një Projekt në Code::Blocks, ruajeni dhe përpiloni dhe ekzekutojeni sipas hapave që ndjek tema mësimore. Analizoni veprimet e kryera dhe diskutoni në klasë.</i></p>	

Fusha:TE-KNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Konstantet, ndryshoret dhe tipat standartë</b></p> <p>Rezultatet e të nxënët sipas kompetencave: nxënësi Njeh ndryshimin midis konstanteve dhe ndryshoreve Njeh tipat standartë në programim</p>		<p><b>Situata e të nxënët:</b> Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shkruan në tabelë fjalët konstante, variabël (ndryshore). Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre në përdorimit e lëndës së matematikës dhe fizikës. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin mendimet e tyre për rolin që luajnë në zgjidhjen e ushtrimeve në këto lëndë. Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Për këto dy terma që nxënësit janë të familjarizuar duke i përdorur në matematikë japin mendimin e tyre: Çfarë përfaqësojnë, ku përdoret, pse është e domosdoshme të njohim karakteristikat e tyre dhe funksionin që kryejnë në zgjidhjen e problemeve të ndryshme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike. <b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Mësuesi/ja shpjegon në mënyrë më të detajuar karakteristikat që kanë konstatet dhe ndryshoret por nën kontekstin e përdorimit në algoritmin e problemit sepse zgjidhja e tij kryhet me anën e kompjuterit. Është e domosdoshme të njihen me tipet e ndryshoreve dhe deklarimin e tyre si tip në mënyrë që në HD të rezervohet hapësira e duhur për ruajtjen e vlerës sipas tipit të ndryshores. <b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Nxënësit shikojnë në libër tipet e ndryshoreve dhe diskutojnë për vlerat që përmban secili tip dhe paraqitjen simbolike të veprimeve matematikore që përdoret në algoritmin e problemit. Mbajnë shënime për to dhe i praktikojnë në ushtrimin 2 f.131.</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxëniet të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri mbi rolin që luajnë konstantet dhe ndryshoret (sipas tipit që kanë) në algoritmimin e një problemi .</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për ti përdorur sipas rregullave të duhura në procesin e algoritmit kur ato deklarohen .</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b>define const, const float, tip variabli.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga literaturë alternative ose interne-ti për rolin që luajnë konstantet dhe ndryshoret sipas tipit që kanë.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>, Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në lëndën e matematikës, fizikës për rolin e ndryshoreve dhe konstantes ose duke kërkuar në internet për përdorimin e tyre në algoritmimin e një problemi. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për t'i përdorur në krijimin e algoritmit të një problemi.</p> <p>Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet lexojnë material shtesë për tipat e ndryshoreve dhe vlerave në shifra që përfaqson secila prej tyre. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin ndryshimin midis konstanteve dhe ndryshoreve, njohin tipat standartë në programim.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Shkruani një algoritëm të thjeshtë duke përcaktuar tipin e ndryshores ose konstantes që ëdhtë në formulë. Mund të përdorni dhe shembullin në libër.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Tipat standartë</b></p> <p>Rezultatet e të nxëniet sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Njih tipat standartë dhe veprimet që i shoqërojnë ata.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxëniet:</b>                      Gjatë realizimit të kësaj teme mësuës/sja shkruan në tabelë fjalët Tipi numrave realë, bulean, karakter. Fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre në përdorimit e lëndës së matematikës dhe fizikës. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin mendimet e tyre për</p>	



tipin e ndryshores (nëse e njohin) dhe vlerat që mund të marrënë zgjidhjen e ushtrimeve në këto lëndë.

Veprimtaria që kryhet

**Faza 1 : Grupi i diskutimit**

Për këto tipet e ndryshoreve që nxënësit kanë njohuri ose i kanë përdorur në matematikë japin mendimin e tyre:

Çfarë përfaqësojnë, cilat janë vlerat kufitare që mund të marrin, pse duhet të njohim këto karakteristika në lidhje me memorizimin e tyre në HD, që të deklarohen në zgjidhjen e problemave të ndryshme.

Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.

**Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto**

Mësuesi/ja shpjegon në mënyrë më të detajuar karakteristikat që kanë tipat standartë nën kontekstin e përdorimit në algoritmimin e problemit sepse zgjidhja e tij kryhet me anën e kompjuterit. Është e domosdoshme të njihen të gjitha tipet e ndryshoreve në mënyrë që kur të bëhet deklarimi i tyre të sigurojnë sasinë e duhur të memorjes HD të ruajtjes së vlerës sipas tipit të ndryshores. Kështu sqarohet se tipi: float **-4byte**, double **-8byte**, long double **--10byte**. Nëse nuk njihen këto karakteristika të ruajtjes ndodh që një numër me shumë shifra nuk pranohet. (Kujtoni sasinë e karaktereve në sms e tipave të ndryshme të celularëve)

**Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur**

Nxënësit shikojnë në libër tipet e ndryshoreve dhe diskutojnë për sasinë e vlerave që ka secili tip dhe hapësirën e duhur që ato zënë në memorien e kompjuterit. Mbajnë shënime për to dhe i diskutojnë midis tyre.

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për rolin, karakteristikat e konstantes dhe ndryshoreve, sipas tipit që kanë. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për t'i përdorur sipas rregullave dhe tipit që ndryshoret kanë në mënyrë që të sigurojë hapësirën e duhur të memorizimit të tyre në HD.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b> int, double, float, bulean.</p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, material nga literaturë alternative si dhe nga interneti për rolin dhe tipat e ndryshoreve, sasine e memories që zënë vlerat e tyre në HD.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në lëndën e matematikës për rolin e ndryshoreve dhe konstantes ose duke kërkuar në internet për përdorimin e tyre në algoritmimin e një problemi. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të përcaktuar tipin e duhur që siguron hapësirën e ruajtjes së tyre në memorien e kompjuterit. Analizon rëndësinë e përcaktimit në algoritmimin e një problemi. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet lexojnë material shtesë për tipat e ndryshoreve dhe vlerave në shifra që përfaqson secila prej tyre. I komentojnë këto informacione lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin tipat standartë dhe veprimet që i shoqërojnë ata. I praktikojnë në algoritme të thjeshta që krijojnë vetë. Analizojnë sasinë e memories që ato zënë në HD.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Gjeni material në internet ku jepen në mënyrë të detajuar tipet e ndryshoreve dhe sasinë e hapësirës që zënë në memorien e kompjuterit. Diskutoni në klasë rëndësinë që ka deklarimi i duhur në momentin e krijimit të algoritmit të një problemi.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOG-JI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmi-ka</b>  <b>Tema mësimore: Operacionet e përpunimit të të dhënave</b>                      Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p>	<p><b>Situata e të nxënit:</b>                      Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar nga përvojat e tyre ose nga informacioni që ato kanë për mënyrën e hyrjes dhe daljes së informacionit nga kompjuteri, pra përpunimit të tij. Kërkon nga nxënësit të bëjnë</p>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kryen veprime për futjen e të dhënave në program</li> <li>• Kryen veprime për përpunimin e të dhënave dhe daljen e rezultateve</li> </ul>	<p>analogji me funksionin që kryen modemi për transferimin e informacionit. Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin idetë e tyre në lidhje me temën.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Mësuesi bashkë me nxënësit duke patur parasysh rolin që luan tipi të ndryshores si vlerë hyrëse dhe dalëse, diskutojnë për rëndësinë që ka deklarimi i tij në përpunimin e informacionit në algoritmin që do të krijohet.</p> <p>Çfarë përfaqsojnë(I/O) , ku përdoren, pse bëhet deklarimi i tipit të tyre në trupin e programit algoritmik.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Nxënësit duke iu referuar skemës në libër vëzhgojnë fazat e përpunimit të informacionit dhe analizojnë mënyrën e kalimit nga njëra fazë në tjetrën duke analizuar ecurinë e futjes së të dhënave-përpunimin e tij në kompjuter nga programi dhe daljen e rezultatit të gatshëm për t’u përdorur. Njohin formatet e hyrjes së të dhënave dhe ato të daljes së tyre.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Punojnë në grup dyshe dhe veçojnë tekstet me kodime të ndryshme duke bërë kërkim në internet për materiale më të zgjeruara.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për operacionet e përpunimit të të dhënave pra mënyrën e dialogimit midis tyre dhe kompjuterit .</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për futur të dhënat sipas rregullave të duhura në mënyrë që sigurojë daljen e rezultatit të dëshiruar për të zgjidhur një problem të caktuar</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>

<b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti për	<b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> , Matematikë, Argëtim
<b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në lëndën Tik 6 për mënyrën e përpunimit të të dhënave nga kompjuter ose duke kërkuar në internet për pajisjet hyrëse-dalëse dhe njësinë qendrore përpunuese. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të t’iu përgjigjur drejt pyetjeve në lidhje me temën mësimore. Analizojnë rëndësinë e funksionimit të këtyre elementëve në përpunimin e informacionit dhe ruajtjes së tij.</p> <p>Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet lexojnë materiale shtesë për të patur infomacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, kryejnë veprime për futjen e të dhënave në program, kryejnë veprime për përpunimin e të dhënave dhe daljen e rezultateve nga programi.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Shkruani një kod në C për të kërkuar emrin tuaj dhe më pas t’ju përshëndesë për njohjen me Ju.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Tabelat dhe funksionet</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh mënyrat e ruajtjes së të dhënave</li> <li>• Ndërton funksione për të kryer llogaritje të ndryshme</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b>                      Gjatë realizimit të kësaj teme mësuesi/sja <b>tabelë dhe funksion</b>. Fton nxënësit për të diskutuar për këto terma duke bërë analogji me përdorimin e tyre në lëndën e matematikës, fizikës, etj. Gjatë këtij diskutimi nxënësit shprehin idetë e tyre në lidhje me to dhe mënyrën si i kanë përdorur.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Mësuesi diskuton me nxënësit lidhur me mënyrën e shënimit të elementeve në tabelë. Shkruan paraqitjen skematike të tij <b>T=[12, 23, 45, 69, 81]</b> tabela ka 5 elementë të tipit <b>number</b>.</p> <p>Shton pyetjet : Si deklarohen elementet e një table, si paraqitet simbolikisht, ku përdoret, pse duhet të njohim rregullat e</p>	

	<p>përcaktimit të saj në trupin e programit. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike (bllok-skemë, klastër, letra ngjitëse.</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Mësuesi shpjegon mënyrat e ruajtjes së të dhënave në tabelë duke veçuar përdorimin e kllapave [ ..], ku vendosen elementet e saj. Sqaron që tabela duhet të ketë : <b>emër</b>, të deklarojë <b>tipin</b> e të dhënave që dhe <b>numrin</b> e elementeve të saj. Nxënësit vëzhgojnë ushtrimin e zgjidhur në libër f.138 dhe analizojnë kodet që janë përdorur për deklarimin e tipit, sintaksën e shkrimit të tabelës me elementët e saj. Diskutojnë për funksionet që përfshihen në zgjidhjen e një problemi, ” <b>Main</b>”. Me mësuesin/en veçojnë dy momente: Deklarimin e funksionit, përcaktimin, thirrjen e tij.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Duke shqyrtuar shembullin në f.139 nxënësit analizojnë mënyrën si është përcaktuar funksioni dhe thirrur ai. Diskutojnë për sintaksën e shkruar dhe veprimet me funksionin Max.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p> <p>Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për njohjen e rregullave të shkrimit të një table me elementët e tij dhe rolin që luajnë funksionet në zgjidhjen e detyrave të ndryshme.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për t’i përdorur ato në krijimin e një algoritmi që i duhet për të zgjidhur një problem të caktuar.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:main.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga libra alternativë si dhe nga interneti.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>, Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në lëndën matematikës për mënyrën e paraqitjes së të dhënave në formë tabelle, përdorimit të funksioneve të ndryshme nga galeria e funksioneve që ato njohin. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të zgjidhur probleme në formë algoritmike duke zbatuar rregullat që kërkon gjuha përkatëse e programimit. Analizojnë rëndësinë e zgjedhjes së funksionit të duhur nga galeria përkatëse dhe e thërrasin atë kur i duhet. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet lexojnë materiale shitesë për të patur informacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin mënyrat e shkrimit dhe ruajtjes së të dhënave tabelore, ndërtojnë funksione për të kryer llogaritje të ndryshme me të dhënat.</p>
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b>  <i>Shkruani funksionin <b>Intmin</b>=? për dy numra duke iu referuar shembullit në f.139.</i></p>

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Konceptet e projekteve</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njihet me ndërtimin e projekteve me disa skedarë</li> <li>• Koncepton programimet kompjuterike duke u nisur nga një projekt bosh, deri në finalizimin e tij.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b>                      Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar si krijojnë në grup një projek. Çfarë rruge ndjekin që ta realizojnë atë me sukses brenda afatit. Cilat janë avantazhet për të përgatitur një projekt në mënyrë të tillë. Gjatë këtij diskutimi nxënësit thonë mënyrën e përgatitjes së projektit nga përvojat e tyre. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit                      Shkruhet në tabelë fjala ‘Projekt’ dhe shtrohet për diskutimi krijimi i tij duke e ndarë në pjesë që të menaxhohet më shpejt. Lidhet kjo eksperience me krijimin e disa skedarëve për përpunimin e të dhënave pjesë-pjesë dhe të bashkohen në përfundim të zgjidhjes së problemit. Trajtohet në analogji krijimi i një projekti me disa skedarë por në algoritmë. Shtrohen pyetjet:</p>	

	<p>Si do të krijohen, çfarë karakteristike do të kenë secili prej tyre, cili është avantazhi i një mënyre të tillë për zgjidhjen e algoritmit të një problemi.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike.</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Mësuesi/sja shpjegon mënyrën e krijimit të një projekti të tillë në programin Code::Blocks. Nxënësit ndjekin së bashku me demonstrimin e mësuesit/es hapat për krijimin e tij. Klikohet File-New-Empty File për të hapur një skedar të ri, krijojnë një skedar ‘Header’ i përbashkët për të gjithë skedarët e tjerë. Ndiqen hapat deri në fund për të krijuar të gjithë skedarët që duhet për të krijuar projektin.</p> <p>Shpjegohet rëndësia e skedarit ‘Header’ në projekt</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Duke ndjekur dhe praktikuar krijimin e një projekti nxënësit analizojnë avantazhet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menaxhohen më mirë kodet se skedarët janë pak të ngarkuar</li> <li>• Ripërdoren në projektë të ndryshme</li> <li>• Krijojnë lehtësi kur duhet të gjejnë gabimet e bëra</li> </ul>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e projekteve me disa skedarë të cilat menaxhohen lehtë.</p> <p>Këto aftësi që përfitojnë thellojnë njohuritë e tij/saj për të krijuar projekte me disa skedarë ku skedari kryesor header lidhet me të tjerë skedarë. Ato mund të përdoren për projekte të tjera pa qënë nevoja të rishkruhen dhe njëherë kodet.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: projekt, header.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale alternative dhe nga interneti.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>, Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	

Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në lëndët mësimore ku ka përgatitur projekt në grup pune. Kjo përvojë e ndihmon për të kuptuar filozofinë e përdorimit të disa skedarë në një projekt. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të zgjidhur probleme të ndryshme pa qënë nevoja të shkruajnë të njëjtin informacion disa herë duke zbatuar rregullat që kërkon gjuha përkatëse e programimit që lejon krijimin e një projekti me disa skedarë. Analizojnë rëndësinë e zgjedhjes në mënyrë që kur i duhet një skedar ato ia bashkëngjiten një projekti tjetër. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet lexojnë materiale shtesë për të patur informacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.

**Vlerësimi:** Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin ndërtimin e projekteve me disa skedarë, konceptojnë programimet kompjuterike duke u nisur nga një projekt bosh, deri në finalizimin e tij.

**Detyrat dhe puna e pavarur:**

*Ndërtoni një projekt qëe të përmbajë skedarin Main, dhe një skedar për gjetjen e vlerës më të madhe të disa numrave të dhënë.*

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Struktura e të dhënave</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Përzgjedh strukturat e të dhënave për zgjidhjen e problemeve të ndryshme.</li> <li>• Njeh disa algoritme që ekzekutohen mbi tabelat e një dhe dy dimensionale.</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Për realizimin e kësaj teme mësuesi/sja fton nxënësit për të diskutuar si realizojnë zgjidhjen e një problemi duke njohur të dhënat. Çfarë strukture zgjedhin duke ditur të dhënat që kanë. Marrin një shembull konkret ose i referohen situatës në libër për të shqyrtuar mundësitë e zgjidhjes. Gjatë këtij diskutimi nxënësit thonë variante të ndryshme zgjidhje.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Mësuesi dhe nxënësit shqyrtojnë mundësitë për zgjidhjen e një problemi psh gjetjen e Min të një numri kufizash. Japin mundësi zgjidhjesh dhe argumentojnë cila është më e efikase për zgjidhjen.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Mësuesi/sja prezanton situatën tek nxënësit për zgjidhjen e problemit të</p>	



	<p>gjetjes së Min të numrave në një tabelë njëpërmasore dhe dypërmasore. Nxënësit duke vëzhguar shembullin në libër diskutojnë për mënyrën si është krijuar kodi në C për të arritur tek zgjidhja e dëshiruar. Analizohet algoritmi i krijuar dhe komentohet funksioni dhe instruksioni ciklik që është përdorur, në rastin konkret <b>For...do</b>.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Duke punuar në grup dyshe nxënësit shkruajnë shembullin për tabelën dy-dimensionale. Çfarë instruksioni është përdorur në këtë rast.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për zgjedhjen e strukturës së duhur për zgjidhjen e një algoritmi në bazë të kërkesës dhe llojit të të dhënave</p> <p>Këto aftësi që përfitojnë thellojnë njohuritë e tij/saj për të studiuar mirë situatën në mënyrë që dijë se çfarë instruksionesh do të përdorë për zgjidhjen e problemit .</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga literaturë alternative, interneti.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në matematikë, fizikë ku për të zgjidhur një ushtrim i duhet të krijojë ide (strukturë) mbi mënyrat dhe formulat që do i shërbejnë për të gjetur vlerën e duhur. Kjo përvojë e ndihmon për të kuptuar filozofinë e krijimit të një strukture zgjidhjeje. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të zgjidhjen e problemeve të ndryshme. Analizojnë rëndësinë e zgjedhjes së kësaj strukture në arritjen e qëllimit të dëshiruar. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet lexojnë materiale shtesë për të patur infomacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, përzgjedhin strukturat e të dhënave për zgjidhjen e problemeve të ndryshme, njohin disa algoritme që ekzekutohen mbi tabelat e një dhe dy dimensionale.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> <i>Shkruani një program për të llogaritur katrorin e një numri të plotë.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Algoritmet e kërkimit</b></p> <p><b>Algoritmet e renditjes</b></p> <p>Rezultatet e të nxënimit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh konceptet dhe praktikat kompjuterike</li> <li>• Analizon një algoritëm të thjeshtë për zgjidhjen e problemeve tipike</li> </ul> <p>Shënim : dy temat trajtohen në të njëjtën mënyrë si praktikë e drejtuar nga mësuesi, kanë të njëjtën strukturë mësimore.</p>		<p><b>Situata e të nxënimit:</b></p> <p>Për të realizuar këtë temë mësimi ideohet si praktikë që duhet të bëjnë nxënësit me shembujt që janë dhënë në libër f.145 Mësuesi/sja ndërvepron me nxënësit për të asistuar gjatë shkrimit të algoritmit. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Ndiqet praktika që kryejnë nxënësit duke shkruar algoritmin e shembullit në libër f.145 dhe diskutohet për kodet që janë përdorur dhe instruksionet që zbatohen duke shfrytëzuar njohuritë që janë trajtuar më parë.</p> <p>Cili kod përdoret dhe pse, si është krijuar algoritmi, cila strukturë është përdorur. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto</p> <p>Gjatë shkrimit nxënësit vëzhgojnë dhe analizojnë hapat e krijimit të algoritmit të renditjes së një vargu numrash. Diskutojnë për funksionin që është përdorur dhe instruksionet që zbatohen për zgjidhjen e renditjes së numrave nga më i vogli te më i madhi.</p> <p><b>Faza 3 :</b> Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</p> <p>Punojnë bashkërisht për të praktikuar shembujt e zgjidhur në libër f. 147. Diskutojnë për gabimet që mund të bëjnë dhe si i korrigjojnë ato për të arritur në nxjerrjen e rezultatit.</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënës të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe për shkrimin e një programi algoritmit dhe ekzekutimin e tij .</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të fituar përvojë në krijimin e algoritmeve të ngjashme për të zgjidhur një problem të përafërt ose të një natyre tjetër por duke përdorur në mënyrë korrekte kodet.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, ushtrime nga libra alternative dhe modele zgjidhjeje të gatshme nga interneti.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>, Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë që kanë përvetësuar në temat mësimore të trajtuara në procesin mësimor. Ato përdorin modele zgjidhjeje të gatshme ushtrimesh për të përfituar përvojë në krijimin e algoritmeve. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të zgjidhjen e problemeve të ndryshme. Analizojnë etapat e krijimit të algoritmit në arritjen e qëllimit të dëshiruar. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet gjejnë modele zgjidhjesh ushtrimesh për të patur informacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin konceptet dhe praktikat kompjuterike, analizojnë një algoritëm të thjeshtë dhe bëjnë zgjidhjen e problemeve tipike.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> <i>Krijoni një algoritëm kërkimi sekuecial për të kërkuar një numër në një tabelë njëpërmasore. Analizoni veprimet që keni kryer duke i argumentuar sipas njohurive që keni fituar.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Programimi ne Scratch Programimi ne Scratch (vazhdimi)</b></p> <p>Rezultatet e të nxënës sipas kompetencave: nxënësi</p>		<p><b>Situata e të nxënës:</b> Për realizimit të kësaj teme mësuesi/ sja shkruan në tabelë disa <b>animacion, sprite, skripte</b> dhe pyet nxënësit nëse i kanë përdorur në programe të tjera</p>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekzekuton ushtrime të thjeshta në gjuhën Scratch</li> <li>• Përdor programin Scratch si një mjet për të krijuar animacione, lojra dhe produkte Tik, që ndërveprojnë me përdoruesin</li> <li>• Krijon ushtrime me materiale të importuara.</li> </ul> <p>Mësimi 4.18-19 janë i njëjti program dhe kanë të njëjtën situatë mësimore</p>	<p>këto komanda . Gjatë këtij diskutimi nxënësit paraqesin mendimet dhe përvojat e tyre në lidhje me këto komanda.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 : Grupi i diskutimit</b> Shkruhen në tabelë Scratch, sprite, costumes, animacion.</p> <p>Çfarë përfaqsojnë, ku përdoret, pse duhet të njohim funksionet e tyre. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Gjatë kësaj faze duke u ndjekur udhëzimet sipas figurave në libër hapin programin <b>Scratch</b> dhe nëpërmjet komandës <b>Create</b> futen në faqen kryesore të punës. Gjatë kohës që kryejnë veprimet diskutojnë: për krijimin e objekteve të animuar që krijojnë situata ndërvepruese për ilustrimet në projekt ose orë mësimore si dhe në aspektin argëtues për nxënësit. Analizojnë veprimet që kryejnë për të vendosur në <b>Stage</b> lojrat, animacionet, zgjedhur tingujt(<b>Sounds</b>), ndryshojnë pamjen e <b>Sprite</b> duke i dhënë një paraqitje(<b>Costumes</b>), mundësojnë <b>Skriptet</b> për të krijuar funksionet që do të kenë në <b>Sprite</b>. Mësuesi ndjek zbatimin e komandave dhe sugjeron në përzgjedhjen e duhur të intervaleve kohore dhe parametrave të tjera për të realizuar një animacion të pëlqyeshëm dhe funksional.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Në grupe dyshe nxënësit praktikojnë të gjitha komandat për të krijuar një animim për projekt ose lojë argëtuese. Analizojnë veprimet që kryejnë duke korrigjuar zbatimin jo korrekt të komandave të programit.</p>
--	---

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e animacione dhe lojrave të ndryshme.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për përgatitjen e projekteve shoqëruar me objekte ndërvepruese sipas një tematikë si dhe për të krijuar lojra argëtuese.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: sprite, scripte, hitbox.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , materiale nga literaturë alternative, udhëzime nga interneti për përgatitjen e lojrave.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>, Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin informacion nga materialet e shkarkuara nga interneti si dhe programe në të cilat janë zbatuar komanda animacioni të thjeshtë. Ato përdorin udhëzues video për të përfituar përvojë në krijimin e lojrave ose animacioneve të ndryshme. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të krijuar lëvizje interesante ose lojra zbatimëse në kohën e lirë. Analizojnë etapat e krijimit të animacioneve ose lojrave në arritjen e qëllimit të dëshiruar. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet gjejnë ilustrime të shumta për të patur informacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, ekzekutojnë ushtrime të thjeshta në gjuhën Scratch, përdorin programin Scratch si një mjet për të krijuar animacione, lojra dhe produkte Tik, që ndërveprojnë me përdoruesin, krijojnë ushtrime me materiale të importuara.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> <i>Duke iu referuar ushtrimit në f.156 zbato komandat që kërkohen.</i></p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
----------------------	------------	------------	-----------

<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algoritmika</b></p> <p><b>Tema mësimore: Krijimi i një loje kompjuterike</b></p> <p>Rezultatet e të nxënët sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Përdor software dhe burime online për të krijuar produkte</li> <li>• Krijon me materiale të importuara.</li> </ul>	<p><b>Situata e të nxënët:</b> Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja pyet nxënësit nëse e kanë përdorur programe për të luajtur gjatë kohës së lirë. Nëpërmjet diskutimit nxënësit thonë përvojat e tyre në lidhje me këto programe. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit shkruan në tabelë emrin e programit Game Maker7.</p> <p>Çfarë përfaqsojnë, ku përdoret, pse duhet të njohim funksionet e komandave që krijojnë loja të ndryshme. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Gjatë kësaj faze duke u ndjekur udhëzimet sipas figurave në libër hapin programin <b>Game Maker7</b> dhe në faqen kryesore të punës nëpërmjet direktorive në anën e majtë nxënësit vëzhgojnë larminë e pjesëve të “Lojës së Gërmuesit” që mund të krijojnë. Gjatë kohës që kryejnë veprimet diskutojnë: për krijimin e spriteve, efekteve zanore, afatit kohor, objekteve që përdoren në lojë dhomave ku luhet loja. Analizojnë veprimet që kryejnë për realizimin e lojës. Mësuesi ndjek zbatimin e komandave dhe sugjeron në përzgjedhjen e duhur të objekteve, hapësirave ku luhet loja dhe parametrave të tjera për të realizuar atë që të jetë e pëlqyeshme.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Në grupe dyshe nxënësit praktikojnë të gjitha komandat për të krijuar një lojë zbavitëse për shijet e tyre. Analizojnë veprimet që kryejnë duke korregjuar zbatimin jo korrekt të komandave të programit.</p>
--	---

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e lojërave të ndryshme.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për krijuar lojra argëtuese dhe të kolojnë kohën e lirë.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: game maker<sup>7</sup></b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, informacion nga literaturë alternative, materiale online nga interneti për krijimin e lojrave zbavitëse për kohën e lirë.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin programe nline nga interneti për të krijuar lojëra të thjeshta zbavitëse . Ato përdorim udhëzues video për të përfituar përvojë në krijimin e tyre.Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të krijuar lojra të këndshme në kohën e lirë. Analizojnë etapat e krijimit të lojërave në arritjen e qëllimit të dëshiruar. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet gjejnë ilustrime të shumta për të patur infomacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, përdorin software dhe burime online për të krijuar produkte, krijojnë lojëra me materiale të importuara.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> krijoni një lojë me Game Maker sipas dëshirës</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 4 Programimi dhe Algorit- mika</b> <b>Tema mësimore: Test</b></p>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore:</b></p>		<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>	
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor , Materiale nga interneti.</p>		<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b></p>	
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>			
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, do t’i përgjigjen saktë ose do të krijojnë algoritme, lojra sipas rregullave të programit në të cilat krijohen dhe të ekzekutohen me sukses.</p>			
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b></p>			

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 5 Java</b></p> <p><b>Tema mësimore: Konceptet bazë të Java-s</b></p> <p>Rezultatet e të nxënët sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivohet për të mësuar dhe punuar në Java</li> <li>• Njeh karakteristikat kryesore të Java-s</li> <li>• Njeh skemën e përdorimit të një programi në Java</li> <li>• Njeh teknologjinë që mbështesin programimin në Java</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënët:</b> Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja pyet nxënësit nëse e kanë njohuri për programin Java dhe aplikacionet e tij . Njëpërmjet diskutimi nxënësit thonë përvojat e tyre në lidhje me këtë program që ‘shkruhet një herë dhe zbatohet kudo’ . Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1:</b> Grupi i diskutimit Shkruan në tabelë emrin e programit <b>Java</b> Çfarë përfaqson, ku përdoret, pse duhet të njihim tiparet dhe platformën e tij. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Gjatë kësaj faze mësuesi shpjegon duke përfshirë nxënësit historikun e krijimit të Java-s dhe motivimin pse u krijua. Përmendin tiparet e tij në mënyrë që të jenë të motivuar pse duhet studiuar si program. Njihen me platformën: -makina virtuale Java VM, <i>kodi burim-Java Byte Code-Kod makine</i> - ndërfaqen e programit të aplikacioneve Java (API).</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Në grupe dyshe nxënësit testojnë njëri-tjetrin lidhur me njohuritë mbi Javën që u diskutuan në orën mësimore. Provojnë veten duke iu përgjigjur disa nga pyetjeve të Ushtrimit A, f.163</p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënët të kompetencave të fushës sipas temës mësimore</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për programin Java dhe zbatimet e tij. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për tiparet kryesore dhe platformën e Javës si kombimim hardware&amp;software.</p>		<p><b>Fjalët kyçe: Java</b></p>	



<b>Burimet:</b> Libri mësimor, informacion nga literaturë alternative, materiale nga interneti.	<b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Argëtim
<b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin materiale nga interneti për programin Java. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet gjejnë informacione të shumta për të mësuar mbi programet që e mbështesin dhe epërsinë e aplikimeve të Javës në rrjetat kompjuterike dhe në aplikacione të ndryshme. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, motivohen për të mësuar dhe punuar në Java, njohin karakteristikat kryesore të Java-s, njohin skemat e përdorimit të programit Java, njohin teknologjinë që mbështet programimin në Java.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Gjeni materiale në internet për teknologjinë që mbështet programimin në Java. Analizoni karakteristikat e tij.</p>	

<b>Fusha: TEKNOLOGJI/ TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 5 Java</b> <b>Tema mësimore: Llojet e programeve në Java</b></p> <p>Rezultatet e të nxënët sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh llojet e programeve në Java (application dhe applet)</li> <li>• Njihen me shembuj konkretë aplikacionesh dhe applet-esh në Java</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënët:</b> Për realizimin të kësaj teme mësuesi/ sja pyet nxënësit nëse e kanë njohuri për llojet e programeve në Java. Nëpërmjet diskutimi nxënësit thonë përvojat e tyre në përdorimin e këtyre programeve të ndërtuara nga Java në pajisjet e tyre IT. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shkruan në tabelë emrin e programit <b>Java Application dhe Applet</b>. Shtron pyetje për të gjithë: Çfarë përfaqëson këto programe, ku përdoret, pse duhet të njohim këto aplikacione. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 :</b> <b>Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Gjatë kësaj faze mësuesi shpjegon duke përfshirë nxënësit, llojet e programeve që ndërton për kompjuterat e tjerë dhe aplikacionet. Analizohen këto software të ekzekutueshëm që instalohen në kompjuterat e përdoruesit.</p>	

	<p>Diskutohet për hapat që ndiqen për ekzekutimin e aplikacionit: -përpilohet kodi burim për të përfutur <b>kodin në Byte</b> (JavaC),-interpretohet <b>kodi në Byte</b> duke përdorur interpretuesin e Java-s, <b>JVM</b>. Përmenden disa nga aplikacionet JPC( krijon kompjuter virtual), UltraMixer(përdoret nga DJ), NASA(zmadhon pamje të një zone të tokës).</p> <p>Diskutohet pse Applet është interaktiv dhe ndryshon në mënyrë dinamike.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Në grupe dyshe nxënësit evidentojnë 5 fazat e ciklit të jetës së një applet-i</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënësit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendim-marrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për përdorimin e gjuhës Java për ndërtimin e programeve për kompjutera (mainframe, server, Pc, Pda, celularë etj) dhe përdorimeve Applet.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për zbatimin e aplikacioneve Java në çdo pajisje që përdoret.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: Java Applet, kodi Byte.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, informacion nga literaturë alternative, materiale nga interneti.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Shkencë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit shfrytëzojnë nga interneti si dhe përvojën e tyre nga përdorimi i aplikacioneve në pajisjet e tyre IT. Në bazë të këtyre njohurive ato veçojnë informacionin e duhur dhe i shfrytëzojnë për të kuptuar si ekzekutohen këto aplikacione. Analizojnë etapat e ciklit të jetës së një Apple-ti . Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet gjejnë ilustrime të shumta për të patur infomacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin llojet e programeve në Java (application dhe applet), njohin shembuj konkretë të aplikacioneve dhe applet-et në Java</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Gjejnë material për aplikacionet që krijojnë Java</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/ TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 5 Java</b></p> <p><b>Tema mësimore: Njohuri rreth programit të orientuar nga objekti.</b></p> <p>Rezultatet e të nxënimit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh nocionet e programimit të orientuar në objekte</li> <li>• Njeh etapat e instalimit të platformës Java</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënimit:</b> Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja shtoron pyetjen: çfarë janë objektet e orientuara dhe si lidhen të dhënat me këto objekte(klasa). Bën analogji me makinën si klasë dhe tipat e saj si objekte të kësaj klase. Nëpërmjet diskutimit nxënësit shfaqin mendimin e tyre për këtë lidhje klasë-objekt lidhur me temën mësimore. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 : Grupi i diskutimit</b> Shkruan në tabelë emrin e OOPS, çfarë përfaqëson, ku përdoret, pse duhet të njihim vetitë e OOPS. Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b> Gjatë kësaj faze shpjegohen vetitë kryesore të gjuhëve të orientuara në objekte: <b>Inkapsulimi, trashëgimia, polimorfizmi, abstraksioni.</b> Për secilën prej tyre bëhet analogji me objekte të ngjashme për të kuptuar përse janë krijuar këto veti OOPS. Vëzhgohet dhe analizohet mënyra e instalimit të platformës Java.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Në grupe dyshe nxënësit praktikojnë instalimin e platformës <b>Java nga Run Enviroment(JRE)</b> ose <b>Java Development Kit (JDK).</b></p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënimit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për programet e orientuara në objekte dhe vetitë e OOPS. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për përdorimin e këtyre vetive në përdorimin e gjuhës Java në krijimin e aplikacioneve të saj.</p>		<p><b>Fjalët kyçe: inkapsulim, polimorfizmi, oops.</b></p>	

<b>Burimet:</b> Libri mësimor, informacion nga literaturë alternative, materiale nga interneti.	<b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Argëtim
<b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin programe njohuritë nga temat mësimore të mëparshme dhe materiale nga interneti. Nxënësit nëpërmjet kërkimit në internet gjejnë të dhëna të shumta për të patur informacion më të bollshëm. I komentojnë këto të dhëna lidhur me këtë temë mësimore.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin nocionet e programimit të orientuar në objekte, njohin etapat e instalimit të platformës Java</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Instaloni platformën Java në kompjuterin tuaj. Analizoni etapat e instalimit.</p>	

<b>Fusha:TE-KNOLOGJI/TIK</b>	<b>Lënda: TIK</b>	<b>Shkalla: V</b>	<b>Klasa: 10</b>
<p><b>Tematika 5 Java</b></p> <p><b>Tema mësimore: Ndërtimi i një programi Java</b></p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Krijon një program të thjeshtë në Java, duke zbatuar konceptet e programimit nga objekti</li> <li>• Njeh komandat për përpilimin dhe për ekzekutimin e programeve në Java</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënësve:</b></p> <p>Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja kujtojnë së bashku me nxënësit komandat që përdoren për të krijuar një program në java. Nëpërmjet diskutimit përmendin mënyrën si krijohet një kod në NotePad dhe ruhet me prapashtesën <b>.java</b>. dhe të gjitha komandat që duhet të zbatohen për krijimin e programit.</p> <p>Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit</p> <p>Ndjek mënyrën e krijimit të një programi në <b>Java</b> që do të bëjnë nxënësit.</p> <p>Kujtojnë se ku duhet krijuar kodi, përse duhet të shkruajnë të kutia dialogut Run, komandën <b>cmd</b>.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Gjatë kësaj faze duke u ndjekur udhëzimet sipas figurave në libër hapin programin <b>NotePad</b> dhe shkruajnë programin që do krijojnë duke e ruajtur si skedar <b>.java</b>. Më pas në <b>Run</b> shkruajnë komandën <b>cmd</b>.</p>	

	<p>Analizojnë veprimet që kryejnë për krijimin e programit. Mësuesi ndjek zbatimin e komandave dhe korrigjon gabimet që mund të bëhen gjatë zbatimit të komandave ose shkrimit të kodit në NotePad.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b> Në grupe dyshe nxënësit shkruajnë kodin në NotePad. Analizojnë veprimet që kryejnë duke korregjuar sintaksën e shkrimit të kodit të programit.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës sipas temës mësimore</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e një programi në Java. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për shkruar kodet e programeve.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, informacion nga literaturë alternative, materiale nga interneti.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë e fituara gjatë shpjegimit të temave mësimore për krijimin e programeve në Java. Ata mund të shfrytëzojnë dhe kërkimin në internet për të gjetur materiale shtesë që do t'i ndihmojnë për të ndërtuar këto programe. I komentojnë këto të dhëna për të mundësuar krijimin e programeve pa gabime dhe në kohë të shkurtër.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, krijojnë një program të thjeshtë në Java, duke zbatuar konceptet e programimit nga objekti, njohin komandat për përpilimin dhe ekzekutimin e programeve në Java.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> Analizoni veprimet që do të kryeni nëse ndryshoni klasën e programit në mënyrë që të shfaqë në ekran adresën e shkollës.</p>	

Fusha:TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 5 Java</b></p> <p><b>Tema mësimore: Përdorimi i mjedisit BlueJ</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Njeh platformën e BlueJ për ndërtimin e programeve në Java</li> <li>• Ndërton projekte me BlueJ</li> <li>• Zhvillon dhe teston programet në Java</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Për realizimit të kësaj teme mësuesi/sja kujtojnë së bashku me nxënësit programet aplikative <b>IDE</b> që janë trajtuar në mësimet më parë. Nëpërmjet diskutimit përmenden karakteristikat e tij. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Shpjegohet se një mjedis <b>IDE</b> ndihmon në shkrimin e një kodi dhe gjetjen më lehtë të gabimeve <b>bug</b>-et. Ofron : -mjetet grafike, që ndihmojnë për zhvillimin e kodeve, -përpiluesit, -mjetet e korrigjimit të kodit, <b>debugging</b></p> <p>Kujtojnë se hapat e instalimit për ta ruajtur në kompjuter këtë program.</p> <p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Diskuto</b></p> <p>Gjatë kësaj faze mësuesi ndjek hapat e instalimit të programit, <b>BlueJ</b>, që kryejnë nxënësit. Pas instalimit duhet të krijojnë Projektin, New Project, dhe klasën, <b>Class Name</b>, duke i vendosur emër. Shkruajnë programin dhe e kompilojnë. Analizojnë veprimet që kryen duke plotësuar hartën e njohurive në formë skematike.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Në grupe dyshe nxënësit krijojnë programin e përshëndetjes në mjedisin BlueJ dhe analizojnë veprimet duke korrigjuar gabimet nëse del një mesazh i tillë nga programi.</p>	

<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për përdorimin e një prej programeve aplikativë IDE, mjedisit BlueJ. Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për përdorur programeve IDE sepse krijojnë më komoditet në krijim.</p>	<p><b>Fjalët kyçe: BlueJ.</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, informacion nga literaturë alternative nga interneti.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë e fituara gjatë shpjegimit të temave mësimore për krijimin e programeve në mjedisin BlueJ duke përdorur programin aplikativ IDE. Ata mund të shfrytëzojnë dhe kërkimin në internet për të gjetur materiale shtesë që do t'i ndihmojnë në ndërtimin e këtyre programeve. I komentojnë këto të dhëna për të mundësuar krijimin e programeve pa gabime dhe në kohë të shkurtër.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, njohin platformën e BlueJ për ndërtimin e programeve në Java, ndërton projekte me BlueJ, zhvillojnë dhe testojnë programet në Java.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur:</b> ndërtoni një program në Java duke përdorur BlueJ, i cili shfaq në ekran ‘Po afron fundi i vitit shkollor’</p>	

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 5 Java</b></p> <p><b>Tema mësimore: Ndërtimi i aplikacioneve dhe applet-ve në Java</b></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zbulon konceptet e programimit nga objekti duke programuar kodet në Java</li> <li>• Njeh dhe teston ndërtimin e klasave dhe të objekteve në Java</li> <li>• Njeh dhe teston ndërtimin e applet-ve</li> </ul>		<p><b>Situata e të nxënit:</b></p> <p>Kjo orë mësimore zhvillohet nga mësuesi/sja si praktikë e udhëhequr. Një orë më parë janë trajtuar konceptet bazë të programit aplikativ IDE, BlueJ Nëpërmjet diskutimit përmenden hapat e krijimit të programit. Veprimtaria që kryhet</p> <p><b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Mësuesi në klasë shtron pyetjet: si krijohen klasat, cilat janë hapat që ndiqen për krijimin e tyre, po objektet mund t'i lidhim me klasat.</p>	

	<p>Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike</p> <p><b>Faza 2 : Vëzhgo-Analizo-Dis-kuto</b></p> <p>Gjatë kësaj faze mësuesi ndjek praktikën që kryejnë nxënësit duke u mbështetur tek shembulli në libër.</p> <p>Analizojnë mënyrën si krijuan programimin në Applet dhe plotësojnë hartën e njohurive në formë skematike.</p> <p><b>Faza 3 : Punë dyshe/ Praktikë e pavarur</b></p> <p>Në grupe dyshe nxënësit krijojnë programin në Applet dhe analizojnë veprimet që kryen për realizimin e tij.</p>
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur: nxënësit zhvillojnë aftësi, qëndrime dhe njohuri për krijimin e lojërave të ndryshme.</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për krijuar lojëra argëtuese dhe të kalojnë kohën e lirë.</p>	<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, informacion nga literaturë alternative nga interneti.</p>	<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b>Matematikë, Argëtim</p>
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>	
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin njohuritë e fituara gjatë shpjegimit të temave mësimore për krijimin e programeve në mjedisin BlueJ dhe aplikacionin Applet. Ata mund të shfrytëzojnë dhe kërkimin në internet për të gjetur materiale shtesë që do t'i ndihmojnë në ndërtimin e këtyre programeve. I komentojnë këto të dhëna për të mundur krijuar krijimin e programeve pa gabime dhe në kohë të shkurtër.</p>	
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, zbulojnë konceptet e programimit nga objekti duke programuar kodet në Java, njohin dhe testojnë ndërtimin e klasave dhe të objekteve në Java, njohin dhe testojnë ndërtimin e applet-ve.</p>	
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur: -----</b></p>	



Fusha: TE-KNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: V	Klasa: 10
<p><b>Tematika 5 Java</b></p> <p><b>Tema mësimore: Përsëritje</b> Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave: nxënësi</p>		<p><b>Situata e të nxënit:</b> Veprimtaria që kryhet <b>Faza 1 :</b> Grupi i diskutimit Plotësohet harta e njohurive në mënyrë skematike <b>Faza 2 :</b> Vëzhgo-Analizo-Diskuto <b>Faza 3 :</b> Punë dyshe/ Praktikë e pavarur Në grupe dyshe nxënësit</p> <p><b>Përdoret materiali i përgatitur për orën mësimore</b></p>	
<p><b>Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës sipas temës mësimore</b> Mendim kritik, zgjidhje problemi dhe vendimmarrje e duhur..</p> <p>Këto aftësi që përfiton thellojnë njohuritë e tij/saj për të qënë i aftë të ndërtojë pa gabime programe në gjuhë të ndryshme programimi.</p>		<p><b>Fjalët kyçe:</b></p>	
<p><b>Burimet:</b> Libri mësimor, informacion nga literaturë alternative ose nga interneti.</p>		<p><b>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:</b> Matematikë, Argëtim</p>	
<p><b>Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve</b></p>			
<p>Për realizimin e kësaj teme, nxënësit përdorin materialin e librit mësimor si dhe literaturë alternative ose nga interneti.</p>			
<p><b>Vlerësimi:</b> Ora do të quhet e realizuar nëse nxënësit, përgjigjen saktë pyetjeve mbi temat mësimore si dhe ndërtojnë programe të thjeshta në Java duke përdorur IDE ose Applet.</p>			
<p><b>Detyrat dhe puna e pavarur: -----</b></p>			

## 3 Vlerësimi

### VLERËSIMI PERIODIK TREMUJOR DHE VLERËSIMI PËRFUNDIMTAR I NXËNËSIT

#### KLASA E SHTATe

#### Vlerësimi tremujor

Vlerësimi periodik tremujor përfshin:

- *Vlerësimin e vazhdueshëm* që del nga evidencat e vlerësimit të vazhduar të mbajtura për periudhën tremujore.
- *Vlerësimin me test ose detyrë përmbledhëse* në përfundim të periudhës tremujore.
- *Vlerësimin e dosjes (portofolit) së nxënësit* për periudhën tremujore.

Këto vlerësime shënohen në regjistër në kolonat përkatëse në përfundim të çdo tremujori.

#### Vlerësimi përfundimtar

Vlerësimi përfundimtar kryhet në përfundim të vitit shkollor. Nota vjetore përfundimtare përfshin:

- *Notën vjetore të vlerësimit të vazhdueshëm* të tri periudhave tremujore.
- *Notën vjetore të vlerësimit me test ose detyrë përmbledhëse* të tri periudhave tremujore.
- *Notën vjetore të vlerësimit të dosjes së nxënësit* të tri periudhave tremujore.

Secili lloj i vlerësimit në notën vjetore përfundimtare ka peshën e vet në përqindje.

**Tabela:** Peshat në përqindje të llojeve të vlerësimit

Lloji i vlerësimit	Pesha në përqindje
Vlerësimi i vazhdueshëm	40%
Vlerësimi me test ose detyrë përmbledhëse	40%
Vlerësimi i dosjes (portofolit) së nxënësit	20%

Hapat për njehsimin e notës vjetore përfundimtare janë:

- Përcaktohet nota vjetore e vlerësimit të vazhdueshëm (NVV)
- Përcaktohet nota vjetore e testit ose detyrës përmblendhëse (NVT)
- Përcaktohet nota vjetore e portofolit të nxënësit (NVP)
- Shumëzohet secila prej notave me përqindjen përkatëse
- Mblidhen këto prodhime dhe shuma rrumbullakoset me numër të plotë (p.sh., nota 6.4 rrumbullakoset 6; nota 6.5 rrumbullakoset 7)

$$(NVV \times 0.4) + (NVT \times 0.4) + (NVP \times 0.2) = \text{Nota vjetore përfundimtare}$$

Shembull:

Tremujori I			Tremujori II			Tremujori III			Nota vjetore			Nota vjetore përfundimtare
NVV	NVT	NVP	NVV	NVT	NVP	NVV	NVT	NVP	NVV	NVT	NVP	
8	9	10	9	10	10	8	10	10	8	10	10	9

$$(8 \times 0.4) + (10 \times 0.4) + (10 \times 0.2) = 9.2$$

### Nota vjetore përfundimtare 9

Disa lloje vlerësimi që mund të përdoren nga mësuesit:

#### 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 arsimit të mesëm të ulët, ky vlerësim është shumë i rëndësishëm pasi ata fillojnë të analizojnë në mënyrë të thelluar çfarë janë në gjendje të arrijnë dhe këtë ta përdorin si pikën e tyre të fortë. Gjatë këtij vlerësimi, mësues-i/ja duhet të vëzhgojë herëpashere 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, që e ndihmon nxënësin të shohë se si ai avancohet hap pas hapi, është edhe *vlerësimi nëpërmjet portofolit*. Portofoli i nxënësit është një mundësi vlerësimi e vetëvlerësimi, i cili përmban një koleksion punimesh të organizuara prej tij gjatë 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 mësues-i/ja është në rolin e atij që drejton dhe rekomandon. Qëllimi kryesor i portofolit është që nxënësi-i/ja të koleksionojë ato dokumente që atij mund t'i shërbejnë në vitet në vijim. Gjithashtu, në portofol, nxënësi-i/

ja mund të shohë se si ai/ajo përparon nga muaji në muaj ose nga semestri në semestër. Nëpërmjet portofolit mësuesi vlerëson në mënyrë të vazhdueshme nxënësin, dhe gjithashtu portofoli shërben si dokument ndihmës për mësuesin për të vlerësuar nxënësit në fund të tre mujorit.

**c. Vetëvlerësimi**

Ky lloj vlerësimi është vetëgjykim i nxënësit për arritjet e tij. Vetëvlerësimi shpesh shërben si një plotësues i domosdoshëm i teknikave të vlerësimit, të bëra nga mësues-i/ja dhe nga provimet. Pika e fortë e vetëvlerësimit qëndron në faktin se ai është një faktor motivimi dhe ndërgjegjësimi. Ai i ndihmon nxënësit të njohin pikat e tyre të forta dhe të dobëta dhe kështu të organizojnë më mirë të nxëniet e tyre. Duhet theksuar që vetëvlerësimi është më i vlefshëm dhe më objektiv nëse nxënësit i jepen kritere të sakta mbi të cilat ai/ajo bën vetëvlerësimin e punës së tij/saj. *P.sh.: mund t'i kërkohej nxënësit të hartojë një skedë vetëkorrigjimi, për të korrigjuar me shkrim gabimet më të shpeshta dhe, më pas, ai/ajo ta integrojë korrigjimin në veprimtarinë e kërkuar.*

