

Mësim me zgjedhje

Rajmonda Kurshumlia, Valdete Bicurri, Edi R. Dula, Arsa Pruthi

# EDUKIMI PËRMES LOJËS MATEMATIKA ME LOJËRA 1



Planet mësimore

MËSIM ME ZGJEDHJE

**EDUKIMI PËRMES LOJËS**

**MATEMATIKA ME LOJËRA 1**



## PLANIFIKIMI VJETOR

**Fusha e kurrikulës: Matematikë**

**Lënda: Mësim me zgjedhje - Matematika me lojëra 1**

**Klasa: I**

Lëndët e fushës	<b>TEMAT MËSIMORE TË SHPËRNDARA GJATË MUAJVE DHE PERIUDHAVE</b>				<b>Kontributi në rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës</b>
	<b>Shtator-Tetor</b>	<b>Nëntor –Dhjetor</b>	<b>Janar-Shkurt-Mars</b>	<b>Prill-Maj-Qershor</b>	
	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	
<b>Lënda: Matematika me lojëra</b>	Matematika e ngrënshme (8 orë)	Matematika e ngrënshme (1 orë)  Përreth shtëpisë (7 orë)	Përreth shtëpisë (2 orë)  Loja në shkollë (8 orë)	Lojë në shkollë (1 orë)  Matematika kudo (9 orë)  Modelim (2 orë)	<b>Komunikues efektiv</b> <b>I - 1, 3, 5</b> <b>Mendimtar kreativ</b> <b>II - 1, 3</b> <b>Nxënës i suksesshëm</b> <b>III - 1, 2</b> <b>Kontribuues produktiv</b> <b>IV - 4</b> <b>Individ i shëndoshë</b> <b>V - 2</b> <b>Qytetar i përgjegjshëm</b> <b>VI - 1</b>

## PLANI DYMUIJOR: Shtator-Tetor

**Fusha e kurrikulës: Matematikë**

**Lënda mësimore: Mësim me zgjedhje - Matematika me lojëra**

**Klasa: I**

**Tema mësimore:** Matematika e ngrënshme

**Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

**I. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv** I.1, 3, 5

**II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ** II.1, 3

**III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm** III.1, 2

**IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv** IV. 4

**V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë** V. 2

**VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm** VI.1

**Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

- 1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5**
- 2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1**
- 3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5**
- 4. Lidhjet në matematikë: 4.1, 2**
- 5. Përfaqësimet matematike: 5.1**
- 6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4**
- 7. Strukturimi i të menduarit matematik: 7.1**

<b>Temat mësimore</b>	<b>Rezultatet e të nxënit për tema mësimore</b>	<b>Njësitë Mësimore</b>	<b>Koha mësimore (orë mësimore)</b>	<b>Metodologjia e mësimdhënies</b>	<b>Metodologjia e vlerësimit</b>	<b>Ndërlidhja me lëndët tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare</b>	<b>Burimet</b>
Matematika e ngrënshme (8 orë)	<p>Përmes lojës zhvillon shkathtësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri.</p> <p>Zbaton matematikën në jetën e përditshme.</p> <p>Kryen gjurmime matematikore</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Numra me karamele</li> <li>2. Kodi i Pandës</li> <li>3. Bashkësi me fruta</li> <li>4. Krimbi prej rrushi</li> <li>5. Ketri ha lajthi</li> <li>6. Frutat në peshoren interesante</li> <li>7. Shtëpia prej çokollate</li> <li>8. Ndërtojmë robotin</li> </ol>	8	<p>Bashkëbisedim</p> <p>Lojëra matematikore</p> <p>Veprimtari praktike</p> <p>Gjurmime</p>	<p>Vëzhgimi në klasë</p> <p>Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm</p> <p>Rubrikat për vlerësim</p>	<p>Gjuhët dhe komunikimi</p> <p>Artet</p> <p>Jeta dhe puna</p> <p>Shoqëria dhe mjedisi</p> <p>Ed. Fiz. Shën, dhe sportet</p>	<p>Matematika me lojëra 1</p> <p>Materiale ricikluese</p>

## PLANI DYMUIJOR: Nëntor-Dhjetor

**Fusha e kurrikulës: Matematikë**

**Lënda mësimore: Matematika me lojëra**

**Klasa: I**

**Tema mësimore:** Matematika e ngrënshme  
Përreth shtëpisë

**Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

**I. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv** I.1, 3, 5

**II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ** II.1, 3

**III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm** III.1, 2

**IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv** IV. 4

**V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë** V. 2

**VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm** VI.1

**Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

- 1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5**
- 2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1**
- 3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5**
- 4. Lidhjet në matematikë: 4.1, 2**
- 5. Përfaqësimet matematike: 5.1**
- 6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4**
- 7. Strukturimi i të menduarit matematik: 7.1**

<b>Temat mësimore</b>	<b>Rezultatet e të nxënit për tema mësimore</b>	<b>Njësitë mësimore</b>	<b>Koha mësimore (orë mësimore)</b>	<b>Metodologjia e mësimdhënies</b>	<b>Metodologjia e vlerësimit</b>	<b>Ndërlidhja me lëndë tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare</b>	<b>Burimet</b>
<p>Matematika e ngrënshme (1 orë)</p> <p>Përreth shtëpisë (7 orë)</p>	<p>Përmes lojës zhvillon shkathësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri.</p> <p>Zbaton matematikën në jetën e përditshme.</p> <p>Kryen gjurmime matematikore</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjurmime në treg</li> <li>2. Numrat në shtëpi</li> <li>3. Symbyllas në shtëpi</li> <li>4. Veshjet në dollapin tim</li> <li>5. Loja me domino</li> <li>6. Në anën tjetër të lumit</li> <li>7. Bingo matjet</li> <li>8. Loja me tangram</li> </ol>	8	<p>Bashkëbisedim</p> <p>Lojëra matematikore</p> <p>Veprimtari praktike</p> <p>Gjurmime</p>	<p>Vëzhgimi në klasë</p> <p>Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm</p> <p>Rubrika për vlerësim</p>	<p>Gjuhët dhe komunikimi</p> <p>Artet</p> <p>Jeta dhe puna</p> <p>Shoqëria dhe mjedisi</p> <p>Ed. Fiz. Shën, dhe sportet</p>	<p>Matematika me lojëra 1</p> <p>Materiale ricikluese</p>

## PLANI DYMUIJOR: Janar-Shkurt-Mars

**Fusha e kurrikulës: Matematikë**

**Lënda mësimore: Mësim me zgjedhje - Matematika me lojëra**

**Klasa: I**

**Tema mësimore:**

Përreth shtëpisë  
Loja në shkollë

**Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

**I. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv I.1, 3, 5**

**II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 3**

**III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1, 2**

**IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 4**

**V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2**

**VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.1**

**Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

- 1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5**
- 2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1**
- 3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5**
- 4. Lidhjet në matematikë: 4.1, 2**
- 5. Përfaqësimet matematike: 5.1**
- 6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4**
- 7. Strukturimi i të menduarit matematik: 7.1**

<b>Temat mësimore</b>	<b>Rezultatet e të nxënit për tema mësimore</b>	<b>Njësitë mësimore</b>	<b>Koha mësimore (orë mësimore)</b>	<b>Metodologjia e mësimdhënies</b>	<b>Metodologjia e vlerësimit</b>	<b>Ndërlidhja me lëndët tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare</b>	<b>Burimet</b>
<p>Përreth shtëpisë (2 orë)</p> <p>Loja në shkollë (8 orë)</p>	<p>Përmes lojës zhvillon shkathtësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri.</p> <p>Zbaton matematikën në jetën e përditshme.</p> <p>Kryen gjurmime matematikore</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ndërtojmë me lego</li> <li>2. Vizitë në shtëpinë e shokut</li> <li>3. Loja me balona</li> <li>4. Dhoma e laserit</li> <li>5. Orenditë në shkollë</li> <li>6. Shëno gol</li> <li>7. Loja me puzzle</li> <li>8. Blerja</li> <li>9. Petëzat e mia</li> <li>10. Kulla ime e fortë</li> </ol>	10	<p>Bashkëbisedim</p> <p>Lojëra matematikore</p> <p>Veprimtari praktike</p> <p>Gjurmime</p>	<p>Vëzhgimi në klasë</p> <p>Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm</p> <p>Rubrika e vlerësimit</p>	<p>Gjuhët dhe komunikimi</p> <p>Artet</p> <p>Jeta dhe puna</p> <p>Shoqëria dhe mjedisi</p> <p>Ed. Fiz. Shën, dhe sportet</p>	<p>Matematika me lojëra 1</p> <p>Materiale ricikluese</p>



## PLANI DYMUIJOR: Prill-Maj-Qershor

**Fusha e kurrikulës: Matematikë**

**Lënda mësimore: Mësim me zgjedhje - Matematika me lojëra**

**Klasa: I**

### **Tema mësimore:**

Loja në shkollë  
Matematika kudo  
Modelim

**Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

**I. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv** I.1, 3, 5

**II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ** II.1, 3

**III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm** III.1, 2

**IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv** IV. 4

**V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë** V. 2

**VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm** VI.1

**Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

- 1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5**
- 2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1**
- 3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5**
- 4. Lidhjet në matematikë: 4.1,2**
- 5. Përfaqësimet matematike: 5.1**
- 6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4**
- 7. Strukturimi i të menduarit matematik: 7.1**

<b>Temat mësimore</b>	<b>Rezultatet e të nxënit për tema mësimore</b>	<b>Njësitë mësimore</b>	<b>Koha mësimore (orë mësimore)</b>	<b>Metodologjia e mësimdhënies</b>	<b>Metodologjia e vlerësimit</b>	<b>Ndërlidhja me lëndët tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare</b>	<b>Burimet</b>
<p>Loja në shkollë (1 orë)</p> <p>Matematika kudo (9 orë)</p> <p>Modelim (2 orë)</p>	<p>Përmes lojës zhvillon shkathësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri.</p> <p>Zbaton matematikën në jetën e përditshme.</p> <p>Kryen gjurmime matematikore</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lojërat pa kufi</li> <li>2. Numrat</li> <li>3. Orientimi</li> <li>4. Bashkësitë</li> <li>5. Mbledhja</li> <li>6. Zbritja</li> <li>7. Njësitë matëse</li> <li>8. Figurat gjeometrike</li> <li>9. Trupat gjeometrikë</li> <li>10. Aktivitete jashtë klasës</li> <li>11. Modelime</li> <li>12. Modelime</li> </ol>	12	<p>Bashkëbisedim</p> <p>Lojëra matematikore</p> <p>Veprimtari praktike</p> <p>Gjurmime</p>	<p>Vëzhgimi në klasë</p> <p>Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm</p> <p>Rubrikat e vlerësimit</p>	<p>Gjuhët dhe komunikimi</p> <p>Artet</p> <p>Jeta dhe puna</p> <p>Shoqëria dhe mjedisi</p> <p>Ed. Fiz. Shën., dhe sportet</p>	<p>Matematika me lojëra 1</p> <p>Materiale ricikluese</p>