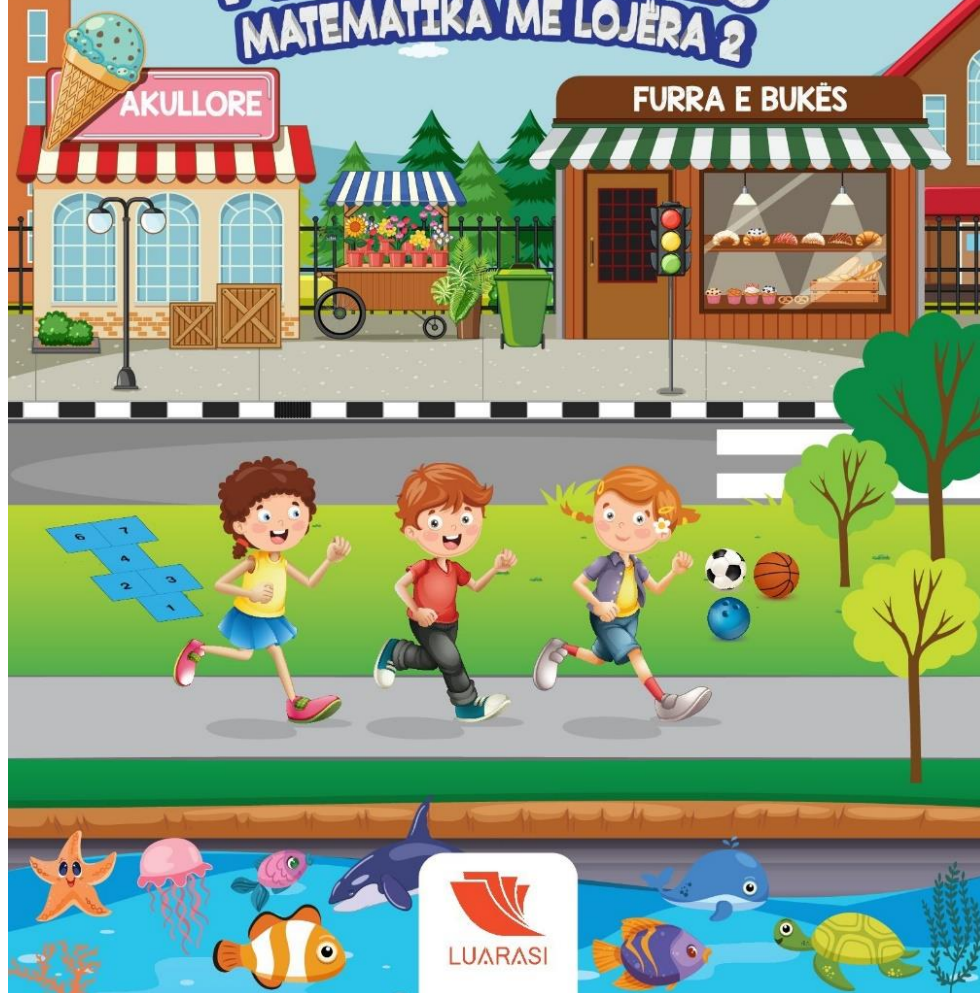


Mësim me zgjedhje

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

EDUKIMI PËRMES LOJËS MATEMATIKA ME LOJËRA 2



Planet mësimore

MËSIM ME ZGJEDHJE

EDUKIMI PËRMES LOJËS

MATEMATIKA ME LOJËRA 2



PLANIFIKIMI VJETOR

Fusha e kurrikulës: Matematikë

Lënda: Mësim me zgjedhje - Matematika me lojëra 2

Klasa: II

Lëndët e fushës	TEMAT MËSIMORE TË SHPËRNDARA GJATË MUAJVE DHE PERIUDHAVE				Kontributi në rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës
	Shtator-Tetor 8	Nëntor –Dhjetor 8	Janar-Shkurt- Mars 10	Prill-Maj-Qershor 10	
Lënda: Matematika me lojëra	Matematika në furrën e bukës (8 orë)	Matematika në furrën e bukës (2 orë) Matematika në kopsht (6 orë)	Matematika në kopsht (2 orë) Matematika në botën ujore (8 orë)	Matematika në botën ujore (1 orë) Matematika sportive (9 orë)	Komunikues efektiv I-1, 3, 5 Mendimtar kreativ II-1, 3 Nxënës i suksesshëm III-1, 2 Kontribuues produktiv IV-4 Individ i shëndoshë V-2 Qytetar i përgjegjshëm VI-1

PLANI DYMUIJOR: Shtator-Tetor

Fusha e kurrikulës: Matematikë

Lënda mësimore: Mësim me zgjedhje - Matematika me lojëra 2

Klasa: II

Tema mësimore: Matematika në furrën e bukës

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

Temat mësimore	Rezultatet e të nxënit për tema mësimore	Njësitë Mësimore	Koha mësimore (orë mësimore)	Metodologjia e mësimdhënies	Metodologjia e vlerësimit	Ndërlidhja me lëndët tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare	Burimet
<p>Matematika në furrën e bukës</p> <p>(8 orë)</p>	<p>Përmes lojës zhvillon shkathtësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, krahasimit, parave.</p> <p>Zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve matematikore.</p> <p>Zbaton matematikën në jetën e përditshme.</p> <p>Kryen gjurmime matematikore</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rruga deri në furrë 2. Numëroj pjekurinat 3. E madhe, e vogël, e njëjtë 4. Çift dhe tek 5. Bashkësia e ushqimeve të mia 6. Menyja e ushqimit 7. Shitja e bukëve 8. Në tryezë 	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 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 2</p> <p>Materiale ricikluese</p>

PLANI DYMUIJOR: Nëntor-Dhjetor

Fusha e kurrikulës: Matematikë

Lënda mësimore: Matematika me lojëra 2

Klasa: II

Tema mësimore: Matematika në furrën e bukës (2 orë)
Matematika në kopsht (6 orë)

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**

Temat mësimore	Rezultatet e të nxënit për tema mësimore	Njësitë mësimore	Koha mësimore (orë mësimore)	Metodologjia e mësimdhënies	Metodologjia e vlerësimit	Ndërlidhja me lëndët tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare	Burimet
<p>Matematika në furrën e bukës (2 orë)</p> <p>Matematika në kopsht (6 orë)</p>	<p>Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore, grupime dhe gjeometri.</p> <p>Zbaton matematikën në jetën e përditshme.</p> <p>Zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve.</p> <p>Kryen gjurmime matematikore</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Paraja 2. Vizitë në furrë 3. Katrori në kopsht 4. Oborri drejtkëndësh 5. Pema me trekëndësha 6. Rrathë-rrathë 7. Herë më shumë 8. Bashkësi me lule 	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 2</p> <p>Materiale ricikluese</p>

PLANI DYMUJOR: Janar- Shkurt-Mars

Fusha e kurrikulës: Matematikë Lënda mësimore: Mësim me zgjedhje - Matematika me lojëra 2 Klasa: II

Tema mësimore:

Matematika në kopsht (2 orë)

Matematika në botën ujore (8 orë)

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

Temat mësimore	Rezultatet e të nxënit për tema mësimore	Njësitë mësimore	Koha mësimore (orë mësimore)	Metodologjia e mësimdhënies	Metodologjia e vlerësimit	Ndërlidhja me lëndët tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare	Burimet
<p>Matematika në kopsht (2 orë)</p> <p>Matematika në botën ujore (8 orë)</p>	<p>Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore, grupime dhe gjeometri, punë me të dhëna.</p> <p>Zbaton matematikën në jetën e përditshme.</p> <p>Zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve.</p> <p>Kryen gjurmime matematikore.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Më e rëndë, më e lehtë, barabartë 2. Vizitë në kopsht 3. Numërimi 4. Peshkimi 5. Grupet në ujë 6. Luspat e peshkut 7. Ndjeke rrugën 8. Rreshto guacat 9. Ndaj peshqit 10. Ditari i peshkatarit 	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 2</p> <p>Materiale ricikluese</p>

PLANI DYMUIJOR: Prill-Maj-Qershor

Fusha e kurrikulës: Matematikë

Lënda mësimore: Mësim me zgjedhje - Matematika me lojëra 2

Klasa: II

Tema mësimore:

Matematika në botën ujore (1 orë)

Matematika sportive (9 orë)

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

Temat mësimore	Rezultatet e të nxënit për tema mësimore	Njësitë mësimore	Koha mësimore (orë mësimore)	Metodologjia e mësimdhënies	Metodologjia e vlerësimit	Ndërlidhja me lëndët tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare	Burimet
<p>Matematika në botën ujore (1 orë)</p> <p>Matematika sportive (9 orë)</p>	<p>Përmes lojës zhvillon shkathhtësi për veprime matematikore, grupime dhe gjeometri, punë me të dhëna.</p> <p>Zbaton matematikën në jetën e përditshme.</p> <p>Zhvillon shkathhtësi të zgjidhjes së problemeve.</p> <p>Kryen gjurmime matematikore.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vizitë në dyqanin e pajisjeve të peshkimit 2. Bolling 3. Basketbolli 4. Artisti i të dhënave 5. Gjimnastika në shumëzim 6. Loja 7. Luaj dhe qëllo 8. Atlet mos u zemëro 9. Gjysma ime simetrike 10. Gjurmim në fushën e sportit 	10	<p>Vëzhgimi në klasë</p> <p>Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm</p> <p>Rubrika e vlerësimit</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 2</p> <p>Materiale ricikluese</p>