

**Mësimi me zgjedhje**

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

**Libër për mësimdhënës/e**

**EDUKIMI PËRMES LOJËS**

**Matematika me lojëra 1**



# Mësojmë dhe argëtohemi

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Modelet

Rezultatet e të nxënit të temës: ndërton modele, duke përdorur ngjyrat.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.1; III.1.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.1; 1.5; 2.2.

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- Vizaton sipas kërkesave në libër.
- Vazhdon modelet sipas udhëzimeve.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: ngjyra druri.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Art figurativ.

Njësia mësimore: *Mësojmë dhe argëtohemi*

Përshkrimi i metodologjisë:

Hapi 1:

Meqë kjo është ora e parë e kësaj lënde të mësimin zgjedhor, është përzgjedhur si hyrje një aktivitet shumë i përshtatshëm për fillimin e klasës së parë – aktiviteti i ngjyrosjes. Mësuesja/ mësuesi fillon me udhëzimet për figurat e paraqitura në libër dhe mënyrën e ngjyrosjes.

Hapi 2:

Nxënësit, sipas udhëzimeve në libër dhe sipas udhëzimeve të mësueses/ mësuesit, do të kryejnë ngjyrosjen e objekteve të paraqitura në libër, duke krijuar kështu modele matematike me anë të ngjyrave.

Hapi 3:

Nxënësit diskutojnë, me udhëheqjen e mësueses/ mësuesit, për ngjyrat e përzgjedhura, për arsyen e përzgjedhjes së tyre, për modelet matematike me ngjyra. Nxiten nxënësit që të krijojnë vet ndonjë model tjetër, të thjeshtë.

# Numrat me karamete

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Matematika e ngrënshme

Rezultati i të nxënit të temës: krahason numrat, duke përdorur edhe simbolikën përkatëse; vlerëson me sy numrin e një sasi sendesh, pa i numëruar.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.1,2; III.1,2

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.1; 2.1

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- Numëron objektet duke përdorur numrat 1-10
- Vizaton karametet që kanë hyrë në enë.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: karamete (alternativë: fasule plastike, goma); enë plastike; ngjyra druri

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Fizike (koordinimi dorë-sy)

Njësia mësimore: *Numra me karamete*

Përshkrimi i metodologjisë:

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të kujtojnë numërimin nga 1 deri në 10, dhe të shkruajnë numrat në karametet e zbrazëta në libër;

Hapi 2:

*Loja*

Paraqitet një enë plastike në një pozitë të përshtatshme në klasë. Duke përcaktuar distancën (1.5 - 2 m), pozicionohet nxënësi i cili provon të qëllojë 5 karamete në enë dhe numëron ato që ka qëlluar. Gara zhvillohet në çift ku pas numërimit nxënësit krahasojnë numrin e karameteve të qëlluara dhe përcaktohet fituesi.

Hapi 3:

Nxënësit i vizatojnë në libër karametet e qëlluara nga ai/ajo dhe shoku konkurrent.

Ata e vlerësojnë lojën duke ngjyrosur yjet.

# Kodi i pandës

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Matematika e ngrënshe

Rezultati i të nxënit të temës: përcakton vendin e objekteve (para,prapa, poshtë, lartë, djathtas, majtas, brenda, jashtë, në)

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: III.7; IV.2;

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.3, 5, 6

Njësia mësimore: ***Kodi i pandës***

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- orientohet sipas udhëzimeve
- paraqet rrugën me shigjeta.

Kriteret e suksesit:

- përcaktohen me nxënësit në klasë

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore:

fletë të bardha A4, fleta me bambus e bashkëngjitur në udhëzues.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Shoqëria dhe Mjedisi.

Përshkrimi i metodologjisë:

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të ngjyrosin shigjetat në seksionin “kujto” duke përcaktuar drejtimet: majtas, djathtas, lartë, poshtë. Mësuesja/ mësuesi përgatitë, para se të fillojë ora, fleta A4 në të cilat vizaton shigjeta dhe përdorë fletën me degë të bambusit, ose e vizaton një të tillë.

Hapi 2:

Loja

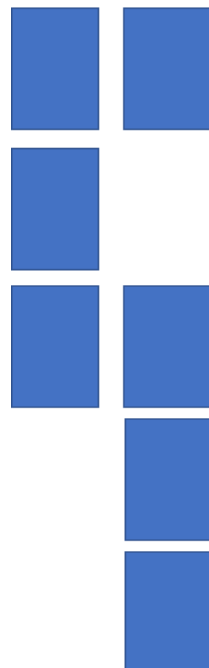
Mësimdhënësi/ja vendosë fletët e formatit A4 në dysheme, duke përcaktuar rrugën që do të ndjekin nxënësit deri te ushqimi i “Pandës” (një shembull i organizimit të fletëve të bardha në dysheme është paraqitur në figurë; në fletën e fundit mund të vendoset letra e bambusë).

Nxënësit, me radhë, udhëzohen të lëvizin symbyllazi sipas drejtimeve që jep mësuesja/ mësuesi: “Një hap majtas”, “një hap djathtas” dhe “një hap para”.

Hapi 3:

Kërkohet nga nxënësit që ta vizatojnë rrugën me shigjeta, sipas hapave që ndoqën gjatë lojës. Puna e tyre kontrollohet dhe vlerësohet.

LOJA PËRFUNDON. NXËNËSI MERR DEGËN



LOJA FILLON KËTU

# Bashkësi me fruta

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Matematika e ngrënshme

Rezultati i të nxënit të temës: Krijon bashkësi bazuar në cilësitë e objekteve(elementeve);

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës:III.1,2; IV.2

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 6.1, 2

Njësia mësimore: ***Bashkësi me fruta***

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- klasifikon frutat sipas ngjyrave
- vizaton bashkësitë e formuara me trupa.

Kriteret e suksesit:

përcaktohen me nxënësit në klasë

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: ngjyra druri, enë plastike, fruta.

Mjete alternative: fletë punuese me fruta.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Art figurativ, Njeriu dhe natyra.

Përshkrimi i metodologjisë:

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të ngjyrosin frutat në libër.

Hapi 2:

Loja

Në tavolinë vendosen enët e zbrazëta dhe frutat. Nxënësi udhëzohet që t'i klasifikojë frutat në enë varësisht nga lloji. Të njëjtën gjë e përsëritë edhe nxënësi i dytë, e kështu me radhë.

Mësimdhënësi/ja matë kohën për secilin nxënë dhe ai më i shpejti fiton. Loja mund të përsëritet duke bërë klasifikimin e frutave sipas ngjyrës apo madhësisë.

Mjete alternative: në mungesë të frutave, mund të priten fletët punuese

Hapi 3:

Nxënësi udhëzohet që të vizatojë në libër frutat që ka klasifikuar.

Mësimdhënësi/ja i ndihmon ata të rikujtojnë numrin e frutave nga secili lloj.

Ata vlerësojnë lojën duke ngjyrosur yjet.



## Krimbi prej rrushit

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Matematika e ngrënshme

Rezultati i të nxënit të temës:

- përdorë veprimet me numra në situata nga jeta e përditshme.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: III.1

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.1; 3.1

Njësia mësimore: **Krimbi prej rrushi**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- kryen veprime matematike, duke përdor kokrra të rrushit

- ndjekë saktë rregullat e lojës.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: kokrra rrushi.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Shoqëria dhe mjedisi, Art figurativ.

Përshkrimi i metodologjisë:

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen t'i mbledhin kokrrat e rrushit në duart e paraqitura në libër. Më pas, të vizatohen kokrrat e rrushit aq sa është shuma e tyre.

Hapi 2:

Loja

Para nxënësve paraqiten kokrrat e rrushit. Ata formojnë krimbin duke zgjedhur disa kokrra rrushi (5-6 kokrra rrushi).

Hapi 3:

Vizatohen kokrrat e rrushit të cilat janë përdorur për të formuar krimbin. Numërohen dhe klasifikohen, sa prej tyre janë të bardhë e sa të zi.

# Ketri ha lajthi

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Matematika e ngrënshme

Rezultati i të nxënit të temës: përdorë numrat për të treguar sasi: numëron, lexonnumrat, numëron objektet në mënyrë të kuptueshme deri në 20.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: III.1, 2

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.1, 4

Njësia mësimore: **Ketri ha lajthi**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- dramatizon rolin e ketrit
- zbaton me saktësi rregullat e lojës.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: lajthi, fletëza, *marker*.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Shoqëria dhe mjedisi, Edukatë fizike.

Përshkrimi i metodologjisë:

Hapi 1:

Kërkohet nga nxënësit t'i vizatojnë 10 gjethet në 10 kutiza dhe t'i largojnë 3 prej tyre, të cilat kanë rënë në tokë. Mbi to të shënohet shenja x.

Hapi 2:

LOJA

Nxënësit do të dramatizojnë rolin e ketrit. Në dysheme do të hidhen 10 lajthi. Për kohën e caktuar nga mësuesja, ketri-nxënës do të mbledhë aq lajthi sa mundet dhe do t'i vendosë në shportë. Secili nxënës përpiqet të mbledhë sa më shumë lajthi brenda kohës prej 10 sekondave. Pastaj, i numëron lajthitë e mbledhura në shportë dhe gjen sa kanë ngelur në dysheme. Zbatohet zbritja brenda numrit 10.

Shembull:

“Kam mbledhur 7 lajthi. Në dysheme ishin 10.  $10 - 7 = 3$ . Atëherë, në dysheme janë tri lajthi”.

Hapi 3:

Secili nxënës ka mbajtur në mend numrin e lajthive të mbledhura. Në libër do të paraqesin, përmes vizatimit në shportën e zbrazët, aq lajthi sa kanë arritur t'i mbledhin.

# Frutat ne peshoren interesante

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Matematika e ngrënshme

Rezultati i të nxënit të temës:

- zbaton proceset e matjes
- përzgjedhë teknika të përshtatshme për të kryer matje drejtpërdrejt në situata reale.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: IV.3

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.2; 3.1; 4.1

Njësia mësimore: **Frutat në peshoren interesante**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- krahason peshën e frutave
- vizaton frutat sipas peshës.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: fruta të ndryshme, varëse druri (ose plastike).

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Shoqëria dhe mjedisi, Njeriu dhe natyra.

Përshkrimi i metodologjisë:

Hapi 1

Në libër janë dhënë figurat me fruta. Udhëzohen nxënësit që t'i përzgjedhin frutat e njëjtë në të dy shportat dhe t'i ngjyrosin ato me ngjyrë të njëjtë, sipas dëshirës.

Hapi 2

Loja

Paraprakisht, nga mësuesi/ja u është kërkuar që të marrin nga 2 apo 4 fruta të ndryshëm.

Janë siguruar 2 varëse nga druri apo nga ndonjë material tjetër. Nxënësit do t'i peshojnë frutat në varësen alternative dhe do ta bëjnë krahasimin e tyre sipas peshës.

Ata mund të shkëmbejnë mes vete frutat për të arritur te masa e barabartë.

Hapi 3:

Nxënësit, përmes vizatimit, do të paraqesin në libër frutat e matur sipas peshës.

Kërkohej që të paraqesin disa forma si: më e madhe, më e vogël dhe të barabarta.



# Ndërtojmë robotin

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Matematika e ngrënshme

Rezultati i të nxënit të temës:

- identifikon objekte të ngjashme me kubin, kuboidin dhe sferën dhe ndërton me to objekte të ndryshme.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.3.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4; 6.3.

Njësia mësimore: *Ndërtojmë robotin*

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- identifikon trupat gjeometrik
- përdorë objekte reale me forma të trupave gjeometrikë.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: pako ushqimore (kanoçe, pako qumështi, pako lëngjesh, pako ëmbëlsirash); ngjitës; ngjyra druri.

Ndërlidhja me lëndët tjera: Art figurativ, Shoqëria dhe mjedisi.

Hapi 1:

Së bashku me nxënës diskutohet për trupat gjeometrikë të paraqitur në libër. Diskutohet për format e tyre, krahasohen ata (numri i faqeve të tyre) dhe ngjyrosen sipas dëshirës.

Hapi 2:

Aktiviteti:

Nxënësit ndahen në grupe dhe pakot e siguruarat i vendosin mbi bankë. Ata udhëzohen të formojnë një model roboti duke i shfrytëzuar të gjitha pakot e tyre. Mësimdhënësi/ja i udhëzon nxënësit duke paraqitur disa modele

(<https://www.google.com/search?q=robots+for+coloring&oq=robo&aqs=chrome.0.69i59j46i67j69i57j0i67i2j46i10i131i433i512j46i67i3j0i512.1824j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>).

Hapi 3:

Nxënësit udhëzohen të emërtojnë robotin e tyre me numrin e paraparë të shkronjave dhe e vlerësojnë aktivitetin.

# Shtëpia

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: Përreth shtëpisë

Rezultati i të nxënësve të temës:

- ndërton objekte të ndryshme me figura gjeometrike.

Rezultatet e të nxënësve për kompetenca kryesore të shkallës: IV.4.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 6.1, 2, 4.

Njësia mësimore: *Shtëpia*

Rezultatet e të nxënësve për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- emërton figurat gjeometrike
- ndërton shtëpinë me figura gjeometrike
- ekspozon punimin në klasë.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: copëzat e tangramit në faqen e punës, në fund të librit, gërshërët, ngjitës, fletë A4.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Art figurativ, Gjuhë amtare.

Përshkrimi i metodologjisë:

Hapi 1

Paraqiten figura gjeometrike të përcaktuara: trekëndësh, katror, drejtkëndësh, rrethor. Hapet diskutimi me nxënës përmes pyetjes: si quhen këto figura? Dhe kërkohet nga nxënësit që të gjejnë gjëra në klasë sipas formave gjeometrike (për shembull, dollapi-drejtkëndësh; vizore-trekëndësh; dritarja, banka-drejtkëndësh etj).

Hapi 2

Duke ndjekur udhëzimet e mësueses/ mësuesit dhe shtëpinë e paraqitur në libër, nxënësit presin me gërshërë copëzat e tangramit dhe me anë të ngjitësit ndërtojnë shtëpinë në një fletë A4.

Hapi 3

Punimet e nxënësve ekspozohen në klasë.

# Numrat në shtëpi

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- gjen numra nëpër objekte reale.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.2; III.2.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.1; 1.4; 3.3.

Njësia mësimore: **Numrat në shtëpi**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- gjen objekte në shtëpi që përmbajnë numra
- plotëson orën me numra që mungojnë në të.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: ngjyra.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Shoqëria dhe mjedisi.

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të vizatojnë objekte shtëpiake që përmbajnë numra.

Hapi 2:

Luaj “tik-tak”

Formohet një rreth me 12 nxënës. Secili prej tyre emërtohet me numrin përkatës.

Mësuesja/mësuesi përmend orën (për shembull, zgjohem nga gjumit në ora 7). Nxënësit fillojnë të numërojnë në rreth, me radhë, nga numri një deri në dymbëdhjetë. Nxënësi që mban numrin 7, kërkohet të thotë “tik-tak”. Mësuesja/mësuesi mund të formulojë edhe fjali të tjera: “Mësimi fillon në ora 8”, “Mësimi përfundon në ora 12”, “Unë ha drekë në orën 3 pasdite”, “Unë kryejë detyra në orën 6 pasdite”.

Hapi 3:

Kërkohet nga nxënësit të vendosin numrat në orë, sipas radhës së caktuar.

Nxënësi vlerëson lojën.

# Symbyllas në shtëpi

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- përshkruan rrugën nga një vend (pikënisja), në një vendtjetër (pikarritja) dhe anasjelltas

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: III.2; III.4.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.1; 3.4.

Njësia mësimore: **Symbyllas në shtëpi**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- përshkruan vendndodhjen e objektit
- lëvizë sipas udhëzimit të dhënë.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: ngjyra, vizore.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë fizike.

Hapi 1:

Mësimdhënësi/ja hap diskutimin me nxënësit përmes ilustrimit në libër.

Pyet nxënësit:

Në cilën anë të televizorit ndodhet tavolina?

Ata mund të përgjigjen: “në të majtë”, “në të djathtë”, “poshtë” ose “lartë”.

Vazhdohet me pyetje të ngjashme.

Hapi 2:

Aktivitete

Loja luhet individualisht.

Mësimdhënësi/ja/ mësuesi udhëzon nxënësit që të lëvizin në klasë sipas komandave që dëgjojnë: ec drejt, kthehu majtas, kthehu djathtas, shiko lartë, shiko poshtë, hip mbi tavolinë, zbrit poshtë etj.

Hapi 3:

Nxënësit udhëzohen të provojnë ta vizatojnë planin e një dhome të shtëpisë (alternativë: ata mund ta vizatojnë këndin e një dhome të shtëpisë së tyre).

## Veshjet në dollapin tim

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultati i të nxënimit të temës:

- krahason bashkësitë duke përdorur shprehjet: më shumë, më pak, aq sa

Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II.4.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.3; 4.2.

Njësia mësimore: **Veshjet në dollapin tim**

Rezultatet e të nxënimit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- klasifikon veshjet, duke formuar bashkësi
- vizaton bashkësitë e formuara.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore:

Ngjyra druri, laps.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Figurative, Shoqëria dhe Mjedis

Hapi 1:

Kërkohet nga nxënësit që të qarkojnë bashkësitë sipas veshjeve. Ata, me zë, thërrasin “bashkësia e bluzave”, “bashkësia e pantallonave”, bashkësia e palltove”, etj.

Hapi 2:

Luaj

Mësuesja/mësuesi përcakton 4 kënde në klasë duke i shënjuar ato me anë të ngjyrave: e kuqe, e gjelbër, e zezë, e bardhë.

Mësuesja/mësuesi i udhëzon nxënësit të grupohen në kënde varësisht nga ngjyra e veshjeve që kanë. Nëse një nxënës ka më shumë se një ngjyrë, përzgjedh atë më dominuesen (ose sipas dëshirës).

Secili nxënës numëron anëtarët e grupit të vet dhe anëtarët e grupeve tjera.

Hapi 3:

Në libër nxënësit ngjyrosin kutizën me ngjyrën e grupit që ka më pak anëtarë. Ngjyrosin gjithashtu kutizën me ngjyrën e grupit që ka më shumë anëtarë. Në rast së ka barazim ngjyroset edhe katrori i fundit i paraqitur në libër.

Nxënësit e vlerësojnë me yje aktivitetin e zhvilluar.

# Mbledhja me domino

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- kryen veprimet me numra: mbledhë duke shtuar vlerë dhe zbret duke hequr vlerë;
- zbaton vetitë e veprimeve dhe marrëdhëniet në mes të mbledhjes dhe të zbritjes.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.2; III.3.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.6; 4.1

Njësia mësimore: **Mbledhja me domino**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- mbledh numrin e pikave nëpër domino.
- zbaton saktë rregullat e lojës me domino.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: Fleta e punës me domino, gërshërë.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Shkathtësi për jetë.

Hapi 1:

Nxënësit shkruajnë në kutiza numrin e pikave në domino.

Hapi 2:

Loja

- Loja luhet në grupe me nga 4-5 nxënës të ulur në grup.
- Priten me gërshërë dominotë nga fleta e punës.
- Secili nga anëtarët e grupit mban afër vetes dominotë e veta.
- Njëri nga anëtarët fillon lojën me domino, duke vendosur në mes dominon me më së paku pika. Pastaj, radha kalon te anëtari tjetër, i cili vendosë dominon që i përgjigjet dominosë që është në mes, me numër të njëjtë të pikave (shih ilustrimin në libër). Nëse nxënësi i radhës, nuk ka domino me numrin e duhur të pikëve, atëherë radha kalon te tjetri.
- Në të gjitha rastet kur nxënësi vendosë një domino, tregon edhe shumën e pikave të asaj dominoje. Nëse nuk e thotë shumën e saktë, i hiqet dominoja, që do të thotë, e humbë radhën.
- Fiton nxënësi që i harxhon i pari dominotë, ose nxënësi që i kanë mbetur më së paku domino, kur mbyllet loja.

Hapi 3:

Nxënësit udhëzohen që të ndërtojnë barazime me numrin e pikave të dominove.

## Në anën tjetër të lumit

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- kryen veprimet me numra;
- mbledhë duke shtuar vlerë dhe zbret duke hequr vlerë;
- zbaton vetitë e veprimeve dhe marrëdhëniet në mes të mbledhjes dhe të zbritjes.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.2; III.3.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.1; 2.1.

Njësia mësimore: **Në anën tjetër të lumit**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- përzgjedhë shprehjet që tregojnë ndryshim
- zbaton saktë rregullat e lojës
- krijon barazime me zbritje me tre numra të dhënë.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: fleta të bardha A4, ngjyra druri,

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë fizike, Njeriu dhe natyra.

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të ngjyrosin vetëm etiketat që tregojnë zbritje.

Hapi 2:

Loja

Mësuesja/ mësuesi, para se të fillojë ora përgatitë fletat A4, duke shënuar në to shprehje me zbritje.

Mësuesja/ mësuesi duhet të kujdeset që të ketë nga disa shprehje që japin ndryshimin e njëjtë. Secili

Nxënësit ndahen në dy grupe. Loja zhvillohet në klasë, duke improvizuar lumin mbi të cilin

nxënësit e dy grupeve, një nga një, kalojnë, duke ecur mbi fleta A4 ku ka shprehje me zbritje. Secili

nxënës, gjatë kalimit, duhet të kujdeset që të shkelë vetëm mbi fletat që kanë ndryshimin e njëjtë.

Për secilin nxënës që kalon, mësuesja/ mësuesi e cakton ndryshimin (për shembull, mësuesja/

mësuesi e thotë numrin 3 dhe nxënësi shkelë mbi fletat që kanë shprehjet 4-1, 5-2, 3-0 etj. Grupi që

ka më shumë anëtarë të cilët kanë kaluar me sukses lumin, shpallet fitues.

Hapi 3:

Nxënësi udhëzohet të përzgjedhë tre numra, me të cilët mund të ndërtojë një barazim me zbritje (për shembull, 2, 5, 7; nxënësi renditë  $7 - 5 = 2$ ).

# Bingo matjet

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultatet e të nxënit të temës:

- zbaton proceset e matjes
- përzgjedhë teknika të përshtatshme për të kryer matje në situata reale.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.1, 4.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.2,5; 4.1.

Njësia mësimore: **Bingo matjet**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- matë gjatësinë e objekteve
- përzgjedh njësinë më të përshtatshme për matjen e gjatësisë së objekteve.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: fletë për shënime, laps, vizore, metër.  
Ndërlidhja me lëndët e tjera: Shoqëria dhe mjedisi, Njeriu dhe natyra.

Hapi 1:

Mësuesja/ mësuesi orienton diskutimin mbi njësitë matëse të gjatësisë duke theksuar metrin, centimetrin dhe milimetrin. Kërkohet nga nxënësit që t'i përgjigjen kërkesës së shprehur në rubrikën kujto.

Hapi 2:

Mësuesja/mësuesi udhëzon nxënësit të gjejnë objektet më gjatësinë e kërkuar në klasë (për shembull, “gjeni një objekt me gjatësi 5 cm”, “gjeni gjësende me gjatësi 4 cm” etj.). Të gjithë nxënësit kanë të drejtë të lëvizin në klasë. Nxënësit, me anë të vizores, matin objektet në klasë. Ai që e gjen i pari një objekt me gjatësinë e kërkuar thërret “BINGO” dhe fiton lojën. Loja vazhdon të luhet, ashtu që mësuesja/ mësuesi cakton gjatësi të ndryshme (të shprehura me metër, cm, mm).

Hapi 3:

Kërkohet nga nxënësit që ta vizatojnë objektin që kanë matur gjatë lojës “Bingo” dhe të shënojnë gjatësinë e tij.



# Tangrami

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultatet e të nxënit të temës:

- ndërton kafshë apo objekte, duke përdorur figura gjeometrike.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.3;IV.2.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 6.1; 6.3.

## Njësia mësimore: **Tangrami**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- prenë me precizitet pjesët e tangramit
- ndërton macen, qenin dhe barkën me copëzat e tangramit.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: gërshërët, ngjitësi, fletë e bardhë A4, fleta e punës në fund të librit.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Art figurativ.

Përshkrimi:

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të presin copëzat e tangramit në fletën e punës në fund të librit.

Hapi 2:

Loja

Kërkohet nga nxënësit që me anë të copëzave të tangramit të ndërtojnë ndonjërin nga figurat e paraqitur në libër: macen, qenin apo barkën. Figurën e ndërtojnë në fletë të bardhë A4, duke përdorur ngjitësin. Mësuesja/ mësuesi asiston nxënësit në formimin e tyre.

Hapi 3:

Kërkohet nga nxënësit që t'i ngjyrosin figurat gjeometrike që ka tangrami (trekëndëshi, katrori, romboidi dhe drejtkëndëshi).

# Loja me lego

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- krahason trupat gjeometrikë (përmasat e tyre).

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.4;IV.2

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 5.1; 6.2.

Njësia mësimore: **Loja me lego**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- luan lojën duke garuar
- plotëson librin sipas udhëzimit

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: Lego

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Figurative.

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të ngjyrosin objektet të cilat mund të ndërtohen me lego.

Hapi 2:

Loja

Nxënësit ndahen në grupe prej 4-5 nxënësve. Grupet do të garojnë duke ndërtuar me lego sa më shumë objekte për shembull: shkallët, tavolina, dollapi, shtrati). Punimet e grupeve ekspozohen dhe nxënësit kalojnë nga grupi në grup, duke numëruar objektet e ndërtuara nga secili grup.

Hapi 3:

Nxënësit plotësojnë librin duke shkruar numrin e objekteve që kanë arritur të ndërtojnë ata dhe grupet tjera.

Vlerësohet aktiviteti me anë të yjeve.

## Vizitë në shtëpinë e shokut

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Përreth shtëpisë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- përdorë treguesit numerik; përdorë vizatime për të treguar numrat; identifikon numrat në situata nga jeta e përditshme; përdorë numërorët rreshtorë (i pari, i dyti, ..., i fundit); shkruan dhe krahason numërorët deri në 20, sipas sasisë.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.1,4; IV.4; VI.6.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 7.1; 6.4; 8.1. Njësia

mësimore: **Vizitë në shtëpinë e shokut/ shoqes**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- analizon detyrën sipas kërkesës
- regjistron gjërat e gjetura.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: fletë A4 për shënime, metër për matje, laps Ndërlidhja me lëndët e tjera: Shoqëria dhe Mjedisi, Gjuhë Amtare.

Mësimdhënësi/ja paraprakisht ndan klasën në 5 grupe. Përcaktohen detyrat për secilin grup. Secili grup mban shënime.

Grupi 1 udhëzohet të gjejë format në shtëpinë e shokut/ shoqes (për shembull, trekëndëshat, katërkëndëshat, rrathët); trupat (kubi, cilindri, kuboidi, sfera). Më pas, ata vizatojnë format e identifikuar.

Grupi 2 përcakton rrugën që ndjekin nxënësit: nga shkolla deri në shtëpi; nga hyrja e shtëpisë në dhomën e ditës; nga hyrja e shtëpisë në dhomën e gjumit etj.; sipas orientimit të shigjetave (për shembull,  $\rightarrow$ ,  $\leftarrow$ ). Ata vizatojnë rrugën, sipas shigjetave.

Grupi 3 përcakton gjatësitë e 6 objekteve me anë të metrit. Matë objektet si: televizorin, tavolinën (gjatësi dhe gjerësi), telekomandën, komodinën. Skicojnë objektet e matura.

Grupi 4 gjen numrat që ndodhen në shtëpi (për shembull, numrat në orë, numrat në telekomandë, numrat në kondicioner). Nga këta numra formon 5 barazime të mbledhjes, të cilat shënohen në fletë.

Grupi 5 gjen numrat që ndodhen në shtëpi (për shembull, numrat në orë, numrat në telekomandë, numrat në kondicioner). Nga këta numra formon 5 barazime të zbritjes, të cilat shënohen në fletë.

Në pamundësi të realizimit, ky aktivitet mund të zhvillohet në ambientet e shkollës.

## Loja me balona

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Loja në shkollë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- përdorë numrat për të treguar sasi: numëron, lexon numrat, numëron objektet në mënyrë të kuptueshme derinë 20.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës:IV.3; VI.3

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.1,3; 2.2.

### Njësia mësimore: **Loja me balona**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- klasifikon mjetet
- mbledh mjetet e fituara në grup.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: balona (16-20 copë), ngjyra druri.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Fizike

#### Hapi 1

Kërkohet nga nxënësit të numërojnë balonat e paraqitur sipas ngjyrave. Më pas shkruajnë numrin e saktë të balonave në katrorin përkatës.

#### Hapi 2:

Loja:

Loja zhvillohet në dy grupe. Udhëzohen nxënësit t'i respektojnë rregullat e lojës.

Mësimdhënësi/ja përcakton fillimin dhe cakun dhe kohën e lojës (10-15 min.). Nxënësit e secilit grup ndahen në dy rreshta, përballë njëri-tjetrit. Një nga një nxënësit e secilit grup bëjnë rrugën prej fillimit deri te caku, duke mbajtur në kokë balona, të cilët duhet t'i dërgojnë deri të caku.

Në fund, ata numërojnë nga sa balona kanë kaluar me kokë secili grup.

#### Hapi 3:

Pas lojës, nxënësit shënojnë në libër numrin e balonave të dërguar në cak.

## Lëviz sipas simboleve

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Loja në shkollë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- përshkruan rrugën nga një vend (pikënisja) në një vendtjetër (pikarritja) dhe anasjelltas.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: III.3;III.4.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 3.1.

### Njësia mësimore: **Lëviz sipas simboleve**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- kryen veprimin sipas simbolit
- ndërton një simbol dhe një veprim që i përgjigjet atij simboli.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Fizike

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: shkumësa me ngjyrë, apo letra të printuara.

Hapi 1:

Udhëzohen nxënësit që të kryejnë veprimet e përshkruara në libër.

Hapi 2:

Mësimdhënësi/ja vizaton në dysheme me shkumës (apo letra të printuara mbi dysheme) simbolet e përcaktuara më poshtë dhe nxënësit lëvizin sipas simbolit:

Vija e drejtë – ec dy hapa.

Dy vija si barazim – kërcë me dy këmbët tri herë.

Katrori – kërcë vetëm në një këmbë katër herë.

Trekëndëshi – kthehu djathtas dhe përshëndet me dorë.

Zig-zag - ec zig-zag katër hapa.

Matet koha dhe nxënësi shënon në libër sekondat që i janë dashur për ta përfunduar sfidën.

Nxënësi më i shpejtë fiton.

Hapi 3:

Nxënësit vizatojnë një simbol sipas dëshirës dhe tregojnë (shkruajnë, vizatojnë apo përshkruajnë më fjalë) kuptimin e asaj komande.

Shembull: simboli është rrethi – komanda është rrotullimi; apo, simboli është yll – komanda është ulja (si dhe çfarëdolloj komande tjetër).

Vlerësohet loja me anën e yjeve.

# Shënojmë gol

## Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Loja në shkollë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- kryen veprimet me numra: mbledh duke shtuar vlerë dhe zbret duke hequr vlerë; zbaton vetitë e veprimeve dhe marrëdhëniet në mes të mbledhjes dhe të zbritjes; eksploron, vëzhgon pjesët e së tërës në kontekstin e jetës së përditshme; dhe përdor materiale konkrete për të hetuar shumëzimin dhe pjesëtimin.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.2; III.3

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1.

Njësia mësimore: **Shënojmë gol**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- mbledh përmes gjuajtjeve në gol
- vlerëson lojën sipas rezultatit.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: top dhe portë futbollit (alternativë: dy shishe plastike për të improvizuar portën).

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Fizike.

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të ngjyrosin kupën në libër me ngjyra sipas dëshirës.

Hapi 2:

Loja luhet në oborr të shkollës. Me kohëmatës përcaktohet nga një minutë kohë për secilin nxënë, që të gjuajë topin në portë. Secili nga nxënësit numëron dhe mbledh gjuajtjet dhe golat e shënuara.

Hapi 3:

Secili nxënë udhëzohet të shënojë numrin e golave të veta dhe të shokut/ shoqes së bankës.

Më pas i mbledh ato. Dyshja që ka numër më të madh të golave fiton.

Nxënësit vlerësojnë lojën me anë të yjeve.

## Mozaiku

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Loja në shkollë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- kryen veprimet e mbledhjes dhe zbritjes me numra deri në 20.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.2; III.3

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1.

Njësia mësimore: **Mozaiku**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- kryen veprimin e zbritjes me numra deri në 20
- ndërton mozaikun sipas udhëzimeve.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: ngjyra.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Figurative.

Përshkrimi:

Hapi 1:

Udhëzohen nxënësit që të gjejnë ndryshimin në barazimet e dhëna dhe duke vendosur shkronjën te numri i duhur (ndryshimi) në tabelë të zbulojnë fjalën.

Hapi 2:

Loja:

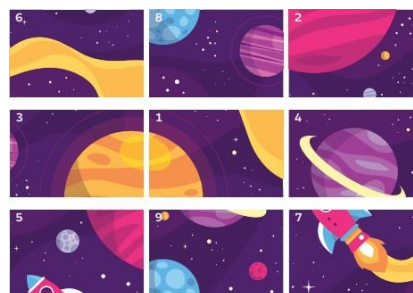
Fillimisht, nxënësit presin fletët e dhëna në faqen 41.

Ata udhëzohen që të gjejnë zgjidhjet e barazimit duke zbritur numrat dhe duke gjetur ndryshimin.

Pastaj fletëzat do t'i ngjitin me ngjitës në numrin përkatës në faqen e librit. Në fund, ata zbulojnë figurën e fshehur.

Hapi 3:

Nxënësit do të shkruajnë një fjali sipas dëshirës duke u bazuar në kontekstin e fotografisë.



## Blerja

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Loja në shkollë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- zbaton veprimet me numra në situata nga jeta e përditshme, të lidhura me para.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.1, 4.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.2,5; 4.1.

Njësia mësimore: **Blerja**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- krijon kartëmonedha të ndryshme
- improvizon blerjen me mjetet e krijuara.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: fleta me ngjyrë, ngjyra, ngjitës letre, plastelina.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Figurative, Shoqëria dhe Mjedisi

Hapi 1:

Nxënësit udhëzohen të vizatojnë dhe dekorojnë kartëmonedha të ndryshme në kornizat e zbrazëta në libër (për shembull, 5 euro). Gjithashtu shkruajnë me numër shumat 1 euro, 2 euro etj., në monedhat e paraqitura.

Hapi 2:

Loja

Nxënësit ndahen në dy grupe.

Fillimisht, nxënësit e një grupi krijojnë gjësende me plastelinë, ndërsa grupi tjetër krijon paratë, duke i dekoruar sipas dëshirës.

Kështu vendosin çmimet e produkteve sipas dëshirës. Më tutje, nxënësit sillen sikurse në treg, duke blerë dhe shitur produkte të ndryshme.

Hapi 3:

Nxënësit udhëzohen të shkruajnë/vizatojnë monedhat dhe produktet që kanë blerë ose shitur.



## Petëzat e mia

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Loja në shkollë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- klasifikon figurat gjeometrike sipas formës.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.3; IV.2

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 6.1; 6.3

Njësia mësimore: *Petëzat e mia*

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- klasifikon figurat gjeometrike sipas formës
- krahason figurat gjeometrike sipas formës.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: petëza, mjete konkretizimi, rreth peri.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Figurative, Gjuhë Amtare.

Përshkrimi:

Hapi 1

Bashkëbisedohet me nxënësit rreth figurave gjeometrike dhe klasifikimit të tyre nëpër bashkësi sipas formës. Nxënësit udhëzohen të ngjyrosin petëzat në libër. Kërkoheq që ngjyrosja e tyre të bëhet sipas një karakteristike (për shembull, katrori - e ngjyros të verdhë sepse ngjason me ngjyrën e shtëpisë sime etj.)

Hapi 2:

Loja

Duke përdorur rrathët nga peri, nxënësit formojnë bashkësi dhe shpërndajnë petëzat e tyre nëpër bashkësi, sipas formës. Loja mund të zhvillohet individualisht, në dyshe, apo në grupe dhe mund të ketë karakter garues (për shembull, mund të numërohen figurat në bashkësi, apo mund të shikohet se mos ka gabime në formimin e bashkësive. Bashkësitë ekspozohen, nxënësit ecin lirshëm nëpër klasë dhe shikojnë, analizojnë dhe diskutojnë bashkësitë e formuara.



Hapi 3:

Nxënësit vizatojnë sipas udhëzimeve të rubrikës TREGO në libër.

## Kulla ime e fortë

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Loja në shkollë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- modelon trupat gjeometrikë
- krahason trupat gjeometrikë me objekte.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.4; IV.2.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 4.1, 2

Njësia mësimore: **Kulla ime e fortë**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- modelon trupat gjeometrikë
- krahason trupat gjeometrikë me objekte.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: shkopinj, plastelina.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Figurative

Përshkrimi:

Hapi 1:

Nxënësit vizatojnë sipas udhëzimeve në rubrikën KUJTO.

Hapi 2:

Mësimdhënësi/ja udhëzon nxënësit që të punojnë në dyshe, në bankë, për modelimin e trupave gjeometrikë, duke përdorur mjetet e sjella (shkopinj të dhe plastelinën). Në dyshe mund të ndahen punët ashtu që njëri ta bëjë bazën, kurse tjetri kulmin e kullës. Në fund, bashkojnë pjesët dhe formojnë kullën.

Hapi 3:

Kërkohet nga nxënësit të bëjnë lidhjen ndërmjet objekteve dhe trupave gjeometrikë, duke pasur parasysh formën e tyre (për shembull, kubi dhe zari, kulmi dhe piramida, kuboidi me dollapin.

## Figura ime geometrike

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Loja në shkollë**

Rezultati i të nxënit të temës:

- punon sipas udhëzimeve të dhëna.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.4; IV.2.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 4.1, 2

Njësia mësimore: **Figura ime geometrike**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- luan sipas udhëzimeve të mësimdhënëses/ mësimdhënësit
- punon sipas udhëzimeve të dhëna në libër.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: pipëza plastike, gërshërë dhe nga një enë e vogël letre apo plastike.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Edukatë Figurative

Përshkrimi:

Hapi 1:

Nxënësit punojnë sipas udhëzimeve në rubrikën KUJTO.

Hapi 2:

Nxënësit ngjyrosin dhe presin me gërshërë figurat geometrike në faqen 43. Secila figurë geometrike ngjyrosen me një ngjyrë të veçantë, domethënë, trekëndëshat me një ngjyrë, katrorët me një ngjyrë tjetër, etj. Loja luhet në grupe me katër anëtarë. Secili anëtar zgjedh figurën e vet geometrike. Grupi vendosë të gjitha figurat mbi bankë, duke i përzierë ato. Më anë të pipëzës plastike për lëngje, nxënësit thithin figurat e veta, duke i grumbulluar në një enë afër vetes. Fitues është nxënësi që ka grumbulluar më së shumti figura brenda një kohe të caktuar.



Hapi 3:

Nxënësit punojnë sipas udhëzimeve në rubrikën TREGO.

## Probleme me fjalë - mbledhja

### Aspektet e përgjithshme të njësisë mësimore

Fusha e kurrikulës: Mësim me zgjedhje

Lënda: Edukimi përmes lojës – Matematika me lojëra 1

Klasa: 1

Tema: **Matematika kudo**

Rezultati i të nxënit të temës:

- zbaton veprimet me numra në zgjidhjen e problemeve me fjalë.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II.2; III.3.

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.6; 4.1

Njësia mësimore: **Probleme me fjalë - mbledhja**

Rezultatet e të nxënit për orë mësimore:

Nxënësi/ja:

- analizon problemet me fjalë
- zgjidhë problemet me fjalë.

Kriteret e suksesit: përcaktohen me nxënësit në klasë.

Mjetet e konkretizimit dhe materialet mësimore: libri.

Ndërlidhja me lëndët e tjera: Gjuha Amtare.

Përshkrimi:

Hapi 1:

Mësimdhënësja/ mësimdhënësi bisedon me nxënësit për hapat e zgjidhjes së problemeve matematike me fjalë. Përcaktohen hapat kryesorë, ku i pari është të kuptuarit e problemit, duke lexuar dhe rilexuar atë; i dyti është të menduarit për mënyrën e zgjidhjes së problemit, pra, konkretisht të menduarit se me cilin veprim do ta zgjidhim problemin; i treti është zgjidhja e problemit; dhe i hapi i katërt është prova, të cilën e bën mësimdhënësja/ mësimdhënësi.

Hapi 2:

Nxënësit me ndihmën e mësimdhënëses/ mësimdhënësit punojnë në zgjidhjen e problemeve me fjalë sipas hapave të mësipërm.

Hapi 3:

Disa nga nxënësit, prezantojnë zgjidhjet para klasës.

Vërejtje: Dy njësitë në vijim, punohen ngjashëm.

**Njësitë në vijim zhvillohen në formë të projekteve. Nxënësi një pjesë të projektit e plotëson në shtëpi, një pjesë në shkollë.**

## **Numrat**

Nxënësit udhëzohen t'i plotësojnë hapësirat e zbrazëta duke shkruar numrat që shohin dhe gjejnë në shtëpi (për shembull, orë, derë, TV, etj.)

Numrat në shkollë - nxënësit udhëzohen t'i shkruajnë numrat të cilët i gjejnë në shkollë (për shembull, në mure, në derën e klasës etj.)

Numrat në rrugë – nxënësit udhëzohen t'i shkruajnë numrat që gjejnë në rrugë (për shembull, në semafor, në reklama dyqanesh etj.)

| Numrat në shtëpi | Numrat në shkollë | Numrat në rrugë |
|------------------|-------------------|-----------------|
|                  |                   |                 |

Vërejtje: Projektet në vazhdim zhvillohen në mënyrë të ngjashme.