|  |  |
| --- | --- |
| Mësimdhënësi |  |
| Shkolla |  |
| Viti shkollor |  |
| Klasa | III |
| Lënda | **Edukimi përmes lojës - Matematika me lojëra 3** |
| Kohëzgjatja | 1 vit shkollor |
| Përshkrimi i lëndës  | Kjo lëndë i takon fushës së matematikës. Është e dizajnuar për nxënësit e klasës së tretë të shkollës fillore. Lënda zhvillohet ekskluzivisht përmes lojërave dhe aktiviteteve zbavitëse, gjë që tregon edhe vetë emërtimi i saj. Përmes lojërave dhe aktiviteteve zbavitëse në fjalë, nxënësit mësojnë konceptet dhe procedurat matematike që përfshihen në temat e paraqitura në kurrikulën lëndore të matematikës për klasën e tretë. |
| Qëllimi i lëndës | Qëllimet kryesore të lëndës janë zhvillimi i imagjinatës, kreativitetit dhe nxitja e kuriozitetit e motivimit për nxënien e koncepteve dhe procedurave matematike si dhe zhvillimi i kompetencave të nxënësve, mendimit kritik e kreativ përmes aktiviteteve zbavitëse dhe lojërave matematike të përshtatshme për moshën. |
| Rezultatet mësimore | RNK:Komunikues efektiv I - 3Mendimtar kreativ II – 4, 5, 7Nxënës i suksesshëm III – 2,3,4,5,9Kontribuues produktiv IV – 2Individ i shëndoshë V – 2Qytetar i përgjegjshëm VI-2RNF:Zgjidhja e problemeve: 1.2, 4, 5Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1Komunikimi në/përmes matematikë/s: 3.1, 2, 3, 4, 5Lidhjet në matematikë: 4.1, 2Përfaqësimet matematike: 5.1Modelimi matematik: 6.1, 2, 3Strukturimi i të menduarit matematik: 7.1RNLT:Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore, grupime dhe gjeometri, punë me të dhëna.Zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve matematikore.Zbaton matematikën në jetën e përditshme.Kryen gjurmime matematikore |
| Temat dhenjësitë mësimore | 1. Mbledh në pikëza
2. Raketa përplot ngjyra
3. Gjuaj zarin
4. Zgjedh sfidën
5. Vargje ngjyrash
6. Katër radhazi
7. Unë e kam, kush e ka
8. Flamujt simetrikë
9. Forma dhe Ngjyra
10. Raketa shumëngjyrëshe
11. Numrat në shkallë
12. Projekt: Ekspozita Matematikë dhe Art figurativ (4 orë)

16.Fokusohemi në numra 17. Gjueti në muzike  18. Koordinatat e notave muzikore  19. Përgjigju e fito  20. Vallëzo, këndo e mbledh  21. Kap drejtëzat (drejtëzat paralele dhe normale)  22. Çelësi i shumëzimit  23. Gjej perimetrin tënd 24.  Vallëzimi këndor  25. Notat muzikore 26. Ritmi im  27. Bashkëpunimi dhe matjet (2 orë) 29.Basketboll me thyesa ( 2 orë)  31. Gjetja e numrit shenjë  32. Trokitja e orës   33. Tik-tak, tik-tak  34. Ndërtuesi i vogël (2 orë)   36. Shitësi në shkollë  37. Gota ime prej letre  38. Eci në drejtëz me segment  39. Freskuesja   40. Monopoli (2 orë) 42. Të bëhemi bashkë ( 2 orë)   44. Edhe mua më takon  45. Mozaik  46. Kutia e çokollatës  47. Krijoj një piktogram  Projekt: Matematikë dhe punëdore (4 orë)  52. Rruga e njeriut merimangë 53. Super heroi yt   54. Gjurmo rrugën e thesarit   55. Mendo shpejt (2orë)  57. Vendos maskën   58. Zbulo super heroin  59. Rrite fuqinë 60. Loja në bankë   61. Jam super hero  62. Loja e kodimit me super heronj  ( 2 orë)    64. Super hero në matje  65. Vlera e super heroit   66. Numri i fshehur për super heroin  67. Gjej zgjidhjen e problemave matematikore  68. Gjej zgjidhjen e problemave matematikore   69. Gjej zgjidhjen e problemave matematikore 70. Gjej zgjidhjen e problemave matematikore |
| Metodat e punës | * Bashkëbisedim
* Lojëra matematikore
* Veprimtari praktike
* Ekspozita
* Gjurmime
 |
| Metodat e vlerësimit | * Vëzhgimi në klasë
* Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm
* Rubrika e vlerësimit
* Informata kthyese
 |