|  |  |
| --- | --- |
| 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 - 3  Mendimtar kreativ II – 4, 5, 7  Nxënës i suksesshëm III – 2,3,4,5,9  Kontribuues produktiv IV – 2  Individ i shëndoshë V – 2  Qytetar i përgjegjshëm VI-2 RNF:  Zgjidhja e problemeve: 1.2, 4, 5  Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1  Komunikimi në/përmes matematikë/s: 3.1, 2, 3, 4, 5  Lidhjet në matematikë: 4.1, 2  Përfaqësimet matematike: 5.1  Modelimi matematik: 6.1, 2, 3  Strukturimi i të menduarit matematik: 7.1 RNLT:  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 dhe  njësitë 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 |