|  |  |
| --- | --- |
| Mësimdhënësi |  |
| Shkolla |  |
| Viti shkollor |  |
| Klasa | IV |
| Lënda | **Edukimi përmes lojës - Matematika me lojëra 4** |
| Kohëzgjatja | 1 vit shkollor |
| Përshkrimi i lëndës | Kjo lëndë i takon fushës së matematikës. Është e dizajnuar për nxënësit e klasës së katërt 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 katërt. |
| Qëllimi i lëndës | Qëllimet kryesore të lëndës janë zhvillimi i imagjinatës, kreativitetit dhe nxitja e kuriozitetit dhe motivimit të nxënësve 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 | Tema: Lojëra matematike me ujë  1.Nga pika në pikë  2. Shifra në ujë  3. Kërko dhe lexo numrin  4. Formo e krahaso  5. Rrumbullakimi në parkun ujor  6. Mbledhja dhe zbritja e numrave  7. Numëro më shpejt, duke shumëzuar  8. Spërkat me ujë herësin  9. Mbetjet nga thesari  10. Kubi me mjete lundrimi  11. Ku ka më pak e ku më shumë ujë  (2 orë)  13. Akuariumi i kursimeve  (2 orë)  15. Gjurmime – Matematika dhe uji  Tema: Lojëra matematike me ajër  16. Shuma dhe ndryshimi në balona  17. Mbulo balonat  18. Veprimet e njëkohshme  19. Aeroplanët  20. Qëndrimi i aeroplanëve në ajër   21. Aeroplanët e devijuar në kënde  22.  Krimbi prej letre  23.  Thyesat dhe gotat  24. Vakum deri në rrjetin koordinativ  25. Unë e kam kush e ka?  26. Origami (2 orë)  28. Kush jam unë?  Tema: Lojëra matematike me tokë  29. Gara për tokë – pjesa 1  30. Gara për tokë – pjesa 2  31. Krahaso syprinat  32. Mbulo thyesat (2 orë)  34. Matim për të mbrojtur Tokën  35. Toka jonë, ngjyra-ngjyra  36. Peizazh me thyesa  37. Të dhënat  38. Trupat  39. Botë e rrumbullakët  40. Sa gjatë mund të udhëtosh?  41. Rrugët e shumëzimit  42. Pjesëtimi dhe mjetet e preferuara të transportit  43. Rrugës për në tokë  44. Riciklo  45. Gjurmime gjeometrike  Tema: Lojëra matematike për shpikësit e rinj  46. Dominotë me thyesa (3 orë)  49. Qyteti im   (4 orë pune dhe 1 orë ekspozite)  55. Mjeti im për udhëtim në hapësirë (4 orë)  59. Monedha botërore (4 orë)  63. Tabela magjike (2 orë)  65. Zbuloj lojëra (5 orë) |
| 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 |