|  |  |
| --- | --- |
| 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 - 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 | Tema: Lojëra matematike me ujë1.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 shumëzuar8. Spërkat me ujë herësin9. 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 ujiTema: Lojëra matematike me ajër16. 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 koordinativ25. Unë e kam kush e ka? 26. Origami (2 orë)  28. Kush jam unë?Tema: Lojëra matematike me tokë29. Gara për tokë – pjesa 1  30. Gara për tokë – pjesa 2  31. Krahaso syprinat 32. Mbulo thyesat (2 orë) 34. Matim për të mbrojtur Tokën35. Toka jonë, ngjyra-ngjyra 36. Peizazh me thyesa 37. Të dhënat38. Trupat 39. Botë e rrumbullakët  40. Sa gjatë mund të udhëtosh? 41. Rrugët e shumëzimit  42. Pjesëtimi dhe mjetet e preferuara të transportit43. Rrugës për në tokë  44. Riciklo 45. Gjurmime gjeometrikeTema: Lojëra matematike për shpikësit e rinj46. 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
 |