|  |  |
| --- | --- |
| Mësimdhënësi |  |
| Shkolla |  |
| Viti shkollor |  |
| Klasa | V |
| Lënda | **Edukimi përmes lojës - Matematika me lojëra 5** |
| Kohëzgjatja | 1 vit shkollor |
| Përshkrimi i lëndës | Kjo lëndë i takon fushës së matematikës. Është e dizajnuar për nxënësit e klasës së pestë 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 pestë. |
| Qëllimi i lëndës | Qëllimet kryesore të lëndës janë zhvillimi i imagjinatës e kreativitetit dhe nxitja e kuriozitetit dhe motivimit të nxënësve për nxënien e koncepteve dhe procedurave matematike si dhe zhvillimi i kompetencave të tyre, 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.Përsëri në shkollë me lojë e fokusim  2. Kodim  3. Misteri pas kubeve  4. Të fshehur pas numrave  5. Turniri i të lexuarit të numrave  6. Shkojmë më larg, rrumbullakojmë në më të afërtën  7. Misteri i zëvendësimeve  8. Lexo e shumëzo  9. Radha e veprimeve  10. Pjesëtimi me monstra  11. Përfito nga mbetjet (2 orë)  13. Labirinti i shumëfishëve  14. Ishujt e mistershëm  15. Gara e këndeve  16. Hapësira e mistershme  17. Unë e kam, kush e ka? (2 orë)  19. Vend-vlera  20. Pesë shifrorët mbi tavolinë  21. Memorizojmë çiftet e tekët  22. Shuma ime më e madhe  23. Ndryshimi im më i madh  24. Nga 1 në 3000  25. Shumëzimi  26. Patkoi pa mbetje  27. Formojmë 200 në një patkua  28.Arrijmë 50 me radhën e veprimeve  29. Katrori dhe trekëndëshi në një tërheqje ( 2 orë)  31. Thyesat deri në 1 (2 orë)  33. Thjeshtimi me monstra  34. Thesari në koordinata  35. E rregullt, e parregullt  36. Pylli i magjepsur  37. Magjia e lashtë  38. Sfera kristali  39. Shpëtimi  40. Mbledhja  41. Mbledhja e thyesave me emërues të njëjtë  42. Shndërrimi i thyesave-pozicioni  43. Në kërkim të burimit  44. Shtëpitë e vend-vlerave  46. Leximi i orës (2 orë)  48. Shumëfishat e zbuluar (2 orë)  50. Shumëfishat e përbashkët  51. Të dhënat  54. Të dhënat në tabelë  55. Të dhënat e njëjta  56. Modeli i pjesëtimit (2 orë)  58. Një ti, një unë, pjesëtojmë së bashku  59. Njësitë matëse (2 orë)  61. Shndërrojmë e garojmë  62. Modifikimi  63. Dita e mbledhjes  64. Dita e zbritjes  65. Dita e shumëzimit  66. Dita e pjesëtimit  67. Dita e radhës së veprimeve  68. Dita e gjeometrisë  69. Dita e thyesave  70. Dita e të dhënave |
| 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 |