|  |  |
| --- | --- |
| 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 - 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 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 zëvendësimeve8. 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 tekët22. Shuma ime më e madhe23. Ndryshimi im më i madh 24. Nga 1 në 3000 25. Shumëzimi 26. Patkoi pa mbetje27. Formojmë 200 në një patkua 28.Arrijmë 50 me radhën e veprimeve29. 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. Shpëtimi40. Mbledhja 41. Mbledhja e thyesave me emërues të njëjtë42. 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 dhënat54. Të dhënat në tabelë 55. Të dhënat e njëjta 56. Modeli i pjesëtimit (2 orë) 58. Një ti, një unë, pjesëtojmë së bashku59. Njësitë matëse (2 orë)61. Shndërrojmë e garojmë62. Modifikimi 63. Dita e mbledhjes64. Dita e zbritjes 65. Dita e shumëzimit66. Dita e pjesëtimit 67. Dita e radhës së veprimeve68. 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
 |