**Planet mësimore**

MËSIM ME ZGJEDHJE

**Lënda Kodimi për fillestarë**

**Titulli i librit Kodimi për fillestarë**

Viti shkollor 2024/ 2025



**PLANI VJETOR**

**Fusha e kurrikulës: Jeta dhe Puna / Lënda: Mësim me zgjedhje – Kodimi për fillestarë Klasa 3**

|  |
| --- |
| TEMAT MËSIMORE TË SHPËRNDARA PËR GJYSMËVJETORË DHE DYMUJORË |
|  | **Kontributi në rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës** |
| Shtator-Tetor9 orë | Nëntor –Dhjetor7 orë | Janar-Shkurt 7 orë | Mars-Prill7 orë | Maj-Qershor7 orë |
| Kompjuterët tanë (9orë) | Kompjuterët tanë (1 orë)Qytetaria digjitale (4 orë)Programimi (2 orë) | Programimi (7 orë) | Programimi (7 orë) | Programimi (6 orë)Projekte(1 orë) | **I.1, 2, 3, 6, 8****II.1, 2, 5, 7****III.1, 2, 4, 5, 9****IV. 1, 2, 3, 5****V.2****VI.2, 3, 4** |

# PLANI DYMUJOR: Shtator-Tetor

**Fusha e kurrikulës: Jeta dhe Puna / Lënda: Mësim me zgjedhje – Kodimi për fillestarë , Klasa 3**

Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:

1. **Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv** I.1,2, 3, 6, 8
2. **Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ** II.1, 2, 5, 7
3. **Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm** III.1,2, 4, 5, 9
4. **Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv** IV. 1,2,3,5
5. **Kompetenca personale – Individ i shëndoshë** V. 2
6. **Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm** VI.2 ,3,4

Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave: Rezultatet e të nxënit të fushës:

1.2; 2.1; 4.1, 2; 6.1; 9.2.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Temat mësimore** | **Rezultatet e të nxënit për tema mësimore** | **Njësitë****Mësimore** | **Koha****(orë mësimore)** | **Metodologjia e mësimdhënies** | **Metodologjia e vlerësimit** | **Ndërlidhja me lëndë tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare** | **Burimet** |
| Kompjuterët tanë | Dallon teknologjinë nga jo-teknologjia Përkufizon kompjuterët si paisje komplekse Dallon përdorimin e paisjeve në shkollë, shtëpi dhe punë Prezanton ide për përdorim të sigurt të paisjeve teknologjikeDallon pjesët harduerike dhe softuerike të kompjuteritPërdorë pjesët e kompjuterit Përkufizon aplikacionet dhe rolin e tyre  | 1. Çfarë është teknologjia ?
2. Çka është kompjuteri?
3. Kompjuterët në shkollë dhe shtëpi
4. Të sigurt pranë kompjuterit
5. Pjesët e kompjuterit
6. Hapja e kompjuterit: ekrani dhe miu
7. Çka janë aplikacionet?
8. Tërhiq dhe lësho- Pwrdorimi i miut
9. Përdorimi i tastaturës
 |  9  | BashkëbisedimVeprimtari praktikeDiskutim | Vëzhgimi në klasëEvidencë e vlerësimit të vazhdueshëmRubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimiArtet | Libri:Kodimi për fillestarëShtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024ScratchJr Google |

# PLANI DYMUJOR: Nëntor-Dhjetor

**Fusha e kurrikulës: Jeta dhe Puna / Lënda: Mësim me zgjedhje – Kodimi për fillestarë , Klasa 3**

**Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

**I. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv I.1,2, 3, 6, 8**

**II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 2, 5, 7**

**III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1,2, 4, 5, 9**

**IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 1,2,3,5**

**V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2**

**VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.2 ,3,4**

**Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave: Rezultatet e të nxënit të fushës:**

**1.2; 2.1; 4.1, 2; 6.1; 9.2.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Temat mësimore** | **Rezultatet e të nxënit për tema mësimore** | **Njësitë****Mësimore** | **Koha****(orë mësimore)** | **Metodologjia e mësimdhënies** | **Metodologjia e vlerësimit** | **Ndërlidhja me lëndë tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare** | **Burimet** |
| Programimi  | Përdorë teknologjinë për të ruajtur, krijuar dhe organizuar përmbajtje digjitaleIdentifikon aktivitetet në jetën reale dhe digjitale Dallon dhe klasifikon informacionet personale Identifikon gjuhët programuese si gjuhë komunikuese me kompjuterët Përkufizon gjuhën si formë e komunikimit Identifikon rolin e renditjes në algoritëm | 1. Si të organizojmë kompjuterin më mirë?
2. Gjejmë balancin në jetën reale dhe digjitale
3. Si të kërkojmë në internet
4. Gjurmët në internet
5. Respektojmë punën e të tjerëve
6. Hello Ëorld
7. Renditja ka rëndësi
 | 7 | BashkëbisedimVeprimtari praktikeDiskutim | Vëzhgimi në klasëEvidencë e vlerësimit të vazhdueshëmRubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimiArtet | Libri:Kodimi për fillestarëShtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024ScratchJr Google |

# PLANI DYMUJOR: Janar-Shkurt

**Fusha e kurrikulës: Jeta dhe Puna / Lënda: Mësim me zgjedhje – Kodimi për fillestarë , Klasa 3**

**Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:**

**I. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv I.1,2, 3, 6, 8**

**II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 2, 5, 7**

**III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1,2, 4, 5, 9**

**IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 1,2,3,5**

**V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2**

**VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.2 ,3,4**

**Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave: Rezultatet e të nxënit të fushës:**

**1.2; 2.1; 4.1, 2; 6.1; 9.2;**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Temat mësimore** | **Rezultatet e të nxënit për tema mësimore** | **Njësitë****Mësimore** | **Koha****(orë mësimore)** | **Metodologjia e mësimdhënies** | **Metodologjia e vlerësimit** | **Ndërlidhja me lëndë tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare** | **Burimet** |
| Programimi | Definon algoritmin Hap dhe identifikon mjetet në ScratchJrRendit blloqet e fillimit, fundit dhe lëvizjes për të krijuar një program në ScratchJr Formulon një tregim duke përdorur elemente nga ScratchJrDizajnon personazhe të reja duke përdorur vizatuesin në ScratchJrModifiko një përsonazh në ScratchJrNdryshon rolin e parametrave në blloqe te kodimit Vlerëson se një program mund të kodohet në disa mënyra | 1. Bëhu programer
2. Në cdo cep të ScratchJr
3. Programi im i parë
4. Na ishte njëherë
5. Planeti i alienëve
6. Sa blloqe na nevojiten?
7. Shfletoni librin
 | 7 | BashkëbisedimVeprimtari praktikeDiskutim | Vëzhgimi në klasëEvidencë e vlerësimit të vazhdueshëmRubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimiArtet | Libri:Kodimi për fillestarëShtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024ScratchJr Google |

# PLANI DYMUJOR: Mars-Prill

**Fusha e kurrikulës: Jeta dhe Puna / Lënda: Mësim me zgjedhje – Kodimi për fillestarë , Klasa 3, 4, 5**

Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:

I. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv I.1,2, 3, 6, 8

II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 2, 5, 7

III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1,2, 4, 5, 9

IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 1,2,3,5

V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2

VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.2 ,3,4

Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave: Rezultatet e të nxënit të fushës:

1.2; 2.1; 4.1, 2; 6.1; 9.2;

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Temat mësimore** | **Rezultatet e të nxënit për tema mësimore** | **Njësitë****Mësimore** | **Koha****(orë mësimore)** | **Metodologjia e mësimdhënies** | **Metodologjia e vlerësimit** | **Ndërlidhja me lëndë tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare** | **Burimet** |
| Programimi | Dizajnon program me më shumë se një faqe në ScratchJrDefinon dhe rregullon defektet në programPërdor bllokun e të folurit në ScratchJrPërdor blloqet e ndryshimit të shpejtësisë së programit Përdor blloqet e komunikimit në ScratchJr Përdor bllokun e pritjes Identifikon modelet përsëritëse Përdor bllokun përsëritës | 1. Zgjero tregimin
2. Diqka nuk po funksionon
3. Fillime të reja
4. Jepi gaz pak më shumë
5. Alo! Alo! A më dëgjon?
6. Prit pak
7. A mund ta përsërisësh?

  | 7 | BashkëbisedimVeprimtari praktikeDiskutim | Vëzhgimi në klasëEvidencë e vlerësimit të vazhdueshëmRubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimiArtet | Libri:Kodimi për fillestarëShtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024ScratchJr Google |

# PLANI DYMUJOR: Maj-Qershor

**Fusha e kurrikulës: Jeta dhe Puna / Lënda: Mësim me zgjedhje – Kodimi për fillestarë , Klasa 3, 4, 5**

Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave:

I. Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Komunikues efektiv I.1,2, 3, 6, 8

II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 2, 5, 7

III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1,2, 4, 5, 9

IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 1,2,3,5

V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2

VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.2 ,3,4

Rezultatet e të nxënit të fushës kurrikulare të shkallës që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temës/ave: Rezultatet e të nxënit të fushës:

1.2; 2.1; 4.1, 2; 6.1; 9.2

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Temat mësimore** | **Rezultatet e të nxënit për tema mësimore** | **Njësitë****Mësimore** | **Koha****(orë mësimore)** | **Metodologjia e mësimdhënies** | **Metodologjia e vlerësimit** | **Ndërlidhja me lëndë tjera mësimore dhe me çështjet ndërkurrikulare** | **Burimet** |
| Programimi | Përdor bllokun e përsëritjes së përhershme Përdor bllokun ‘pop’Përdor blloqet me mesazh: ‘dergo mesazh’ dhe ‘fillo me mesaazh’Përkufizon programimin paralel Krijon një program paralel Përdor kombinime komplekse të bllokut të përsëritjeve Harton programe të ndryshme duke përdorur folenë përsëritëse Kombinon blloqet për të formuar kodet që nuk kanë ekzistuar më parë Dizajnon program të ri bazuar në blloqet ekzistuese Përdorë blloqe për të rritur kompleksitetin e një projekti në ScratchJrFormulon një tregim që përmban fillimin, mesin dhe fundin Paraqet një tregim në Scratch  | 1. Aheng vallëzimi
2. Rimat më të mira
3. A mund të bëni dy gjëra në të njejtën kohë
4. Përsëri dhe përsëri dhe përsëri
5. Detajet janë të rëndësishme
6. Tregimi im
7. Unë dhe familja
 | 7 | BashkëbisedimVeprimtari praktikeDiskutim | Vëzhgimi në klasëEvidencë e vlerësimit të vazhdueshëmRubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimiArtet | Libri:Kodimi për fillestarëShtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024ScratchJr Google |