**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-Tetor  9 orë | Nëntor –Dhjetor  7 orë | Janar-Shkurt  7 orë | Mars-Prill  7 orë | Maj-Qershor  7 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 teknologjike  Dallon pjesët harduerike dhe softuerike të kompjuterit  Përdorë 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 | Bashkëbisedim  Veprimtari praktike  Diskutim | Vëzhgimi në klasë  Evidencë e vlerësimit të vazhdueshëm  Rubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimi  Artet | Libri:  Kodimi për fillestarë  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024  ScratchJr  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 digjitale  Identifikon 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 | Bashkëbisedim  Veprimtari praktike  Diskutim | Vëzhgimi në klasë  Evidencë e vlerësimit të vazhdueshëm  Rubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimi  Artet | Libri:  Kodimi për fillestarë  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024  ScratchJr  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 ScratchJr  Rendit blloqet e fillimit, fundit dhe lëvizjes për të krijuar një program në ScratchJr  Formulon një tregim duke përdorur elemente nga ScratchJr  Dizajnon personazhe të reja duke përdorur vizatuesin në ScratchJr  Modifiko një përsonazh në ScratchJr  Ndryshon 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 | Bashkëbisedim  Veprimtari praktike  Diskutim | Vëzhgimi në klasë  Evidencë e vlerësimit të vazhdueshëm  Rubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimi  Artet | Libri:  Kodimi për fillestarë  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024  ScratchJr  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 ScratchJr  Definon dhe rregullon defektet në program  Përdor bllokun e të folurit në ScratchJr  Përdor 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 | Bashkëbisedim  Veprimtari praktike  Diskutim | Vëzhgimi në klasë  Evidencë e vlerësimit të vazhdueshëm  Rubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimi  Artet | Libri:  Kodimi për fillestarë  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024  ScratchJr  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 ScratchJr  Formulon 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 | Bashkëbisedim  Veprimtari praktike  Diskutim | Vëzhgimi në klasë  Evidencë e vlerësimit të vazhdueshëm  Rubrika për vlerësim | Gjuha dhe komunikimi  Artet | Libri:  Kodimi për fillestarë  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024  ScratchJr  Google |