**Planet mësimore**

MËSIM ME ZGJEDHJE

**Lënda: Edukimi përmes lojës 1**

**Titulli i librit: Matematika me lojëra 1**

Viti shkollor 2024/ 2025



**PLANI VJETOR**

**Fusha e kurrikulës: Matematikë / Lënda: Mësim më zgjedhje-Edukimi përmes lojës 1 – Klasa I**

|  |
| --- |
| TEMAT MËSIMORE TË SHPËRNDARA PËR DYMUJORË |
| Shtator-Tetor(9 orë) | Nëntor –Dhjetor( 7 orë) | Janar-Shkurt(7 orë) | Mars-Prill(7 orë) | Maj-Qershor(7 orë) |  |
| Matematika e ngrënshme (8 orë)Përreth shtëpisë(1 orë) | Përreth shtëpisë(7 orë) | Përreth shtëpisë(2 orë)Loja në shkollë(4 orë)Vlerësim (1 orë) |  Lojë në shkollë(4 orë) Matematika kudo(3 orë) | Matematika kudo(6 orë)Vlerësim (1 orë) | **Komunikues efektiv****I-1, 3, 5****Mendimtar kreativ** **II-1,3****Nxënës i suksesshëm****III-1,2****Kontribuues produktiv****IV-4****Individ i shëndoshë****V-2****Qytetar i përgjegjshëm****VI-2** |

# PLANI DYMUJOR: Shtator-Tetor

**Fusha e kurrikulës: Matematikë / Lënda: Mësim më zgjedhje-Edukimi përmes lojës 1 – Klasa I**

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, 3, 5
2. II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 3
3. III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1, 2
4. IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 4
5. V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2
6. VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.1

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

1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5

2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1

3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5

4. Lidhjet në matematikë: 4.1, 2

5. Përfaqësimet matematike: 5.1

6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4

7. Strukturimi i të menduarit matematik: 7.1

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| Matematika e ngrënshme (8 orë)Përreth shtëpisë(1 orë) | Përmes lojës zhvillon shkathtësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri. Zbaton matematikën në jetën e përditshme. Kryen gjurmime matematikore | 1. Mësojmë dhe argëtohemi
2. Numra me karamele
3. Kodi i Pandës
4. Bashkësi me fruta
5. Krimbi prej rrushi
6. Ketri ha lajthi
7. Frutat në peshoren interesante
8. Ndërtojmë robotin
9. Shtëpia
 | 99  99 orë | Bashkëbisedim Lojëra matematikore Veprimtari praktike Gjurmime | Vëzhgimi në klasë Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm Rubrikat e vlerësimit | Gjuhët dhe komunikimi Artet Jeta dhe puna Shoqëria dhe mjedisi Ed. Fiz. Shën, dhe sportet | Libri:Matematika me lojëra 1 Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024Materiale ricikluese |

# PLANI DYMUJOR: Nëntor-Dhjetor

**Fusha e kurrikulës: Matematikë / Lënda: Mësim më zgjedhje-Edukimi përmes lojës 1 – Klasa I**

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, 3, 5
2. II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 3
3. III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1, 2
4. IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 4
5. V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2
6. VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.1

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

1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5

2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1

3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5

4. Lidhjet në matematikë: 4.1, 2

5. Përfaqësimet matematike: 5.1

6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| Përreth shtëpisë(7 orë) | Përmes lojës zhvillon shkathtësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri. Zbaton matematikën në jetën e përditshme. Kryen gjurmime matematikore | 1. Numrat në shtëpi
2. Symbyllas në shtëpi
3. Veshjet në dollapin tim
4. Mbledhja me domino
5. Në anën tjetër të lumit
6. Bingo matjet
7. Tangrami
 | 7 orë | Bashkëbisedim Lojëra matematikore Veprimtari praktike Gjurmime | Vëzhgimi në klasë Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm Rubrikat e vlerësimit | Gjuhët dhe komunikimi Artet Jeta dhe puna Shoqëria dhe mjedisi Ed. Fiz. Shën, dhe sportet | Libri:Matematika me lojëra 1 Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024Materiale ricikluese |

# PLANI DYMUJOR: Janar-Shkurt

**Fusha e kurrikulës: Matematikë / Lënda: Mësim më zgjedhje-Edukimi përmes lojës 1 – Klasa I**

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, 3, 5
2. II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 3
3. III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1, 2
4. IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 4
5. V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2
6. VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.1

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

1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5

2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1

3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5

4. Lidhjet në matematikë: 4.1, 2

5. Përfaqësimet matematike: 5.1

6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| Përreth shtëpisë(2 orë)Loja në shkollë(4 orë)Vlerësim (1 orë) | Përmes lojës zhvillon shkathtësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri. Zbaton matematikën në jetën e përditshme. Kryen gjurmime matematikore | 1. Loja me lego
2. Vizië në shtëpinë e shokut/shoqes
3. Loja me balona
4. Lëviz sipas simboleve
5. Shënojmë gol
6. Mozaiku
7. Vlerësim
 | 7 orë | Bashkëbisedim Lojëra matematikore Veprimtari praktike Gjurmime | Vëzhgimi në klasë Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm Rubrikat e vlerësimit | Gjuhët dhe komunikimi Artet Jeta dhe puna Shoqëria dhe mjedisi Ed. Fiz. Shën, dhe sportet | Libri:Matematika me lojëra 1 Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024 Materiale ricikluese |

# PLANI DYMUJOR: Mars-Prill

 **Fusha e kurrikulës: Matematikë / Lënda: Mësim më zgjedhje-Edukimi përmes lojës 1 – Klasa I**

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, 3, 5
2. II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 3
3. III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1, 2
4. IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 4
5. V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2
6. VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.1

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

1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5

2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1

3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5

4. Lidhjet në matematikë: 4.1, 2

5. Përfaqësimet matematike: 5.1

6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| Lojë në shkollë(4 orë) Matematika kudo(3 orë) | Përmes lojës zhvillon shkathtësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri. Zbaton matematikën në jetën e përditshme. Kryen gjurmime matematikore  | 1. Blerja
2. Petëzat emia
3. Kulla ime e fortë
4. Figura ime gjeometrike
5. Probleme me fjalë-Mbledhja
6. Probleme me fjalë- Zbrija
7. Probleme me fjalë –Veprime të përziera
 | 7 orë | Bashkëbisedim Lojëra matematikore Veprimtari praktike Gjurmime | Vëzhgimi në klasë Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm Rubrikat e vlerësimit | Gjuhët dhe komunikimi Artet Jeta dhe puna Shoqëria dhe mjedisi Ed. Fiz. Shën, dhe sportet | Libri:Matematika me lojëra 1 Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024Materiale ricikluese |

# PLANI DYMUJOR: Maj-Qershor

**Fusha e kurrikulës: Matematikë / Lënda: Mësim më zgjedhje-Edukimi përmes lojës 1 – Klasa I**

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, 3, 5
2. II. Kompetenca e të menduarit – Mendimtar kreativ II.1, 3
3. III. Kompetenca e të nxënit – Nxënës i suksesshëm III.1, 2
4. IV. Kompetenca për jetë, për punë dhe për mjedis – Kontribuues produktiv IV. 4
5. V. Kompetenca personale – Individ i shëndoshë V. 2
6. VI. Kompetenca qytetare – Qytetar i përgjegjshëm VI.1

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

1. Zgjidhja e problemeve: 1.2, 5

2. Arsyetimet dhe vërtetimet matematike: 2.1

3. Komunikimi në/përmes matematikë/s: 1, 2, 3, 4, 5

4. Lidhjet në matematikë: 4.1, 2

5. Përfaqësimet matematike: 5.1

6. Modelimi matematik: 6.1, 2, 4.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |
| Matematika kudo(6 orë)Vlerësim (1 orë) | Përmes lojës zhvillon shkathtësi të numërimit, orientimit, veprime matematikore, njësi matëse dhe gjeometri. Zbaton matematikën në jetën e përditshme. Kryen gjurmime matematikore  | 1. Numrat
2. Bashkësitë
3. Matja
4. Figurat gjeometrike
5. Trupat gjeometrikë
6. Paraja
7. Vlerësim
 | 7 orë | Bashkëbisedim Lojëra matematikore Veprimtari praktike Gjurmime | Vëzhgimi në klasë Evidenca e vlerësimit të vazhdueshëm Rubrikat e vlerësimit | Gjuhët dhe komunikimi Artet Jeta dhe puna Shoqëria dhe mjedisi Ed. Fiz. Shën, dhe sportet | Libri:Matematika me lojëra 1 Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024Materiale ricikluese |