**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 | 9  9  9  9 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, Prishtinë  2024  Materiale 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, Prishtinë  2024  Materiale 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, Prishtinë  2024  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, Prishtinë  2024  Materiale 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, Prishtinë  2024  Materiale ricikluese |