**Planet mësimore**

MËSIM ME ZGJEDHJE

**Lënda Matematika me lojëra 3**

**Titulli i librit Matematika me lojëra 3**

Viti shkollor 2024/ 2025



**PLANI VJETOR**

**Fusha e kurrikulës: Matematika / Lënda: Mësim me zgjedhje – Matematika me lojëra 3 Klasa: 3**

|  |
| --- |
| TEMAT MËSIMORE TË SHPËRNDARA PËR GJYSMËVJETORË DHE DYMUJORË |
| **Gjysmëvjetori i parë** | **Gjysmëvjetori i dytë** | **Kontributi në rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës** |
| Shtator-Tetor9 | Nëntor –Dhjetor7 orë | Janar-Shkurt7 orë | Mars-Prill 7 orë | Maj-Qershor7 orë |
| Matematika dhe arti figurativ (9 orë) | Matematika dhe muzika (7 orë) | Matematika dhe muzika (5 orë)Matematika me punëdore (2 orë) | Matematika me punëdore (7 orë) | Matematika me super-heronj (7 orë) | I.1, 4, 6II. 1, 3, 4, 5, 7III. 1, 4, 7, 8 |

# PLANI DYMUJOR: Shtator-Tetor

**Fusha e kurrikulës: Matematika / Lënda: Mësim me zgjedhje – Matematika me lojëra 3 , Klasa 3**

**Rezultatet e të nxënit për kompetencat kryesore të shkallës që synohet të arrihen përmes shtjellimit të temave:**

**Kompetenca e të menduarit- Mendimtar kreativ : II. 1, 3, 4, 5, 7, 8**

**Kompetenca e të nxënit- Nxënës i suksesshëm: III. 1, 4, 5, 7, 8**

**Rezultatet e të nxënit të fushës së matematikës për shkallë që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temave:**

**1.1-5; 3.1-6, 4.1-3, 6.2, 3; 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 dhe arti figurativ  | Njehson shumën dhe ndryshimin e numrave natyrorë deri në 1000 dhe.Argumenton rritjen e kufizave ne varg apo vargje numerike;Kryen shumëzimin e numrave njëshifrorë me numra njëshifrorë dhe dyshifrorëLexon dhe shkruan numrat natyrorë deri në 1000 dhe përcakton vlerën e çdo shifre.Ngjyros figurën simetrike dhe krijon figura simetrike;Emërton figurat gjeometrike, si: trekëndëshi, drejtkëndëshi, katrori, rrethi etj.;Tregon paraardhësin, pasardhësin e numrave deri në 1000 si dhe krahason ata numra | 1. Mbledh në katror
2. Gjuaj zarin
3. Zgjedh dhe zgjidh sfidën
4. Katër radhazi
5. Unë e kam, kush e ka
6. Flamujt simetrikë
7. Format me ngjyra
8. Raketa gjeometrike
9. Numrat në shkallë
 | 9 | BashkëbisedimDiskutimLojë  | Vëzhgim në klasë Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:Matematika më lojëra 3,Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024 |

# PLANI DYMUJOR: Nëntor-Dhjetor

**Fusha e kurrikulës: Matematika / Lënda: Mësim me zgjedhje – Matematika me lojëra 3 , Klasa 3**

**Kompetenca e të menduarit- Mendimtar kreativ : II. 1, 3, 4, 5, 7, 8**

**Kompetenca e të nxënit- Nxënës i suksesshëm: III. 1, 4, 5, 7, 8**

**Rezultatet e të nxënit të fushës së matematikës për shkallë që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temave:**

**1.1-5; 3.1-6, 4.1-3, 6.2, 3; 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 dhe muzika  | Zbulon rregullën dhe shkruan kufizat e vargut numerik;Grumbullon dhe sistemon të dhënat në tabelat përkatëse; Paraqet pikat në rrjetin koordinativ;Identifikon qindëshet dhe dhjetëshet e mijëshes së parëArgumenton lidhjen ndërmjet mbledhjes, zbritjes, shumëzimit dhe pjesëtimit të numrave deri në 1000 | 1. Rretho numrin
2. Ushtrime: Rretho numrin
3. Gjueti muzikore
4. Koordinatat muzikore
5. Ushtrime: Koordinatat muzikore
6. Përgjigju e fito
7. Vallëzo, këndo e mbledh
 | 7 | BashkëbisedimDiskutimLojë  | Vëzhgim në klasë Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:Matematika më lojëra 3,Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024 |

# PLANI DYMUJOR: Janar-Shkurt

**Fusha e kurrikulës: Matematika / Lënda: Mësim me zgjedhje – Matematika me lojëra 3 , Klasa 3**

**Kompetenca e të menduarit- Mendimtar kreativ : II. 1, 3, 4, 5, 7, 8**

**Kompetenca e të nxënit- Nxënës i suksesshëm: III. 1, 4, 5, 7, 8**

**Rezultatet e të nxënit të fushës së matematikës për shkallë që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temave:**

**1.1-5; 3.1-6, 4.1-3, 6.2, 3; 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 dhe muzika (5 orë)Matematika me punëdore (2 njësi) | Cakton pozitën e dy drejtëzave - drejtëza paralele, drejtëza normale dhe prerjen e drejtëzave;Njehson herësin ndërmjet numrave dyshifrorë dhe treshifrorë me numra njëshifrorëDallon këndet dhe llojet e këndeve ( *kënd i drejtë, i ngushtë i gjerë)*Njehson perimetrin e figurave gjeometrike (trekëndëshit , katërkëndëshit, katrorit) | 1. Kap drejtëzat
2. Çelësi i shumëzimit
3. Brinja dhe perimetri
4. Vallëzimi këndor
5. Ritmi im
6. Basketboll me thyesa
7. Orë dhe etiketat

  | 7 | BashkëbisedimDiskutimLojë  | Vëzhgim në klasë Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:Matematika më lojëra 3,Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024 |

# PLANI DYMUJOR: Mars-Prill

**Fusha e kurrikulës: Matematika / Lënda: Mësim me zgjedhje – Matematika me lojëra 3 , Klasa 3**

**Kompetenca e të menduarit- Mendimtar kreativ : II. 1, 3, 4, 5, 7, 8**

**Kompetenca e të nxënit- Nxënës i suksesshëm: III. 1, 4, 5, 7, 8**

**Rezultatet e të nxënit të fushës së matematikës për shkallë që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temave:**

**1.1-5; 3.1-6, 4.1-3, 6.2, 3; 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 me punëdore (7 orë) | Kryen matje të ndryshme duke përdorur njësitë standarde;  Përdor metrin (m) dhe nënfishat e metrit si dhe kilometrin si njësi matëse të gjatësisë dhe kryen veprime me këto njësi;Përdor litrin (l) si njësi për matjen e lëngjeve dhe kryen veprime me këtë njësi;Dallon drejtëzën, gjysmëdrejtëzën dhe segmentin dhe i përkufizon ato;Identifikon elementet që i takojnë/nuk i takojnë bashkësisë;Lexon dhe analizon të dhënat e grumbulluara;  | 1. Shtëpia e zogjve
2. Shitësi në shkollë
3. Gotat prej letre
4. Ushtrime: gotat prej letre
5. Monopoli
6. Ushtrime: monopoli
7. Ndërto një piktogram

  | 7 | BashkëbisedimDiskutimLojë  | Vëzhgim në klasë Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:Matematika më lojëra 3,Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë2024 |

# PLANI DYMUJOR: Maj-Qershor

**Fusha e kurrikulës: Matematika / Lënda: Mësim me zgjedhje – Matematika me lojëra 3 , Klasa 3**

**Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit- Komunikues efektiv : I.1, 4, 6**

**Kompetenca e të menduarit- Mendimtar kreativ : II. 1, 3, 4, 5, 7, 8**

**Kompetenca e të nxënit- Nxënës i suksesshëm: III. 1, 4, 5, 7, 8**

**Kompetenca personale – Individ i shëndoshë: V. 2, 8**

**Kompetenca qytetare- Qytetar i përgjegjshëm: VI. 2**

**Rezultatet e të nxënit të fushës së matematikës për shkallë që synohen të arrihen përmes shtjellimit të temave:**

**1.1-5; 3.1-6, 4.1-3, 6.2, 3; 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 me super-heronjë | Njehson shumën dhe ndryshimin e numrave natyrorë deri në 1000 Kryen shumëzimin e numrave njëshifrorë me numra njëshifrorë dhe dyshifrorëZbaton mbledhjen, zbritjen, shumëzimin dhe pjesëtimin në probleme;Krahason objekte të ndryshme bazuar në matjet e bëra; Identifikon në shprehje të panjohurën dhe e gjen atë | 1. Super-heroi yt
2. Rrite fuqinë
3. Loja në bankë
4. Jam super-hero
5. Super-hero në matje
6. Aftësitë e super-heroit
7. Probleme me fjalë

  | 7 | BashkëbisedimDiskutimLojë  | Vëzhgim në klasë Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:Matematika më lojëra 3,Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë,2024 |