**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-Tetor  9 | Nëntor –Dhjetor  7 orë | Janar-Shkurt  7 orë | Mars-Prill  7 orë | Maj-Qershor  7 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, 6  II. 1, 3, 4, 5, 7  III. 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 dyshifrorë  Lexon 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 | Bashkëbisedim  Diskutim  Lojë | Vëzhgim në klasë  Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:  Matematika më lojëra 3,  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024 |

# 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 parë  Argumenton 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 | Bashkëbisedim  Diskutim  Lojë | Vëzhgim në klasë  Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:  Matematika më lojëra 3,  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024 |

# 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 njëshifrorë  Dallon 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 | Bashkëbisedim  Diskutim  Lojë | Vëzhgim në klasë  Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:  Matematika më lojëra 3,  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024 |

# 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 | Bashkëbisedim  Diskutim  Lojë | Vëzhgim në klasë  Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:  Matematika më lojëra 3,  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë  2024 |

# 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 dyshifrorë  Zbaton 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 | Bashkëbisedim  Diskutim  Lojë | Vëzhgim në klasë  Vlerësim i vazhdueshëm | Gjuhët dhe komunikimi | Libri:  Matematika më lojëra 3,  Shtëpia Botuese Luarasi, Prishtinë,  2024 |