

Mësim me zgjedhje  
Arsa Pruthi, Valdete Bicurri, Rajmonda Kurshumlia.

# EDUKIMI PËRMES LOJËS MATEMATIKA ME LOJËRA 5



**MATEMATIKA ME LOJËRA 5**  
LIBRI I MËSUESIT/ MËSUESES

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimor: Zhvillon shkathtësi për gjeometri përmes lojës</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1; 3.2  Mjetet e punës: Libri (faqe 4), lapsi, ngjyrat.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Përsëri në shkollë me lojën e fokusimit  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bashkon objektin real me figurën gjeometrike përkatëse.</li> <li>2. Luan në dyshe sipas rregullave.</li> <li>3. Vizaton forma të ndryshme.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1:</b> Veprimtari e drejtuar  Nga nxënësit kërkohet që të bashkojnë objektet reale me figurat gjeometrike, të dhëna në pjesën Kujto.</p>
<p><b>Hapi 2:</b> Aktivitet  Hapen librat në faqen 4. Nxënësit lexojnë rregullat e lojës dhe në dyshe fillojnë aktivitetin. Loja zhvillohet me garë sipas udhëzimeve në libër.</p>
<p><b>Hapi 3:</b> Veprimtari e drejtuar  Udhëzohen nxënësit të vizatojnë objekte të ndryshme që kanë formën e drejtkëndëshit, rrethit, sferës apo trekëndëshit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për punën e bërë në veprimtaritë e drejtuara dhe për pjesëmarrjen aktive në lojë.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3  Mjetet e punës: Libri (faqe 5), lapsi, ngjyrat.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Thyejmë kodin  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen kodin që fshihet pas numrave.</li> <li>2. Verifikon saktësinë e veprimeve të kryera.</li> <li>3. Formon shumën me mbledhorë të ndryshëm.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1</b> Mendo- vepro  Udhëzohen nxënësit që të lexojnë kërkesat e rubrikës Kujto dhe të punojnë sipas tyre, duke gjetur kodin që fshehët pas numrave.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Lexohen rregullat e lojës dhe nxënësit zhvillojnë lojën sipas tyre.  Verifikojnë rezultatet e njëri-tjetrit dhe krahasojnë ato, duke shpërndarë pikët në lojë sipas rregullave.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Krijë-plotëso  Në rubrikën Trego kërkohet nga nxënësit që me anë të figurave të formojnë një barazim me mbledhje, ku shuma është 100.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje të përgjegjshme në lojë dhe për kreativitetin e tyre në pjesën Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për gjeometri.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 2.1;  Mjetet e punës: libri (faqe 6), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Misteri pas kubeve  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Përcakton numrin e kubëzave në secilën nga figurat e dhëna.</li> <li>2. Luan sipas rregullave të lojës.</li> <li>3. Paraqet numrin sipas kubeve.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexo-kupto-shkruaj  Kërkohet nga nxënësit të lexojnë kërkesën e pjesës Kujto, të mendojnë për zgjidhje dhe në fund të shkruajnë zgjidhjen sipas kërkesës.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohen udhëzimet e lojës duke i përcaktuar rregullat e saj.  Përcaktohet kohë-gjatësia e lojës. Priten me gërshërë fletëzat me kube në faqen 73 të librit dhe fillon aktiviteti.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Sipas kërkesës së pjesës Trego, nxënësit do të paraqesin në formë të kubeve numrin e dhënë me shifra.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe paraqitjen e numrit sipas kërkesave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për gjeometri.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.2  Mjetet e punës: libri (faqe 7), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Të fshehur pas numrave  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lexon numrat e dhënë me shifra.</li> <li>2. Shkruan me fjalë numrin e dhënë me shifra.</li> <li>3. Luan lojën sipas rregullave</li> <li>4. Shkruan me shifra numrin e dhënë me fjalë.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexo dhe shkruaj  Punohet në rubrikën Kujto, sipas kërkesës së dhënë aty.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohen rregullat e lojës dhe më pas përcaktohet kohëzgjatja dhe mënyra e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Mendo dhe shkruaj  Në pjesën Trego nxënësit duhet të shënojnë me shifra numrat e dhënë me fjalë.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive dhe të rregullt në lojë dhe për saktësinë e punës në rubrikën Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi matematikore të ndërlidhura me konceptin e numrit.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 2.1  Mjetet e punës: libri (faqe 8), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Jeta dhe puna.</p>
<p>Njësia mësimore: Turnir në leximin e numrave  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Shkruan numrat me shifra.</li> <li>2. Luan sipas rregullave.</li> <li>3. Shkruan numra sipas kërkesave të dhëna.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexim I drejtuar  Nxënësit udhëzohen të lexojnë kërkesat në rubrikën Kujto dhe të shkruajnë me shifra numrat e dhënë aty.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohen rregullat e lojës si dhe përgatiten mjetet e lojës për të filluar atë.  Përcaktohet kohëzgjatja e lojës dhe elementet tjera sipas kërkesave të dhëna.  Loja luhet duke garuar.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Plotëso  Në pjesën Trego, nxënësit udhëzohen që të shkruajnë numrin më të madh pesë shifror, duke i përdorur pesë shifrat e dhëna.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për punën e kryer saktë në pjesën Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi matematikore të ndërlidhura me konceptin numër.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 2.1; 3.1  Mjetet e punës: libri (faqe 9), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Jeta dhe puna, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Rrumbullakojmë në më të afërtën  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rrumbullakon numrat sipas kërkesave të dhëna.</li> <li>2. Ndjek rregullat e lojës në grupe.</li> <li>3. Zgjidh detyrat e dhëna në tabelën e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Në pjesën Kujto, nga nxënësit kërkohet që të rrumbullakojnë numrin e dhënë në mijëshen më të afërt; qindëshen më të afërt; dhjetëshen më të afërt.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënësit lexohen rregullat e lojës e më pas përcaktohen të gjitha elementet dhe kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Aktivitet  Loja vazhdon duke ndërruar mënyrën dhe rregullat e lojës. Tani sipas kërkesave të dhëna në rubrikën Trego, nxënësit do të luajnë vetëm dhe do të mbajnë shënime për zgjidhjen e kërkesave të dhëna.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për kryerjen e detyrave saktë sipas kërkesave të dhëna në rubrikën Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3; 2.1  Mjetet e punës: libri (faqe 10), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Jeta dhe puna, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Mbledhim dhe zbresim  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Llogaritë në mendje.</li> <li>2. Kryen saktë mbledhjen dhe zbritjen e numrave.</li> <li>3. Ndjek saktë rregullat e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit udhëzohen që të llogaritin në mendje, duke gjetur shumën e ndryshimin sipas kërkesave të dhëna në rubrikën Kujto.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Lexohet pjesa e lojës. Mësimdhënësi/ mësimdhënësja bashkërisht me nxënësit diskuton dhe përcakton rregullat dhe elementet tjera, ashtu që të fillohet loja.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Zgjidh dhe shkruaj  Në pjesën Trego nxënësit do të shkruajnë disa nga detyrat që kanë zgjidhur gjatë lojës.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për zgjidhjen e saktë të detyrave.</p>



<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për zgjidhjen e problemeve me fjalë, në lidhje me shumëzimin.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.1; 1.4  Mjetet e punës: libri (faqe 11), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Jeta dhe puna.</p>
<p>Njësia mësimore: Lexo e shumëzo  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zgjidh probleme me fjalë në lidhje me shumëzimin.</li> <li>2. Ndjek saktë rregullat e lojës.</li> <li>3. Shkruan një problem me fjalë në lidhje me shumëzimin.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexo-kupto  Kërkohet nga nxënësit të lexojnë problemën e dhënë.  Diskutohet rreth problemës.  Nxënësit zgjidhin problemin me fjalë dhe e prezantojnë zgjidhjen para klasës.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Udhëzohen nxënësit të lexojnë pjesën e rregullave të lojës.  Diskutohet për mënyrën dhe kohëzgjatjen e lojës.  Nxënësit fillojnë këtë aktivitet grupor (lojën) duke ndjekur saktë rregullat e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Shkruaj-plotëso  Nxënësit udhëzohen të shkruajnë një problem me fjalë, të ngjashëm sikurse problemet e paraqitura në tabelën e lojës, duke përdorur numrat e dhënë në rubrikën Trego.  Problema lexohet para të tjerëve dhe diskutohet zgjidhja e saj.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për krijimin e problemit matematikor me fjalë.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për konceptin e radhës së veprimeve me numra.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 2.1  Mjetet e punës: libri (faqe 12), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Jeta dhe puna.</p>
<p>Njësia mësimore: Radha e veprimeve  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tregon radhën e veprimeve me numra.</li> <li>2. Ndjekë saktë rregullat e lojës.</li> <li>3. Kryen veprimet e përziera me numra.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit udhëzohen të plotësojnë fjalinë e dhënë në rubrikën Kujto, duke treguar radhën e veprimeve në një shprehje numerike.  Disa nga nxënësit lexojnë para klasës fjalinë e plotësuar.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Udhëzohen nxënësit të lexojnë rregullat e lojës.  Mësimdhënësja / mësimdhënësi së bashku me nxënësit përcaktojnë mënyrën dhe kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Në pjesën Trego, nxënësit do të plotësojnë detyrën, duke shtuar në barazim veprimet e duhura, ashtu që barazimi të jetë i saktë.  Disa nga barazimet e fituara lexohen nga nxënësit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe gjetjen e veprimeve të sakta në rubrikën Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3  Mjetet e punës: libri (faqe 13), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Jeta dhe puna.</p>
<p>Njësia mësimore: Pjesëtimi me monstra  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen herësin nga pjesëtimi i dy numrave.</li> <li>2. Ndjekë saktë rregullat e lojës.</li> <li>3. Kryen veprimin e pjesëtimit në detyrat e dhëna në tabelën e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Bashkëbisedim  Së bashku me nxënësit, bashkëbisedojmë duke gjetur zgjidhjen e kërkesës në rubrikën Kujto.  Kërkesa është lidhja me shigjetet e herësit të dhënë në balona me pjesëtimin e numrave të duhur.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Udhëzohen nxënësit të lexojnë rregullat e lojës.  Së bashku me nxënës përcaktohet mënyra dhe kohëzgjatja e lojës.  Njoftohen nxënësit që loja është garuese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Njehso  Në pjesën Trego nxënësit do të njehsojnë dhe do të ngjyrosin herësin në balonat e paraqitura në tabelën e lojës.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për njehsimin e saktë të herësit.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3; 2.1  Mjetet e punës: libri (faqe 14), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Jeta dhe puna.</p>
<p>Njësia mësimore: Përfito nga mbetja (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Njehson herësin dhe mbetjen nga pjesëtimi i dy numrave.</li> <li>2. Ndjekë saktë rregullat e lojës.</li> <li>3. Vlerëson vështirësinë në zgjidhjen e detyrave në lidhje me pjesëtimin.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive paraprake  Nxënësit punojnë në pjesën Kujto, duke njehsuar herësin dhe mbetjen nga pjesëtimi i dy numrave dhe njëkohësisht duke rikujtuar njohuritë paraprake për pjesëtimin me mbetje. Rezultatet prezantohen para klasës.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Udhëzohen nxënësit ta lexojnë tekstin ku përshkruhet loja.  Vendosen rregullat e lojës.  Nxënësit luajnë për kohën e paracaktuar.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nga nxënësit kërkohet të punojnë në pjesën Trego.  Nxënësit vlerësojnë sa të vështira ishin detyrat me pjesëtim dhe reflektojnë për mënyrën e zgjidhjes së detyrave.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për mënyrën e vlerësimit të sfidave.</p>

Fusha: Mësim me zgjedhje

Tema: Matematika me mistere

Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.

Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4

Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;1.5; 2.1

Mjetet e punës: libri (faqe 15), lapsi.

Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Jeta dhe puna.

Njësia mësimore: Labirinti i shumëfishëve

Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:

1. Kryen veprimet e përziera me numra.
2. Identifikon shumëfishat e numrave të ndryshëm.
3. Ndjek saktë rregullat e lojës.

Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.

### Hapi 1 Veprimtari e drejtuar

Së bashku me nxënës rikujtojmë tabelën e shumëzimit me numrin 3.

Më pas, nxënësit udhëzohen të punojnë në pjesën Kujto.

Disa nga nxënësit lexojnë zgjidhjet e fituara.

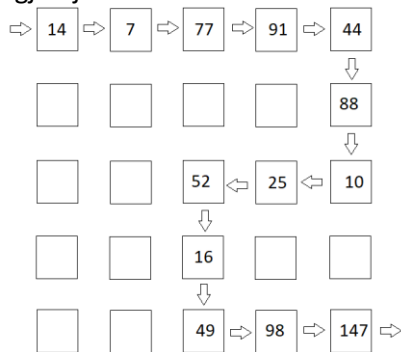
### Hapi 2 Aktivitet

Kërkohet nga nxënësit të lexojnë tekstin ku përshkruhet loja.

Përcaktohen rregullat e lojës dhe elementet tjera.

Përcaktohet edhe kohëzgjatja e lojës.

Zgjidhja e labirintit:



### Vëmendje për dy gabime në libër!

Në këto dy fusha të llogaritet me këto shprehje, sim ë poshtë.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$9 \times 20 - 92$
<input type="text"/>	<input type="text"/>	$248 : 2 - 72$	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

### Hapi 3 Veprimtari e drejtuar

Nga nxënësit kërkohet të punojnë sipas udhëzimeve në pjesën Trego.

Prezantohen para klasës disa nga punimet e nxënësve.

### Vlerësimi:

Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë si dhe për gjetjen e saktë të rrugës së daljes nga labirinti.

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për gjeometri.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1; 3.4  Mjetet e punës: libri (faqe16), lapsi, lista e materialeve në rubrikën luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Jeta dhe puna, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Ishujt e mistershëm  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen perimetrin e figurës së dhënë.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave të përcaktuara.</li> <li>3. Njehson perimetrin e figurave.</li> </ol> Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive  Së bashku me nxënës rikujtojmë njohuritë për perimetrin dhe më pas udhëzohen nxënësit të punojnë në pjesën Kujto.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Kërkohet nga nxënësit që së bashku të lexojnë tekstin rregullat e lojës.  Përcaktohet kohëzgjatja dhe elementet tjera të lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Njehso  Nga nxënësit kërkohet të punojnë në pjesën Trego.  Rezultatet e fituara prezantohen dhe diskutohet për ndryshmet në rezultate.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për rezultatet e sakta te pjesa Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për gjeometri.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.2; 3.4; 3.6  Mjetet e punës: libri (faqe 17), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Gara me kënde  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Përdorë këndmatësin për matje.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Reflektton për rrjedhën e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Bashkëbisedojmë më nxënës për përdorimin e këndmatësit.  Nxënësit udhëzohen të punojnë në pjesën Kujto sipas kërkesave të dhëna aty.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Kërkohet nga nxënësit që të lexojnë rregullat e lojës.  Përcaktohen kohëzgjatja dhe elementet tjera të lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim I përbashkët  Në pjesën Trego nxënësit do të prezantojnë këndet me të cilat kanë arritur më së shumti pikë të fituara.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për gjeometri.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.2; 4.1  Mjetet e punës: libri (faqe 18), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Jeta dhe puna, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Hapësira e mistershme  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bashkon trekëndëshat për të formuar katror.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Krijon forma të ndryshme me copëza.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Rikujtojmë me nxënës format gjeometrike dy dimensionale.  Udhëzojmë nxënësit të punojnë pjesën Kujto.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Kërkohet nga nxënësit që së bashku të lexojnë tekstin në rubrikën Luaj.  Në tekst përshkruhen rregullat dhe elementet tjera të lojës.  Bashkërisht përcaktohet edhe kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Krijim  Nxënësit do të krijojnë forma të ndryshme me copëza të prera.  Këto forma do të vizatohen në fletore.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për mënyrën e krijimit të formave të ndryshme.</p>



<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me mistere  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi ndërlidhur me konceptin e shprehjeve shkronjore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 5.1;6.1  Mjetet e punës: libri (faqe 19), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Jeta dhe puna.</p>
<p>Njësia mësimore: Unë e kam, kush e ka? (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lexon shprehjet shkronjore të paraqitura me simbole.</li> <li>2. Lexon shprehjet shkronjore të paraqitura me fjalë.</li> <li>3. Çiftëzon shprehjet shkronjore të njëjta të paraqitura me simbole dhe me fjalë.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Stuhi mendimesh  Rikujtojmë bashkë me nxënësit shprehjet shkronjore dhe mënyrat e paraqitjes së tyre.  Më pas orientojmë nxënësit se si të punojnë në pjesën Kujto.  Disa nga nxënësit prezantojnë punë e tyre.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku më nxënës lexojmë pjesën e rregullave të lojës.  Përcaktohen të gjitha elementet dhe kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit udhëzohen të punojnë në pjesën Trego sipas kërkesave të dhëna aty.  Disa nga nxënësit prezantojnë punimet e tyre.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1; 7.1  Mjetet e punës: libri (faqe 20), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Pesëshifrorët në tavolinë  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen numrin më të madh pesëshifrorë që mund të ndërtohet nga shifrat e dhëna.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Përshkruan strategjinë e gjetjes së numrit më të madh nga shifrat e dhëna.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Udhëzohen nxënësit të lexojnë kërkesat e pjesës Kujto dhe të punojnë sipas tyre.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku më nxënës lexojmë pjesën e rregullave të lojës.  Përcaktohen rregullat dhe mënyra për të luajtur.  Luhet loja sipas kohëzgjatjes së përcaktuar.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Thuaj – Analizo  Nxënësit udhëzohen të përshkruajnë strategjitë e përdorura për të përzgjedhur vend-vlerën e shifrave.  Diskutohet për mënyrat e ndryshme të zgjidhjes.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për mënyrën e zgjidhjes së detyrave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1; 3.1; 3.2  Mjetet e punës: libri (faqe 21), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Vend-vlera  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tregon vlerën e shifrës që duhet vendosur në jobarazim.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Zgjidh probleme duke gjetur numrat gjashtëshifrorë më të mëdhenj që fitohen nga shifrat e dhëna.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Udhëzohen nxënësit të lexojnë kërkesat e pjesës Kujto.  Punojnë sipas kërkesës.  Disa nga rezultatet prezantohen nga nxënësit.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku më nxënës lexojmë pjesën e rregullave të lojës.  Përcaktohen rregullat dhe mënyra për të luajtur.  Luhet loja sipas kohëzgjatjes së përcaktuar.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Thuaj – Analizo  Nxënësit udhëzohen të lexojnë problemën e më pas të japin komentet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për mënyrën e zgjidhjes së detyrave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi dhe strategji memorizuese.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 2.1; 3.1  Mjetet e punës: libri (faqe 22), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Jeta dhe puna.</p>
<p>Njësia mësimore: Memorizo numrat  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zbaton saktësisht rregullat e lojës.</li> <li>2. Ndërton numra çift e tek, dyshifrorë e treshifrorë.</li> <li>3. Memorizon vendet e letrave përkatëse.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Kërkohet nga nxënësit të lexojnë pjesën Kujto dhe të punojnë sipas udhëzimeve.  Prezantohen disa nga punimet.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku më nxënës lexojmë pjesën e rregullave të lojës.  Përcaktohen rregullat dhe mënyra për të luajtur.  Luhet loja sipas kohëzgjatjes së përcaktuar.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Trego – Thuaj  Duke u bazuar në kërkesën e pjesës Trego , nxënësit plotësojnë të dhënat e kërkuara.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë, për memorizimin e numrave dhe për saktësinë në formimin e numrave çift dhe tek.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxëniet për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3; 2.1;  Mjetet e punës: libri (faqe 23), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Shuma më e madhe, ndryshimi më i vogël  Rezultatet e të nxëniet të orës mësimore:  1. Gjen shumën dhe ndryshimin e numrave sipas kushteve të dhëna.  2. Zbaton saktësisht rregullat e lojës.  Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1</b> Gjej – Thuaj  Nga nxënësit kërkohet që të gjejnë shumën e numrave sipas këkesës në pjesën Kujto.  Sapo të gjejnë shumën, nxënësit duhet ta thonë numrin me zë.  Kjo veprimtari bëhet në formë gare.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku më nxënës lexojmë pjesën e rregullave të lojës.  Përcaktohen rregullat dhe mënyra për të luajtur.  Luhet loja sipas kohëzgjatjes së përcaktuar</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Udhëzohen nxënësit të tregojnë për strategjitë e përdorura për realizimin e këprkesave të lojës.  Disa nga nxënësit tregojnë strategjitë e përdorura, duke i krahasuar ato me të tjerët.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4; 3.5; 4.2  Mjetet e punës: libri (faqe , lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Ndryshimi më i madh  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen zgjidhjen e problemës.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Tregon strategjitë e zgjidhjeve.</li> </ol> Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1</b> Gjej – Trego  Në pjesën Kujto nxënësit do të lexojnë problemën dhe do ta zgjidhin atë sipas kërkesës.  Disa nga nxënësit prezantojnë në klasë zgjidhjen e problemës dhe strategjinë e përdorur për gjetjen e zgjidhjes.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohet teksti i pjesës së Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Hapet diskutimi në klasë duke diskutuar se cilat nga strategjitë janë përdorur për të zgjidhur detyrat gjatë lojës.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe në diskutim.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje</p> <p>Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4</p> <p>Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.4; 3.5</p> <p>Mjetet e punës: libri (faqe 25), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.</p> <p>Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Nga 1 në 3000</p> <p>Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen prodhimin e dy apo tre numrave të shprehur përmes letrave për lojë.</li> <li>2. Zbaton saktësisht rregullat e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar</p> <p>Udhëzohen nxënësit të lexojnë kërkesën e pjesës Kujto dhe të punojnë sipas kërkesës.</p> <p>Prezantohen disa nga prodhimet e fituara.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet</p> <p>Së bashku me nxënës lexohet teksti i pjesës së Lojës.</p> <p>Vendosen rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja.</p> <p>Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar</p> <p>Nxënësit udhëzohen të punojnë sipas kërkesës së pjesës Trego.</p> <p>Ndihmohen nxënësit sipas nevojës.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b> Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen në lojë dhe për prodhimet e sakta të dhëna gjatë lojës.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1; 3.3;  Mjetet e punës: libri (faqe 26), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Shumëzimi  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen vlerën e letrave të lojës sipas kërkesave në libër.</li> <li>2. Gjen saktë prodhimin, bazuar në përcaktimin e vlerës së letrave për lojë.</li> <li>3. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> veprimtari e drejtuar  Pjesa Kujto, nxënësve u mëson rregulla për ta gjetur vlerën e kartave.  Pra, nxënësit duke mësuar rregullat, gjejnë vlerën e letrave dhe kryejnë shumëzimin në detyrën e dhënë.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohet teksti i pjesës së Lojës.  Vendosen rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Punohet sipas kërkesave të shprehura në rubrikën Trego.  Prezantohet puna e bërë nga ndonjë prej nxënësve.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për zgjidhjen e saktë të detyrave.</p>



<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3; 3.5  Mjetet e punës: libri (faqe 28), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Patkoi i plotpjesëtimit  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tregon vlerat e letrave bazuar në kërkesat e shprehura në libër.</li> <li>2. Kryen pjesëtimin dhe përcakton plotpjesëtueshmërinë.</li> <li>3. Zbaton saktësisht rregullat e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Njehso  Udhëzohen nxënësit të punojnë sipas kërkesave të dhëna në pjesën Kujto.  Nxënësit tregojnë vlerat e cilave letra që plotpjesëtohen me numrin 2 .  Disa nga zgjidhjet e detyrave prezantohen.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohet teksti i pjesës së Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja dhe mjetet e nevojshme.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Plotësim i tabelës  Nga nxënësit kërkohet të plotësojnë tabelën sipas kriterëve të dhëna.  Puna e nxënësve kontrollohet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për plotësimin e saktë të tabelës.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: III-2,4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 3.4; 3.5  Mjetet e punës: libri (faqe 29), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Formojmë shumën 200 në një patkua.  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpreteton saktë kërkesat e paraqitura në libër.</li> <li>2. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> <li>3. Gjen shumën, sipas kërkesave të paraqitura në libër.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim  Duke kujtuar rregullat e mësimin të kaluar, nxënësit shumëzojnë numrin e kartës me vlerën e simbolit për të njehsuar vlerën e kartës.  Po ashtu nxënësit vazhdojnë të punojnë sipas kërkesave tjera në pjesën Kujto.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nxënësit lexojnë tekstin te pjesa e Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja dhe mjete e nevojshme.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit udhëzohen të punojnë sipas kërkesave të pjesës Trego.  Disa nga detyrat e zgjidhura prezantohen në klasë nga nxënësit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për rezultatet e sakta në detyra.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 4.2; 5.1  Mjetet e punës: libri (faqe 30), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Arrijmë 50 me radhën e veprimeve  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diskuton për radhën e veprimeve në detyra të ndryshme.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Përdorë veprimet e përziera në detyra të ndryshme.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Bashkëbisedim  Hapet diskutimi për radhën e veprimeve në një shprehje matematike ku ka veprime të përziera.  Kërkohet nga nxënësit të punjonë në detyrën e dhënë konkretisht.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohet teksti i pjesës së Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Puno – Trego  Udhëzohen nxënësit të punojnë sipas kërkesës së pjesë Trego.  Nxënësit prezantojnë zgjidhjet e detyrave para klasës dhe krahasojnë zgjidhjet në mes vete.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për zgjidhjen e saktë të detyrave sipas radhës së veprimeve.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për gjeometri.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.2;3.5; 6.1  Mjetet e punës: libri (faqe 31), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Katrorët (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen perimetrin dhe syprinën e sipërfaqes së katrorëve me brinjë të ndryshëm.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave</li> <li>3. Arsyeton me fjalë mënyrën e gjetjes së perimetrit dhe sipërfaqes.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Nga nxënësit kërkohet të punojnë sipas udhëzimeve të pjesës Kujto.  Disa nga nxënësit prezantojnë punën e tyre.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohet teksti i pjesës së Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë sipas kërkesës së pjesës Trego.  Puna e nxënësve kontrollohet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për gjetjen e saktë të syprinës e perimetrit të katrorëve.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematikë në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për numra dhe veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.3;4.3  Mjetet e punës: libri (faqe 32), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Thyesat më të vogla ose të barabarta me 1 (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krahason thyesat në mes vete.</li> <li>2. Gjen thyesa sipas kërkesave të dhëna.</li> <li>3. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> <li>4. Tregon strategjitë e zgjidhjes së problemeve me krahasimin e thyesave.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive  Kërkohet nga nxënësit të plotësojnë pjesën Kujto, sipas kërkesave të dhëna aty.  Ndonjë nga nxënësit prezanton detyrat e zgjidhura para klasës.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së bashku me nxënës lexohet teksti i pjesës së Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Hapet diskutim rreth strategjive të përdorura për të gjetur zgjidhjet e probleme me krahasim të thyesave.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për mënyrën e zgjidhjes së detyrave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore : Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 4.2;4.3  Mjetet e punës: libri (faqe 33), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Thjeshtimi monstrooz  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:  1. Thjeshton thyesat e dhëna.  2. Luan lojën sipas rregullave.  Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive  Duke plotësuar pjesën Kujto, nxënësit rikujtojnë njohuritë paraprake që kane për thjeshtimin e thyesave.  Lexohen disa nga rezultatet e fituara.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nxënësit lexojnë pjesën e tekstit të Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja si dhe mjetet që do të përdorën.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë sipas kërkesës se pjesës Trego.  Disa nga rezultatet e fituara prezantohen dhe krahasohen.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për saktësinë në rezultatet e detyrave të dhëna.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore</p>
<p>Rezultatet e të nxëniet për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1; 3.6  Mjetet e punës: libri (faqe 34), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Koordinatat e thesareve  Rezultatet e të nxëniet të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikon koordinatën e parë dhe atë të dytë në çift të renditur.</li> <li>2. Zbaton rregullat e lojës.</li> <li>3. Paraqet saktë pikat në rrafsh koordinativ, përmes çifteve të renditura.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Punë në dyshe  Kërkohet nga nxënësit të punojnë në dyshe sipas kërkesave të dhëna në pjesën Kujto.  Lexohen disa nga rezultate e fituara nga dyshet.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nxënësit lexojnë pjesën e tekstit të Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja si dhe mjete që do të përdorën.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Udhëzohen nxënësit të punojnë sipas kërkesës së dhënë në pjesën Trego.  Puna e nxënësve kontrollohet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për zgjidhjen e saktë të detyrave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika në tavolinë  Rezultatet e temës mësimore : Përmes lojës zhvillon shkathtësi për numrat dhe veprimet matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës;; 3.1; 4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 35), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Thyes e rregullt, thyes e parregullt  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dallon thyesat e rregullta dhe të parregullta.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Formon thyesa te rregullta dhe të parregullta.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Kërkohet nga nxënësit që të dallojnë thyesat e rregullta dhe të parregullta sipas kërkesave në pjesën Kujto.  Puna e nxënësve prezantohet duke u krahasuar me njëra – tjetrën.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nxënësit lexojnë pjesën e tekstit të Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja si dhe mjetet që do të përdorën.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Mendo – Puno – Trego  Nxënësit do të punojnë sipas kërkesës së pjesës Trego.  Do të praktikojnë metodën Mendo- Puna – Trego.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b> Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe saktësinë në detyrat me thyesat e rregullta dhe të parregullta.</p>



<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika me tregime  Rezultatet e temës mësimore : Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore dhe zgjidhje të problemeve matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.1; 1.4; 3.7  Mjetet e punës: libri (faqe 36), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Prerja dhe pylli i magjepsur  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen zgjidhjen e problemës.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Gjen prerjen e bashkësive dhe plotëson diagramin e dhënë.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexo – Zgjidh  Udhëzohen nxënësit të lexojnë problemën me fjalë dhe kërkesën e parashtruar në rubrikën Kujto.  Diskutohet rreth zgjidhjeve.  Kërkohet nga nxënësit të komunikojnë zgjidhjet.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nxënësit lexojnë pjesën e tekstit të Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyrat se si do të luhet loja si dhe mjetet që do të përdorën.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nga nxënësit kërkohet të lexojnë kërkesat në pjesën Trego dhe të plotësojnë diagramet.  Puna e nxënësve kontrollohet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për zgjidhjen e saktë të detyrave të dhëna.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me tregime  Rezultatet e temës mësimore : Përmes lojës zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4; 3.7  Mjetet e punës: libri (faqe 37), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Unioni thyen magjinë e lashtë  Rezultatet e të nxënimit të orës mësimore:  <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen zgjidhjen e problemës.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave</li> <li>3. Gjen unionin e bashkësive sipas kërkesave të dhëna.</li> </ol> Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexo – Zgjidh  Udhëzohen nxënësit të lexojnë pjesën e problemës dhe kërkesat e shprehura në rubrikën Kujto.  Diskutohet rreth zgjidhjes.  Kërkohet nga nxënësit të komunikojnë zgjidhjen.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nxënësit lexojnë pjesën e tekstit të Lojës.  Vendosën rregullat dhe mënyra se si do të luhet loja si dhe mjetet që do të përdorën.  Po ashtu vendoset edhe për kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nga nxënësit kërkohet të lexojnë kërkesat në pjesën Trego dhe të punojnë sipas tyre.  Puna e nxënësve kontrollohet</p>
<p><b>Vlerësimi:</b> Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për zgjidhjen e saktë të detyrave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Matematika me tregime  Rezultatet e temës mësimore : Përmes lojës zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4; 3.7  Mjetet e punës: libri (faqe 38), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Diferenca dhe kristali sferë  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen zgjidhjen e problemës.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Zbaton konceptin e diferencës të bashkësive gjatë lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexo – Kupto – Zgjidh  Nga nxënësit kërkohet të lexojnë tregimin dhe kërkesat e parashtruara në rubrikën Kujto .  Më pas, nxënësit udhëzohen të mendojnë për zgjidhjen e detyrës.  Disa nga zgjidhjet e detyrave prezantohen.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nga nxënësit kërkohet të lexojnë tekstin e lojës.  Bisedohet për mënyrën e realizimit të lojës si dhe për mjete e punës.  Po ashtu caktohet edhe kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Lexohet pjesa Trego.  Kërkohet nga nxënësit të punojnë sipas kërkesave të dhëna.  Kontrollohet puna e nxënësve.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe zgjidhjen e saktë të detyrave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me tregime  Rezultatet e temës mësimore : Përmes lojës zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4; 3.7  Mjetet e punës: libri (faqe 39), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Lexo numrat dhjetorë për Artën  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zgjidh probleme sipas kërkesave të parashtruara në libër.</li> <li>2. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> <li>3. Shkruan me shifra dhe me fjalë numrat dhjetorë.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexo-mendo-zgjidh  Udhëzohen nxënësit të lexojnë tregimin dhe kërkesat e parashtruara në rubrikën Kujto.  Më pas japin mendimet rreth kërkesave që qëndrojnë në libër.  Disa nga zgjidhjet e nxënësve prezantohen para klasës.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nga nxënësit kërkohet të lexojnë tekstin e lojës.  Bisedohet për mënyrën e realizimit të lojës si dhe për mjetet e punës.  Po ashtu caktohet edhe kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Kërkohet nga nxënësit të lexojnë pjesën Trego dhe të punojnë sipas kërkesave të parashtruara aty. Disa nga nxënësit prezantojnë punën e tyre.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për shkrimin e saktë të numrave dhjetorë.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me tregime  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4; 3.7  Mjetet e punës: libri (faqe 40), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Mbledhja dhe guri magjik  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra me mbledhje të numrave gjashtëshifrorë</li> <li>2. Zgjidh saktë detyrat me mbledhje të numrave gjashtëshifrorë.</li> <li>3. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Punë në dyshe  Udhëzohen nxënësit të punojnë në dyshe duke lexuar tregimin dhe kërkesën e shprehur në rubrikën Kujto.  Ndonjë nga dyshet prezantojnë zgjidhjen e problemit.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nga nxënësit kërkohet të lexojnë tekstin e lojës.  Bisedohet për mënyrën e realizimit të lojës si dhe për mjetet e punës.  Po ashtu caktohet edhe kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit lexojnë pjesën Trego dhe punojnë sipas kërkesës së dhënë.  Puna e nxënësve kontrollohet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për zgjidhjet e sakta.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me tregime  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4;3.7;6.3  Mjetet e punës: libri (faqe 41), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Dueli i thyesave  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gjen thyesat e plota</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave</li> <li>3. Formon thyesat e plota me mjete pune</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1</b> Lexo-mendo-thuaj  Udhëzohen nxënësit të lexojnë pjesën e tregimit si dhe kërkesat e parashtruara në rubrikën Kujto.  Më pas, diskutojnë në dyshe dhe japin zgjidhjen e kërkuar në Kujto.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Kërkohet nga nxënësit të lexojnë tekstin e lojës.  Bisedohet për mënyrën e realizimit të lojës si dhe për mjetet e punës.  Po ashtu caktohet edhe kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Udhëzohen nxënësit të vizatojnë dominotë, sipas kërkesave të pjesës Trego.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për gjetjen e shumave të thyesave sipas kërkesës së paraqitur.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me tregime  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi të zgjidhjes së problemeve matematikore</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4; 6.3  Mjetet e punës: libri (faqe 42), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Njeriu dhe natyra, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Vendet e sigurta pranë thyesave të parregullta  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Shndërron thyesat e përziera në thyesa të parregullta..</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave</li> <li>3. Krijon detyra sipas kriterëve të dhëna.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Punë në dyshe  Kërkohet nga nxënësit të lexojnë pjesën e tregimit dhe kërkesën e paraqitur në rubrikën Trego.  Më pas diskutohet për zgjidhjen e detyrave të paraqitura aty.  Nxënësit punojnë në pjesën Kujto.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nga nxënësit kërkohet të lexojnë tekstin e lojës.  Bisedohet për mënyrën e realizimit të lojës si dhe për mjetet e punës.  Po ashtu caktohet edhe kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Sfida  Udhëzohen nxënësit e grupit që ka humbur lojën, të krijojnë detyra sfiduese për grupin fitues.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b> Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për zgjidhjen e saktë të detyrave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika me tregime  Rezultatet e temës mësimore Përmes lojës zhvillon shkathtësi për numra, veprime matematike dhe zgjidhje të problemeve..</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4,7; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.4; 6.3  Mjetet e punës: libri (faqe 43), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Njeriu dhe natyra, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Në kërkim të elektricitetit  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Shndërron thyesat në numra të përzier.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Vlerëson shkallën e vështirësisë së detyrave.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: Përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Mendo-thuaje  Nxënësit udhëzohen të lexojnë tregimin dhe kërkesën e shprehur në rubrikën Kujto, e më pas hapet diskutimi për të arritur deri te zgjidhja.  Nxënësit punojnë pjesën Kujto.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Loja zhvillohet në dyshe. Pasi të kenë lexuar rregullat e lojës dhe janë pajisur me materialet e nevojshme, nxënësit fillojnë lojën.  Përcaktohet kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Sfida  Nxënësit lexojnë kërkesat e paraqitura në pjesën Trego, dhe vlerësojnë detyrat se cila ishte më e vështirë, e cila më e lehtë.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për bashkëpunimin në dyshe.</p>



<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për numra, veprime me numra, zgjidhje të problemeve.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 2.1; 4.3  Mjetet e punës: libri (faqe 44, 45), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Shtëpitë e vend-vlerave (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cakton vend-vlerën për secilën shifër të numrit.</li> <li>2. Ndërton mjetet për lojë.</li> <li>3. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Udhëzohen nxënësit të punojnë sipas kërkesës së pjesës Kujto.  Disa nga nxënësit prezantojnë zgjidhjet e detyrës së dhënë.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së pari nxënësit ndërtojnë mjetet e punës (gjatë orës së parë), e pastaj vazhdojnë lojën me mjetet e ndërtuara (gjatë orës së dytë).</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë nxënësit sipas kërkesës së pjesës Trego.  Kontrollohet puna e nxënësve.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b> Nxënësit vlerësohen për bashkëpunimin në dyshe gjatë lojës dhe për gjetjen e saktë të numrit të dhënë.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi përnumra, veprime me numra, zgjidhe të problemeve.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.5;4.2; 7.1  Mjetet e punës: libri (faqe 46, 47) lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Leximi i orës (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lexon orën.</li> <li>2. Ndërton mjetet e nevojshme për lojë.</li> <li>3. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> <li>4. Tregon kohëzgjatjen e udhëtimit.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Mendo shpejt- thuaj  Pjesa Kujto zhvillohet në formë ë garës, se kush nga nxënësit do ta lexojë saktë orën.  Zgjedhet fituesi i garës.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së pari nxënësit ndërtojnë mjetet e punës (gjatë orës së parë), e pastaj vazhdojnë lojën me mjetet e ndërtuara (gjatë orës së dytë).</p>
<p><b>Hapi 3</b> Sfida  Nxënësit sfidohen për të gjetur kohëzgjatjen e udhëtimit të shprehur në rubrikën Trego.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për bashkëpunimin gjatë lojës dhe për zgjidhjen e saktë të sfidës në rubrikën Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e të nxënit të temës: Përmes lojës zhvillon shkathësi për numra, veprime me numra dhe zgjidhje të problemeve.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës:3.1; 6.2  Mjetet e punës: libri (faqe 48, 49), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Zbulo shumëfishat (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:  1. Gjen shumëfishat e numrave të ndryshëm.  2. Ndërton mjetet për lojë.  3. Zbaton saktë rregullat e lojës.  Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë sipas udhëzimeve të pjesës Kujto duke shkruar shumëfishat e numrave të kërkuar.  Prezantohen disa nga detyrat e përfunduara të nxënësve.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së pari nxënësit ndërtojnë mjetet e punës (gjatë orës së parë), e pastaj vazhdojnë lojën me mjetet e ndërtuara (gjatë orës së dytë).</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Duke u bazuar në kërkesën e pjesës Trego, nxënësit ngjyrosin katrorët me ngjyrat e duhura.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe identifikimin e saktë të shumëfishave të numrave të ndryshëm.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.1; 6.2; 7.1  Mjetet e punës: libri (faqe 50), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Shumëfishat e përbashkët  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikon shumëfishat e përbashkët të dy numrave të ndryshëm.</li> <li>2. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> <li>3. Eksploron kushtet e fitimit të shumëfishave të numrit 6.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim I njohurive  Nxënësit punojnë sipas udhëzimeve të pjesës Kujto duke rikujtuar njohuritë e orës paraprake.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Lexohen rregullat dhe kërkesat e lojës. Përgatiten mjetet nga njësia e kaluar dhe fillon loja.  Po ashtu, lexohet me kujdes sfida e lojës dhe diskutohet përgjigja e duhur.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nga nxënësit kërkohet që të plotësojnë pjesën Trego sipas kërkesave të dhëna.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe plotësimin e saktë të pjesës Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për punë me të dhëna.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 2.1;3.6; 4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 51, 52. 53) lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Të dhënat (3 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jep shembuj konkret të përdorimit të punës me të dhëna në situatë jetësore.</li> <li>2. Ndërton mjetet e lojës.</li> <li>3. Zbaton rregullat e lojës me saktësi.</li> <li>4. Analizon dhe vlerëson të dhënat sipas kërkesave.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Nga nxënësit kërkohet që të gjejnë shembuj nga jeta e përditshme ku përdoret puna me të dhëna. Nxënësit prezantojnë shembujt para klasës.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së pari nxënësit ndërtojnë mjetet e punës (gjatë orës së parë), e pastaj vazhdojnë lojën me mjetet e ndërtuara (gjatë orës së dytë dhe të tretë). Punohet sipas udhëzimeve në libër.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Analiza  Nga nxënësit kërkohet që të punojnë sipas kërkesave në rubrikën Trego, duke analizuar të dhënat.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për analizën e saktë të të dhënave.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për punë me të dhëna.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 2.1;3.6; 4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 54), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurative</p>
<p>Njësia mësimore: Nga grafiku në tabelë  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paraqet të dhënat nga grafiku në tabelë</li> <li>2. Zbaton saktë rregullat e lojës</li> <li>3. Analizon grafikun e të dhënave.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit plotësojnë pjesën Kujto sipas kërkesës së dhënë.  Duke u bazuar në të dhënat që sheh në grafikun me shtyllë, nxënësi plotëson tabelën.  Puna e disa nxënësve prezantohet.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nxënësit lexojnë rregullat dhe kërkesat e lojës. Diskutojnë mënyrën e lojës, rregullat dhe materialet e nevojshme.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Shkencëtari i të dhënave  Nxënësit punojnë në dyshe, duke i bërë pyetje dhe duke i dhënë përgjigje njëri tjetrit në lidhje me grafikët e ndërtuar të të dhënave.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për plotësimin e saktë të grafikut.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për punë me të dhëna.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.5; 2.1;3.6; 4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 55), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Të dhënat e njëjta  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plotëson grafikun sipas kërkesës.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. Analizon të dhënat sipas kërkesës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Plotëso  Pjesa Kujto plotësohet nga nxënësit sipas kërkesave të parashtruara, duke analizuar të dhënat në grafikun e paraqitur. Puna e nxënësve prezantohet.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Loja zhvillohet me gjithë klasën, sipas udhëzimeve të paraqitura në pjesën Luaj.  Nxënësit përdorin materialet e ndërtuara në njësitë paraprake, si dhe caktojnë kohëzgjatjen e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Analizo  Pjesën Trego nxënësit do ta plotësojnë duke analizuar dhe gjetur vlerat e përshkruara në grafik.  Diskutohet zgjidhja e problemit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrje aktive në lojë dhe për analizën e saktë të grafikut.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3; 3.1; 3.6;4.3  Mjetet e punës: libri (faqe 56, 57), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Modeli i pjesëtimit (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënimit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ndan numrin e dhënë në pjesë të barabarta.</li> <li>2. Ndërton mjetet për lojë.</li> <li>3. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> <li>4. Përdorë modelin fizik të pjesëtimit, duke gjetur herësin dhe mbetjen.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Njehso  Nxënësit plotësojnë pjesën Kujto sipas kërkesës së dhënë.  Garohet se cili nga nxënësit do ta kryejë i pari ndarjen e numrit 3600 në 36 pjesë të barabarta.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së pari nxënësit ndërtojnë mjetet e punës (gjatë orës së parë), e pastaj vazhdojnë lojën me mjetet e ndërtuara (gjatë orës së dytë dhe të tretë). Punohet sipas udhëzimeve në tekst.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Plotëso  Nga nxënësit kërkohet të plotësojnë tabelën në pjesën Trego sipas kërkesës.  Puna e nxënësve kontrollohet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për plotësimin e saktë të tabelës.</p>



<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në laborator  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore</p>
<p>Rezultatet e të nxënësve për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;3.6  Mjetet e punës: libri (faqe 58), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Një ti, një unë, pjesëtojmë së bashku  Rezultatet e të nxënësve të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kryen veprimin e pjesëtimit në dyshe, duke shfrytëzuar modelin fizik të pjesëtimit në shtyllë.</li> <li>2. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive paraprake  Duke shfrytëzuar njohuritë paraprake nxënësit plotësojnë pjesën Kujto, sipas kërkesës së dhënë.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Pasi të kenë lexuar rregullat e lojës, nxënësit ndahen në çifte duke u pajisur me materiale të nevojshme për të realizuar aktivitetin.  Caktohet edhe kohëzgjatja e aktivitetit.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit plotësojnë pjesën Trego, sipas kërkesës së dhënë.  Puna e nxënësve kontrollohet dhe vlerësohet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për bashkëpunimin në çift dhe saktësinë e zgjidhjes së detyrës në pjesën Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për matje dhe njësitë matëse.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.2;3.6;4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 59 – 62), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Njësitë matëse (2 orë mësimore)  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Shndërron njësitë matëse të gjatësisë.</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave.</li> <li>3. U përgjigjet kërkesave të dhëna.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive  Me nxënës bashkëbisedojmë duke rikujtuar njohuritë për njësitë matëse të gjatësisë, duke filluar nga milimetri e deri te kilometri. Nxënësit plotësojnë pjesën Kujto duke shndërruar njësitë për matjen e gjatësisë, sipas kërkesave në libër.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Së pari nxënësit ndërtojnë mjetet e punës (gjatë orës së parë), e pastaj vazhdojnë lojën me mjetet e ndërtuara (gjatë orës së dytë). Punohet sipas udhëzimeve në tekst.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Plotëso  Pjesën Trego nxënësit e plotësojnë sipas kërkesës së dhënë, duke shndërruar njësitë më të mëdha në njësi më të vogla.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe shndërrimin e saktë të njësive matëse.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Matematika në laborator  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për matje dhe njësitë matëse.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.1;4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 63), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ</p>
<p>Njësia mësimore: Garojmë duke shndërruar  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Shndërron njësitë matëse.</li> <li>2. Zbaton saktë rregullat e lojës.</li> <li>3. U përgjigjet në mënyrë të pavarur kërkesave në libër.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë</p>
<p><b>Hapi 1</b> Punë e pavarur  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesave në rubrikën Kujto, duke kryer shndërrimin e njësive matëse.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Nxënësit udhëzohen të lexojnë rregullat dhe kërkesat e lojës, e më pas duke shfrytëzuar materialet e nevojshme dhe duke caktuar kohëzgjatjen, fillojnë lojën.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Plotëso  Pjesën Trego nxënësit e plotësojnë sipas kërkesës së dhënë.  Kontrollohen detyrat.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen në lojë dhe për plotësimin e saktë të pjesës Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Laboratori i matematikës  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për matje dhe njësitë matëse.</p>
<p>Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 3.1; 4.2; 7.1  Mjetet e punës: libri (faqe 64), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi, Arti figurativ.</p>
<p>Njësia mësimore: Modifikimi  Rezultatet e të nxënimit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plotëson detyrën e dhënë</li> <li>2. Luan lojën sipas rregullave</li> <li>3. Shndërron njësitë matëse të dhëna</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Plotëso  Nxënësit plotësojnë pjesën Kujto sipas kërkesës së dhënë.  Disa nga rezultatet e fituara prezantohen para klasës.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Aktivitet  Pasi të kenë lexuar rregullat dhe kërkesat e lojës nxënësit vendosin të luajnë në grup apo edhe në dyshe. Po ashtu, ata pajisen me mjete të punës dhe përcaktohet kohëzgjatja e lojës.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit plotësojnë pjesën Trego, duke shndërruar njësitë e dhëna në rreth.  Puna e nxënësve kontrollohet.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për pjesëmarrjen aktive në lojë dhe për plotësimin e saktë të pjesës Trego.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Projekte  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;3.7  Mjetet e punës: libri (faqe 65), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Jeta dhe puna.</p>
<p>Njësia mësimore: Dita e mbledhjes  Rezultatet e të nxënimit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me veprimin e mbledhjes.</li> <li>2. Zgjidh detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me veprimin e mbledhjes.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim I njohurive  Me nxënës bashkëbisedohet për veprimin e mbledhjes dhe llojet e detyrave të cilat janë realizuar gjatë këtij viti, në lidhje me veprimin e mbledhjes.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesës që qëndron në libër, krijimin e detyrave të ndryshme që kanë të bëjnë me veprimin e mbledhjes.  Këto detyra nxënësit i krijojnë duke filluar nga ato më të thjeshta deri te detyrat më sfiduese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Në këtë pjesë nxënësit do të prezantojnë detyrat e krijuara, do të diskutojnë për krijimet e njëri-tjetrit dhe do të zgjidhin detyrat e njëri-tjetrit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për krijimet, për diskutimet dhe zgjidhjet.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Projekte  Rezultatet e temës mësimore : Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;3.7  Mjetet e punës: libri (faqe 66), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Dita e zbritjes  Rezultatet e të nxënimit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me veprimin e zbritjes.</li> <li>2. Zgjidh detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me veprimin e zbritjes.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim I njohurive  Me nxënës bashkëbisedohet për veprimin e zbritjes dhe llojet e detyrave të cilat janë realizuar gjatë këtij viti, në lidhje me veprimin e zbritjes.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesës që qëndron në libër, krijimin e detyrave të ndryshme që kanë të bëjnë me veprimin e zbritjes.  Këto detyra nxënësit i krijojnë duke filluar nga ato më të thjeshta deri te detyrat më sfiduese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Në këtë pjesë nxënësit do të prezantojnë detyrat e krijuara, do të diskutojnë për krijimet e njëri-tjetrit dhe do të zgjidhin detyrat e njëri-tjetrit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për krijimet, për diskutimet dhe zgjidhjet.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Projekte  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;3.7;4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 67), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Dita e shumëzimit  Rezultatet e të nxënimit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj) me veprimin e shumëzimit.</li> <li>2. Zgjidh detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj) me veprimin e shumëzimit.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive  Me nxënës bashkëbisedohet për veprimin e shumëzimit dhe llojet e detyrave të cilat janë realizuar gjatë këtij viti, në lidhje me veprimin e shumëzimit.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesës që qëndron në libër, krijimin e detyrave të ndryshme që kanë të bëjnë me veprimin e shumëzimit.  Këto detyra nxënësit i krijojnë duke filluar nga ato më të thjeshta deri te detyrat më sfiduese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Në këtë pjesë nxënësit do të prezantojnë detyrat e krijuara, do të diskutojnë për krijimet e njëri-tjetrit dhe do të zgjidhin detyrat e njëri-tjetrit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për krijimet, për diskutimet dhe zgjidhjet.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Projekte  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;3.7;4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 68), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Dita e pjesëtimit  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me veprimin e pjesëtimit.</li> <li>2. Zgjidh detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me veprimin e pjesëtimit.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim I njohurive  Me nxënës bashkëbisedohet për veprimin e pjesëtimit dhe llojet e detyrave të cilat janë realizuar gjatë këtij viti, në lidhje me veprimin e pjesëtimit.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesës që qëndron në libër, krijimin e detyrave të ndryshme që kanë të bëjnë me veprimin e pjesëtimit.  Këto detyra nxënësit i krijojnë duke filluar nga ato më të thjeshta deri te detyrat më sfiduese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Në këtë pjesë nxënësit do të prezantojnë detyrat e krijuara, do të diskutojnë për krijimet e njëri-tjetrit dhe do të zgjidhin detyrat e njëri-tjetrit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për krijimet, për diskutimet dhe zgjidhjet.</p>



<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Projekte  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për veprime matematikore.</p>
<p>Rezultatet e të nxënësve për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;3.7;4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 69), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Dita e radhës së veprimeve  Rezultatet e të nxënësve të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me veprime të përziera.</li> <li>2. Zgjidh detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me veprime të përziera.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim I njohurive  Me nxënës bashkëbisedohet për veprimet e përziera dhe llojet e detyrave të cilat janë realizuar gjatë këtij viti, në lidhje me veprimet e përziera.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesës që qëndron në libër, krijimin e detyrave të ndryshme që kanë të bëjnë me veprimet e përziera.  Këto detyra nxënësit i krijojnë duke filluar nga ato më të thjeshta deri te detyrat më sfiduese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Në këtë pjesë nxënësit do të prezantojnë detyrat e krijuara, do të diskutojnë për krijimet e njëri-tjetrit dhe do të zgjidhin detyrat e njëri-tjetrit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për krijimet, për diskutimet dhe zgjidhjet.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Projekte  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për gjeometri.</p>
<p>Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 13;3.7;4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 70), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Dita e gjeometrisë  Rezultatet e të nxënimit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra të ndryshme gjeometrike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.).</li> <li>2. Zgjidh detyra të ndryshme gjeometrike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.).</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive  Me nxënës bashkëbisedohet për konceptet gjeometrike dhe llojet e detyrave të cilat janë realizuar gjatë këtij viti, në lidhje me konceptet gjeometrike.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesës që qëndron në libër, krijimin e detyrave të ndryshme që kanë të bëjnë me konceptet gjeometrike.  Këto detyra nxënësit i krijojnë duke filluar nga ato më të thjeshta deri te detyrat më sfiduese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Në këtë pjesë nxënësit do të prezantojnë detyrat e krijuara, do të diskutojnë për krijimet e njëri-tjetrit dhe do të zgjidhin detyrat e njëri-tjetrit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për krijimet, për diskutimet dhe zgjidhjet.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema : Projekte  Rezultatet e temës mësimore : Përmes lojës zhvillon shkathtësi për numra dhe veprime me numra.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;4.7;3.2  Mjetet e punës: libri (faqe 71), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Dita e thyesave  Rezultatet e të nxënit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me thyesa.</li> <li>2. Zgjidh detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me thyesa.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim I njohurive  Me nxënës bashkëbisedohet për thyesat dhe llojet e detyrave të cilat janë realizuar gjatë këtij viti, në lidhje me thyesat.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesës që qëndron në libër, krijimin e detyrave të ndryshme që kanë të bëjnë me thyesat.  Këto detyra nxënësit i krijojnë duke filluar nga ato më të thjeshta deri te detyrat më sfiduese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Në këtë pjesë nxënësit do të prezantojnë detyrat e krijuara, do të diskutojnë për krijimet e njëri-tjetrit dhe do të zgjidhin detyrat e njëri-tjetrit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për krijimet, për diskutimet dhe zgjidhjet.</p>

<p>Fusha: Mësim me zgjedhje  Tema: Projekte  Rezultatet e temës mësimore: Përmes lojës zhvillon shkathtësi për punë me të dhëna.</p>
<p>Rezultatet e të nxënimit për kompetenca kryesore të shkallës: II-4; III-4  Rezultatet e fushës së kurrikulës: 1.3;3.7;4.2  Mjetet e punës: libri (faqe 72), lapsi, lista e materialeve në rubrikën Luaj.  Ndërlidhja me lëndët tjera: Gjuhë amtare, Shoqëria dhe mjedisi.</p>
<p>Njësia mësimore: Dita e të dhënave  Rezultatet e të nxënimit të orës mësimore:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krijon detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me të dhëna.</li> <li>2. Zgjidh detyra të ndryshme matematike (detyra me fjalë, detyra logjike, detyra argëtuese, detyra me fund të hapur etj.) me të dhëna.</li> </ol> <p>Kriteret e suksesit: përcaktohen bashkë me nxënësit në klasë.</p>
<p><b>Hapi 1</b> Rikujtim i njohurive  Me nxënës bashkëbisedohet për punën me të dhëna dhe llojet e detyrave të cilat janë realizuar gjatë këtij viti, në lidhje me punën me të dhëna.</p>
<p><b>Hapi 2</b> Veprimtari e drejtuar  Nxënësit punojnë në mënyrë të pavarur në plotësimin e kërkesës që qëndron në libër, krijimin e detyrave të ndryshme që kanë të bëjnë me të dhënat.  Këto detyra nxënësit i krijojnë duke filluar nga ato më të thjeshta deri te detyrat më sfiduese.</p>
<p><b>Hapi 3</b> Diskutim  Në këtë pjesë nxënësit do të prezantojnë detyrat e krijuara, do të diskutojnë për krijimet e njëri-tjetrit dhe do të zgjidhin detyrat e njëri-tjetrit.</p>
<p><b>Vlerësimi:</b>  Nxënësit vlerësohen për krijimet, për diskutimet dhe zgjidhjet.</p>