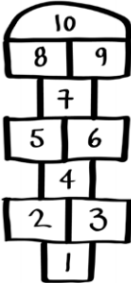


Udhëzues për planifikim të mësimi nga matematika për klasën e III

(gjysmëvjetori i dytë)

2A: Numrat dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>1 javë Bën vlerësime të arsyeshme të një numri ndërmjet dhjetësheve (p.sh.: nga 30 deri 50).</p> <p>Rrumbullakon numra dyshifrorë deri te dhjetëshja më e afërt dhe numra treshifror deri te qindëshja më e afërt.</p> <p>Krahason numra treshifror duke i shfrytëzuar shenjat „>“ dhe „<“ dhe gjen numër ndërmjet tyre.</p> <p>Radhit numra dyshifrorë dhe treshifrorë.</p> <p>Përcakton a është përgjigja e</p>	<p>Kërkoni nga nxënësit të sqarojnë si e kanë bërë vlerësimin si dhe sqarimin pse e njëjta është e arsyeshme.</p> <p>Bisedoni për strategji të ndryshme për bërje të vlerësimit.</p> <p>Rrumbullakoni numra me të vegjël se 100 deri te dhjetëshja më e afërt 10 (dhjetëshja):</p> <p>43 është 40 i rrumbullakuar në 10 më të afërt, 58 është 60 i rrumbullakuar në 10 më të afërt, 25 është 30 i rrumbullakuar në 10 më të afërt. Jepni shembuj nxënësve. Çka vërejnë në shifrën e fundit dhe dhjetëshen në të cilën është rrumbullakuar numri? Rrumbullakojnë cilindo numër treshifror në qindëshen më të përfaqësuar: 422 është më afër në 400 se sa në 500. Jepni me shume shembuj. Pyetni nxënësit çka vërejnë.</p> <p>Shfrytëzoni radhitje të numrave dyshifrorë dhe treshifrorë në situata praktike. Pyetje: Cili numër është më i vogël? Cili numër është më i madh? Vendosni numra në varg të zbrazet të numrave.</p> <p>Gjeni numrin në varg dhe caktoni ndërmjet cilëve numra gjendet. Tregojeni dhe shënojeni atë numër në varg numerik. Diskutim.</p> <p>Në vazhden e aktiviteteve nxitni nxënësit të mendojnë a</p>	<p>Për vlerësim shfrytëzoni gjësendede te vogla, siç janë guralecë, zhetonë, kapëse dhe ngjashëm .</p> <p>Fjalë të ndonjë faqe të librit.</p> <p>Karta të mëdha me shifra që shfrytëzohen në orë që të bëhen numra dyshifrorë dhe treshifror</p> <p>Provoni përgjigje për rrumbullakim në: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=DartboardRoundingv2</p> <p>Përgjigjet mund të jenë të zbuluara (zgjidhni majtas nga menyuja) ose hyrje (zgjidhni drejt nga menyuja).</p> <p>Vargjet e zbrazet për numrat e mëdhenj dhe të vegjël.</p> <p>Radhitje (nivele të ndryshme) të: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=order</p>	<p>Qëlloje sa shumë, vlerësim pothuajse, deri diku, afër deri përfaqësuar, përfaqësisht, ashtu siç, diçka më shumë, diçka më pak, saktë, më së tepërmi, më së paku, mjaftueshëm, nuk është mjaftueshëm përfaqësuar (më shumë –më pak) më e përfaqësuar, rreth dhjetëshe më të përfaqësuar</p> <p>Krahason radhitje të madhësisë I pari, I dyti, I treti ... I dhjeti ... i njëzetë I njëzet e njëshi, I njëzet e dyshi... te fundit, parafundit Para, pas, i radhës</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>arsyeshme.</p> <p>Njeh raporte të thjeshta ndërmjet numrave, shembull, secili numër është për tre me i madh nga ndonjë numër që është para tij duke filluar nga numri 4.</p> <p>Analizon gjykim të thjeshtë me gjetje te shembujve qe e vërtetojnë ose nuk e vërtetojnë te njëjtin (kur numrit treshifrorë do t'i jepet 10 shifra e pare nuk ndryshohet).</p>	<p>janë përgjigjet e tyre te arsyeshme.</p> <p>Shembull: Shfrytëzoni numrat 2, 4, 5 dhe shenjat +, -, x dhe =. Sa përgjigje te ndryshme mund të japish? Ndaj mendim me tjerët ne grup /paralele. Si do ta dini se i keni gjet te gjitha përgjigjet? Nxitni punë në mënyrë sistematike.</p> <p>Shembull:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kur i shton 20 ndonjë numri përherë rritet numri fillestarë. 2. Me ndihmën e rrjetit te dhëne përgjigjuni pyetjeve vijuese:  <ol style="list-style-type: none"> 1. Ndal para numrit një dhe kërcë: hop,kërcim, hop. Ne cilin numër do te ndalesh? 2. Ndal para numrit një dhe kërcë pesë here. Në cilin numër je tani në numër çift ose tek? 3. Çka do te ndodhe nëse bën edhe dy kërcime? 4. Nëse rrjeta zgjerohet me numra mbi 10, a do te jete numri 15 ne katrorë të veçantë ose në çifte të katroreve? 5. Sa është ndryshimi ndërmjet secilit nga numrat që gjinden në katroret e veçanta? 6. Sa është ndryshimi ndërmjet secilit numër qe gjendet 	<p>Radhitje (nivele te ndryshme) të: http://mathszone.webspace.virginmedia.com/mw/greaterorlessthan/greaterorless.swf</p> <p>Shfrytëzoni simbol gjegjes të: http://www.crickweb.co.uk/assets/activities/ncmenu.swf</p> <p>Rend dhe renditje te numrave të: http://www.topmarks.co.uk/ordering-g-and-sequencing/caterpillar-ordering</p> <p>Edhe një aktivitet sfidues është në: http://pbskids.org/cyberchase/math-games/crack-hackers-safe/ - Sipas ngjyrës formës dhe numrit përcaktoni çka rrjedh në varg.</p>	<p>ndërmjet tyre, ne gjysme rrugë ndërmjet mbi, nën</p> <p>Numri zero, një, dy, tre ... njëzet dhjetë, njëzet ...njëqind zero, njëqind, dyqind mijë ...një mijë zero, një mijë, dy mijë... dhjet mijë,asgjë sa ...? numëro, numëro para nga -deri , numëro prapa prej-deri njehson në (nga, të) numëron nga një, nga dy, tre,katër, nga pesë ... Numëron nga dhjetë, nga njëqind më tepër, më pak, shumë, disa kartuç me numra tek, çift, secili tjetër sa herë? përmbajtës pjesë vazhdo parashih skemë, çift rregull lidhje</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>Me goje i sqaron mënyrën e zgjedhjes dhe te menduarit, duke i përfshi edhe mendimet fillestare për përgjigjet e mundshme te problemit.</p>	<p>ne anën e djathtë nga katrorët në çift? 7. Çka nëse numri fillestarë në rrjetë është 3? A do të ndërrohet rrjeti? Cili numër do te jete ne katrorë në të cilin në rrjetin fillestare gjendet numri 10? Dhe çfarë do të jetë rrjeta nëse katrori i fundit e përmban numrin 99?</p> <p>Nxitni nxënësit me këtë aktivitet te punojnë në grupe ose në çifte.</p>		
<p>Java 2-të Gjen gjysmën nga numrat çift dhe tek deri 40 dhe i shënon si për shembull: $13 \frac{1}{2}$</p> <p>Kupton se thyesat janë pjesë e një tërësie dhe i shënon, sipër shembull: $\frac{3}{4}$ është tre e katërta, e $\frac{2}{3}$ është dy e treta.</p>	<p>Përgjysmoni numrat çift. Çka do te ndodhe nëse duam te përgjysmojmë saktë numër tek pa mbetje?</p> <p>Shfrytëzoni material praktike, shembull. Prerje te mollës në gjysmë. Bëni hyrje për $\frac{1}{2}$.</p> <p>Sqaroni nxënësve çka paraqesin numëruesi dhe emëruesi pa i ndryshuar kuptimet.</p> <p>Të njihet se $\frac{3}{4}$ është tre te katërtat dhe se ajo paraqet 3 pjesë te njëjta nga një tërësi që është ndarë në 4 pjesë të barabarta .</p> <p>Jepni mundësi te gjendet $\frac{3}{4}$ ne shume raste. Përsëritni</p>	<p>Objekte të cilat mund të priten në gjysmë</p> <p>Përdorimi i thyesave në laborator në: (link.lkl.ac.uk/FractionsLab) të hulumtohen fraksione gjatë këtyre dy javëve. (Kërkon bashkim Ueb-pleer te punojë).</p> <p>Madhësi e ndryshme e letrës. (Zbritje në</p>	<p>Tek, çift, secili tjetër</p> <p>Pjesë, pjesë të barabarta pjesë një e tere një gjysmë, dy gjysma një e katërta, dy ... tri ... kater kuartale një e treta, dy te tretat, tre të tretat një e dhjeta</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>Njeh barabarshmëri ndërmjet thyesave $\frac{1}{2}, \frac{2}{4}, \frac{4}{8}, \frac{5}{10}$ duke shfrytëzuar aktivitetet praktike dhe diagrame.</p> <p>Zgjedh dhe zbaton strategji mendore për njehsim.</p> <p>Fillon ti lidhë thyesat me pjesëtimin në pjesë të barabarta (për shembull ndarja e picës në 4 pjesë të barabarta 4 personave ose ndarja e mollës 4 personave).</p> <p>Gjen gjysma, të treta, të katërta dhe të dhjeta të formave dhe numrave natyrorë me shfrytëzim të manipulativeve (për shembull. zhetonë, guralecë).</p> <p>I kupton dhe zgjidhë detyrat e thjeshta tekstuale (me një nga katër operacionet) dhe operacionet në dy hapa (mbledhje dhe zbritje) dhe fillon ti tregojë, për shembull me vizatime dhe shënim të shprehjeve.</p>	<p>për $\frac{2}{3}, \frac{1}{2}, \frac{1}{10}$.</p> <p>Me përdorim të katrorit për shumëzim, shqyrtoni cilat do dy rende të cilët janë njeri nën tjetrin. Çka vëreni?</p> <p>2 4 6 8 10 12 14 16</p> <p>4 8 12 16 20 24 28 32.....</p> <p>Lexoni si thyesa. Çka vëreni?</p> <p>A vlen kjo për cilat do dy rende?</p> <p>Shfrytëzoni varg numerik fillimisht deri në dhjetë e pastaj deri 100.</p> <p>Shfrytëzoni cilindro numër në varg numerik. Vlerësoni ku gjendet gjysma e atij numri. (pjesëtuar me 2). Cilin numër duhet ta shënojmë aty?</p> <p>Shfrytëzoni fakte tjera të njohura për shumëzim dhe pjesëtim.</p> <p>Luajtja e roleve ose ndarja e fryteve të vërteta, pica dhe pite.</p> <p>Shfrytëzoni forma të përhershme dhe forma që përgjysmohen .</p> <p>Përdorni mur interaktiv me thyesa.</p> <p>Shfrytëzoni njohuritë për ndarje të numrave pa mbetje.</p>	<p>http://www.mathsphere.co.uk/resources/MathSphereFreeGraphPaper.htm)</p> <p>Katror për shumëzim.</p> <p>Prerje e picës në nivel 1 në:http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_frp/client_frp/ks2/maths/fractions/level1.htm</p> <p>Thyesa në tabelë interaktive http://www.visnos.com/demos/fraction-wall</p>	<p>Dyfish, gjysmë ndarje, barabartë ndarje</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>E sqaron zgjedhjen e strategjisë për zgjidhjen e problemit dhe tregon se si ka arritur deri te rezultati.</p> <p>Përcakton a është rezultati i arsyeshëm.</p> <p>Paramendon tregim për detyrën e parashtruar, duke i përfshi ne atë kontekst edhe te hollat.</p> <p>Njeh raporte të thjeshta ndërmjet numrave, për shembull, secili numër është për tre më i madh se ndonjë numër që është para tij duke filluar nga numri 4.</p> <p>Analizon gjykim te thjeshte me gjetje te shembujve qe e vërtetojnë ose nuk e vërtetojnë te njëjtin.</p> <p>Me goje i sqaron mënyrën e zgjedhjes dhe te menduarit, duke i përfshi edhe mendimet fillestare për përgjigjet e mundshme te problemit.</p>	<p>Detyra tekstuale në kontekst të pjesëtimit të njohura për nxënësit.</p>	<p>Bën flamur me shfrytëzim të gjysmave dhe të katërtave në: http://www.oswego.org/ocsd-web/games/fractionflags/fractionflags.html mund edhe me të treten në http://www.oswego.org/ocsd-web/games/fractionflags/ffthirds.html</p> <p>http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=Fractionsv7 ka numër të madh aktivitetesh me thyesa.</p>	

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>Java 2 I din faktet vijuese për mbledhje dhe zbritje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mbledh dhe zbret qindëshe deri 1000 (400+600=1000); - mbledh dhe zbret numra dyshifrorë te cilet janë të pjestueshëm me 5 deri 100 (100-15=85). <p>Mbledh dhe zbret çifte numrash dyshifrorë.</p> <p>Mbledh numra dyshifror dhe treshifrorë me shënim.</p> <p>.</p> <p>Mbledh/ zbret numra njeshifrore me /nga numra treshifrorë.</p> <p>Gjen për 20, 30,...90, 100, 200, 300 me te madh /më të vegjel nga numer i dhënë treshifrorë.</p> <p>Gjen mbledhës te panjohur gjatë mbledhjes së numrave shuma e të cileve është deri 100, me zgjidhje të barazimeve si (shembull: $78 + \square = 100$).</p>	<p>Përsëritje me tërë paralelen me pyetje të përgatitura prej ma parë.</p> <p>Perseritje me tere paralelen me pyetje te pergaditura prej ma pare.</p> <p>Shqyrtim i strategjive të mbledhjes dhe zbritjes të numrave dyshifrore. Nxënësit këmbejne ide dhe e sqarojnë metodën e vet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filloni me numër më të madh. • Pjestim dhe perseri sajim. • Veni numrin më të madh te parin sipas rradhitjes gjate njehsimit. • Ndarje në dhjetëshe dhe njëshe. • Vërej se kur dy numra jane afër njëri tjetrit më lehtë është të gjendet ndryshimi ndërmjet dy numrave me numrim para, e jo me numërim prapa. <p>Shfrytezoni notes ose varg numerik te zbrazet si ndihme gjate njehsimit. Mbledhja mendore nxenesit e shenojne si shprehje matematikore me perdorim te shenjave „ + “ dhe „ = “.</p>	<p>Vargu numerik i zbrazet</p> <p>Tabela „qindeshe” http://www.ictgames.com/flipCounter/index.html</p> <p>Ushtroni shtim te numrave dyshifrorë në: http://www.math-play.com/soccer-math-adding-two-digit-whole-numbers/adding-two-digit-numbers.html</p> <p>Mbledh dhe zbrit 1, 10 ose 100 në: http://www.ictgames.com/numberLineBoxes/index.html</p> <p>Aktivitetet interesant për sqarim te zgjedhjes se strategjive per njehsim të: http://www.crickweb.co.uk/ks2numeracy-calculation.html - Zgjedhni në " Crazy maqinë numerike ".</p>	<p>+, shto, mbledh, me shumë, plus bën, shuma, gjithsej bashk dyfish, pothuajse dyfish edhe një, dy më shumë ... dhjetë më shumë ...njëqind më shumë sa më shumë të bëhet...?</p> <p>sa më shumë është .prej...? Edhe sa më shumë është ...? - Mbledhë, mbledhje, zbrit, minus Sa kane ngele / mbetë? Një më pak, dy me pak ... dhjetë më pak ...njëqind me pak sa me pak është ...prej ...? Sa me pak është ...? ndryshimi ndermjet gjysmes, pergjysmohet =, barazi, shenje, eshte e njejte si deri ne dhjeteshe, deri ne qindeshe</p> <p>Skema, radhitëse njehson, njehsim njehsim mendor metode notes përgjigje</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>E sqaron zgjedhjen e strategjisë për zgjedhje te problemit dhe tregon si ka arritë te rezultati.</p> <p>I provon rezultatet nga mbledhja të dy numrave duke shfrytëzuar zbritje dhe të mbledhjes së disa numrave me ndërrim të vendit të mbledhësve.</p> <p>E provon zbritjen me mbledhjen.</p> <p>I kupton dhe i zgjidh detyrat e thjeshta tekstuale (me njerën nga këto operacionet) dhe operacione në dy etapa (mbledhje dhe zbritje) dhe fillon ti tregojë për shembull: me vizatime ose me shënim të shprehjeve.</p> <p>Bën vlerësim të arsyeshëm të përgjigjes, shembull: me rumbullakim.</p> <p>Vlereson dhe përcakton vlerën e përafert dhe e provon rezultatin.</p> <p>Përcakton a është përgjigja e arsyeshme.</p> <p>Me gojë i sqaron mënyrën e zgjedhjes dhe të menduarit, duke i përfshi edhe mendimet fillestare për përgjigjet e mundshme të problemit.</p>	<p>Bisedoni me nxënësit për strategjitë: numërimi para, numërimi mbrapa (zbritje).</p> <p>Do të bëjmë përpjekje në vijim? si pate sukses?</p> <p>Shfrytëzoni tabelë për vlerë vendore që ta vëreni skemën e numrave dhe shfrytëzoni ato për gjetje të numrave më të mëdhenj/më të vegjël nga ndonjë numër i dhënë.</p> <p>Shfrytëzoni letra për vlerën mesatare deri të numri katëshifror.</p>		<p>Saktë, drejt, gabim</p> <p>Shprehje numerike shenjë, operacione, simbol, barazim.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>3 javë Shumzon numra dyshifrorë me 10 dhe e kupton rezultatin.</p> <p>Njeh raporte të thjeshta ndërmjet numrave, shembull: secili numër është për tre me i madh nga ndonjë numër që është para tij.</p> <p>Pershkruan dhe vazhdon vargje me numrim para ose prapa në hapa ose etapa nga 2, nga 3, nga 4, nga 5, nga 10 dhe nga 100.</p> <p>E din tabelen për shumëzim me 2, 3, 5 dhe 10.</p> <p>Fillon ta mesojë tabelën e shumëzimit me 4.</p> <p>Shpejt i dyfishon numrat prej 1 deri 20 dhe numrat e fituar i ndanë në gjysmë.</p>	<p>Tregoni tabele të madhe të vlerës vendore</p> <p>„Shif, shih dhe trego“. Çka vërejnë nxënësit? Shfrytëzoni tabelën që të numroni para dhe prapa në njëshe, dhjetëshe, qindëshe ...</p> <p>Percaktoni lidhjen ndërmjet numrave në çdo kolonë siç lëvizni teposhte (x me 10).</p> <p>Përsëritje me tërë paralelen me pyetje të përgatitura prej ma parë.</p> <p>Përsëritje me tërë paralelen me pyetje të përgatitura prej ma parë.</p> <p>Shfrytëzoni aktivitete praktike për dyfishim dhe përgjysmim të numrave deri 10, e pastaj edhe deri 20.</p> <p>Përsëritje me tërë paralelen të fakteve nga përgjysmimi dhe pjesëtimi deri 10, e pastaj edhe deri 20.</p>	<p>Llogarites.</p> <p>Tabelë për vlerë vendore</p> <p>1 2 3 4 5 ...</p> <p>10 20 30 40 50 ...</p> <p>100 200 300 400 500</p> <p>Shumzo me 10 në http://www.mathschamps.co.uk/Rock_and_roll_bot/Year4/Game1</p> <p>Ushtroni fakte në http://www.mathschamps.co.uk/Brick_blasters/Year3/Game1</p> <p>Enigmë që përfshin shumëzim me 2 mund të gjendet në http://www.mathschamps.co.uk/Multiple_Match/Year3/Game1</p> <p>Dhe shumëzim me 3 në http://www.mathschamps.co.uk/Multiple_Match/Year4/Game1</p> <p>Shumëzim me 4 në http://www.mathschamps.co.uk/Multiple_Match/Year4/Game2</p> <p>Ushtroni në http://www.ictgames.com/dinosaurDentist/index.html</p>	<p>Shumë, grupe në ... herë, shumëzoni, shumëzim, e shumëzuar me shumë se, prodhim njëherë, dy here, tre here... dhjetë here</p> <p>Mbledhje e perseritur Perskaj saj varg rend, kolonë dyfish, gjysma pjesë, pjesë njëje nga një secilit, nga dy secilit, nga tri secilit ... grup në çift, në treshe ... në dhjetëshe grupe të njëjta të : ndaj, pjesëtim, të ndare me, të ndare në majtas, majtas mbi, mbetja</p> <p>Skema, radhitëse njehson, njehsim njehsim mendtor metode notes përgjigje i drejtë, i sakte, i gabuar</p> <p>Gjykime numerike shenjë, punë, simbol, barazim.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>Shpejt i dyfishon numrat të fituar me shumzim deri 5 (< 100) dhe numrat e fituar i ndan në gjysmë (shembull., e ndan numrin 15 ose e ndan numrin).</p> <p>Shpejt i dyfishon numrat të fituar me shumëzim prej 50 deri 500 (shembull.,e dyfishon numrin 150 ose e dzfishon numrin 450).</p> <p>Shumzon numra njeshifrore dhe pjeston numra dyshifrore me 2, 3, 4, 5, 6, 9 dhe 10.</p> <p>Shumzon numra nga dhjetëshja e dytë me 3 dhe me 5.</p> <p>Fillon me pjestim te numrave dyshifrore me numra njeshifrorë heresi i te cilave është pak më i madh se 10 (shembull., 60 : 5 ose 33:3).</p> <p>Kupton se ne pjestim mund të ketë mbetje (në fillim si „tepricë “).</p> <p>E kupton raportin ndërmjet shumzimit dhe pjestimit dhe shenon shembuj.</p>	<p>Ne nivel të tërë paraleles përsëritni për dyfishim te numrave deri më 10 dhe madje deri më 20 dhe vlerat e fituara t'i ndajnë përgjysmë.</p> <p>Shfrytëzoni fakte te njohura qe te gjeni numrin e dyfishuar nga numrat e fituar me shumëzim me 5 (shembull: e dyfishon numrin 15 ose e dyfishon numrin 45).</p> <p>Shfrytëzoni tabelë „qindëshe” për shënim.</p> <p>Shfrytëzoni njohuritë për dyfishim qe nxënësit të gjejnë gjysme.</p> <p>Përsëritje me tërë paralelen me pyetje të përgatitura prej ma parë.</p> <p>Shfrytezonni katrore per shumzim dhe/ose tabelë „qindeshe”, e pastaj perseritni me tërë paralelen me pyetje të pregaditura prej ma parë.</p> <p>Kuptim se pjestimi është e kundert prej shumzimit (pjestimi eshte invers me shumzimin). Shfrytezonni këtë që të gjeni fakte lidhese: 32 e pjestuar me 2 = 16</p> <p>$16 \cdot 2 = 32$</p> <p>50 pjesëtuar me 10 = 5</p> <p>$5 \cdot 10 = 50$</p>	<p>Për nxënësit të cilët kanë nevojë prej më tepër sfide, përpiqeni http://www.ictgames.com/woodseasy.html or http://www.ictgames.com/woodcards.html</p> <p>Katror per shumzim.</p> <p>Resurset interaktive në http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=grouping ndihmojnë të tregohet grupim i mbetjeve.</p>	

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>1 javë</p> <p>Paramendon tregim për detyrë të parashtruar duke i përfshi në atë kontekst edhe të hollat.</p> <p>I kupton dhe zgjidh detyrat e thjeshta tekstuale (me njërin nga katër operacionet) dhe operacionet në dy etapa (mbledhje dhe zbritje) dhe fillon të tregojë, shembull: me vizatime ose shenime të shprehjeve.</p> <p>Me gojë i sqaron mënyrën e zgjedhjes dhe të menduarit, duke i përfshi edhe mendimet fillestare për përgjigjet e mundshme të problemit.</p> <p>Bën vlerësim të arsyeshëm të përgjigjes, për shembull: me rumbullaksim.</p> <p>Vlerëson dhe e përcakton vlerën e përafërt dhe e provon rezultatin.</p> <p>Verteton a është rezultati i arsyeshëm.</p>	<p>Mundësi për nxënësit t'i vejnë në situatë të zgjidhin situata problematike praktike me shumëzim dhe pjesëtim të mësuara në tre javët e fundit.</p> <p>Paramendo tregim për: $26 \times 3 = 78$</p> <p>Në paralele punoni në njehsim, dhënie të informatës kthyesë për strategjitë që shfrytëzohen.</p> <p>Shfrytëzoni tre kube me pika ose me numra prej 1 deri 6. Sa numra treshifrorë të ndryshëm mund të bëni? Çka nëse keni shfrytëzuar kube të ndryshme?</p> <p>Arsimtari demonstroi: Shfrytëzim të kubit prej 1 deri 6 që me hedhje të kubit të fiton dy numra njëshifrorë. Numrat e fituar mbledhni në radhitje të ndryshme. Çka do të vëreni? Tregoni disa shembuj, dhe mundësoni nxënësit të fitojnë numra të vetë nëpërmjet lojës me kube.</p> <p>Arsimtari demonstroi: Shfrytëzim të kubit prej 1 deri 6 që me hedhje të kubit të fiton dy numra njëshifrorë. Zbritet numri më i vogël nga më i madhi. Provojeni rezultatin me mbledhje. Gradualisht veni numra dyshifrorë dhe treshifrorë. Mundësoni nxënësit të fitojnë numrat e tyre nëpërmjet lojës me kube.</p>	<p>Kube</p> <p>Me digitron të madh mund të provohen vlerësimet: http://mrjennings.co.uk/teacher/maths/giantcalc1024x768.htm or http://mrjennings.co.uk/teacher/maths/giantcalc800x600.htm</p>	<p>Skema, radhitëse Njehson, njehsim Njehsim i menduar Metodë Notes Përgjigje i drejtë, i saktë, i gabuar</p> <p>Gjykime numerike shenjë, punë, simbol, barazim</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>E shfrytëzon vetinë komutative të shumëzimit që ta provoj rezultatin nga shumëzimi, shembull: provon se $6 \cdot 4 = 24$ me shumëzim $4 \cdot 6$.</p> <p>Provon pjestimin me ndihmen e shumëzimit, shembull: $12 : 4 = 3$ sepse $3 \cdot 4$.</p> <p>Analizon gjykim të thjeshtë me gjetje të shembujve që e vertetojnë ose nuk e vertetojnë te njëjtin.</p> <p>Me gojë i sqaron mënyrën e zgjedhjes dhe të menduarit, duke i përfshi edhe mendimet fillestare për përgjigjet e mundshme të problemit.</p>	<p>Zgjidhni detyra në të cilat shfrytëzohet vetia komutative e shumëzimit që të provohet rezultati i shumëzimit si për shembull: provon se $6 \cdot 4 = 24$ me shumëzim $4 \cdot 6$.</p> <p>Shfrytëzoni njohuri dhe kuptim të operacioneve inverse.</p> <p>Shembull: Kur shumëzoni me 3, shifrat në përgjigje çdoherë rriten për 3.</p> <p>Inkurajoni nxënësit që të punojnë në grupe ose në çifte.</p>		
<p>1 javë Analizon dhe zgjidh situatë problematike dhe detyra, shembull: problem logjike.</p> <p>Me gojë i sqaron mënyrën e zgjedhjes dhe të menduarit, duke i përfshi edhe mendimet fillestare për përgjigjet e mundshme të problemit.</p>	<p>Mundësi për nxënësit të vehen në situatë të zgjidhin problem praktikë të situatës me shumëzim dhe pjestim të mesuar tre javët e fundit.</p> <p>Shfrytëzoni numër të madh detyrash tekstuale, problem logjike, gjetje të më shumë mundësive, probleme grafike, gjetje të rregullave dhe përshkrim të procedurave. Shembull: duke shfrytëzuar 2, 4, 5, + · dhe =, sa përgjigje të ndryshme mund të bëhen ndërmjet 40 dhe 400? Prej ku e din se janë shfrytëzuar të gjitha mundësitë?</p>	<p>Për sfidë përskaj logjikës, zgjidhja është në: http://www.oswego.org/ocsd-web/games/Powerlines/powerline_s1.html</p>	<p>Skema, radhitësja Njëhson, njëhsim Njëhsim I menduar Metodë Notes Përgjigje i drejte, i sakte, i gabuar</p> <p>Gjykime numerike shenje, punë, simbol, barazim</p>

Njesia 2B: Gjeometria dhe zgjidhje e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>2 javë Njeh përshkruan dhe vizaton 2D forma duke përfshi peskëndësh gjashtkëndësh tetkëndësh dhe gjysëmrrathë.</p> <p>Dallon 2D forma sipas numrit të brinjëve, teheve dhe këndeve të drejta.</p> <p>E njeh raportin ndërmjet formave të ndryshme 2D.</p> <p>Njeh përshkruan dhe bën 3D forma duke përfshi piramida dhe prizma; hulumton si bëhet kubi.</p>	<p>Shfrytezim i njohurive se katerkëndesh është cilado formë 2D me kater brinje.</p> <p>Te gjen dhe emeron forme e cila ka veti të caktuara nga tjetër nxënës.</p> <p>Luajtje lojë „Memorja“ ku fotografia nga forma dhe emër i formës përputhen.</p> <p>Loje domino ku fotografia duhet të përputhet me emrin.</p> <p>Grupim dhe rradhitje komplet prej 2D formave. Tregim i tyre në diagram të Karolovit ose Venit sipas vetive si për shembull: A ka ose nuk ka forma vije të simetrise? A kane gjatesi te njeje brinjet njera me tjetren? A ka ose nuk ka kënd të drejtë?</p> <p>Ky aktivitet, gjithashtu, lidhet me punë me të dhëna: shfrytezoni diagram të Venit ose Karolovit për mbledhje të dhënave dhe objekte me ndihmen e dy kritereve.</p> <p>Shembull:</p> <p>Te dihet se prizmi ka prerjen tërthore të njejtë në gjatësinë e vet dhe se dy faqet e saja të skajshme janë identike.</p>	<p>Forma të drejta dhe jote drejta 2D.</p> <p>Letra për lojen „Memorja“.</p> <p>Domino.</p> <p>Poligon për lojë http://www.mathcats.com/explore/polygons.html</p> <p>Shembuj për prizmat</p> <p>Shembuj të formave tjera 3D</p> <p>Percaktoni leter në forme të katrorit ose katrore të prera me madhesi të njeje qe të mundesonin nxenesve të dijne prej sa katrore do të bëjnë kub.</p>	<p>Forma, model I rrafshite, lakore, rrethi I drejte zbrazet, kend pike, faqe,brinje, teh, fund lloj ben, nderto, siperfaqe kenddrejte teh, tehe shtresë, diagram</p> <p>Rreth, rrethor, gjysemrreth trekëndesh, trekendore katrore drejtkëndesh, kenddrejte, yll, peskëndesh, pesfaqe gjashtkëndesh, gjashtkëndesh, tetkëndesh, tetkëndesh katerkëndesh</p> <p>kub, kuader, piramide, sfere, hemisfere, koni, cilindri, prizma</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>Lidh 2D forma dhe 3D forma me vizatime të të njejtave.</p> <p>Dallon 3D forma sipas numrit dhe llojit të brinjëve numrit të teheve dhe brinjëve.</p> <p>I njeh dallimet dhe ngjajshmerite ndërmjet formave të ndryshme 3D.</p>	<p>Mbledhje shembuj të kubit dhe kuadrit, prizma dhe cilindra, sfera dhe gjysem-sfera dhe perputhja e tyre me mbishkrime me emra.</p> <p>Hulumtim rrjetash që të zbulohet nga cilat nga rrjetat e dhëna mund të behet kubi.</p> <p>Sortim komplet prej 3D formave. Tregimi i tyre në diagram të Venit ose Karolovit sipas vetive : A ka ose nuk ka forma vije të simetrisë ? A kanë ose jo brinjët gjatësi të njëjtë njëra me tjetrën? A ka ose nuk ka një ose me shumë kende të drejta?</p> <p>Njohje dhe vizatim të formave me simetri reflektive. Gjeni shembuj nga jeta reale:</p> <p>Mëndafshe, logo, shkronja të mëdha.</p> <p>Nxënësit do të mundën të bëjnë sllajde të tyre ose video të simetrisë me shembuj nga jeta e përditshme</p> <p>Gjeni shembuj me forma të njëjta nëper klase, cilindre, sfera dhe hemisfera dhe ngjitje etiketash me emra perkates. Hulumtojnë rrjete që të mund të vertetojnë se nga cilat mund të bëjnë kub.</p> <p>Grupim dhe rradhitje komplet nga 2D format. Tregimi lityre në diagram të Venit ose Karolovit sipas vetive , si për shembull: A ka ose nuk ka forma vije të simetrisë ? A kanë ose jo brinjët gjatësi të njëjtë njëra me tjetrën? A ka ose</p>	<p>3D форми.</p>	<p>madhesi me të medhenj, me të vegjel, simetrik, vija e simetrisë, herë</p> <p>vija e pasqyres, refleksioni, model</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>Vizaton dhe realizon forma 2D me simetri refleksive dhe vizaton reflekse te formave (vijen e pasqyrës pergjatë një brinje).</p> <p>Njeh raporte të thjeshta ndërmjet formave (shembull disa forma të dhëna kanë numër të njëjte te vijave te simetrisë).</p> <p>Njeh 2D dhe 3D forma, vija te simetrisë dhe këndeve te drejta ne rrethine.</p>	<p>nuk ka kënde te drejta?</p> <p>Njihni skice ose forma te plota me simetri refleksive. Gjeni shembuj nga jeta reale:</p> <p>Mëndafshe,logo,shkronja të mëdha</p> <p>Nxënësit do te mund te bëjnë sllajd shout e vetin te prezantimeve për simetrinë me shembuj nga jeta e përditshme.</p> <p>Gjen dhe zbulon forma jashtë klasës dhe ne rrethinën me te gjere.</p>	<p>Shembuj nga jeta reale me simetri refleksive.</p> <p>Video tregon simetri ne ambientin jetësore te http://www.youtube.com/watch?v=BX4cx-9zT1A</p> <p>Luajnë lojëra te mblidhen bio-shkopinj qe te mbrohen njerëzit nga e keqja Roboids ne 2110 !http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?a=activity19</p>	
<p>1 jave Njeh kënde te drejta ne 2D forma.</p> <p>E gjen dhe e pershkruan poziten e katrorit në rrjetën e katroreve ku rendet</p>	<p>Beni kënd prej 90 shkalle duke rrotulluar cope letre ne gjysme vertikalisht dhe prapë ne gjysme horizontalisht. Krahasoni këndin e formuar qe t'i provoni këndet e drejta ne klase. Beni liste të gjitha këndeve te drejta dhe ku gjenden.</p> <p>Luani iks-pike, duke i treguar tjetrit lojtare ku te veje shenje.</p> <p>Dizajnoni harte te pasurise dhe jepni instruksione per gjetje te pasurise.</p>	<p>Cope letre.</p> <p>Rrjetat ku jane shenuar kolonat dhe rradhet.</p>	<p>kënd lake e një e katërta kënd i drejte komplet katror kënd ... është me i madh / me i vogel kënd prej kend i drejte vija e drejtë</p> <p>majtas, djathtas lart, poshte</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>dhe kolonat janë shenuar.</p> <p>Shfrytezoni katrore që të vizatojë kende të drejta.</p> <p>Krahason kende me kende të drejta dhe njëh se dy kende të drejta përbejnë drejtez.</p> <p>Shfrytezoni termine përkatëse që të tregojë pozite, kahje dhe levizje në kahje të levizjes së akrepave të orës dhe në kahje të kundërt të levizjes së akrepave të orës.</p>	<p>Dizajnoni hartë të pasurisë dhe merrni komplet kartë që përmbajnë shenja për rrjetin. Vendosni kartat me faqe të poshte dhe lojtaret me rradhe e rrotullojnë letren e lispërme. Fitues është lojtari i cili do ta fitojë shenjën e rrjetit të pasurisë.</p> <p>Shfrytezoni katrore për gjetje dhe vizatim të kendeve të drejta. Të dihet se kendi i drejte është një e katërta e rrotullimit.</p> <p>Shfrytezoni komplet katroresh për vizatim të kendeve të drejta dhe krahasimi i tyre me kende tjera që të shihet a janë ato me shumë ose me pak kende të drejta. Shenoni rezultatet në liste ose tabele.</p> <p>Gjeni ku ka vijë të drejta dhe zbuloni se vijë e drejte përbehet prej nga dy kende të drejta. Mbledhni shembuj të vijave të drejta dhe provoni me zbatim të dy kendeve të drejta.</p> <p>Shiqo në video në http://www.bbc.co.uk/learningzone/clips/clockwise-and-anticlockwise/3138.html dhe të diskutohet për: mbrenda, kah jashtë, kahje, majtas, akrepat e orës. Nxitje e nxenesve të bëjnë grupet e tyre për kërcim që të tregohet pozicioni, kahja dhe lëvizja.</p>	<p>Koordinimi i rrjetës mund të gjendet në http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=coordinates</p> <p>Nxenesve të cilët kërkojnë me shumë sfida mund të ofrohet loja e: http://resources.oswego.org/games/BillyBug/bugcoord.html</p> <p>Komplet katrorë.</p> <p>Komplet katrorë.</p> <p>Formimi i kendit të drejte në: http://wsassets.s3.amazonaws.com/ws/nso/swf/6f240e81f2cda60f56a83e1c8650912e.swf</p> <p>shirit</p>	<p>me lart, me poshte para, pas, anash neper afer, larg, ne afersi te bashk pertej rrjete rend, kolona teresisht kthese, gjysemkthese</p>

Njesia 2C: Matje dhe zgjidhje e problemeve

Qellimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>1 javë Din te shfrytëzoje monedha dhe bankënota.</p> <p>Shfrytezon fakte per mbledhje dhe zbritje deri 100 qe ta njehsoje kusurin.</p> <p>Zgjidh detyra tekstuale ne te cilat perfshihen parate.</p>	<p>Shfrytëzoni cilado nga katër operacionet për zgjidhje te problemeve me ‘tregim’ i cili përmban te holla (tregtim, shkuarje ne banke.....) te marra nga jeta reale, duke diskutuar kur duhet te shfrytezojme para.</p> <p>Simulim te situatave nga “jeta reale” ne klase.</p> <p>Nderroni banknote për vlerën e saj ekuivalente në banknotë më të vogla ose monedha.</p> <p>Me zbatim te lojrave me role, me goje sqaroni metodat dhe te menduarit, nese eshte perkatese, shenoni shprehje numerike qe te tregoni si eshte zgjidhe problem.</p> <p>Lidhni me aktivitetet per luajtje te roleve: Shkova ne shopping, por kisha mjaftueshëm te holla vetem per dy gjera. Bleva nje molle dhe nje dardhe. Sa para kam pase? Beni tregim me te përbëre qe te jete përkatëse per nxenesit te cilet kerkojne sfida.</p>	<p>Tabela ose letra.</p> <p>Hapësire per loje me role ne klase.</p> <p>Para te vërteta.</p> <p>Para te vërteta.</p> <p>Probleme te cilat nxënësit do t'i zgjidhin.</p>	<p>Para Monedha, llogari Deni, denare, den Çmim, kushton Blej, e blere, shit, E shitur Harxhojne, e harxhuar Paguaj Ndryshim Kushton me shume /shumë E shtrejte E lirë, kushton me pak, Me lirë,</p> <p>Shtrejte Sa ...? Gjithsej vlerë Vlerë</p>

Qellimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>3 jave Zgjedh dhe shfrytëzon njësi përkatëse dhe instrumente për vlerësim, matje dhe shënime të rezultateve nga matjet.</p> <p>Fillon t'i njohë njësitë e matjeve për gjatësi, peshë, vëllim dhe kohë dhe i shfrytëzon të bëjë matje përkatëse.</p> <p>E din raportin ndërmjet kilometrave dhe metrave, metra e centimetra, kilogram e gram, litra e mililitra (shembull: 1 km = 1000 m).</p> <p>E lexon ndarjen me të afërt, duke shfrytëzuar instrumente të numëruar ose pjesërisht të numëruar për matje.</p> <p>Shfrytëzon vizore të vizatoje dhe mate vija deri të centimetri me të afërt.</p> <p>Zgjidh problem tekstuale në të cilat janë përfshirë matje.</p>	<p>Zgjedhni dhe shfrytëzoni pajisje të ndryshme për matje: vizore, peshoje, shirit, bokall, menzura ...shfrytëzoni vizore dhe vizatoni vija deri të gjysma me të afërt „cm“.</p> <p>Lexoni shkallë deri të ndarja e shënuar me të afërt e vizores, peshorja ose bokalli. Shënoni vlerësimet dhe matjet me zbatim të njësive të ndryshme.</p> <p>Nxënësit duhet të dinë se: 1 kilometër = 1000 metra 1 metër = 100 centimetra 1 kilogram = 1000 gram 1 litër = 1000 mililitra</p> <p>Parashtroni pyetje ku përgjigja mund të jepet me përdorim të njësive matëse relative dhe përkatëse.</p> <p>Mundësoni nxënësve ta lexojnë shkallën deri të ndarja me të afërt e shënuar.</p> <p>Kjo mund të bëhet praktikisht ose nëpërmjet letrave me fotografi dhe letra për lexim. Pasi nxënësit do të marrin siguri jepni vetëm letra me fotografi dhe kërkoni me fjale tuaja të lexojnë.</p> <p>Lidhje me situatë nga jeta e përditshme:</p> <p>Shembull: matet gjatësia e një libri, lartësia e një</p>	<p>Pajisje të ndryshme për matje.</p> <p>Letra të lidhura.</p> <p>Shembull në dhomën e http://www.primaryresources.co.uk/maths/docs/followme_measurement.doc ose set të http://www.teachingideas.co.uk/maths/files/lengthconversionloopcards.doc</p> <p>Programi interaktiv për arsimtarë është i dobishëm për lexim të shkallëve: Matje të vëllimit: http://www.taw.org.uk/lic/itp/meas_cylinder.html (Shtyp në "Run Measuring cylinder 1.2" që të fillojë) Vizorja: http://www.taw.org.uk/lic/itp/ruler.html (Shtyp në "Run Ruler 1.2" që të fillojë) Matje me peshore:</p>	<p>Matje Madhësi Krahasim Shkalla për matje, Ndarje</p> <p>Gjatësia: gjatësia, gjerësia, lartësia, thellësia I gjatë, I shkurte, I lartë, të lartë, të ultë, I gjere, I ngushtë, I thellë, I ceket, I trashe, I hollë, me I gjatë, me I shkurtë, me I lartë,..., me I gjatë, me shkurt, me lart, me tutje, me se largu, në afërsi, afër largesë / ndërmjet tyre, kilometër (km), metër (m), centimetër (cm) vizore</p> <p>Masa: peshojnë, peshon, baraspeshë, I rëndë / I lehtë, Me I rende / me I lehtë, me se rendi / me se lehti, kilogram (kg), gjysem kilogrami, gram (g) shkallë, peshë, vëllim, kapacitet, plotë, gjysmë plotë,</p>

Qellimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>Vlereson dhe percakton vleren e përafërt dhe e provon rezultatin.</p> <p>Ben vlerësim te arsyeshëm te përgjigjes, shembull: me rrethim.</p>	<p>tavoline.</p> <p>Beni 2D vizatime ose 3D modele ku gjatësia e secilës brinje matet ne centimetra te plota dhe gjysme centimetra.</p>	<p>http://www.taw.org.uk/lic/itp/meas_scales.html (Kliko në " Run Measuring scales 1.8" që të fillojë).</p>	<p>I zbrazet përmban litër (l), gjysme litër, mililitër (ml) enë</p>
<p>1 javë</p> <p>Fillon t'i kuptojë njësitë matëse për gjatësi, peshë, vëllim dhe kohë dhe i shfrytëzon të bëjë matje përkatëse.</p> <p>Propozon dhe shfrytëzon njësi matëse përkatëse të kohës dhe e din raportin ndërmjet tyre (sekondë, minutë, orë, ditë, javë, muaj, vit).</p> <p>E lexon kohën e orëve analoge dhe digjitale, deri më së afërmi 5 minuta në orë analoge dhe minuta më e përafërt</p>	<p>Shfrytëzoni aktivitete praktike për rritje të njohurive,shkathtësive dhe te kuptuarit.</p> <p>Te dihet se një vit = 365 dite ose 52 javë ose 12 muaj 1 javë = 7 dite 1 ditë = 24 orë 1 orë = 60 minuta 1 minutë = 60 sekonda</p> <p>Parashtroni pyetje: Si do ta matim kohen e nevojshme për një udhëtim? Çka do te shfrytëzonit qe të matni nga një ditëlindje deri te tjetra? Sa kohë është e nevojshme që të hahet ushqimi yt i preferuarë</p> <p>Propozoni njësi përkatëse kohore që ta matni kohën (si për shembull: ta hani mëngjesi e juaj, të përgatiteni për në shtrat, te udhëtoni deri ne shkolle). Merrni ide nga nxënësit.</p> <p>Me zbatim te orëve analoge dhe digjitale te gjinden mënyra te ndryshme ta tregoni kohen e njëjte si: 7.45 ose</p>	<p>Resurse praktike për matjet</p> <p>Programi interaktiv vijues për arsimtaret shfrytëzohet për lexim te shkalleve: Matje, vëllimi: http://www.taw.org.uk/lic/itp/meas_cylinder.html (shtyp në " Run Measuring cylinder 1.2" të fillojë) Vizore: http://www.taw.org.uk/lic/itp/ruler.html (shtyp në " Run Ruler 1.2" të fillojë) Matje me peshore: http://www.taw.org.uk/lic/itp/meas_scales.html (shtyp në " Run Measuring scales 1.8" të fillojë)</p>	<p>Matje, madhësi, krahasim, shkalla për matje, ndarje, vlerësim, mjaftueshëm, nuk është e mjaftueshme, me se tepërmi, me se pakti, pothuajse, përafërsisht, përreth, pothuajse njëjte sa dhe, përafërsisht diçka me shume, gjatësi, gjerësi, lartësi, thellesi, gjate, shkurt, lart, ,poshte, gjere, holle, thelle, ceket, trashe, holle, më gjatë, më shkurtë, më lartë, më së gjati, më së shkurti, më së larti,... më së largeti, në afërsi, afër, largesë, ndërmjet, largesa deri ... prej ... kilometër (km), metër (m), centimetër (cm)</p>

Qellimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>ne ore digjitale.</p> <p>Fillon te njehsoje intervale te thjeshta kohore ne ore dhe minuta.</p> <p>Lexon kalendar dhe njehson interval kohore në javë ose ditë.</p> <p>Zgjedh dhe zbaton strategji përkatëse mendore për njehsim.</p> <p>Vlerëson dhe e përcakton vlerën e përafërt dhe e provon rezultatin.</p> <p>Bën vlerësim të arsyeshëm të përgjigjes, shembull: me rrumbullakim.</p> <p>Vërteton a është përgjigja e arsyeshme.</p> <p>Paramendon tregim për detyrë të parashtruar, duke i përfshi në atë kontekst edhe të hollat.</p> <p>E sqaron zgjedhjen e strategjisë për zgjidhjen e problemit dhe tregon si ka</p>	<p>45 minuta pas 7 ose 15 minuta deri ne 8.</p> <p>Lidheni me kohen digjitale.</p> <p>Shfrytëzoheni orën. Kërkoni nxënësit drejt ta shënojnë kohen. Le te llogaritin interval kohore.</p> <p>Te shfrytëzohet kalendar. Saktë ta shënojnë datën. Të dine dhe munden ta shënojnë datën e vet të lindjes dhe të anëtareve tjerë të familjes së tyre. Ta llogarite dallimin në moshe te anëtareve te familjes.</p> <p>Diskutim, punë në grupe.</p> <p>Pyetni: Si e fitove atë? Çka te ndihmoi? Çka ishte e vështirë? A bën ta ndryshosh vlerësimin tënd? Pse?</p> <p>Lidhni me aktivitete me lojëra te roleve te lidhura me kalendarë, orare dhe ngjashëm.</p> <p>Luajtje rolesh.</p>	<p>Tregon kohe: http://resources.oswego.org/games/BangOnTime/clockwordres.html</p> <p>Ndaleni orën: http://resources.oswego.org/games/StopTheClock/sthec3.html</p> <p>http://www.timeanddate.com/calendar/</p> <p>Letra të bashkuara.</p>	<p>Masë: peshojnë, peshon, baraspeshe, rende / lehtë, me rende / me lehte, shume rende me se lehti kilogram (kg), gjysme kilogram, gram (g) shkalle, peshe, vëllim, kapacitet, plote, gjysme e plote, zbrazet, përmban liter (l), gjysme litër, mililitër (ml) enë.</p> <p>Koha: koha, ditët e javes: e hëne, e marte... , muajt e vitit: janar, shkurt..., kohët: pranverë, verë, vjeshtë, dimër.</p> <p>Dita, java, dy javë, muaji, viti, shekulli, vikendi, ditëlindje, festë, kalendar, data, ne mëngjes, pasdite, në mbrëmje, natën, mesnatë orë gjumë, kohë për darkë, sot,dje, nesër</p>

Qellimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>ardhur deri te rezultati.</p> <p>Shfrytëzon lista dhe tabela për zgjidhje sistematike të problemeve .</p>		<p>Kalendare orare</p>	<p>para, pas, e ardhmja, zgjat, tani, sërish, ne fillim, fund, më herët më të rejat, shpejt, me shpejt, me se shpejti, I ngadalshëm, me ngadalë, me i ngadalshëm, ngadalë I vjeter, me I vjeter, shum me i vjeter, I ri, me i ri, shum me i ri me gjate kohe, me pak kohe.</p> <p>ore, minute, sekonda ora, gjysme, ora, ore dore digjital /ore analoge / sa shpesh? përherë, asnjëherë, shpesh, ndonjëherë, zakonisht njëherë, dy here.</p>

Njesia 2D: Punë me të dhëna dhe zgjidhje e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>1 Javë</p> <p>Përgjigjet në pyetje nga përditshmëria me mbledhje organizim dhe interpretim të të dhënave (shembull: hulumtimi i popullacionit i llojeve të insekteve në mjedise të ndryshme).</p> <p>Shfrytëzon tabela për shpeshësi, piktograme (simbole të cilat paraqesin një ose dy njësi) dhe diagram shtyllor.</p> <p>Përdor Diagramin e Venit ose Kerolovit që të grupojë të dhëna dhe objekte sipas dy kriterëve.</p> <p>Shfrytëzon lista dhe tabela për zgjidhjen sistematike të problemit.</p>	<p>Mund të bëni lidhje me cilëndo temë e cila është aktuale në shkollë ose më gjërë, si për shembull: Dita e sportit, Lojëra olimpike...</p> <p>Mendoj se njerëzit me këmbë më të gjata mund të kërcejnë më gjatë. Çka mendoni? Si mund ta dimë? Si do t'i shënojmë të dhënat e juaja?</p> <p>Parashtroni pyetje të cilat do të nxisin të menduar, siç janë: Si duhet t'i paraqesim këto të dhëna? Si mund ta dijmë atë që duhet ta dimë? Cilat informata do të mbledhim? Si do t'i mbledhim? Cila mënyrë do të jetë më e mira që t'i tregojmë të dhënat e mbledhura? Pse do ta shfrytëzojmë këtë mënyrë?</p> <p>Kërkoni nxënësit të grumbullojnë gjësende, forma ose numra sipas një kriteri, pastaj siç përparojnë edhe në dy kriterë. Gjatë kësaj le të shfrytëzojnë diagram të Kerolovit ose Venit për paraqitje të rezultateve. Shembull: Nxënës që ecin në këmbë deri në shkollë /Nxënës që shkojnë deri në shkollë me mjet transporti. Përgjigjen në pyetje siç janë: Cila është ushqimi im i preferuar, ngjyra, sporti, ylli televiziv ...</p> <p>Bisedoni me nxënësit për rezultatet dhe le të përgjigjen në pyetjet siç janë: Çka është më pak /më shumë e popullarizuar? Kush kishte më shumë se 12 vota? Kush kishte më pak se 7 vota? Nese keto pyetje i parashtrorjmë në paralele tjetër, a mendoni se rezultatet do të jenë të njëjta ose të ndryshme? Pse?</p>	<p>Metri, vizore, metër i drurit.</p> <p>Resurse tjera do të varen nga problem i parashtruar.</p> <p>Pyetje të ndryshme të cilat do të mundësojnë mënyra të ndryshme të parashtrimit të të dhënave.</p> <p>Shfrytëzoni për formësim diagram të Venit (rregulla angleze) http://www.shodor.org/interactivat/e/activities/ShapeSorter/</p>	<p>Grupim, votim hulumtim, pyetësorë, të dhëna grafikon, shtyllore diagram, piktogram, paraqitje e të dhënave, grup, komplet, lista, skema, tabela,, tabela e shpeshësisë, Diagrami i Kerolovit, Diagrami i Venit, bosht, boshte, diagram, më të popullarizuara, më të shpeshta më pak të popullarizuara, të rrallë.</p>

Java e konsolidimit

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Terminologjia
<p>1 javë Një javë mundësi përsëri të ktheheni në disa prej qëllimeve me nxënësit me më shumë ushtrime në këtë gjysmëvjetore.</p>			