

Udhëzim për planifikimin e mësimit në matematikë për klasën e I

GJYSMËVJETORI I DYTË

2A: Numri dhe zgjidhja e problemeve

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|--|---|---|
| <p>1 javë</p> <p>Fillon të shkruan shifra prej 0 deri 9.</p> <p>Lexon dhe fillon të shkruan numra prej 0 deri më 20.</p> | <p>Nxënësit duhet t'i shkruajnë shifrat prej 1 deri më 9 në mënyra të ndryshme, si për shembull përmes vizatimit, shkruan me gisht në ajër, në miell, rërë borë etj. Vizatimi i shifrave në letër apo në kompjuter.</p> <p>Varësisht prej zhvillimit të motorikës të nxënësit mundësoni atyre të shkruajnë për shembull, me laps apo marker.</p> <p>Merrni kartela me numra prej 0 deri 20, duke i lënë disa. Pasi që të gjitha kartela janë të rradhitura, kërkoni nga nxënësit t'i shkruajnë ata numra që mungojnë në kartelat e zbrazëta.</p> | <p>Resurset e llojllojshme për shkruarje, vizatim dhe manipulim si për shembull: ngjyra, rëra, ngjyra dylli, lapsa, litarë, tel, pejë.</p> <p>Copa të mëdha dhe të vogla letre.</p> <p>Letër, vargje të panumëruara, tabela 100, vargu numerik me numra të shkruara (si ndihmë).</p> | <p>Numër</p> <p>Shifra</p> <p>Zero, një, dy, tre...</p> <p>Njëzet</p> <p>0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20</p> |
| <p>1 javë</p> <p>I nje raportet e zakonshme ndërmjet numrave si për shembull: ky numër është për dhjetë më i madh nga numri</p> | <p>Numërimi gojarisht nga dhjetë duke filluar nga zero. Numërimi gojarisht nga dhjetë duke filluar prej zeros, me orientimin në tabelën „qindëshe”. Numërimi gojarisht i dhjetësheve nga ndonjë numër i dhënë, me orientimin e tabelës „qindëshe”.</p> <p>Përdorni makinën funksionale për nxënësit që ta gjejnë lidhjen. Mund të bëni sipas shembujve të dhënë në:</p> <p>http://www.stjosephscarryduff.com/News/News-Mental-Maths-Strategies-in-P3.aspx</p> | <p>Tabela “qindëshe”.</p> <p>Makina funksionale: http://www.iboard.co.uk/iwb/Function-Machine-603%20</p> <p>Instruksonet: http://www.iboard.co.uk/activity/Function-Machine-603</p> | <p>Numri i njetë si dhe aq sa</p> <p>Edhe një, dy më tepër...</p> <p>Dhjetë më tepër</p> <p>Një më pak, dy më tepër...dhjetë më pak</p> <p>Krahasim</p> <p>Sa më tepër të bëhet...?</p> <p>Sa më tepër është...prej...?</p> <p>Dhjetë më pak</p> <p>Dhjetë më shumë</p> <p>Dyfish</p> |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|---|--|---|
| <p>2 javë E kupton mbledhjen si numërim para dhe kombinim të të dy sasive, e njeh mbledhjen në situata konkrete.</p> <p>Zbatimi i diturive në zgjidhjen e problemeve me numra dhe për radhitjen në radhitëse.</p> <p>Zgjedh dhe përdor strategji adekuate për njehsim dhe e sqaron procedurën.</p> | <p>Zgjidhni probleme të llojeve të ndryshme kështu që disa kanë të bëjnë me numërimin para, ndërsa tjerët kanë të bëjnë me kombinimin e dy sasive. Shembull për numërim: Tedi ka 4 lule dhe I janë dhënë edhe 3. Sa lule ka tani Tedi?</p> <p>Kombinim: Qeni ka 12 eshtra dhe macja ka 5 eshtra. Sa eshtra kanë ato gjithsej?</p> <p>Përdorni manipulative që të modelohet dhe të shënohet shprehja numerike në tabelë. Nxënësit të cilëve u nevojitet nxitje e mëtutjeshme mund ta shënojnë shprehjen numerike në tabelë.</p> <p>Nxënësit mund të formojnë probleme personale dhe t'i zgjidhin.</p> <p>Nxënësve ju tregohen kartela me numra. Me paraqitjen e kartelës me numër sipas zgjedhjes së rastësishme. Arsimtari pyet „Cili është ai numër?” Zëvendësoni numrat me gjësende. Numëroni sendet dhe vendosni kartelën me numrin adekuat menjëherë afër tyre. „Çka do të ndodhë nëse të dy grupet e gjësendeve i bashkojmë? Numëroni se sa gjësende ka gjithsej. Madje, shënoni dhe sqaroni aktivitetin në vargun me numra.</p> <p>Tregoni se si puna me tabelën „qindëshe”</p> | <p>Manipulative gjatë zgjidhjes së problemeve.</p> <p>Numëratore të vogla, kartela me numra 0 - 20. Vargu i madh me numra.</p> | <p>Shtoni, më tepër, shuma, gjithsej, plotësisht, dyfish</p> <p>Edhe një, dy më tepër, dhjetë më tepër...</p> <p>Sa më tepër të bëhet ...?</p> <p>Sa më tepër është ...prej...?</p> <p>Filloni prej,filloni me tregomë, vendos, vend, përputhen, organizim, i radhitni, ndryshim,+ Të shtoni, më tepër, plus, po, shuma, gjithsej, bashkë =,Barabartë, shenja, është e njëjtë sikur</p> |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|----------|---|----------|---------------|
| | <p>është e ngjashme në vargun numerik dhe është më lehtë për përdorim kur shfrytëzohen numra më të mëdhenj.</p> <p>Çka nëse? Fillon prej 7 dhe numërojmë përpara nga 5. Ku do të mbarojmë me numërimin?</p> <p>Shfrytëzoni numra të ndryshëm për fillimin e numërimit përpara.</p> <p>Shfrytëzimi i materialeve për numërim para në shuma të vogla dhe të ndryshme.</p> <p>Bëni komplet nga gjësendet e llojit të ngjashëm. (komplet lugësh, komplet pirunë, komplet enësh, komplet prej gotash etj).</p> <p>Arsimtari pyet: Çka nëse e vendosim këtë komplet me këtë komplet bashkërisht? Sa gjësende do të jenë bashkë? Shënoni shprehjen numerike dhe sqaroni procedurën.</p> <p>Gjatë dy javëve, diskutohet për strategjitë për zgjidhjen e problemeve me mbledhje. Shënoni shprehjen numerike si e tregon nxënësi.</p> | | |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|---|---|---|
| <p>2 javë</p> <p>Fillon të mbledh numër njëshifror me numër njëshifror dhe numër dyshifror me numër njëshifror deri më 20.</p> <p>Fillojnë të përdoren shenjat +, - dhe = në shprehjet matematikore që kanë të bëjnë me mbledhjen ose zbritjen.</p> <p>E përdor shenjën „=” për paraqitjen e barabarësisë.</p> <p>E njih përdorimin e shenjës në vendin e <input type="text"/> e numrit të panjohur gjatë mbledhjes/zbritjes, për shembull.</p> <p>$6 + \square = 10; 10 - \square = 6$</p> <p>Kupton se ndërrimi e radhitjes së mbledhësve nuk e ndryshon shumën.</p> <p>E kontrollon përgjigjen me mbledhjen e numrave sipas radhitjes së ndryshme.</p> | <p>Këto dy javë i rindërton dhe zgjeron dituritë e fituara paraprakisht.</p> <p>Sigurimi i aktiviteteve praktike të shumta për nxënësit të zbatojnë mbledhjen e mënyrave të ndryshme praktike.</p> <p>Nxënësit le të zgjedhin numra dhe le ta njehsojnë shumën.</p> <p>Me përdorimin e peshoreve me dy pjata dhe me numër të barabarta apo ndryshëm gjësendesh, sqaroni rëndësinë e shenjës “=”. Kushtoni vëmendje që të keni sasi të njëjtë në të dy anët.</p> <p>Aktivitete të cilat do të ndihmojnë nxënësit të kuptojnë se ndryshimi i radhitjes së mbledhësve nuk e ndryshon shumën. Diçka e tillë tregohet edhe në vargun me numra.</p> | <p>Numëratore. Shirita me numra apo varg me numra. Letra me numra prej 0-20.</p> <p>Përdorni praktikisht: Njehsimi i shumës: http://www.oswego.org/ocsd-web/games/SumSense/sumadd.html</p> <p>Jet Ski: http://www.arcademicskillbuilders.com/games/jetski/jetski.html</p> <p>Përforsimi i anijes: http://www.arcademicskillbuilders.com/games/tugboat-addition/tugboat-addition.html</p> <p>Me nxënësit që munden të ballafaqohen me kërkesë më të lartë mund të shfrytëzojnë http://www.oswego.org/ocsd-web/games/SpeedGrid/Addition/urikares.html apo numri piramida me http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/addition_and_subtraction/play/ (zgjedhni nivelin medium (të mesëm))</p> <p>Numri i dytë - baraspesha: http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html#nbKS1</p> <p>Shkoni poshtë në fletë që të gjendet "numri-baraspesha KS1"</p> <p>Përdor susta që të mbuloen dhe zbulohen ata numra. Operacioni mund të ndryshohet me klikimin e simbolit të kuq.</p> <p>Numri i dytë i baraspeshës: http://www.trinityhouse.co.uk/safeatsea/games/ks1-games/maths-number-balance</p> | <p>Shtoni, më tepër dhe shuma, gjithsej plotësisht, dyfish edhe një, dy më tepër, dhjetë më tepër...? sa më tepër është...prej...? filloni prej, filloni me, tregomë, vendos, vendi, gërshetohen organizime, i radhit, ndryshimi +, të shtoni, më tepër, plus, shuma, gjithsej, bashkë =, Barabartë, shenja është e njëjta si</p> |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|--|--|---|---|
| <p>1 javë</p> <p>Mbledh çifte numrash deri më 20 duke filluar nga numri më i madh me numërim para.</p> <p>Fillon t'i zbërthejë numrat dyshifror në dhjetëshe dhe njëshe dhe e kundërta.</p> <p>Fillon t'i shfrytëzojë çiftet e numrave e cila shumë është 10 për mbledhje/zbritje me kalim deri më 20 (për shembull të mbledh $8+3=11$ (tetëshe) i shton 2, pastaj i shton 1).</p> <p>Bërja e vlerësimit logjik e njehsimit dhe të njëjtën e kontrollon.</p> | <p>Zgjerimi i njohurive të arritura në dy javët paraprake, me fokusimin e strategjive ata të cilat shfrytëzohen për shtimin e numrit, rinumërim.</p> <p>Tregoni se si numrat dyshifror mund të zbërthehen, me përdorimin e kartelave me numra me shigjeta për paraqitjen e vlerës vendore apo aktivitetit virtual.</p> <p>Nxënësit mund të tregojnë zërbërthim me shfrytëzimin e tufave të shklopinjve dhe grupimi i të njëjtave në dhjetëshe dhe shklopinjte që do të mbeten apo shfrytëzohen enë me dhjetë guraleca dhe enë me mbetje të guralecave.</p> <p>Përdorni shklopinj apo guraleca dhe tregoni se si mund të bëhet dhjetësja tjetër dhe se cila strategji të përdoret për njehsim. Ndërlidhni me dituritë paraprake kur keni punuar me çifte të numrave deri në 10. Përdorni model të vargut numerik deri më 100.</p> | <p>Vlera vendore kartela me shigjeta</p> <p>Shklopinj dhe llastika</p> <p>Gurë dhe enë</p> <p>Zbërthimi në Internet: Dinosaurusi vlera vendore http://www.ictgames.com/dinoplacevalue.html</p> <p>Ndarja e numrave: http://www.ictgames.com/partition.html</p> <p>Ndarja e numrave: http://www.bbc.co.uk/schools/starship/maths/games/place_the_penguin/big_sound/full.shtml (Zgjedhni "Niveli 1")</p> <p>Kalimi përmes 10: http://www.ictgames.com/catapultCountOn/index.html</p> <p>Vargu i numrave.</p> | <p>Mbledhja, më tepër, bëjë, shuma, gjithsej, plotësisht, dyfish, një, disa, dy më tepër, dhjetë më tepër...</p> <p>Sa më tepër është...prej ...? fillon prej, filloni me, shiko, trego, tregomë, vendos, vendi, gërshetohen, organizon, t'i radhisni, ndryshimi+, të shtohet, më tepër, plus, bën, shuma, gjithsej, =, e barabartë, është e njëjtë si</p> <p>Dhjetëshe, njëshe</p> |
| | | | |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|--|--|--|--|
| <p>1 javë</p> <p>E kupton zbritjen si numërim prapa dhe zbritjen e një sasive nga tjetra, e njeh zbritjen në situata konkrete.</p> <p>Fillojnë të përdoren shenjat +, - dhe = në shprehjet matematikore që kanë të bëjnë me mbledhjen ose zbritjen.</p> <p>E përdor shenjën „=” për paraqitjen e barabarësisë.</p> <p>E njeh përdorimin e shenjës në vendin e panjohur gjatë mbledhjes/zbritjes,</p> <p>Për shembull</p> <p>$6 + \square = 10$; $10 - \square = 6$</p> <p>E kontrollon zgjidhjen e detyrës nga zbritja, me mbledhjen e zgjidhjes dhe numrit më të vogël.</p> <p>Zgjedh dhe shfrytëzon strategji adekuate për njehsim dhe e sqaron procedurën.</p> | <p>Bisedoni me nxënësit për të dy mënyrat e të menduarit në lidhje me mbledhjen (kombinimi dhe numërimi përpara). Pastaj diskutoni me nxënësit për atë se kur zbresim atëherë numërojmë prapa ose zbresim.</p> <p>Zgjidhni problemet që përfshijnë zbritjen apo numërimin prapa.</p> <p>Shembull me zbritjen: Oliveri kishte 17 lodra por ai i dha 5 prej tyre vëllaut të tij më të vogël. Sa lodra i kanë mbetur Oliverit?</p> <p>Numërimi prapa: 6 fëmijë luajnë në kullosë ndërsa pastaj 3 kanë vendosur të fshihen. Sa fëmijë kanë mbetur të luajnë në kullosë?</p> <p>Nxënësit realizojnë aktivitete të ngjashme si dhe në javën paraprake varësisht prej sigurisë së njohurive të tyre.</p> <p>Tregni vargun me numra të mëdhenj dhe kartela me numra prej 0-20.</p> <p>Numëroni prapa sipas vargut edhe sipas kartelave nga pika të ndryshme fillestare.</p> <p>Ndëroni kartelat me numra me gjësende.</p> <p>Zgjedhni një prej numrave në vargun me numra dhe zbritni 3, duke treguar zbritjen (duke numëruar prapa)</p> | <p>Që të praktikohet zbritja përdorni: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=TakeAway</p> <p>Që të praktikohen zbritje: Ishulli përndjekje: http://www.arcademicskillbuilders.com/game/island_chase/island_chase.html</p> <p>Minus misioni: http://www.arcademicskillbuilders.com/game/s/mission/mission.html</p> | <p>Të merret (larg), vendosni, sa janë të vendosura? Sa është ngjitur? Një më pak, dy më pak ... dhjetë më pak ... sa më pak është ... prej ...? ndryshimi ndërmjet - Mbledh, gjithsej (larg), minus =, Barabartë, shenjë, është e njëjtë si...</p> |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|---|--|---|
| | <p>Përsëritni me numra të ndryshëm në fillim.</p> <p>Bisedoni për dallimet ndërmjet mbledhjes dhe zbritjes, veçanërisht kur kontrollohet zgjidhja.</p> | <p>Vargu i madh i numrave.</p> <p>Kartela me numra prej 0-20.</p> <p>Numratorë/zhetona.</p> | |
| <p>1 javë</p> <p>Njeh gjysmën e numrave çift deri më 10, përgjysmon forma me thyerje dhe njeh se cilat forma janë të përgjysmuara.</p> <p>Gjen gjysmat e gjësendeve nga numrat çift deri më 10.</p> <p>Dyfishon cilin do qoftë numër njëshifror</p> <p>Përpiqet të përgjysmon (pjesëton) numrat deri më 10 që të përcaktojë se cilët numra janë çift e cilët tek.</p> <p>Ndan gjësende në dy grupe të barabarta.</p> <p>I shfrytëzon dituritë për mbledhjen e çifteve të mbledhësave të barabartë, gjatë mbledhjes së dy</p> | <p>Njeh „të plotën“ dhe „gjysmën“.</p> <p>Përdorni gjësende në sasi të vogla dhe ndani në pjesë të barabarta (në gjysmë). Diskutoni për rezultatet që i keni fituar dhe sqaroni shembujt ku gjatë përgjysmimit ka mbetje. Tregoni numrat në tabelë 100. Vallë ka skemë?</p> <p>Shqiptoni gjysmën e ndonjë numri çift deri në 10.</p> <p>Kërkoni që nxënësit të tregojnë gjysmën e numrit çift deri në 10.</p> <p>Numëroni 10 gjësende. Ndani në dy pjesë të barabarta. Numëroni secilën pjesë. Bëni kombinim të ri me numra tjerë.</p> <p>Bëni mollëkuqe me pika në shpinë, me numër të njëjtë të pikave në secilën anë dhe diskutoni për atë se sa pika ka gjithsej.</p> <p>Kërkoni nga nxënësit që të hulumtojnë se</p> | <p>Sasi të vogla të gjësendeve për numërim, kartela me numra.</p> <p>Përgjysmimi i dheneve: http://www.abc.net.au/countusin/games/game1.htm</p> <p>Dyfishimi: Robin Hudi – shigjeta të dyfishta: http://www.ictgames.com/robindoubles.html</p> <p>Urë dyshesh: http://www.ictgames.com/bridgedoubles.html</p> <p>Letra e kuqe dhe e zezë / kartuç</p> <p>Format paraprake të prera, disa të cilat mund të thehen përgjysmë dhe tjera të cilët nuk mundën.</p> | <p>Gjysmat, përgjysmohen në dy pjesë, pothuajse gjysmën e numrave çift, tek si dhe në gjysmën e rrugës ndërmjet</p> |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|--|--|--|--|
| mbledhësve të ndryshëm, p.sh. 5 + 6. | cilët forma të paraqitura në letër mund të përgjysmohen ndërsa cilët nuk mundën. Bisedoni se vallë pse? | | |
| 1 javë E sqaron dhe e vazhdon vargun siç është numërimi nga dhjetë para dhe prapa për shembull. 90, 80, 70. | Mundësi që të hulumtohen vargje të numrave me përdorimin e disa resurseve të ndryshme dhe në vende të ndryshme. Për shembull: Dilni jashtë me nxënësit dhe merrni shkumës, gur apo litarë që të sqarohet dhe të vazhdohet vargu i numrave apo qëndroni në klasë dhe përdorni kartelat me numra. Nxënësit të cilët kanë nevojë për nxitje më të madhe mund të bëjnë model të vetë në vargun numerik. Disa nga nxënësit do të kenë nevojë që ta shikojnë modelin e Juaj në vargun numerik dhe të vazhdojnë. Përdorimi i numrave të shkruar çift dhe tek për vazhdimin e vargut të numrave/çift dhe tek. Përdorni tabelën 100 apo vargun e numrave. Përdorni tabelën 100 për nxënësit që ta gjejnë skemën me lëvizje poshtë me shtimin e numrit 10 nga tabela dhe lëvizja lartë që të zbritet 10. | Kartela me numra Tabela 100 Vargu i numrave Rradhitja e numrave: http://www.topmarks.co.uk/ordering-and-sequencing/caterpillar-ordering Klikoni në "renditja". http://www.wmnet.org.uk/resources/gordon/sequences%20v6.swf http://www.eduplace.com/cgi-bin/schtemplate.cgi?template=/kids/mw/manip/mn_popup.shtml&filename=nmb1_prim&title=Number%20Line&grade=1 | Skema Numëro nga 2 nga 10 Numëro prapa 2 dhe nga 10 Cili është numri vijues? Çka vijon në vazhdim? |

Njësia 2B: Gjeometria dhe zgjidhja e problemeve

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|--|---|--|---|
| <p>1 javë Emëron dhe i ndan format e thjeshta 2D (për shembull, rrathë, katrorë, drejkëndësja dhe trekëndësja) duke dalluar sipas numrit të brinjëve, sipas vijave të lakuara apo të drejta. I përdor që të bëjë skema dhe modele.</p> <p>Thekson dhe veçon format e thjeshta 3D (për shembull: kubi, kuadri, cilindri, koni dhe topi) duke i dalluar sipas numrit të sipërfaqeve të rrafshta ose sipërfaqeve të lakuara. I përdor që të bëjë skema dhe modele.</p> | <p>Përdorimi i përmbledhjes të formave të thjeshta 2D: zgjedhen shembuj personal dhe përshkruhen. Zgjedhet shembull i cili përshatet me vetitë e caktuara nga arsimtari apo nxënësi tjetër.</p> <p>Bërja e figurave dhe modeleve.</p> <p>Identifikimi i formave të thjeshta në klasë.</p> <p>Radhitja e formave 3D sipas vetive.</p> <p>Zgjedhni shembull dhe përshkruani.</p> <p>Bërja e skemave dhe modeleve.</p> | <p>Forma të rrashta, forma të vizatuara.</p> <p>Forma të thjeshta.</p> <p>Klasifikimi i formave, për shembull trekëndësja dhe forma të tjera në http://wsassets.s3.amazonaws.com/ws/nso/swf/0a0dc9965afa477c5c92d460bd83ad2a.swf</p> <p>Forma të forta. Fotografi prej formave.</p> | <p>Rrethi, trekëndëshi, katrori, drejkëndëshi, ylli Forma, modeli, të rrafshta, të lakuara, rrethi i drejtë, kënd, brinjë, skaj, klasifikim që të ndërtohet</p> <p>Kubi, kuadri, cilindri, koni, piramida, sfera, forma, modeli, të rrafshta, të lakuara, të drejta, rrethi, të zbrazura, solide, këndi, faqja, tehu, skaji, klasifikimi, drejtëzat, ndërto</p> |
| <p>Java e parë E njeh drejtëzën (boshtin) e simetrisë. Përdor shprehje të zakonshme për kahje dhe largesë, që t'i përshkruaj lëvizjet e gjësendeve.</p> | <p>Shfrytëzimi i pasqyrave për të bërë dhe përshkruar refleksion.</p> <p>Shfrytëzoni pasqyrë për të bërë dhe sqaruar refleksion.</p> <p>Sqaroni pozitën e objekteve, për shembull kukulla është në karrige, trekëndëshi është mbi katrorin.</p> | <p>Pasqyra</p> <p>Gjeje gjysmën tjetër të vizatimit në http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=Symmetry</p> <p>Format apo gjësendet</p> | <p>Pasqyra, palosje, boshti i simetrisë</p> |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|----------|--|---|---------------|
| | <p>Nxënësit punojnë në çifte: një nxënës bën fotografi/model me përdorimin e udhëzimeve verbale nga partneri i tyre nxënësi tjetër i cili e shikon atë fotografi model. Në fund zbulohet punimi që të shikohet se sa kanë qenë të saktë nxënësit në dhënien e udhëzimeve.</p> <p>Punimi i rrjetit të madh të katrorit të dyshemesë si për shembull: rrjeti 10x10 në 30cm². Njëri nxënës është robot ndërsa tjerët i japin udhëzime se si të arrihet te katrori i caktuar. Për shembull. Kthehuni majtas, shkojmë para 3 katrorë”.</p> | <p>Shirita që të bëhet rrjeti në dysheme.</p> | |

Njësia 2B: Matja dhe zgjidhja e problemeve

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|---|---|--|
| <p>1 Javë I njeh të gjitha monedhat. Njehson se si të paguhet shumë e saktë me përdorimin e monedhave më të vogla.</p> <p>Gjen më tepër kombinime si për shembull në sa mënyra mund të radhiten tre gjësende të ndryshme? Zgjedh dhe përdor strategji adekuate për njehsim dhe e sqaron procedurën.</p> | <p>Njohja e të gjitha monedhave.</p> <p>Shkëmbimi i monedhave për vlerën e njejtë.</p> <p>Mbledhja e vlerës së monedhave.</p> <p>Si mundet në mënyra të ndryshme të paguhet? Përdorin monedha të ndryshme që të fitohet shumta e njëjtë. Vendosja e tezgës për nxënësit për luajtjen në role shitës dhe blerës.</p> | <p>Monedha</p> <p>Shitorja për luajtjen në role me gjësendet e caktuara për mësimnxënies – çmime miqësore për të „blerë” prej tyre gjatë kohës së luajtjes në role.</p> | <p>Denarë 1, 2, 5, 10 dhe 50 denarë Monedhat (dhe)</p> |
| <p>2 Javë Krahason gjatësi dhe masë me krahasim të drejtpërdrejtë, pastaj me shfrytëzim të njësive të zakonshme jostandarde. Zbatimi i diturive në zgjidhjen e problemeve me numra dhe për rradhitjen e rradhitësve. Përdor gjuhën krahasuese si psh. Më e gjatë, më e shkurtër, më e rëndë, më e lehtë. Bën vlerësim logjik të njehsimit dhe e kontrollon të njëjtën.</p> | <p>Kuptoni dhe përdorni fjalorin e ndërlidhur me gjatësinë dhe masën. Bëni krahasim të drejtpërdrejtë ndërmjet gjësendeve me gjatësi të ndryshme.</p> <p>Përdorni njësi të unifikuara për matjen apo vlerësimin.</p> <p>Rekomandohet në javën e parë të mësojnë për gjatësinë ndërsa javën e dytë për masën.</p> <p>Nxitje për nxënësit është kur krahasojnë sipas masës kur kutia më e vogël mbushet si për shembull, me rërë dhe kutia më e madhe është e zbrazët</p> | <p>Të shkruarit e fjalëve adekuate.</p> <p>Shiriti, gjëra të rënda dhe të lehta, gjëra të gjata dhe të shkurtëra.</p> <p>Peshoret për baraspeshë.</p> | <p>Gjatësia, gjerësia, lartësia, thellësia, të gjata, të shkurtra, të larta, të ultë të gjera, të ngushta, të thella, të cekta, më gjatë, më shkurtër, të larta... larg, në afërsi, peshojnë, peshon, të rënda/të lehta, më të rënda/më të lehta, më e rënda/më i lehti, baraspesha, shkallët, pesha</p> |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|---|--|--|
| <p>1 javë Vlerëson dhe krahason vëllimin me krahasim të drejtpërdrejtë, ndërsa pastaj me përdorimin e njësive të zakonshme të jostandardizuara. Zbatimi i diturive në zgjidhjen e problemeve me numra dhe për rradhitjen e rradhitësve. Përdor gjuhën krahasuese si psh. më shkurtër, më gjatë, më vështirë, më lehtë. Bën vlerësim logjik të njehsimit dhe e kontrollon të njëjtën.</p> | <p>Kuptoni dhe përdorni fjalorin e ndërlidhur me vëllimin.</p> <p>Bëni krahasim të drejtpërdrejtë ndërmjet gjëseneve në kontekste të ndryshme.</p> <p>Përdorni njësi të unifikuara matëse për matje apo vlerësim.</p> | <p>Gota të mëdha dhe të vogla.</p> | <p>Plotë Gjysmë e mbushur Të zbrazura Sa ka në..? Enë</p> |
| <p>1 javë Fillon të kuptojë dhe të përdorë njësi të caktuara për kohën, për shembull: minutat, orët, ditët, javët, muajt dhe vitet.</p> <p>I rradhit ditët e javës dhe ngjarjet tjera të njohura.</p> <p>E lexon kohën (orën) dhe i din kohët kyçe të ditës.</p> | <p>Radhitni sipas radhës ditët e javës, muajt në vit. Mësoni se 1 javë ka 7 ditë.</p> <p>1 ditë ka 24 javë.</p> <p>Vlerësoni dhe kontrolloni.</p> <p>Radhitja e ngjarjeve të njohura në ditë, javë apo në ngjarje.</p> <p>Jepni probleme për shembull: Filipi shkoi në mjek ditën e enjte dhe duheshte përsëri të kthehet në kontroll pas 5 ditësh. Cilën ditë ai do të vijë në kontroll? Bisedë për strategjitë për gjetjen e zgjidhjes.</p> | <p>Orë prej rëre</p> <p>Orët: http://resources.oswego.org/games/ClassClock/clockres.html</p> <p>Parashtroni kohën e orës (Ueb faqja - Uells) http://www.bbc.co.uk/wales/snapdragon/yesflash/time-1.htm</p> <p>Kartela për luajtje bingo mund të zbriten nga http://www.twinkl.co.uk/resources/time-games</p> | <p>Dita, java, muaji, viti Ditët e javës: E hënë, e martë... Ora, Ora e murit, ora e dorës</p> |

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|-------------|----------|---------------|
| <p>Zgjedh dhe shfrytëzon strategji adekuate për njehsim dhe e sqaron procedurën. Zbatimi i njohurive në zgjidhjen e problemeve me numra dhe për rradhitjen e rradhitësve.</p> | | | |

Njësia 2G: Puna me të dhëna dhe zgjidhja e problemeve

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|--|--|--|
| <p>1 javë</p> <p>I përgjigjet pyetjeve me ndarjen dhe organizimin e të dhënave apo gjësendet në mënyra të ndryshme si psh:</p> <ul style="list-style-type: none"> - me përdorimin e diagramit dhe piktogramit me mjete praktike; - bisedë për rezultatet e dhëna në fletë dhe tabelë me gjësende praktike - bisedë për rezultatet në Diagramin e Venit dhe Kerolit me dhënien e kritereve të ndryshme për grupimin e gjësendeve të njëjta. - zgjedh dhe përdor strategji adekuate për njehsim dhe sqaron procedurën. | <p>Shfrytëzimi i pyetjeve nga jeta e përditshme si për shembull: Çka dëshiron të bësh? Si mund të zbulojmë? Si mund t'i organizojmë të dhënat? Bëni diagramin e thjeshtë shtyllor. Klasifikoni diagramin e thjeshtë shtyllor. Klasifikoni numrat dhe organizoni në fletë dhe tabelë:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Të gjithë numrat çift deri në 30; - Të gjithë numrat tek deri në 50; - 6 numra më të mëdhenj se 10, por më të vegjël se 30. <p>Përdorimi i diagrameve për klasifikimin/grupimin e të dhënave të grumbulluara. Filloni me të njohurën. Gruponi numrat duke përdorur Diagramin e Venit, si për shembull: numra me 2 dhjetëshe dhe numra tek.</p> <p>Përsëritni duke përdorur format. Zgjidhja e problemeve me mbledhje, rradhitje dhe organizimin e të dhënave. Grumbulloni të dhënat të grumbulluara përmes grupimit apo votimit ndërsa të dhënat paraqiten me vizatim, me vendosjen e gjësendeve apo fotografi në tabelën e vizatuar.</p> | <p>Secila vegël që mundëson pasqyrën e informatave: Katrorët që ndërlidhen njëri me tjetrin, fotografi etj.</p> <p>Me numërimin e gjësendeve formohet grafikoni</p> <p>http://www.hbschool.com/activity/counting_objects/</p> <p>Klasifikues:</p> <p>http://www.shodor.org/interactivate/activities/BarGraphSorter/</p> <p>Klasifikimi i pemëve</p> <p>http://www.wmnet.org.uk/wmnet/custom/files_uploaded/uploaded_resources/851/Handav2.swf (klikoni në limon për klasifikimin sipas ngjyrës)</p> <p>Klasifikimi i objekteve sipas kritereve të:</p> <p>http://www.primaryresources.co.uk/online/sorting.swf</p> <p>Diagrami i Venit klasifikimi i formave:</p> <p>http://www.shodor.org/interactivate/activities/ShapeSorter/</p> | <p>Numëron, rezultatet, klasifikimi</p> <p>Votimi</p> <p>Grafika, blok grafika, piktogrami</p> <p>Prezantojnë grup, në dhomë i njëjti, fleta të ndryshme, masa etiketa, titulli</p> <p>Më të popullarizuar, më i shpesht</p> <p>Më pak i popullarizuar.</p> <p>Më pak i bashkuar</p> <p>I përbashkët</p> <p>Diagrami i Kerolit, Diagrami i Venit</p> |

Javët e konsolidimit.

| Qëllimet | Aktivitetet | Resurset | Terminologjia |
|---|-------------|----------|---------------|
| 2 javë Dy javë të ktheheni në disa prej qëllimeve me më shumë ushtrime. | | | |