

Udhëzim për planifikimin e mësimit për matematikë për klasën e I-rë

Mars 2014

Udhëzim për planifikimin e mësimit për lëndën e matematikës për klasën e I-rë

Ky dokument është Udhëzim për planifikimin e mësimit për matematikë që përmban udhëzime dhe propozime për atë se si të planifikohen orët nga matematika për klasën e parë. Qëllimet janë grupuar në katër tema për çdo gjysmëvjetor. Qëllimet janë radhitur sipas javëve, por mësimitdhënësi mund t'i radhisë sipas nevojave të nxënësve në paralele.

Udhëzimi për punë është përgatitur për një vit mësuesor. Në programin prej klasës së parë deri të tretën ka „dy javë për konsolidim” për secilin vit. Këto javë për konsolidim nxënësit i mundësojnë t'i jepet përkrahje më e madhe profesionale.

Tema „Zgjidhja e problemeve“ përsëritet dhe paraqitet në secilën temë. Aktivitetet dhe resurset janë propozuar për shfrytëzim më të suksesshëm të metodave të ndryshme të mësimit dhe realizim efektiv të qëllimeve të programit.

GJYSMËVJETORI 1	GJYSMËVJETORI 2
1A Numri dhe zgjidhja e problemeve	2A Numri dhe zgjidhja e problemeve
1B Gjeometria dhe zgjidhja e problemeve	2B Gjeometria dhe zgjidhja e problemeve
1C Matja dhe zgjidhja e problemeve	2C Matja dhe zgjidhja e problemeve
1Ç Puna me të dhëna dhe zgjidhja e problemeve	2Ç Puna me të dhëna dhe zgjidhja e problemeve

1A Numri dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Konceptet
<p>Java 1</p> <p>Shqipton numrat me radhë (prej 1 deri 100, dhe mbrapa prej 20 deri në 0).</p> <p>Bën vlerësim të arsyeshëm për disa gjësende që mund të kontrollohen me numërim deri 30.</p> <p>Numëron gjësende deri 20 dhe e ndërlidh sasinë me numrin përkatës.</p> <p>Lexon dhe fillon ti shkruajë numrat prej 0 deri 20.</p>	<p>Nxënësit në klasë numërojnë deri 20.</p> <p>Tregojuni me zë si paralele në tërësi, në grupe me nxënësit tjerë, ndërrohuni kur qëndroni në rreth ose para tabelës.</p> <p>Nxënësve jepuni një numër më të vogël prej 20. Kërkoni prej tyre ta vazhdojnë gojarisht.</p> <p>Luan me të qëlluar: sa mendon se kam në kavanoz? Kontrolloni.</p> <p>Numërimi i sendeve deri 20, ndërlidhje me numër përkatës dhe kontrollim.</p> <p>Përderisa zhvillohen aktivitetet këtë javë, jepni shembuj me numra prej 0 deri 20 të shkruar ose të treguar në klasë. Shfaqni numrat ashtu siç paraqiten dhe kërkoni që nxënësit ti identifikojnë numrat.</p>	<p>Vargje numrash ose tabelë 100 me numra për kontrollim.</p> <p>Gjësende për numërim. Enë për të ndihmuar në numërim, vijat për numërim, rrjete ose tabelë.</p> <p>Për resurse interaktive kompjuterike të cilat do t'iu ndihmojnë nxënësve për numërim shfrytëzojeni faqen:</p> <p>http://www.topmarks.co.uk/interactive.aspx?cat=8</p> <p>Për vargun e numrave interaktiv: http://vle.barkingcollege.ac.uk/cw_testbed/resources/infant/maths/number_line/number_line_0_20/start.htm</p>	<p>Numri një, dy, tre... deri 20</p> <p>Qëlloje sa? Të vlerësuar, në afërsi, afër deri, pothuajse ngjashëm si, Pikërisht mbi, pikërisht nën...? Sa herë? Numëron, shumë, disa, secili tjetër; Shumë, pak, mjaftueshëm, nuk është mjaftueshëm,</p>

<p>Java e 1</p> <p>Fillon të shkruajë shifra prej 0 deri 9.</p> <p>Lexon dhe fillon t'i shkruajë numrat prej 0 deri 20.</p>	<p>Organizoni aktivitete në të cilat nxënësit do të shkruajnë shifra prej 0 deri në nëntë 9. Për shembull. Nxënësi shkruan shifra me gisht: në ajër, në miell, rërë, borë etj.</p> <p>Vizatimi i shifrave në letër ose në kompjuter.</p> <p>Të vizatuarit e shifrave me shtresë të hollë të ngjyrës në letër, me shkopinj në rërë, jashtë me shkumës në fushën e sportit në oborr, me ngjyra të yndyrshme ose brushë me ngjyrë në letër të madhe ose kutia nga kartuçi, me laps në letër (nuk është me rëndësi si mbahet lapsi).</p> <p>Jepuni nxënësve numër më të vogël se 20. Kërkoni nga ato ta vazhdojnë vargun me gojë dhe në formë të shkruar.</p> <p>Shkruani numra në saksit të zbrazëta ose enë të cilat më pas nxënësit i mbushin me numër të saktë të gjësendeve.</p> <p>Kërkoni nga nxënësit të shkruajnë sa vjeç janë ata dhe sa vjeç kanë vëllezërit dhe motrat e tyre.</p>	<p>Letër, Kutia prej kartuçi, Rërë, Oriz, Ngjyra, Brushë për ngjyrosje, Ngjyra dylli, Lapsa, Enë, Epruveta.</p> <p>Për t'iu ndihmuar nxënësve që ti shkruajnë numrat shfrytëzojeni ueb faqen:</p> <p>http://www.topmarks.co.uk/interactive.aspx?cat=8</p> <p>Gjithashtu shikoni këto lojëra me numra:</p> <p>http://www.topmarks.co.uk/learning-to-count/underwater-counting</p> <p>http://www.ictgames.com/newduckshoot.html</p>	<p>Një, dy, tre ...deri 20</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>Java e 1 Përdor nocione „më të mëdha” për të krahasuar dy numra deri në 30 dhe tregon numër që gjendet në mes tyre.</p> <p>Radhitë numra deri më së paku 20 në vargun e numrave.</p>	<p>Përdorimi i gjësendeve që të tregohet numri i parë dhe i dytë i vargut të numrave gjatë krahasimit të madhësisë së tyre.</p> <p>Numërim me ndihmën e vargjeve numerike, me fotografi dhe numra. Përdorni zgjidhje vizuale për „më shumë”, „më pak” dhe „ndërmjet tyre”.</p> <p>Aktivitet i përbashkët ose grupor: merrni numër, fshihni dhe jepni zgjidhje.</p>	<p>Vargje numrash dhe numra.</p> <table border="1" data-bbox="1048 264 1650 293"> <tr> <td>0</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>...</td> </tr> </table> <p>Numërojnë kartela, vargje dhe rrjete me qasje në: http://www.twinkl.co.uk/resources/numera-cy-maths/numbers-number-system</p> <p>Resurse interaktive kompjuterike për radhitjen e numrave: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=order</p> <p>Zgjedh nivelin sipas njohurisë të nxënësve tuaj http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=Cater</p>	0	1	2	3	4	...	<p>Numër të njëjtë si..., njësoj sa..., Më e madhe më shumë, më e madhe, më shumë, më pak. Për tre ose më shumë gjësende/ shuma: më i madh, i vogël, më i vogël.</p> <p>Radhit sipas madhësisë: i pari, i dyti, i treti... i dhjeti i fundit, i fundit por një, para, pas, menjëherë pas, ndërmjet, mbi, nën.</p>
0	1	2	3	4	...				

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset	Konceptet
<p>Java e 1</p> <p>Idi të gjitha çiftet e numrave ku shuma është 10 dhe këtë e ndërlidhë me mbledhje/zbritje.</p>	<p>Siguroni aktivitete të ndryshme për t'iu ndihmuar nxënësve ti kuptojnë numrat çift ku shuma është 10. Kjo i zhvillon ilustrimet mentale për numrat e vegjël. Për shembull.: Llogaritëse në enë. Ka 6 zhetonë në enë. Edha sa duhet që të bëhen dhjetë?</p> <p>-10 gjësende të mbuluar nën çarçaf. Nxjerri pesë. Sa kanë mbetur? Kontrolloni.</p> <p>-3 katrorë janë në dorën time të majtë. Sa kam në dorën time të djathtë, nëse së bashku bëjnë 10?</p> <p>Nxënësit luajnë lojëra të ngjashme dhe së bashku.</p>	<p>llogaritëse (zhetonë)</p> <p>Enë të vogla, letra (karta) me numra prej 0 deri 10.</p> <p>Resurse interaktive kompjuterike për numrat çift:</p> <p>http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/numberbond.htmlhttp://www.ictgames.com/save_the_whale_v4.htmlhttp://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=TakeAway http://www.iboard.co.uk/iwb/Alien-Pairs-to-10-733http://www.arcademicskillbuilders.com/games/alien/alien.html</p>	<p>Mbledh, më shumë, çifte, shumë, gjithsej, së bashku</p> <p>Sa më shumë për të bërë...?;</p> <p>Sa më shumë është...prej...?;</p> <p>zbritje, mbete;</p> <p>Sa kanë mbetur?</p> <p>Sa kanë kaluar?</p> <p>Sa më e vegël është... prej...?</p> <p>Ndryshimi ndërmjet;</p> <p>Është njësoj sikur.</p>
<p>Java e 1</p> <p>Fillon ti mësojë numrat çift shuma e të cilëve është 6, 7, 8, 9 dhe 10.</p> <p>Mbledh mbledhës të thjeshtë më së paku deri 5+5.</p> <p>Gjen gjysmat e numrave çift të gjësendeve deri 10.</p>	<p>Aktivitetet që e zgjerojnë njohurinë nga java paraprake. Diskutoni si nxënësit i japin përgjigjet e tyre.</p> <p>Shfrytëzoni resurse dhe aktivitete të njohura, ndryshojeni kontekstin. Nxënësit janë përfshirë në mënyrë aktive në aktivitet.</p>	<p>Zhetonë, enë të vogla, kartela me numra 0–10.</p> <p>Resurse interaktive kompjuterike për ndarje:</p> <p>http://www.ictgames.com/bridgedoubles.html</p> <p>Resurse interaktive kompjuterike për plotësim:</p> <p>http://www.abc.net.au/countusin/games/game1.htm</p>	<p>Mbledh, më shumë, edhe çift, shuma, gjithsej, rezultati, dyfish një më shumë, dy më shumë, dhjetë më shumë...;</p> <p>Sa më shumë që të bëjë...?;</p> <p>Sa më shumë është... prej...?;</p> <p>zbritje, mbetur;</p> <p>Sa kanë mbetur?</p> <p>Sa kanë kaluar?</p> <p>Një më pak, dy më pak, dhjetë më pak;</p> <p>Sa më pak është ... prej...?</p> <p>Ndryshimi ndërmjet;</p> <p>Është njësoj, si dyfishi.</p>

<p>Java e 1 Fillon të numërojë nga 2 dhe nga 10.</p> <p>Numëron nga dy, fillon të njohë numrat çift dhe tek deri 20. (psh.2, 4, 6,...ose 1, 3, 5,...).</p>	<p>Përdorimi i duarve dhe këmbëve për të numëruar nga dy, ndërsa gishtërinjtë për të numëruar nga 10.</p> <p>Shkruani numrat që i tregoni me gojë. Çka vëreni? Shikoni në tabelën 100. Cilët numra janë çift? Cilët numra janë dhjetëshe?</p>	<p>Këtë varg interaktiv do ta gjeni në: http://www.eduplace.com/cgi-bin/schtemplate.cgi?template=/kids/mw/manip/mn_popup.shtml&filename=nmb1_prim&title=Number%20Line&grade=1</p>	<p>Dyshe, dhjetëshe..., Çift, tek, secili numër tjetër, dhjetë, njëzet, tridhjetë ... njëqind.</p>
---	---	---	--

<p>Numëron nga dhjetë prej zero deri në 100 (psh., 10, 20,30....100).</p> <p>Numëron nga dhjetë deri 100 ose diçka mbi 100, duke filluar nga numri konkret njëshifrorë.</p>	<p>Me përdorimin e tabelës 100, numëroni para në dhjetëshe me numër një shifrorë. Çka vëreni? Jepuni kohë nxënësve të njihen me tabelën 100.</p>	<p>Tabela 100 ka qasje në:</p> <p>http://www.primaryresources.co.uk/online/numbersquare.swf.</p> <p>Mund t'i zbuloni numrat, si dhe ti fshihni të gjithë numrat për t'iu ndihmuar nxënësve që të vizualizohet modeli i tabelës 100.</p> <p>Kjo lojë interaktive kërkon nga nxënësit të gjejnë numra për dhjetë më shumë me përdorimin e tabelës 100.</p> <p>http://www.ictgames.com/100huntplus10.html</p>	
---	--	---	--

<p>Java e 1</p> <p>E kupton mbledhjen si numërim para dhe kombinimin e dy sasive, e njeh mbledhjen në situata konkrete.</p> <p>Zbatimi i njohurive në zgjidhjen e problemeve me numra dhe për renditjen e radhitëseve.</p> <p>Fillon t'i njohë shenjat „+“ , „-“ dhe „=“ në gjykimet matematikore që kanë të bëjnë me mbledhje dhe zbritje.</p> <p>Kupton se ndryshimi i radhitjes të mbledhësve nuk e kalon shumën.</p>	<p>Përsërisni numrat çift me shumë 7, 8, 9 dhe 10 dhe ndani për më pakë se 5. Cilat strategji i përdorin nxënësit për ta zbuluar përgjigjen? Diskutoni për numërim mbrapa dhe zbritje si dy strategji të dobishme.</p> <p>Pasi që nxënësit njëherë do të njoftohen me operacionet e mbledhjes dhe zbritjes, aplikoni shenjat për t'i zëvendësuar fjalët e shqiptuara duke i shkruar si fjalë përkatëse për të shqiptuarën.</p> <p>Siguroni nxënësit me problemet numerike për të zgjidhur ku përdorin numërim para dhe kombinime. Për shembull.: gurë të radhitur për t'i shkelur, lëvizje të saktë para.</p> <p>Gjatë kohës së aktiviteteve diskutoni me nxënësit çka do të ndodhte nëse fillojnë nga numri tjetër?</p>	<p>Vijë ose shirit me numra në dysHEME, ose vija me numra në maje të tabelës. Shirita të zbrazët ose vija.</p> <p>Shfrytëzoni pajisje praktike.</p> <p>Kjo vegël interaktive tregon numërim lapsa në kompletin e lapsave, panorama dhe grumbullimi i kartave nga futbolli:</p> <p>http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=CountingOnInOnes</p> <p>Fillohet nga cili do qoftë numër në vijë interaktive numerike dhe shtohet cili do qoftë numër deri 10:</p> <p>http://www.eduplace.com/cgi-bin/schtemplate.cgi?template=/kids/mw/manip/mn_popup.shtml&filename=nmb1_prim&title=Number%20Line&grade=1</p>	<p>Mbledh, më shumë dhe bën shumën, gjithsej; Së bashku, rezultat, ndanë Një më shumë, dy më shumë, dhjetë më shumë...; Sa më shumë që të bëhet ...? Sa më shumë është... nga...?; Fillon me, fillon në; Shiko në, tregon, më trego, caktoje, vendose, përgjigjet, organizon, ndryshon; +, mbledh, më shumë, plus, bën, shumë, gjithsej, së bashku; =, është i barabartë, shenjë, është njësoj sikur.</p>
V1.003/14	MathematicsGrade1	8	

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (materiale dhe mjete)	Konceptet
E kontrollon përgjigjen me mbledhjen e numrave në renditje të ndryshme.	Kërkoni që t'i kontrollojnë idetë e tyre. (Disa probleme kërkojnë që nxënësit të zbritni në rendin e caktuar, kështu që duhet të zgjidhni probleme të cilat nuk kanë të bëjnë me këtë diskutim, si për shembull: „Kaltërina 5 ëmbëlsira, ndërsa Nderimi ka 3 ëmbëlsira. Sa ëmbëlsira kanë së bashku?		
<p>Java e 1</p> <p>E kupton zbritjen si numërim mbrapa dhe zbritje të një sasive nga tjetra, e një zbritjen në situata konkrete.</p> <p>E kontrollon përgjigjen e detyrës nga zbritja, me mbledhjen e rezultatit dhe numrit më të vogël.</p> <p>E kupton ndryshimin përmes mbledhjes (edhe sa duhet deri...?).</p>	<p>Përsërisni numrat çift me 6,7,8, 9 dhe 10 dhe ndani më së paku deri 5. Sqaroni si janë përdorur këto numra për mbledhje javën e kaluar. Sqarojuni se do të shqyrtojnë zbritje këtë javë. Cilat strategji i përdorin nxënësit për ta zbuluar përgjigjen? Diskutoni për numërim mbrapa dhe zbritje si dy strategji të dobishme.</p> <p>Modeloni probleme ku nxënësit përdorin strategjitë e numërimit mbrapa dhe zbritje me numra që i përdorin.</p> <p>Siguroni nxënësit me probleme numerike për të zgjidhur ku do të përdorin numërim mbrapa ose zbritje. Për shembull: Lëvizjet e saktë para dhe mbrapa në katrorë ku janë të shkruar numra.</p> <p>Aktivitet „Çka nëse“: pata 7 ëmbëlsira dhe i hëngra 2. Sa ëmbëlsira më mbetën?</p> <p>të pa ngrëna?</p>	<p>Lojë interaktive kompjuterike: http://resources.oswego.org/games/mathmagician/maths1.html. Select subtraction level 1, enter a name and begin.</p> <p>Resurs interaktiv që tregon mbledhjen dhe zbritjen: http://www.taw.org.uk/lic/itp/difference.html</p> <p>Lojë e cila përfshinë zbritje dedikuar për nxënësit që kanë nevojë për më shumë sfidë. http://www.arcademicskillbuilders.com/games/mission/mission.html</p> <p>Nxënësi fut numër, lëviz në pajtim me aftësinë. Në fillim pëlqejeni shpejtësinë „e ngadalësuar“.</p>	<p>Zbritje, mbet;</p> <p>Sa kanë mbetur?</p> <p>Sa kanë kaluar?</p> <p>Një më pak, dy më pak... dhjetë më pak...;</p> <p>Sa janë më pak... prej...?;</p> <p>Është njësoj edhe dallimi ndërmjet, -, zbritje, marrje (prej), minus, =, është i barabartë, shenjë, është njësoj sikur.</p>

<p>Java e 1</p> <p>Tregon cili numër është për 1 ose për 10 më i madh ose më i vogël nga cili do qoftë numër i dhënë prej 0 deri 30.</p> <p>Mbledh/zbret numra dyshifrorë me numërim para dhe mbrapa.</p>	<p>Shpërndajuni nxënësve karta me numra. Parashtroni pyetje si për shembull: „Kush e ka kartën me numrin i cili është për 1 më i madh prej 3?“ Kush e ka kartën me numrin i cili është 10 herë më i madh se 3?“</p> <p>Kuptoni dhe shfrytëzoni në kontekst praktik njëshe, dhjetëshe, shifra.</p>	<p>Karta me numra prej 0 deri 30.</p> <p>Parashtroni karta me vlerë (shigjetë). Ka komplet interaktiv në: http://www.ictgames.com/arrowCards_revised_v5</p>	<p>Një, dy, tre tridhjetë; Një më shumë, dhjetë më shumë...; Sa më shumë të bëhet...?</p> <p>Sa më shumë është ... prej...? Një më pak, dhjetë më pak...; Sa më pakë është .. prej...?; Numërim, numërim së larti deri...; Numërim para prej...deri...; Numërim mbrapa prej... deri...; Numërim në njëshe, dyshe...</p>
--	---	--	--

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Konceptet
<p>Fillon t'i zërthejë numrat dy shifrorë të dhjetësheve dhe njësheve dhe anasjelltas.</p> <p>Gjen numër për dy më i madh ose për dy më i vogël prej numrit 1 deri 20, duke vërejtur kërcim në vargun e numrave.</p> <p>E ndërlikohet numërimin para dhe mbrapa për dhjetë për gjetjen e numrave të cilët janë për 10 më të mëdhenj/më të vegjël nga një numër (deri 100).</p>	<p>Nxënësve ndajuni karta me numra deri 20. Nxënësit punojnë në çifte.</p> <p>Cili numër për 2 është më i madh se . ?</p> <p>Cili numër për 2 është më i vogël se . ?</p> <p>Pas secilës pyetje të parashtruar, çifti i cili ka atë numër e tregon kartën. Shënojeni përgjigjen e vargut me numra.</p> <p>Tregojeni vargun me numra. Nxënësit fshehin kartat e tyre. „Më tregoni një numër që është më i madh se dhe më i vogël se 10.“</p> <p>Çiftet të cilët e kanë numrin e ngritin, e tregojnë. Loja vazhdon me shembuj tjerë.</p> <p>Nxënësit në çifte mund të jenë me aftësi të ndryshme. Kërcime dhe kërcim së larti: ndaluni në një numër, dhe më pas kërceni para për 2, cili është numri i ri? Kjo mund të bëhet në varg numrash me numra në dysheme.</p>	<p>Mund të merrni komplet të bardhë dhe të zi të kartave në faqen vijuese: http://www.teachingideas.co.uk/maths/files/placementvaluecards.pdf (Kthehuni poshtë për të gjetur karta me njëshe dhe dhjetëshe. Printoni dhjetëshet në një ngjyrë dhe njëshet në ngjyrën tjetër).</p> <p>Mund të shkoqitni komplete me ngjyra në: http://www.senteacher.org/worksheet/49/PlaceValueArrowCards.html (zgjidhni dhjetëshe dhe njëshe nga djathtas).</p> <p>Karta me numra 0-20. Vargu i numrave.</p> <p>Vargje me numra: të mëdha për tërë paralelen, të vegjël për në bankë.</p>	<p>Dhjetëshe...më shumë, më pak;</p> <p>Ndanë, dhjetëshe, njëshe;</p> <p>Dy më shumë, dy më pak, dhjetë më shumë, dhjetë më pak.</p>

<p>Java e 1 E përdor shenjën „=” për të treguar barazim.</p> <p>Fillon t'i përdorë numrat çift ku shuma është 10 për mbledhje/zbritje me kalim deri 20 (sh. $4+3+6=10+3=13$ $7+3+4= 10+4= 14$).</p> <p>Vendos vallë të përdorë mbledhje ose zbritje për zgjidhjen e problemit të thjeshtë i shprehur në mënyrë verbale dhe e tregon me përdorimin e gjësendeve.</p>	<p>Duke përdorë peshore me dy gota dhe numër të barabartë ose jo të barabartë të gjësendeve homogjene, sqaroheni kuptimin e shenjës „=”.</p> <p>Bëni çifte: mendoni një numër më të madh se 6. Hidhni një kub „Mos u hidhëro njeri“, tregojeni numrin në vijën me numra. Edhe sa duhet deri te numri i imagjinuar?</p> <p>Hidhni tre kube „mos u hidhëro njeri“. Si do të jetë më mirë ti mbledhni numrat që i shihni?</p> <p>Përdoreni atë që është punuar për mbledhje dhe zbritje nga dy javët e kaluara.</p>	<p>Peshore me gota: Mund ta hapni faqen vijuese: http://nrich.maths.org/4725</p> <p>Vargje vertikale ose horizontale me numra: të mëdha për paralelen në tërësi, harta për në bankë. Një kub i caktuar prej 1-6.</p> <p>Tre kube „mos u hidhëro njeri“ (1-6) Mund ta hapni faqen vijuese: http://www.teacherled.com/resources/dice/dice-load.html</p>	<p>= barazim, shenjë , +, mbledhje, plus, bëjnë, shuma, gjithsej, të gjithë së bashku</p>
--	--	---	---

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Konceptet
	<p>Disa njerëz kanë hipur në një autobus. Kanë hipur edhe 3 persona, më pas 1 person ka zbritur. Sa njerëz ka në autobus?</p> <p>Këto situata mund të qartësohen përmes punës me zhetonë siç rrëfëhet në tregim.</p>		

1B: Gjeometria dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Konceptet
<p>Java e 1</p> <p>Emërton dhe ndanë forma 2D të zakonshme (psh.: rathë, katrorë, drejtkëndësha dhe trekëndësha) duke dalluar sipas numrit të brinjëve, sipas vijave të lakuara dhe të drejta. I përdor për të bërë skema dhe modele.</p>	<p>Shfrytëzimi i përmbledhjes së formave 2D: zgjedh një shembull dhe përshkruaje atë. Gjeje formën e cila i përgjigjet karakteristikave të treguara nga mësimdhënësi ose nxënësi.</p> <p>Kur flasim për format 2D, duhet të jeni të sigurt se shfrytëzohet apo përdoret vetëm pamja e formës. Cila do qoftë formë dhe me cilën do qoftë thellësi tanimë është formë 3D.</p> <p>Bëni fotografi dhe dizajnë.</p>	<p>Format e punuara në kartuç ose në kompjuter.</p> <p>Resurse për të menduarit e karakteristikave dhe vizualizimin e formave 2D në:</p> <p>http://www.ictgames.com/Y1shape.html</p> <p>Resurs i ngjashëm i cili zbulon formën është në:</p> <p>http://www.primaryresources.co.uk/online/shapereveal.swf</p> <p>Përzgjedh drejtkëndëshat në diagramin e Kerollovit në:</p> <p>http://www.coppschool.lancsngfl.ac.uk/Classwork/Classwork/flashaids/carroll_diagram.swf</p> <p>Mund të shfrytëzohet kjo për të përsëritur për format 2D kur shfrytëzoni diagramet e Kerollovit.</p> <p>Resurs interaktiv për dizajnin e formave është në: http://www.primaryresources.co.uk/online/pattern.swf</p> <p>Forma të rëndomta. Mund të bëhen nga kartuçi ose kutia të mbledhura, si dhe nga topa ose globe. Përdorni forma të vërteta në klasën e parë. Mos përdorni ilustrime të formave 3D, sepse kjo është tepër e vështirë për nxënësit e kësaj moshe.</p>	<p>Rreth, trekëndësh, kënddrejtë, yll, formë, skemë, rrafshë, lakuar, drejtë, i rrumbullakët, kënd, brinjë; Zgjedh, bën, ndërton.</p> <p>Kub, cilindër, kon, top, formë, skemë, rrafshët, të lakuar, drejtë, rrumbullakët, konveks, Brinja para, teh, kulm, zgjedh, bën, ndërton.</p>
<p>Emërton dhe ndanë forma 3D të zakonshme (psh.: kub, katror, cilindër, kon dhe top) duke dalluar sipas numrit të sipërfaqeve dhe atyre të rrafshëta dhe të rrumbullakëta. I përdor për të bërë skema dhe modele.</p>	<p>Identifikimi i formave të zakonshme në klasë.</p> <p>Nxënësit mund të bëjnë ilustrime digjitale të formave 3D dhe të njëjtat ti vendosin në prezantim në kompjuter.</p>		

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Konceptet
	<p>Radhitja e formave 3D sipas karakteristikës.</p> <p>Zgjedh shembull dhe përshkruaje atë.</p> <p>Përpunimi i skemave dhe modeleve.</p> <p>Gjej forma 2D në forma 3D dhe diskuto.</p>		

1C: Matje dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Konceptet
<p>Java e</p> <p>I njeh të gjitha monedhat.</p> <p>Llogarit si të paguhet shuma e saktë me përdorimin e monedhave më të vogla.</p> <p>Zgjedh dhe përdor strategji përkatëse për llogaritje dhe e sqaron veprimin.</p>	<p>Gjetja e të gjitha monedhave me vlerë të njëjtë.</p> <p>Shkëmbim monedha me vlerë përkatëse me disa monedha me vlerë më të vogël.</p> <p>Mbledhja e vlerës së monedhave.</p> <p>Gjithsej monedha: Do të mund t'u jepni nxënësve fotografi të „portofolit” në letër dhe të kërkonti që t'i gjejnë monedhat e vërteta dhe ti vendosin brenda. Bisedoni për monedhat dhe bëni ndërlidhje me strategjitë paraprake që keni përdorur.</p>	<p>Monedha me vlerë përkatëse (të vërteta, jo plastike).</p> <p>Enë të vogla për ndarje.</p> <p>Do të kishit mundur të bëni monedha interaktive për kompjuter me fotografim të secilës monedhë të Republikës së Maqedonisë dhe përdorimin e kopjimit dhe futje që të tregohet numri në ekran.</p>	<p>Denarë: 1, 2, 5, 10 dhe 50 denarë.</p>

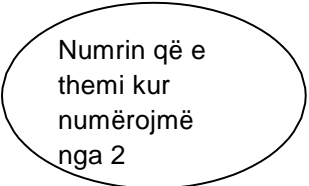
<p>Java e 1</p> <p>Krahason gjatësi dhe peshë me krahasim të drejtpërdrejtë, pastaj me përdorimin e njësive të zakonshme jo standarde.</p> <p>Zbatimi i njohurive në zgjidhjen e problemeve me numra dhe me radhitjen e radhitëseve.</p>	<p>Bëhen krahasime të drejtpërdrejta në kontekste të ndryshme: lartësia e 2 fëmijë; Mbajtja e ekuilibrit për të zbuluar cili nga tre pjesët është më i rëndë.</p> <p>Siguroni nxënësit me gjësende të ndryshme për peshën dhe matje me shfrytëzimin e njësive jo standarde.</p>	<p>Gjësende për matjen e peshës në qoftë se është përkatëse.</p> <p>Peshore (nëse nuk ka në shkollë mund të përdorni disa varëse për rroba dhe dy enë të lidhura me tel ose penj).</p> <p>Njësi jo standarde si psh., tulla.</p>	<p>Gjatësia, gjerësia, lartësia, thellësia, e gjatë, e shkurtë, e lartë, e ultë, e gjerë, e ngushtë, e thellë, e cekët, e hollë, e trashë, më e gjatë, më e shkurtë, më e lartë etj.;</p> <p>Më të gjatë, më të shkurtë, më të lartë etj.</p>
---	---	--	---

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Konceptet
<p>Përdorë gjuhë krahasuese, si për shembull: më gjatë, më shkurtë, më vështirë, më lehtë.</p> <p>Bën vlerësim të arsyeshëm të llogaritjes dhe e kontrollon të njëjtën.</p>	<p>Nxitni nxënësit të vlerësojnë para se të përdorin njësitë jo standarde.</p>	<p>Gota me madhësi të njëjtë.</p> <p>Më së miri është nëse nxënësit i kuptojnë dhe i përdorin masat në kontekstin praktik. Resurs interaktiv i cili nxit përdorimi të gjuhës në krahasim është në: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=ThreeBears Resurs interaktiv për t'u kuptuar barazimi dhe ekuilibri është në: http://pbskids.org/cyberchase/math-games/poddle-weigh-in/ Kjo nxitë gabimisht të menduarit se madhësia dhe pasha janë të ndërlidhura.</p>	<p>Larg, afër, pranë, pesha, peshon, ekuilibri , vështirë/lehtë, më vështirë/më lehtë, shumë vështirë/shumë lehtë Ekuilibri, peshore, pesha.</p>
<p>Java e 1</p> <p>Vlerëson dhe krahason vëllimin me krahasim të drejtpërdrejtë, dhe më pas me përdorimin e njësive të rëndomta jo standarde.</p> <p>Zbatimi i njohurive në zgjidhjen e problemeve me numra dhe për radhitjen e radhitëseve.</p> <p>Përdorë gjuhë krahasuese , për shembull: më gjatë, më shkurtë, më vështirë, më lehtë.</p> <p>Bën vlerësim të arsyeshëm të llogaritjes dhe e kontrollon të njëjtën.</p>	<p>Siguroni një numër të caktuar të aktiviteteve praktike në të cilat nxënësit do të bëjnë krahasime të drejtpërdrejta në kontekste të ndryshme.</p> <p>Sigurojuni nxënësve gjësende të ndryshme për të matur peshë dhe masë duke përdorë njësitë e zakonshme jo standarde, për shembull: „Unë mendoj kjo enë përmban më shumë se kjo.”</p>	<p>Enë të ndryshme rezistuese ndaj ujit me madhësi të ndryshme.</p> <p>Ujë, rërë, oriz, thjerrëz, enë.</p> <p>Njësi jo standarde si tulla, lodra ose gurë që kanë madhësi të njëjtë.</p>	<p>E mbushur, gjysma, enë e mbushur, e zbrazët, përmban, enë.</p>

<p>Java e 1 Fillon të kuptojë dhe të përdorë njësi të caktuara për kohën, si për shembull: minuta, orë, ditë, javë, muaj dhe vite.</p>	<p>Të kuptuarit dhe përdorimi i njësive gjatë kohës së kontekstit përkatës: Ndërlidhje me rutina dhe aktivitetet ditore. Çka mund të bësh në një 1 minutë, sa kërcime? Sa herë mund ta thuash emrin tënd? Pyeti shokët për ide tjera. Zgjeroi në 2 ose në 5 minuta.</p>	<p>Orë rëre, orë.</p>	<p>Dita, java, muaj, viti; Ditët e javës, e hënë, e martë... Orë, ora që tregon kohën , shikon.</p>
---	---	-----------------------	---

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Konceptet
<p>I radhitë ditët e javës dhe ngjarje tjera të njohura.</p> <p>E lexon kohën (orën) dhe i di pjesët e ditës (mëngjes, mesditë, mbrëmje).</p> <p>Zgjedh dhe shfrytëzon strategji përkatëse për llogaritje dhe e sqaron procedurën.</p> <p>Zbatimi i njohurive në zgjidhjen e problemeve me numra dhe për renditjen e radhitëseve.</p>	<p>Nxënësit mund të përgatisin fotografi ose të vizatojnë në fleta dhe më pas ti radhisin. Përdorni vokabular për kohën, si për shembull, sot, nesër, dje.</p> <p>Përdorni orë interaktive në kompjuter për ta lexuar kohën ose të kërkoni që nxënësit të tregojnë kohë të ndryshme. Diskutoni ku gjenden shigjeta që tregon orën dhe minutat.</p> <p>Inkurajoni nxënësit të flasin si i kanë radhitur ditët e javës dhe ngjarje tjera të rëndësishme dhe të tregojnë si dinë se sa është ora.</p> <p>Parashtroni probleme që të zgjidhin nxënësit, si për shembull: „Merita përgatitë ëmbëlsirë ditën e martë. Ëmbëlsira është ngrënë për dy ditë. Për sa ditë (në cilën ditë) ajo duhet të përgatitë ëmbëlsirë tjetër?”</p>	<p>Letra që paraqesin ngjarje të ditës si: zgjimi nga gjumi, larja e dhëmbëve, ngrënia e mëngjesit, vajtja në shkollë, luajtje, rënia në gjumë. Lini karta apo letra të zbrazëta për fëmijët të vizatojnë diçka të tyre.</p> <p>Llojet e orëve interaktive për tu mësuar të lexohet koha prej tyre janë: http://www.wmnet.org.uk/wmnet/custom/files_uploaded/uploaded_resources/503/clock.swf http://www.iboard.co.uk/iwb/Class-Clock-714 http://www.teacherled.com/resources/clockspin/clockspinload.html</p> <p>Të tregohet koha në orë: http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/on_time_game1.swf</p>	

1D:Puna me të dhëna dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet dhe materialet)	Konceptet				
<p>Java e 1</p> <p>Përgjigjet pyetjes me ndarje dhe organizimin e të dhënave ose gjësendeve në mënyra të ndryshme.</p> <p>Për shembull:</p> <ul style="list-style-type: none"> - përdorë diagrame dhe piktograme me mjete praktike; - bisedë për rezultatet të parashtruara në lista dhe tabela me mjete praktike; - bisedë për rezultatet në diagramin e Venit dhe Kerollovit me dhënien e kriterëve të ndryshme për grupimin e gjësendeve të njëjta. <p>Zgjedh dhe përdorë strategji përkatëse për llogaritje dhe e sqaron procedurën.</p>	<p>Kuptoni dhe përdorni në vokabular përkatës dhe në kontekst përkatës.</p> <p>Zgjidhni probleme si „Sa kokrra mund të mbaj unë në dorën time?“. Si mund të zbulojmë? Si mund ti organizojmë informatat?</p> <p>Bëjeni dhe organizojeni listën.</p> <p>Grumbulloni të dhëna dhe bëni tabelë.</p> <p>Parashtroni pyetjen për ta zbuluar ushqimin e pëlqyeshëm. Paraqiteni në diagram shtyllor ose piktogram.</p> <p>Përdorni i diagrameve për paraqitjen e e të dhënave të grumbulluara. Filloni me atë që e keni t njohur.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Rectangle</td> <td>Notrectangle</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> </table>	Rectangle	Notrectangle			<p>Çdo gjësënd që mundëson paraqitjen e informatave: katrorë lego, ilustrime etj.</p> <p>Të tjerët janë krijuar interaktiv të grafikoneve që mund t'i përdorni në kompjuter: Diagramet shtyllore (zmadhim apo rritje për 10): http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/menalmaths/grapher.html</p> <p>Tërhiqni insektet për të bërë diagram me blloqe:http://pbskids.org/cyberchase/math-games/bugs-in-the-system/</p> <p>Paraqitni në grafikon ditëlindjet e njerëzve në piktogram sipas masës: http://www.iboard.co.uk/iwb/Birthday-Pictogram-715</p> <p>Sipas përzgjedhjes tuaj bëni grafikon për kafshët shtëpiake përkëdhelëse: http://www.iboard.co.uk/iwb/Interactive-Grapher-Pets-2705</p>	<p>Numëron , regjistron, zgjedh, votim;</p> <p>Grafikon, grafikon me blloqe;</p> <p>Paraqet grup, komplet;</p> <p>Të njëjtë, të ndryshëm;</p> <p>Listë, tabelë;</p> <p>Etiketë, titull;</p> <p>Më popullarizues, shpeshherë, shpeshherë shumë pak;</p> <p>Diagrami i Kerollovit, Diagrami i Venit.</p>
Rectangle	Notrectangle						

