

Udhëzim për planifikimin e mësimit për matematikë për klasën e II (gjysmëvjetori i dytë)

Udhëzim për planifikimin e mësimit për matematikë për klasën e II

(Gjysmëvjeteri i dytë)

2A: Numrat dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurse (mjete dhe materiale)	Nocionet															
<p>Një javë Radhitë numrat deri 100: krahason dy numra duke i përdorë shenjat „<“ dhe „>“.</p> <p>Numëron nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë për të zgjedhur grup më të madh të gjësendeve deri 100.</p> <p>I mëson dhe i njeh numrat që fitohen me numërim nga 2, nga 5 dhe nga 10 dhe i shqyrton faktet përkatëse për pjesëtim.</p> <p>Numëron nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë për zgjidhjen e problemeve praktike.</p> <p>Fillon të numërojë me hapa të vegjël të vazhdueshëm, nga tre deri 30 dhe nga katër deri 40 psh.3,6,9... dhe 4,8,12.... 36,40.</p> <p>Bën vlerësim logjik deri 100 gjësende, për shembull, duke zgjedhur prej 10, 20, 50 ose 100.</p>	<p>I kupton dhe shfrytëzon situata nga jeta e përditshme numrat rendor dhe natyrorë.</p> <p>Pyetje: Cili numër është më i vogël? Cili numër është më i madh? Radhit numra në vargun e zbrazët të numrave.</p> <p>Aplikimi i shenjave „<“ dhe „>“ ilustruar me shembuj.</p> <p>Numëron nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë ose nga cili do qoftë numër njëshifror deri te numri 100.</p> <p>Përdorni rrjet me numra 2x2 dhe vazhdoni me numërim nga 2 duke filluar nga numri 1. Rrethoni secilin numër të dytë. Çka vëreni? Çka mund të tregoni për numrat e rrethuar? (numra çift). Çka mund të tregoni për numrat e parrethuar? (numrat tek). Përdorni rrjet të numrave 3x3. Vallë është modeli i njëjtë? Ku është dallimi?</p> <table style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">1</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">2</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">1</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">2</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">3</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">3</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">4</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">4</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">5</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">6</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;"></td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;"></td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">7</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">8</td> <td style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">9</td> </tr> </table> <p>Çka mendoni se do të ndodhë me rrjetin e numrave 4x4, rrjetin e numrave 5x5, rrjetin e numrave 6x6?</p>	1	2	1	2	3	3	4	4	5	6			7	8	9	<p>Tabela 100. Vargu i zbrazët i numrave Poster me shenjat e shkruara: „<“ dhe „>“</p> <p>Tabela 100. Shfrytëzojeni programin interaktiv për mësime http://www.taw.org.uk/lic/itp/count_on.htmlto Për numërim praktik prapa klikoni në " Run Counting on and back 1.1" që të fillojë.</p>	<p>Numra, zero, dhjetë, njëzet ...njëqind. Asgjë Sa ...? Numëron nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë. Më shumë, më pak, shumë, disa, madje edhe, secili tjetër Sa herë? Më shumë pjesë, vazhdon, parashikon model, çift, sipas rregullës</p> <p>Numëron para (prej ... deri ...) Numëron mbrapa (prej ... deri ...) Edhe një, dhjetë më shumë. Një më pak, dhjetë më pak. Dy / tre / katër / pesë më shumë. Dy /tre / katër / pesë më pak.</p>
1	2	1	2	3														
3	4	4	5	6														
		7	8	9														

<p>Radhit numra, psh., çift/tek të cilët fitohen me numërim nga 2, nga 5 dhe nga 10.</p> <p>Gojarisht e sqaron mënyrën e zgjidhjes dhe të menduarit.</p>	<p>Filloni nga cili do numër dhe vazhdoni me numërim nga 1 deri 100 dhe prapa. Përsërisni. Filloni me numër 2-shifrorë dhe numëroni nga 10 deri 100 dhe prapa..</p> <p>Filloni nga cili do numër dhe numëroni më tutje nga 3 ose nga 4.</p>		
<p>Një javë</p> <p>I di të gjithë numrat çift shuma e të cilëve është 10 dhe çifti i numrave shuma e të cilëve është 20.</p> <p>I njeh dhe i mëson vlerat e dyfishta e të gjitha numrave deri 10, si dhe numrat 15, 20, 25 dhe 50.</p> <p>I dyfishon numrat 5, 10, 15,...45, 50 dhe numrat e fituar i përgjysmon.</p> <p>Dyfishon numrat dyshifrorë.</p> <p>I njeh marrëdhëniet ndërmjet numrave të thjeshtë për shembull ky numër është dy herë më i madh se.....</p> <p>Gojarisht e arsyeton mënyrën e zgjidhjes dhe të menduarit.</p>	<p>Nxënësit i përsërisin numrat çift shuma e të cilëve është 10, dhe më pas numrat çift shuma e të cilëve është 20, të gjithë së bashku dhe në grupe më të vogla.</p> <p>Aktivite praktike për të gjetur vlerat e dyfishta e të gjithë numrave deri 10.</p> <p>Nxënësit në paralele përsërisin për vlerat e dyfishta të numrave deri 10.</p> <p>Përdorni fakte të njohura për t'i shqyrtuar vlerat e dyfishta të numrave prej 1 deri 15; vlerat e dyfishta të numrave 5, 10, 15, 20, 25 dhe 50.</p> <p>Tërhiqni një numër të madh nga qesja dhe kërkoni nga nxënësit të qëllojnë, për shembull, dyfishi i këtij numri është 50"</p>	<p>Numratore.</p> <p>Tabela „qindëshe me shumëzuesë“.</p> <p>Në programin interaktiv http://www.taw.org.uk/lic/itp/num_facts.html tregon numëruet të ngjyrosur deri 20 për të shtuar. Klikoni në “Run Number facts 1.4” lartë djathtas të fillojë.</p> <p>Robin Hud dyfishim: http://www.ictgames.com/rho/odbeyond10.html</p> <p>Letra me numra dhe strajcë magjike.</p>	<p>+, të shtoni, përveç kësaj, më tepër, plus përcakto shumën, gjithsej, në tërësi, dyfish, afër dyfishit, edhe një, dy më shumë...edhe dhjetë...njëqind më shumë</p> <p>Të bëhet më shumë ...? Sa më shumë është ... nga ...? Sa më shumë është ...? - Mbledhje, zbritje, minus</p> <p>Sa kanë mbetur?, një më pak, dy më pak...dhjetë më pak...njëqind më pak.</p> <p>Sa është më pakë ...nga...? Sa është më pak ...? ndryshimi ndërmjet gjysmës dhe tërësisë, përgjysmohen =, barabartë, shenjë, është njësoj sikur, dhjetëshe</p>

<p>Një javë Di çka paraqet secila shifër në numrin dyshifrorë dhe i zberthen në dhjetëshe dhe njëshe.</p> <p>Mbledh/zbret numër njëshifror me/nga numri dyshifror deri 30.</p> <p>E ndërlidh numërimin para/ prapa nga 10 për të gjetur numër i cili është për 10 më i madh/më i vogël nga cili do numër dyshifrorë, pastaj mbledh dhe zbret numër dyshifrorë me dhjetëshe të plota, për shembull: 75 – 30.</p>	<p>Mirëkuptim, zbatim dhe fillim të leximit të numrave dyshifror me sqarim të vlerës së tyre vendore. Njohjen e zeros si bartës në vendin e njëshes të numrat 2 shifrorë në dhjetëshe të plota. Të kuptohet se 38 është 30+8.</p> <p>Çfarë kuptimi ka shifra 6 në numrin 26? E çka në numrin 68?</p> <p>Vendose shifrën 6 në 86. Ndryshoje numrin 59 në numrin 19.</p> <p>Hulumtimi i modelit të mbledhjes dhe zbritjes të numrave me 10, me aplikimin e tabelës 100. E më pas me shumëfishin e numrit 10.</p>	<p>Kartela me shigjeta për vlerën vendore.</p> <p>Tabela 100</p> <p>Vargu i numrave.</p> <p>Gjësende për numërim.</p> <p>http://www.ictgames.com/flipCounter/index.html</p> <p>Përdoreni tabelën interaktive për numërim para dhe prapa deri në dhjetë: http://www.ictgames.com/numberSquare/index.html</p>	<p>Dhjetëshe, Njëshe Numër njëshifror, Numër dyshifror, Edhe dhjetë, për dhjetë Më i madh, për dhjetë më i vogël</p>
--	--	--	--

<p>Tre javë Mbledh/zbret numër njëshifror me/nga numri dyshifror deri 30.</p> <p>Mbledh çifte nga numrat dyshifror.</p> <p>Has ndryshim të vogël ndërmjet çifteve të numrave dyshifror.</p> <p>E kupton zbritjen si ndryshim dhe si zvogëlim.</p> <p>E kontrollon zbritjen me përdorimin e mbledhjes.</p> <p>Zgjedh dhe përdorë strategji përkatëse logjike për llogaritje dhe e sqaron veprimin si ka arritur deri te përgjigja.</p> <p>E aplikon diturinë për zgjidhjen e problemeve dhe enigmave.</p> <p>Zgjidh barazime si psh: $27 + \triangle = 30$</p> <p>E njeh zbatimin e simboleve siç janë:</p> <p>\triangle ose \square për të treguar numra të panjohur, për</p> <p>sh.: $\triangle + \square = 10$.</p>	<p>Siguroni aktivitete praktike pa përdorë gjësende për numërim (zhetonë).</p> <p>Aktivitete praktike të numërimit para (mbledhje) dhe numërim prapa (zbritje) duke përdorë në tabelë qindëshe dhe vargun e numrave.</p> <p>Shfrytëzimi i situatave të ndryshme problematike duke përdorë mbledhjen dhe zbritjen dhe aplikimin e konceptit të zbritjes si gjetje e ndryshimit.</p> <p>Bisedë për strategji për zgjidhjen e detyrave me mbledhje dhe zbritje.</p> <p>Sqarojuni fëmijëve se gjithsej ka 30 kube, prej tyre 27 janë në bankë, ndërsa disa të fshehur nën bankë. Pyesni sa kube janë të fshehura. Shkruani barazimin $27 + \square = 30$ në tabelë. Kontrolloni këtë me numra tjerë. Kërkoni që nxënësit të bëjnë barazimet e tyre.</p> <p>Përdorni dy gota të zbrazëta dhe kërkoni nga nxënësit të tregojnë se nga sa gjësende mund të vendosen në gotat që bashkërisht të ketë dhjetë gjësende. Bëhet modeli i tabelës duke vizatuar dy gota, më pas aplikohen simbolet \triangle dhe \square në vendin e numrit të panjohur</p>	<p>Tabela 100</p> <p>Vargu i numrave.</p> <p>Gjësende për numërimi (zhetonë).</p> <p>E gjen ndryshimin e vargut të numrave në: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=Subtractdifference</p> <p>Shfrytëzoni këtë program interaktiv për të gjetur ndryshimin: http://www.taw.org.uk/lic/itp/difference.html (zgjedhni 'Run Difference 1.2' 'sustën në këndin e djathtë lartë)</p> <p>Ky program mësimor interaktiv, gjithashtu e hulumton mbledhjen dhe zbritjen e vargut të numrave: http://www.taw.org.uk/lic/itp/num_line.html (zgjedh "Run Number line 1.6" sustën lartë djathtas të fillojë)</p> <p>Ushtroni në: http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/additionest.html (përdorni nivelin 2)</p> <p>Kjo ueb-faqe kërkon përdorim logjik të numrave që të fitohet shuma e saktë: http://www.oswego.org/ocsd-web/games/SumSense/sumadd.html</p>	<p>Shtoni, përveç kësaj, më shumë, plus, shuma, gjithsej, bashkërisht, rezultat, dyfish, afër dyfishimit. Sa më shumë të bëhet ...? =, barabartë, shenjë, është njësoj sikur</p> <p>+, të shtoni, më shumë, plus shumë, gjithsej, bashkërisht, rezultat, dyfish, afër dyfishit, edhe një, dy më shumë, dhjetë më shumë...</p> <p>- Mbledh, zbritje, minus, sa kanë mbetur?, një më pak, dy më pak...dhjetë më pak ...</p> <p>Sa më pakë është ... nga. Sa më pakë është ...? ndryshimi ndërmjet gjysmës dhe tërësisë, përgjysmohen, =, barabartë, shenjë, është njësoj sikur,</p> <p>të ndarë, të veçantë.</p>
--	---	---	--

<p>I kupton detyrat e rëndomta tekstuale (në një ose dy hapa të lehtë), përcakton cilat operacione janë të nevojshme (mbledhja ose zbritja, shumëzim ose pjesëtim i rëndomtë) për zgjidhjen e tyre me ndihmë, i paraqet me gjësende, me vizatime ose me varg të numrave.</p> <p>Mendon një tregim për detyrën e parashtruar, duke i përfshirë në këtë kontekst edhe paratë.</p> <p>Bën vlerësim të logjikshëm në përgjigjen e një detyre.</p> <p>E kontrollon përgjigjen e njëres detyrë duke bërë mbledhjen e numrave të radhitjes së ndryshme dhe duke përdorë strategji të ndryshme, për sh: $35 + 19$ me mbledhjen e 35 dhe 20 dhe zbritjen e 1, dhe me mbledhjen e $30 + 10$ dhe $5 + 9$.</p>	<p>Pasi që nxënësit të jenë të sigurt në zgjidhjen e situatave problematike të parashtruara nga mësimdhënësi, ata do të mund edhe vetë të krijojnë detyra tekstuale dhe tregime për ato të jetë kontekst i njohur. Ata duhet paraprakisht t’iu parashtrojnë detyrat bashkënxënësve tjerë.</p>	<p>Në lojën “Chost Blasters”, lojtarët duhet të qëllojnë një çift të “fantazmave” ku shuma është e barabartë me numrin që e keni zgjedh (për shembull, numrin 50). Lojtari i parë shtypë në 'z' në tastierë për ta qëlluar mprehtësinë, ndërsa lojtari tjetër shtypë „m” në tastierë. Secila që është qëlluar saktë ka 1 pikë, ndërsa me çdo gabim humb 1 pikë. Fitues është lojtari i cili i pari arrin 10 pikë.</p> <p>http://www.oswego.org/ocsd-web/games/ghostbusters2/gb2nores.html</p> <p>Zgjedh dy numra nga rrjeti për ta llogaritur shumën e tyre: http://www.oswego.org/ocsd-web/games/SpeedGrid/Addition/urikares.html</p> <p>Ushtroni mbledhjen dhe zbritjen në: http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/addition_and_subtraction/lay/ (zgjedh nivelin e lartë)</p> <p>Letra me ilustrime që nxënësit të bëjnë detyrat dhe krijimet e tyre personale.</p>	

<p>Dy javë I mëson dhe i njeh numrat që fitohen me numërim nga 2, nga 5 dhe nga 10 dhe i shqyrton faktet përkatëse për pjesëtim.</p> <p>E përshkruan dhe vazhdon vargun me numërim nga dy, nga tre, nga katër dhe nga pesë deri në 30 ose më shumë.</p> <p>Shfrytëzon numërim nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë për zgjidhjen e problemeve praktike.</p> <p>E kupton shumëzimin si përshkrim i vargut të numrave.</p> <p>E kupton shumëzimin si mbledhje e mbledhësve të njëjtë dhe e përdor shenjën „ = “.</p> <p>Numëron nga 3 dhe 4, si hyrje në tabelën për shumëzim dhe pjesëtim me 3 dhe 4.</p>	<p>Të gjithë nxënësit përsërisin numërimin nga 2, nga 5 dhe nga 10.</p> <p>Hulumtoni skema, bisedoni për atë se cilët numra janë thënë gjatë numërimit, dhe cili numër vijon në varg. Vazhdojeni skemën.</p> <p>Probleme praktike, si për shembull: vendosja e tavolinës (nga dy elemente nga veglat për secilin) ose sa duar duhet të tregohen gjatë numërimit nga 2) ose sa gishtërinj tregohen gjatë numërimit nga pesë ose dhjetë.</p> <p>Skema si nxënësi të numërojë grup gjësensh siç numëron në vargun e numrave dhe skema se si kjo mund të tregohet si mbledhje e përsëritur dhe përdorimi i shenjës „ = “ . .</p> <p>Shembull 2, 4, 6, 8: ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>$2+2+2+2 = 8$ $2 \cdot 4 = 8$</p> <p>Aplikoni numërim në hapa të vegjël që nxënësit të ushtrojnë fakte për shumëzim dhe pjesëtim.</p> <p>Shkruan shprehje numerike me aplikimin e shenjave „ = “ dhe „ : “.</p> <p>Numëroni 10 gjësensh. Ndani në 2 grupe të barabarta. Kombinoni nga fillimi.. Shmangni disa gjësensh dhe</p>	<p>Tabela qindëshe me shumëzues.</p> <p>Radhitja e zinxhirit: http://www.topmarks.co.uk/ordering-g-and-sequencing/caterpillar-ordering</p> <p>Vargu i numrave: http://www.wmnet.org.uk/resource/s/gordon/sequences%20v6.swf</p> <p>Numëron në hapa të vargut të numrave: 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>Përdorni: http://www.bbc.co.uk/bitesize/ks1/maths/multiplication/play/popup.shtml (Изберете средно ниво)</p> <p>Edhe në http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=multiplication</p> <p>Shfrytëzoni programin interaktiv për mësimdhënës i cili jep linkun për numërim në grupe dhe vargje. http://www.taw.org.uk/lic/itp/multiacts.html (Kliko në "Run Multiplication facts 0.8" për të filluar)</p> <p>Bëje vargun e: http://www.learnalberta.ca/content/me3us/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/08/m3_08_00_x.swf</p> <p>Shfrytëzoni këtë program interaktiv</p>	<p>Varg, radhë, kolonë, dyfish, përgjysmojnë, ndaje në mënyrë të barabartë, nga një, nga dy, secilit, nga tre secilit ... grupe në çifte, nga pesë ...nga dhjetë, grupe të barabarta.</p>
--	--	--	---

<p>E kupton pjesëtimin si grupim dhe e përdor shenjën „ : “.</p> <p>Di se gjatë pjesëtimit mund të ketë mbetje.</p> <p>Gojarisht e sqaron mënyrën e zgjidhjes dhe të menduarit.</p>	<p>ndani në dy grupe të barabarta. Çka ndodhë? Vallë ka mbetje? Përsërisni disa herë kështu që do të përfshihen të gjithë numrat prej 1 deri 10. Shkruani ato numra të cilët pjesëtohen pa mbetje dhe ato që pjesëtohen me mbetje.</p> <p>Përpiquni me numra më të mëdhenj. Çka ndodhë? Shkruani ata numra që kanë mbetje dhe ato numra që nuk kanë mbetje Përdoreni tabelën 100 për të shkruar. Çka keni vërejtur?</p> <p>Përdorni detyra tekstuale ku do të ketë operacione të pjesëtimit dhe do të ketë mbetje</p> <p>Nxitni nxënësit që ti sqarojnë metodat e tyre të zgjidhjes dhe mendimin e tyre.</p>	<p>http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=sharingv2</p> <p>Ky program interaktiv për mësimdhënës tregon grupimin: http://www.taw.org.uk/lic/itp/grouping.html (Klikoni në "Run Grouping 1.3" lartë djathtas që të fillojë)</p> <p>Ky program interaktiv për mësimdhënës tregon pjesëtim: http://www.taw.org.uk/lic/itp/remainders.html (Kliko në "Run Remainders after division 0.6" që të fillojë)</p> <p>Gjësende për numërim.</p> <p>Tabela qindëshe për të shkruar.</p>	
<p>Një javë</p> <p>Njeh se një e gjysma shkruhet $\frac{1}{2}$, një e katërta $\frac{1}{4}$ dhe tre të katërtat $\frac{3}{4}$.</p> <p>Njeh se $\frac{1}{2}$ ose $\frac{2}{4}$ krijojnë një tërësi dhe $\frac{3}{4}$ janë të barabartë.</p> <p>Njeh cilat forma ndahen në gjysmë ose një e katërta, dhe cilat nuk ndahen.</p> <p>Gjen gjysmat dhe të katërtat e formave dhe prej grupeve të vogla të gjësendeve 20.</p>	<p>Aktivitete praktike në të cilat bëhen gjysmat dhe një të katërtat me palosjen e letres. Preje secilën pjesë dhe shënojeni me fjalë dhe me simbol për gjysmën dhe një të katërtën.</p> <p>Përdorni format që janë të prera për të treguar thyesat. Çka mund të shihni? Gruponi të gjitha format që paraqesin $\frac{1}{2}$ dhe $\frac{1}{4}$. Gruponi format që nuk paraqesin $\frac{1}{2}$ ose $\frac{1}{4}$ në grup tjetër.</p> <p>Përdorni letër të palosur për të fituar gjysmë dhe të katërtën duke shfrytëzuar format e rregullta dhe jo të rregullta. Çka mund të vëreni për format jo të rregullta?</p> <p>Gruponi ose ndani gjësendet për të treguar sasinë e gjysmës dhe një të katërtën. Çka nëse ka ndonjë mbetje?</p>	<p>Forma letre, gërshërë</p> <p>Përgatitni forma me pjesë të prera.</p> <p>Forma të rregullta dhe jo të rregullta</p>	<p>Pjesë, pjesë të barabarta Një tërësi Një gjysmë, dy gjysma Një e katërta, dy të katërtat, tre të katërtat, katër të katërtat.</p>

Njësia 2B: Gjeometria dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Koncepte
<p>Dy javë</p> <p>Grupon, emërton, përshkruan, logjikon dhe vizaton forma 2D (për shembull: katror, drejkëndësh, rreth, pesëkëndësh të rregullt dhe jo të rregullt dhe gjashtëkëndësh) sipas karakteristikave të tyre; njih format 2D në pozita të ndryshme.</p> <p>Grupon, emërton, përshkruan, bën forma 3D (psh., kub, kuadër, kon, cilindër, top dhe piramidë) sipas karakteristikave të tyre; i dallon format 2D nga format 3D.</p> <p>Gjen simetrinë te format 2D dhe e vizaton boshtin (drejtëzën) e simetrisë.</p> <p>Gjen shembuj të formave 2D dhe 3D dhe simetri në mjedis.</p> <p>I njih raportet e rëndomta ndërmjet formave, për shembull këto forma kanë....brinjë.</p> <p>Jep mendimin personal vallë ndonjë përgjigje është logjike.</p>	<p>Kuptimi, zbatimi dhe fillimi i leximit të terminologjisë për format. Nxënësi zgjedh formën konkrete me formë 2D dhe e përshkruan atë. Mësimdhënësi mund të parashtojë kritere: Zgjedh formën me 1 teh të lakuar; 4 kënde dhe 4 brinjë...</p> <p>Gruponi format 2D sipas karakteristikave: numri i brinjëve; numri i këndeve; brinjë të drejtë ose të thyera.</p> <p>Shfrytëzim, kuptim dhe lexim fillestar i terminologjisë për simetrinë.</p> <p>Fillimi me njohjen dhe skicimi i boshtit (drejtëzës) të simetrisë.</p> <p>Përshkruani boshtin (drejtëzën) e simetrisë. Bëni model të simetrisë, flisni për ato dhe përshkruani modele të simetrisë në shembuj nga përditshmëria, siç janë ato të fituara nga ngjyra, njolla nga ngjyra e stilolapsit, pllaka me vrime, forma nga letra, kube që ndërliken mes veti.</p> <p>Bëni koleksionin e formave 2D dhe 3D.</p> <p>3D: kutia, paketime, modele...Gruponi dhe emërtoni ato.</p>	<p>Letra me fjalë për format 2D.</p> <p>Komplet format e rrafshëta.</p> <p>Komplet format 2D.</p> <p>Letra me nocione. Pasqyrë. Program interaktiv për mësimdhënës http://www.taw.org.uk/lic/itp/symmetry.html Ju mundëson të bëni reflektim të dizajneve. (Kliko në "Run Symmetry 2.2" lartë djathtas që të fillojë)</p> <p>Identifikojnë vija të simetrisë në: http://www.innovationslearning.co.uk/subjects/maths/activities/year3/symmetry/shape_game.asp</p> <p>Pëlhurë, letër dekorative, ngjyrë, pllaka me vrime, forma prej letre dhe kube që ndërliken mes veti...</p> <p>Forma 2D dhe 3D. Paketim dhe shembuj tjerë të formave 3D. Mbishkrime.</p>	<p>Rreth, trekëndësh, drejtëkëndësh, yll, pesëkëndësh, gjashtëkëndësh, formë, model, rrafshët, të lakuar, drejtë, rreth, kënd, grupim, të bëhet: kub, piramida, koni, cilindri.</p>

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Koncepte
<p>Një javë Ndjek dhe jep udhëzime për pozitën, kahen dhe lëvizjen.</p> <p>Njeh rrotullimin e plotë, gjysmë dhe rrotullimin një të katërtë, në kahe të lëvizjes së shigjetës të orës dhe në kahe të kundërt.</p> <p>Njeh se këndi i drejtë është rrotullim i një të katërtës.</p>	<p>Kuptimi dhe fillimi me lexim të nocioneve <i>rrotullim</i> dhe <i>kënd</i>.</p> <p>Vepron në përputhje me udhëzimet me gojë ose udhëzimet në formë të shkruar me vizatim ose pozicionimin e gjësendeve.</p> <p>Lojë me nxënësit në hapësirë të gjerë në çifte. Një nxënës jep udhëzime verbale, ndërsa tjetri i ndjek (duke u shtirë se është robot). Përdoren termet: tërësi, gjysma dhe rrotullimi një e katërta, në drejtim të lëvizjes së shigjetave të orës dhe në anën e kundërt të lëvizjes së shigjetave të orës.</p>	<p>Ndihmoni robotit që të lëvizë: http://www.primarygames.com/puzzles/action/superroboteva/</p> <p>Përpunimi i hartave për „pasuri të fshehtë”. Dhënia e instruksioneve për gjetjen e pasurisë.</p>	<p>Pozita mbi, nën, më lartë, më ulët, nga ana e, në, jashtë, brenda, rreth, para, prapa, pjesa e përparme, pjesa e pasme, para, pranë, përveç, menjëherë afër, përballë, për dallim nga, ndërmjet, në mes, teh, qendër, kënd, kahe, udhëtim, rrugë, majtas, djathtas, përjetë, teposhtë, më lartë, më ulët, përpara, prapa, anash, përmes, afër, larg, në afërsi, bashkërisht, përmes, po, nga, ndaj, në drejtim të shigjetave të orës, në kundërshtim të shigjetave të orës, lëvizje.</p> <p>Rrotullim i plotë, rrotullim i përgjysmuar, një e katërta, Kënddrejtë, vijë e drejtë.</p>

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Koncepte
<p>Një javë Gjen simetrinë te format 2D dhe e vizaton boshtin (drejtëzën) e simetrisë.</p> <p>I njeh raportet e zakonshme ndërmjet formave, për shembull: këto forma të gjitha kanëbrinjë.</p>	<p>E përdorin dhe e aplikojnë nocionin simetri. Fillojnë të njohin dhe të skicojnë boshtin e simetrisë. Përshkruani boshtin e simetrisë. Të bëhen, të flitet dhe të përshkruhen format simetrike në shembuj real nga jeta, si dhe ato të cilët janë bërë nga ngjyra, njolla nga stilolapsi, pllaka me vrima, forma nga letra, kube të cilët ndërlidhen mes tyre.</p>	<p>E identifikojnë numrin e boshteve të simetrisë së formave: http://www.innovationslearning.co.uk/subjects/maths/activities/year3/symmetry/shape_game.asp</p> <p>Bën skemë me simetrinë refleksivë në http://www.primaryresources.co.uk/online/reflection.swf</p>	<p>Madhësia, më të mëdhenj, më të vegjël, simetrike, vija e simetrisë, vija e pasqyrës, modeli i reflektimit.</p>

Njësia 2B: Matja dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Nocione
<p>Një javë I njeh të gjitha monedhat dhe bankënotat.</p> <p>Përdor sistemin e shënimit të parave deri 100 denarë.</p> <p>E cakton shumën e monedhave dhe bankënotave e nevojshme të bëhet pagesa e shumës së caktuar deri 100 denarë dhe e llogarit kusurin.</p> <p>Mendon tregim për detyrë të parashtruar duke i përfshirë në këtë kontekst edhe paratë.</p> <p>E kontrollon përgjigjen e njëres detyrë me mbledhjen e numrave sipas radhitjes së ndryshme dhe me aplikimin e strategjive të ndryshme, për sh: $35 + 19$ me mbledhjen e 35 dhe 20 dhe zbritjen e 1, dhe me mbledhje të $30 + 10$ dhe $5 + 9$.</p> <p>Gojarisht e sqaron mënyrën e zgjidhjes dhe të menduarit.</p> <p>E përdor njohurinë për zgjidhjen e problemeve dhe enigmave.</p>	<p>Njohja e vlerave e të gjitha monedhave dhe bankënotave. Loja në role „shitore“. Në shitore shiten prodhime që kanë çmimet e tyre, ndërsa në shitore ka shitës dhe blerës.</p> <p>Prodhimet kanë etiketa.</p> <p>Blerësve iu është dhënë shumë e caktuar e parave për shpenzim. Blini 3 prodhime? Sa është shpenzuar? Sa para kanë mbetur? Sa prodhime të ndryshme mund të blini me para të cilat i posedoni?</p> <p>Cili është prodhimi më i shtrenjtë të cilin mund ta blini?</p> <p>Shitësit doemos të llogarisin sa kusur duhet të kthehet kur blerësi ka dhënë më shumë të holla.</p>	<p>Monedha dhe bankënota të vërteta.</p> <p>Çmime.</p> <p>Etiketa.</p> <p>Lista e tregtisë.</p>	<p>Denar 1, 2, 5, 10 dhe 50 denarë monedha</p> <p>10, 20, 50, 100, 500, 1000 dhe 5000 denarë</p> <p>Llogaria Paratë Monedha, llogaria Çmimi, blej, shes, shesin shpenzojnë Të nderuar, kushton më shumë / më të shtrenjtin.</p>

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Nocione
<p>Dy javë</p> <p>I krahason gjerësitë, masën dhe vëllimin duke përdorë njësitë standarde: centimetri, metri, 100 g, kilogrami dhe litri.</p> <p>I kupton detyrat e thjeshta tekstuale (në një ose dy hapa të lehtë), përcakton cilat operacione janë të nevojshme (mbledhje ose zbritje, shumëzim ose pjesëtim të zakonshëm) për zgjidhjen e tyre dhe me ndihmë, i paraqet me gjësende, me vizatime ose me varg të numrave.</p> <p>Bën vlerësim logjik për zgjidhje të një detyre.</p> <p>Jep mendimin personal vallë ndonjë përgjigje është e kuptueshme.</p> <p>Gojarisht e sqaron mënyrën e zgjidhjes së problemeve dhe të menduarit.</p> <p>E shfrytëzon njohurinë për zgjidhjen e problemeve dhe enigmave.</p>	<p>Kuptimi, zbatimi dhe fillimi i leximit i terminologjisë për gjerësinë, peshën dhe vëllimin.</p> <p>Përdorni njësitë jostandarde dhe standarde për matje gjatë zgjidhjes së problemeve në numër të madh të konteksteve të ndryshme.</p> <p>Bëni krahasime të drejtpërdrejta përmes gjetjes ose propozimit të gjësendeve që kanë masë dhe gjerësi të ndryshme, për shembull: Më të gjatë/më e shkurtë se metri /centimetër/20 centimetër.</p> <p>Më e rëndë/më e lehtë se kilogrami/100 gram.</p> <p>Zë më shumë/më pak se litri/500 mililitra.</p>	<p>Letra me simbole.</p> <p>Aparaturë të ndryshme për matje.</p> <p>Programet interaktive vijuese për mësimdhënës janë të dobishme për leximin e shkallëve: Matje e vëllimit: http://www.taw.org.uk/lic/itp/meas_cylinder.html (Kliko në "Run Measuring cylinder 1.2" në këndin e djathtë lartë) Shfrytëzo: http://www.taw.org.uk/lic/itp/ruler.html (Kliko në "Run Ruler 1.2" për të filluar) Matje me peshore: http://www.taw.org.uk/lic/itp/meas_scales.html (Kliko në "Run Measuring scales 1.8" në këndin e djathtë lartë).</p>	<p>Gjatësi, gjerësi, lartësi, thellësi, të gjata, të shkurta, të larta, të ulëta, të gjëra, të ngushta, të thella, të cekëta, të trasha, të holla, më të gjata, më të shkurta, më të larta ...</p> <p>larg , në afërsi, metër, peshojnë, peshon, peshon rëndë/ dritë, më të rënda / më të lehta/ kilogrami më i lehtë (kg) baraspesha, shkallët, pesha</p> <p>vëllimi</p> <p>plotë, gjysma të zbrazëta, pengon, litër enë</p> <p>vlerësimi matje</p> <p>madhësia krahason shkalla e matjes mjaftueshëm, nuk është e mjaftueshme për së tepërmi, tepër pak pothuajse, përafërsisht, rreth, në afërsi të, pothuajse njësoj sa edhe diçka më shumë, diçka më pak.</p>

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Nocione
<p>Një javë I di njësitë e kohës (sekonda, minuta, ora, java, muaji dhe viti).</p> <p>E njeh raportin midis njësive të njëpasnjëshme të kohës.</p> <p>E lexon kohën deri gjysmë ore në orë digjitale dhe analoge.</p> <p>Bën matjen e kohëzgjatjes të disa aktiviteteve duke shfrytëzuar sekondat dhe minutat.</p> <p>I njeh dhe i radhit ditët e javës dhe muajt e vitit.</p> <p>I kupton detyrat e thjeshta tekstuale (në një ose dy hapa të lehtë), përcakton cilat operacione janë të nevojshme (mbledhje ose zbritje, njëkohësisht shumëzim ose pjesëtim) për zgjidhjen e tyre dhe me ndihmë i paraqet me gjësende, me vizatime ose me varg të numrave.</p> <p>Bën vlerësim logjik të përgjigjes së detyrës.</p> <p>Shpreh mendimin e vet vallë ndonjë përgjigje është i kuptueshëm/logjik.</p>	<p>Kuptimi, zbatimi dhe fillimi i leximit të fjalorit që ka të bëjë me kohën.</p> <p>Për lojën e roleve zgjidhni çifte të ndryshme të nxënësve të cilët do ta luajnë rolin e kontrollorëve të fluturimit dhe nëpunësve për çekin (kontrollim). Shpërndani buletat e fluturimit për destinime të ndryshme nëpër klasë (1 në grup), ndërsa në biletë duhet të shënohet koha e fluturimit për secilin grup. Aplikoni 12-orësh orë digjitale dhe analoge. Pyesni: „Cili fluturon deri _____? Kur aterron aeroplani juaj? Nga çifti i kontrollorëve kërkoni ta tregojnë kohën në orën analoge dhe digjitale. Sqaroni se secili pasagjer duhet të çekohet 2 orë para fluturimit. Nga çifti i nëpunësve kontrollorët për çekin ta tregojnë kohën përkatëse në orën analoge dhe digjitale.</p> <p>Përsërisni lojën në role me shtete tjera dhe çifte tjera të nxënësve të cilët do të jenë kontrollorë të fluturimeve dhe çekin nëpunës.</p> <p>Zgjidhni aktivitete për nxënësit: vrapim në sallë/terren sportiv/ fushë/; Shkruani emrin tuaj 10 herë; . Uluni dhe ngrihuni 6 herë.</p> <p>Përdorni letra me emra të ditëve të javës dhe muajve të vitit. Letrat përzihen dhe vihen me fytyrën poshtë. Rrotullohet nga 1 letër dhe vendoset në vendin përkatës në radhën e saktë.</p>	<p>Buletë fluturimi.</p> <p>12-orësh orë digjitale.</p> <p>Orë analoge.</p> <p>Orë dhe gjysmë ore http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/on_time_game1.swf</p> <p>Përdorni programin interaktiv për kohën http://www.taw.org.uk/lic/itp/tell_tell_me.html (Kliko në "Run Tell the time 0.9" për të filluar).</p> <p>Program në të cilin përdoret matja me peshore http://www.taw.org.uk/lic/itp/measuring_scales.html (Kliko në "Run Measuring scales 1.8" që të fillojë)</p> <p>Buletë aeroplani.</p> <p>Orë rëre.</p> <p>Kronometër.</p> <p>Letra me nocione.</p>	<p>Koha</p> <p>Ditët e javës: e hënë, e martë ...</p> <p>Muajt e vitit:janari, shkurti ...</p> <p>stinët e vitit: pranvera, vera, vjeshta, dimri</p> <p>Dita, java, dy javë, muaji, viti</p> <p>uikend (fundjavë), ditëlindja, festë</p> <p>Në mëngjes, pas dite, në mbrëmje, natën, në mesnatë</p> <p>Koha e gjumit, koha e darkës, koha për lojë</p> <p>Sot, dje, nesër para, pas</p> <p>në vijim, paraprakisht tash, së shpejti, herët, vonë</p> <p>shpejtë, më shpejtë, shumë shpejtë, ngadalë, më ngadalë, Shumë ngadalë, ngadalë, e vjetër, më e vjetër, më të vjetrit të reja, më i ri dhe më të rejat (më të fundit) nevojitet kohë më e gjatë, nevojitet më pak kohë</p> <p>Vallë shumë herët (dikur)? Sa kohë të nevojitet për ...?</p> <p>Sa gjatë do të zgjasë për ...?</p>

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Nocione
<p>Zgjedh dhe shfrytëzon strategji përkatëse logjike dhe e sqaron veprimin se si ka arritur deri te përgjigja.</p> <p>E zbaton njohurinë për zgjidhjen e problemeve dhe enigmave.</p>			<p>Orë, minuta, sekonda, gjysmë ore, orë, orë dore orë digjitale / orë analoge, kronometër</p> <p>Sa shpesh?</p>

Njësia 2D: Punë me të dhëna dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset (mjete dhe materiale)	Nocionet
<p>Një javë Përgjigjet pyetjeve me mbledhje dhe bën shënimin e të dhënave në listat e tabelave dhe i paraqet në mënyrë ilustrative me grafikone dhe piktograme për paraqitjen e rezultateve.</p> <p>Përdor Diagramin e Venit dhe Kerollit për radhitjen e numrave dhe gjësendeve duke përdorë një kriter; fillon të përdorë dy kritere;</p> <p>E sqaron përzgjedhjen duke përdorë gjuhën përkatëse, duke përfshirë edhe fjalën „jo“.</p> <p>Gojarisht sqaron mënyrën e zgjidhjes dhe të menduarit.</p> <p>E përdor diturinë me zgjidhjen e problemeve dhe enigmave.</p>	<p>Kuptimi dhe fillimi i përdorimit të terminologjisë, që ka të bëjë me punën me të dhëna: grupon, paraqet, tabelë, diagram, listë, numërim, mbishkrim, më së shumti/më së paku zakonshëm/i popullarizuar...</p> <p>Zgjidhja e problemit si për shembull: Çka dëshirojmë të bëjmë në shtëpi? Përdorni diagramin e shtyllor për prezantimin e të dhënave. Diskutoni për udhëzimet nga hulumtimet: Çka më së shumti/më pak preferojnë të bëjnë nxënësit? Pse mendoni se është ashtu? Sa nxënës pyetëm? Kërkoni nga nxënësit të mendojnë pyetje tjera.</p> <p>Kontrollimi i hipotezës: Ushqimi ynë më i parapëlqyer është patatja. Mblidhni të dhëna (duke ngritur dorën).</p> <p>Bëni një program të rëndomtë duke përdorë simbole, ku secili simbol paraqet një njësi.</p> <p>Përdorni grafikone për grupim. Secilit nxënës jepuni nga disa forma dhe pyesni: Si mund ti grupojmë këto forma? Diskutoni për mënyrat e ndryshme. Filloni me një kriter për grupimin e tyre, ndërsa pasi nxënësit të arrijnë siguri përdorni dy kritere për grupimin e atyre gjësendeve, formave.</p> <p>Sqaroni Diagramin e Venit/Kerollit. Përzgjidh tabelë dhe kritere për grupim. Diskutoni me nxënësit për parashtrimin e secilës formë.</p> <p>Përsërisni me gjësende tjera për të gjithë nxënësit të njoftohen dhe ti kuptojnë grupimin dhe diagramin e Venit dhe Kerollit.</p>	<p>Program interaktiv http://www.taw.org.uk/lic/itp/data_hand.html Ju mundëson të fusni të dhëna në tabelë, e më pas të krijohet grafikon shtyllor vertikal ose horizontal. Mund të zgjidhni nga bazat ekzistuese të të dhënave, të cilat mund të ndryshohen që të tregohet ndikimi dhe ndryshimi i listave me të dhëna, ose futni të dhëna të cilat nxënësit do ti mbledhin. Kliko në "Run Data handling 2.9" që të fillojë.</p> <p>Gjësende për grupim (për shembull forma me ngjyrë dhe madhësi të ndryshme).</p>	<p>Numëron, rezultate, grupimi, votimi, grafika, shtyllor, grafikon, piktogram</p> <p>Paraqesin</p> <p>Grup, komplet listash, skema, tabela me rezultate, tabela e frekuencave.</p> <p>Diagrami i Kerollovit, Diagrami i Venit</p> <p>Titulli, boshti, boshtet, Grafikon</p> <p>Më të popullarizuarat, më i shpeshti, më pak popullarizues, më së paku, bashkimi</p> <p>Përbashkët.</p>

Javët për konsolidim

Qëllimet e mësimit	Aktivitetet	Resurset(mjete dhe materiale)	Nocione
Dy javë Dy javë mund të shfrytëzohen që së bashku me nxënësit t'iu ktheheni disa qëllimeve. Në këtë gjysmëvjetor kërkohen më shumë aktivitete praktike.			

