

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

Mars 2014

Udhëzim për planifikimin e mësimit në matematikë për klasën e II

Ky dokument është Udhëzues për planifikimin e mësimit në matematikë që përfshin udhëzime dhe propozime për atë se si të planifikojnë orë të matematikës për klasën e dytë. Qëllimet për mësimit janë të grupuara në katër tema për secilin gjysmëvjetor. Qëllimet janë të radhitura sipas javëve, por arsimtari mund t'i radhisë sipas nevojave të nxënësve në paralele.

Udhëzimi për punë është bërë për një vit shkollor. Në programin prej klasës së I deri në klasën e III ka dy javë për konsolidim” secilin vit. Këto javë për konsolidim ju mundësojnë nxënësve që t'ju jepet përkrahje më e madhe profesionale.

Tema „Zgjidhja e problemeve” përsëritet në secilën temë. Aktivitetet dhe resurset për përdorimin më të suksesshëm të metodave të ndryshme të mësimit dhe realizimi efikas i 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
1B Matja dhe zgjidhja e problemeve	2B Matja dhe zgjidhja e problemeve
1Γ Puna me të dhëna dhe zgjidhja e problemeve	2Γ Puna me të dhëna dhe zgjidhja e problemeve

1A Numri dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe materialet)	Nocionet
<p>Një javë</p> <p>Njeh dhe përdor numrat rendor më së shumti deri në numrin 10.</p> <p>Numëron, lexon dhe shkruan më së paku deri më 100 dhe prapa.</p> <p>Rrumbullakon numrat dyshifror në dhjetëshen e afërt.</p>	<p>Shfrytëzoni edhe këtë javë që t'i vërtetoni njohuritë e nxënësve dhe të kuptuarit e numrave rendor dhe themelor.</p> <p>Radhitni fëmijët sipas kriterëve të ndryshme dhe shikoni se cili është i pari, i dyti, dhe i treti.</p> <p>Nxënësit mund të japin udhëzime për vendosjen e gjërave me radhë. Për shembull: „Vendosni lodrën rosë të katërtën”.</p> <p>Përsëritni numrat prej dhjetëshes së parë dhe të dytë. Zgjeroni deri më 100 me përfshirjen e numrave prapa prej 100. Cili është numri im? Cili numër është i fshehur?</p> <p>Si dini? Vallë mund të përdorni tabelë 100? Në: http://www.primaryresources.co.uk/online/numbersquare.swf. Mund t'i fshihni të gjithë numrat dhe t'ju tregoni nxënësve që t'i vizualizoni numrat në tabelë 100.</p> <p>Trego një numër dyshifror dhe rretho në dhjetëshen më të afërt. Për shembull 17.</p>	<p>Mund të ndërmerrni resurse prej: http://www.twinkl.co.uk/resources/numeracy/numbers/ordinal-numbers që të ushtrohet përdorimi i numrave rendor.</p> <p>Dy grupe të gjësendeve apo fotografi të gjërave në kartela për secilin çift. Tabela 100, pjesë prej letre.</p> <p>Mund ta luani lodrën në: http://www.ictgames.com/100hunt2.html.</p> <p>të gjeni numër nga tabela 100; të gjinden numra me përdorimin e kompjuterëve: http://www.ictgames.com/flipCounter/index.html</p> <p>Për vargje të ndryshme interaktive nga numrat në: http://www.topmarks.co.uk/flash.aspx?f=numberlinev5</p>	<p>I pari, i dyti, i treti...;</p> <p>Rradhitje, para, pas, i përcjellë ndërmjet, mbi, nën;</p> <p>Numri: zero, një, dy, tri deri më njëqind edhe nën zero, dhjetë njëzet, ... njëqind, zero; Sa...?</p> <p>Numëron: numëron para, numëron prej ... deri..., numëron prapa, (prej... deri).</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjete mësimore dhe materialet)	Nocionet
<p>Gojarisht e arsyeton mënyrën e zgjidhjes si dhe të menduarit.</p>	<p>Përdorni vijë me numra që të vendosni numra dyshifror në të njëjtën vijë. Vija me numra mund të jetë:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tel i tërhequr së gjati në klasë ku nxënësit ngjisin numra; - fletë prej letre ku nxënësit shkruajnë numra; - vija me shkumës apo pe, që nxënësit mbajnë numrat në oborrin e shkollës; - vijë interaktive me numra në kompjuter si në topmarks.co.uk apo ictgames.co.uk këta të theksuara në resurse. <p>Nxënësit do të mundën në grupe të tërheqin kartela nga kompleti dhe të orientojnë se cili numër vijon.</p> <p>Gjatë javës, të jeni të sigurt se nxënësit kanë mundësi të diskutojnë dhe t'i sqarojnë idetë e tyre.</p>	<p>Mundësoni që nxënësit të fillojnë prej cilit do qoftë numër dhe të numërojnë në hapa prej cilit do qoftë numër.</p> <p>http://www.ictgames.com/LIFEGUARDS.html</p> <p>Komplet letrash prej 0 deri më 100 për secilin grup.</p>	
<p>Një javë</p> <p>Numëron deri më 100 gjësende, për shembull. varg me monistra (toptha).</p> <p>Numëron nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë që të numërojë numër më të madh deri më 100.</p> <p>I mëson dhe i njeh numrat që fitohen me numërimin nga 2, nga 5 dhe nga 10 dhe i shikon faktet adekuate për ndarje</p>	<p>Vendosni disa gjësende në tavolinë, gruponi që ta lehtësoni numërimin. Sa gjësende ka në tavolinë?</p> <p>Përdorimi i modelit (vargut) për numërim dhe grupim.</p> <p>Shikoni skemat e bëra kur numrat nga 2 nga 5 apo nga 10. Kjo mund të shikohet me përdorimin e kalkulatorit, tabelës 100 apo listën e shkruar me dhjetëshe të plota. (Pjesa me ndarje do të përfshijë më vonë për këtë qëllim. Fokusoheni në numërimin nga 2,5 apo 10).</p>	<p>Makarona të ngjyrosura në tel: dhjetë të kuqe, dhjetë të zeza, dhjetë të kuqe ...apo nga resursi internetit: „Numërimi mbrapa dhe para” http://www.taw.org.uk/lic/itp/count_on.html</p> <p>Mbi 100 gjësendet e vogla për numërim.</p> <p>Kalkulator interaktiv mund të haset në: http://www.ictgames.com/Calculator.html</p> <p>Tabela 100 mund të haset në: http://www.ictgames.com/numberSquare/index.html</p>	<p>Numri, zero, dhjetë, njëzet... njëqind e një.</p> <p>Sa...?</p> <p>Numëroni nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë.</p> <p>Më tepër, më pak, shumë, disa.</p> <p>Çift, tek, secili tjetër.</p> <p>Sa herë?</p> <p>Dhjetëshe të plota prej...</p> <p>Pjesa,, vazhdon, parashikon, çift.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe materialet)	Nocionet
		<p>Numërimi i makinave në: http://www.ictgames.com/countingwithstick.html ;</p> <p>Mundëson që të fillohet prej cilit do qoftë numër dhe të numërohet në hapa prej cilit do numër.</p> <p>Ushtrimi i numërimit në çifte me shfrytëzimin e: http://www.ictgames.com/fishy2s.html</p>	
<p>Një javë Numëron nga një dhe nga dhjetë numra njëshifror dhe dyshifror para dhe prapa.</p> <p>Radhit numër që është për 1 apo për 10 më i madh apo më i vogël nga ndonjë numër dyshifror.</p>	<p>Numërimi nga paralelja në tërësi.</p> <p>Mund të përdorni gjenerator virtual të numrave që të numëroni pas tij.</p> <p>Në grupe, merrni dy komplete të kartelave: 1) komplet letrash 10 deri më 99, 2) kartela me +1, +10, -1 apo -10 në të.</p> <p>Zgjedhni nga një letër prej secilit grumbull dhe njehsoni. Vazhdoni përderisa nuk mundeni të shkoni më tutje. Vëreni se sa kartela rrotulluat. Fitues është lojtari me numrin më të madh.</p> <p>Diskutoni se çka do të ndodh me dhjetëshet apo njëshet kur mblidhet apo zbritet dhjetësja apo njësha.</p>	<p>Tabela 100.</p> <p>Ky gjenerator interaktiv i numrave mundëson që të bëni numra dhe të numëroni 1 apo 10 më pak apo më shumë. http://www.ictgames.com/flipCounter/index.html</p> <p>Numërimi nga 10: http://www.ictgames.com/newduckshoot10s.html</p> <p>Dhjetë më pak, qëllo: http://www.ictgames.com/football2.html</p>	<p>Numëron, numëron para deri në;</p> <p>Numëron prej ...deri;</p> <p>Numëron mbrapa prej ...deri më;</p> <p>Një më pak dhjetë më pak.</p> <p>Një më pak dhjetë më pak.</p>
<p>Një javë Rrumbullakon numra dyshifror në dhjetëshen e afërt.</p>	<p>Numërimi në dhjetëshe për nxemje.</p> <p>Mund ta përdorni "Splat Square" (http://www.primarygames.co.uk/pg2/splat/splatsq100.html) që t'i përfshini dhjetëshet e plota.</p>	<p>Tabela 100.</p>	<p>Qëlloni se sa, vlerësoni më të afërmit, përafërsisht, afër deri, njëjtë aq sa dhe pikërisht nën, tepër shumë, tepër pak, mjaftueshëm, pamjaftueshëm, afërsisht, më afërt, afërsisht, rreth.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe materialet)	Nocionet						
<p>I din numrat ndërmjet dy dhjetësheve të plota për shembull: 40 dhe 50.</p> <p>I shfrytëzon njohuritë për zgjidhjen e problemeve dhe enigmave.</p>	<p>Tash tregoni nxënësve një shirit me numra dhe sqaroni se ajo është tabelë 100 që duhet pritët. Identifikoni dhjetëshet. Hulumtoni se në cilën dhjetëshe të plotë është më afër numri dyshifror. Diskutoni se çka të bëni me numrat që mbarojnë me 5. Në çifte apo grupe të vogla, gruponi numrat nga njëra dhjetëshe të cilët janë para apo pas dhjetësheve të plota. Për shembull.</p> <div data-bbox="560 475 1014 710" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center; width: 50%;">30</td> <td style="text-align: center; width: 50%;">40</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div> </td> <td style="text-align: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div> </td> <td style="text-align: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div> </td> </tr> </table> </div> <p>Përgatitni situata problematike ku nxënësit duhet të jenë të rrethuar në numrin më të madh. Për shembull: „Autobusët kanë ulëse në dhjetëshe të plota. Sa ulëse nevojiten për grupin prej 46 njerëzish? apo: „Lapsat shiten në kuti prej dhjetë. Nëse 28 fëmijë kanë nevojë për laps, sa lapsa duhet të blihen?“</p>	30	40	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div>	<p>http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=DartboardRoundiny2. Zgjedhni “DE – në dhjetëshen e afërt“ nën zbulimin e numrave apo vendosjen e përgjigjeve varësisht nga shkathtësitë kompjuterike të nxënësve dhe se si përdorin kompjuter.</p> <p>Komplet letra në një dhjetëshe për ndarje.</p>	<p>Dhjetësja e afërt</p>
30	40								
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div>								
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 20px; height: 20px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div> </div>								
<p>Një javë</p> <p>Numëron nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë që të numërojë grup më të madh të sendeve deri më 100.</p>	<p>Numërimi prej paraleles në tërësi dhe numërimi në grupe. Mund të shfrytëzoni “Splat Square” (http://www.primarygames.co.uk/pg2/splat/splatsq100.html) që të përfshini dhjetëshe të plota me nga dy, pesë edhe dhjetë. Si alternativë mund të përdorni “Saucer Sorter” (http://www.ictgames.com/saucerSorter.html). Radhitni përsëri numrat që të mundën nxënësit t’i grupojnë apo mbulonin një numër, që të mundën nxënësit ta identifikojnë.</p>	<p>Tabela „njëqind“ (tabela 100).</p> <p>Tullat apo katrorët</p>	<p>Numëron nga dy, nga pesë dhe nga dhjetë zbulon numra çift, tek dhe numra tjerë.</p>						

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe materialet)	Nacionet
<p>Kupton se cilët numra janë çift, ndërsa cilët numra janë tek dhe i njeh deri më 20.</p>	<p>Shfrytëzoni grupet e sendeve për nxënësit që të numërojnë se sa gjësende janë në botë. Nxënësit të cilët kanë nevojë për nxitje më të madhe do të mundën të numërojnë më tepër se 100 gjësende apo të fillojnë të grupojnë dhe të numërojnë nga tre apo nga katër. Përsëritni se numrat që i numërojmë nga dy i quajmë numra çift ndërsa tjerët numra tek. Gruponi numrat çift dhe tek deri më 20 së bashku. Çka vërejnë nxënësit? Munden të mendojnë për numra tjerë çift dhe tek më të mëdhenj se 20? Bëni kukulla nga çiftet katrorët/tullat. Hulumtoni se çka ndodh me numrat çift dhe tek. Vallë nxënësit mund ta vërejnë rregullën?</p>	<p>Resursi interaktiv i: http://www.doorwayonline.org.uk/oddandeven-fullscreen.html</p>	
<p>Një javë I din të gjitha çiftet e numrave shuma e cila është 10 dhe çiftet e numrave shuma e cila është 20.</p> <p>I zbërthen të gjithë numrat deri më 20 të numrave çift dhe i shkruan faktet adekuate për mbledhjen dhe zbritjen.</p>	<p>Luani lojën „memorien”. Në lojë nxënësit duhet të gjenë çifte letra që janë të barabarta (Gjeni çifte të letrave të cilët janë të barabartë me 10/20.)</p> <p>Pasi loja luhet njëherë „memoria”, theksoni në listë, caktoni në fletë numrat çift. Çka mund të vërejnë nxënësit? Si çiftet deri në 20 janë të ndërlidhura me çiftet deri në 10?</p> <p>Modelimi prej arsimtarit:</p> <p>Çiftet luajnë lojë: me radhë zgjedhin letra (shembull 12) dhe shënojnë fakte të ndërlidhura me mbledhjen dhe zbritjen.</p>	<p>Letra me numra në çifte gjithsej 10/20.</p> <p>Resurset interaktive për formimin e çifteve deri më 20 janë: http://www.ictgames.com/funkymum20.html http://www.snappymaths.com/addition/make20/interactive/make20attack.htm (Zgjedh “A --> B”) http://www.mathplayground.com/math_lines_20.html (për nxënësit të cilët kërkojnë nxitje më të madhe) http://www.taw.org.uk/lic/itp/num_facts.html</p>	<p>Faktet për numrat, çiftet e numrave, mbledh, më tepër, shuma, gjithsej, së bashku.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe	Nocionet
<p>I gjen të gjitha çiftet prej dhjetësheve e cila shumë është 100 dhe i shënon faktet adekuate për mbledhje dhe zbritje si shembull: $30+70=100$ и $100-70=30$.</p>	<p>Tregoni disa fakte për mbledhjen dhe zbritjen e dhjetësheve të plota. Kërkoni që nxënësit të gjene të ngjashme. Nxisni nxënësit që të krijojnë numrin e tyre. Aktivitetet paraprake do të mund të luajnë me ndihmën e dhjetësheve të plota me 10.</p>	<p>Resurs interaktiv për formimin e çifteve shumëzues më 10 me gjithsej 100; http://www.year2maths.co.uk/calculating/calculator/interactive/addm10imin/addm10imm.htm</p>	
<p>Një javë Mbledh katër apo pesë numra më të vegjël.</p> <p>I kupton detyrat e thjeshta tekstuale (në një apo në dy hapa), përcakton se cilët operacione nevojiten (mbledhja apo zbritja, shumëzimi i zakonshëm apo pjesëtimi) për zgjidhjen e tyre dhe me ndihmë i prezanton me gjësende, me vizatime apo me vargun e numrave.</p> <p>Zgjedh dhe shfrytëzon strategji ideore adekuate për njehsim dhe e sqaron procedurën se si ka ardhur në përgjigje.</p> <p>E arsyeton gojarisht mënyrën e zgjidhjes së të menduarit</p>	<p>Hidhni 4 apo 5 herë katrorë 1 – 6. Shkruani numrat dhe mbledhni.</p> <p>Nxitni nxënësit që t'i radhisin numrat që t'ju duket më lehtë që të mbledhin (si shembull numra çift deri në 10).</p> <p>Me përdorimin e 3 katrorëve hulumtoni se sa shuma të ndryshme gjithsej mund të fitohen. (Me grumbullimin e të gjithëve, zbritja e të gjithave nëse mundet edhe me mbledhjen dhe zbritjen)</p> <p>Paramendoj numër dhe madje e përgjysmoj. Përgjigja është 8, cilin numër e mendova? Arsimitari demonstroi, nxënësit mendojnë problemin e tyre personal.</p> <p>Zgjidhja e katrorit magjik (e.g. http://www.ictgames.com/magicSquare/index.html) dhe arsyetimi i mënyrës së zgjidhjes dhe të menduarit.</p>	<p>Kube të mjaftueshme nga 1 për çdo fëmijë.</p> <p>Kube (Zare) (1-6 apo 0-5).</p> <p>Të përdoret pajisje praktike e cila do të përshtatet në kontekst.</p> <p>Aktivitetet për zgjidhjen e problemit në: http://www.eduplace.com/kids/mw/swfs/rockhopper_grade3.html. Zgjedhni rrugën e bretkosës që të arrihet në numrin e caktuar.</p>	<p>Mbledh, mbledhje, më tepër plus, shumë, gjithsej, bashkë, rezultat, dyfish pothuajse dyfish. Sa më tepër të bëhet....?</p>
<p>Një javë E përdor shenjën „ = “ që të paraqet barazi për shembull. $16 + 4 = 17 + 3$.</p>	<p>Javë përkushtuar mbledhjes dhe zbritjes deri më 20 dhe barazisë.</p>	<p>Mund ta përdorni ueb faqen vijuese: http://nrich.maths.org/4725</p>	<p>=, barazi, shenjë, njëjtë aq sa.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe	Nocionet
<p>Kupton se mbledhja mund të bëhet sipas cilësdo qoftë renditje por zbritja jo.</p> <p>Mënyrën e zgjidhjes së problemit e arsyeton gojarisht.</p>	<p>Dy herë hidhni katrorë dhe shënoni numrat dhe mblidhni. Përdorni shenjën „=” madje shënoni përgjigjen.</p> <p>Vendosni komplet të zarfeve të mëdha, katrorë apo enë, secili me numrat prej 0 deri më 20 , përmes klasës. Nxitni nxënësit që të grumbullojnë numra të ndryshëm sipas zgjedhjes së tyre në fletë letre (lëne diskutimin për më vonë) dhe vendosni në vend të caktuar. Plotësoni aq sa të mundet më tepër, për shembull $16 - 8 + 12 - 2 - 5$. Siç kalon koha zgjidhni, dhe kontrolloni se vallë janë të sakta. Madje tregoni se si dy barazime të ndryshme janë të barabarta me tjerët dhe ngjitni në tabelë, për shembull $2 + 5 - 0 + 7 = 20 - 6$.</p> <p>Gjatë javës, nxitni nxënësit që të flasin për strategjitë e llogaritjes që e bëjnë, duke e përfshirë numërimin para, kombinimin, ndarjen (për mbledhjen) apo numërimin mbrapa, zbritja apo përgjysmimi)</p>	<p>Kube të mjaftueshme nga 1 për çdo fëmijë.</p> <p>Nocione të ndërlidhura me mbledhje, zbritje dhe barazi.</p>	
<p>Një javë Mbledh dhe zbret numër njëshifror me/prej numrit dyshifror.</p> <p>Kupton se mbledhja mund të bëhet sipas cilës do radhitje por zbritja jo.</p>	<p>Filloni me numra dyshifror. Ktheni hartën http://www.ictgames.com/numberlineJummpMaker/index.html (vendosni shigjetën e gjelbërt në numrin fillestarë dhe madje shtrëngoni në vijën me numra që të tregon kërcimet).</p>	<p>Letra me numra prej 0 deri 9, tabela 100, vargu i numrave letra me numra prej 0 deri 9, zhetonë apo katrorë. Të gjithë resurset interaktive shfrytëzoni në ueb faqen:</p> <p>http://www.ictgames.com/mummyNumberLine/mummyNumberLine.html</p>	<p>+, Mbledh, mbledhje, më tepër, më pak, bën shumën, gjithsej, bashkë, rezultat, dyfish pothuajse dyfish. Një më tepër, dy më tepër, dhjetë më tepër, zbret, zbritje, merr....?</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe materialet)	Nocionet
<p>E kontrollon përgjigjen e një detyre me mbledhjen e numrave sipas radhitjes së ndryshme. Për shembull: $35 + 19$ me mbledhjen e 35 dhe 20 dhe marrja 1, dhe me mbledhjen e $30 + 10$ dhe $5 + 9$.</p> <p>E kontrollon zbritjen me përdorimin e mbledhjes.</p> <p>Mendon një tregim për detyrën e parashtruar, duke i inkuadruar në këtë kontekst edhe paratë.</p> <p>Zgjedh dhe përdor strategji adekuate ideore për njehsim dhe e sqaron procedurën se si ka ardhur deri te përgjigja</p> <p>Explain methods and reasoning</p>	<p>Përdoret model që nxënësit e bëjnë në mënyrë intuitive. Për shembull: $16 + 7 = 16 + 4 + 3$. Vendosni letrat me numra me fytyrën teposhtë. Ktheni secilën të dytë. Përsëritni. Hulumtoni se çka ka ndodhur kur mbledhja ndryshohet në zbritjen.</p> <p>Nxënësit përgjigjen me përgjigje me gojë, „Kishte 11 molla në strajcë. Unë hëngra 3. Nxënësit krijojnë tregime të tyre dhe llogaritë e dhëna.</p>	<p>Resurs interaktiv për zhvendosje përmes dhjetëshes: http://www.ictgames.com/spacejumps.html</p> <p>Kjo lojë përfshin mbledhjen e numrit të thjeshtë me numër dyshifror por numrat janë më të mëdhenjtë se 30. Resurs i mirë për nxënësit përparimtarë. http://www.ictgames.com/catapultCountOn/index.html</p> <p>Të përdor pajisje praktike për ata që kanë nevojë për ata.</p>	<p>Minus, mbetet, sa ka mbetur, një më pak, dy më pak... dhjetë më pak...;</p> <p>Sa më pak është .. prej....?, Sa më pak...?, Ndryshimi ndërmjet, gjysma, i përgjysmuar, =, barabartë, shenja, është i njëjtë, në veçanti.</p>
<p>Një javë</p> <p>E kupton shumëzimin si përshkrim i vargut të numrave.</p> <p>Zgjedh dhe shfrytëzon strategji ideore për njehsim dhe e sqaron veprimin se si ka ardhur në përgjigje.</p> <p>E arsyeton gojarisht mënyrën e zgjidhjes dhe të menduarit.</p>	<p>Fokusoni në shumëzim. Nxënësit përgjigjen me kalkulator të dhënë nga arsimtari dhe i paraqesin të dhënat që të tregojnë shumëzim.</p> <p>Numëroni para nga 2, nga 5 dhe nga 10 në radhë/kolona nga të dhënat.</p>	<p>Resurse interaktive për paraqitjen e vargut: http://www.ictgames.com/arrayDisplay.html</p> <p>http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=shumëzimi. (Klikoni në ikona nën „varg” në drejtëz të bëjë varg) Për nxënësit të cilët kërkojnë më shumë nxitje, vargu është i paraqitur si hapa në vargun e madh numerik të: http://www.ictgames.com/multinumberlines.html</p>	<p>Përsëritje, mbledhje, të dhëna, radhë/kolonë, dyfish, gjysmë, ndaj, ndaj barabartë, secili grupim në një, dy dhe tre çifte nga pesë ...nga dhjetë, grupe të barabarta prej.</p>

1B: Gjeometria dhe zgjidhja e problemeve

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet dhe materialet mësimore)	Nocionet
<p>Një javë Grupon, emëron, përshkruan, mendon dhe vizaton forma 2D (si shembull: katrorë, drejtkëndësh, rreth, pesëkëndësh dhe gjashtëkëndësh i drejtë dhe jo i drejtë sipas vetive të tyre; njeh format 2D në pozita të ndryshme.</p> <p>Grupon, emëron, përshkruan, bën forma 3D (për shembull: katrori, kubi, koni, cilindri, topi dhe piramida) sipas karakteristikave të tyre; i dallon format 2 D prej formave 3D.</p> <p>I njeh marrëdhëniet e thjeshta ndërmjet formave. Psh; „Këto forma të gjithë i kanë...</p>	<p>Përdorni fjalor matematikor për emërim, klasifikim dhe përshkrim të disa karakteristikave të formave 2D. Përdorni shembuj të formave 2D.</p> <p>Zgjedhni shembuj për përputhjen e cilësive.</p> <p>Ndani në bazë të vetive, p.sh. me shfrytëzimin e diagramit të Venit</p> <p>:http://wsassets.s3.amazonaws.com/ws/nso/swf/0a0dc9965afa477c5c92d460bd83ad2a.swf</p> <p>Jepni njërit nxënës formën 2D në letër. Ata munden: a) të japin përgjigje për cilësitë e formave për klasën që ta qëllon formën apo b) t'i përgjigjen pyetjeve të parashtruara nga klasa për karakteristikat e formës kështu që klasa mund ta qëllon formën.</p> <p>Përdorni fjalor matematikor për emërim, klasifikim dhe përshkrim të disa karakteristikave të formave 3D. Përdorni shembuj të formave 3D. Zgjedhni shembull për përshtatjen e cilësive.</p> <p>Zgjedhni shembull adekuat. Krahasoni dhe theksoni karakteristikat e kundërta të formave 2D dhe 3D: Psh: „ Ky katror ka katër drejtkëndësha dhe 2 brinjë të përparme të katrorit. Bashkoni në çifte ilustrimet 2D me format 2D”.</p>	<p>Format 2D:</p> <p>Mund të jenë të vizatuara në kartuç apo t’ju tregoni në kompjuter.</p> <p>Format 2 D:</p> <p>Letra me forma 2D mund të nxjerrën prej:</p> <p>http://www.earlylearninghq.org.uk/wp-content/uploads/2012/11/2D-shape-flash-cards.pdf.</p> <p>Format 3D:</p> <p>Krahasoni dhe theksoni karakteristikat e kundërta të formave 2D dhe 3D.</p> <p>Format 2D dhe 3D.</p>	<p>Rreth, rrethore, trekëndësh a, katrorë, drejtkëndësh dhe drejtkënd, zll, pesëkëndësh, gjashtëkëndësh, tetëkëndësh, formë e drejtë, skemë, rrafsh, lakuar, drejt, rrethore, kënd, brinjë, the, zgjedh, drejtëza, formon me forma 3D, katrorë, kub, cilindër.</p>

1B: Matja dhe zgjidhja e problemit

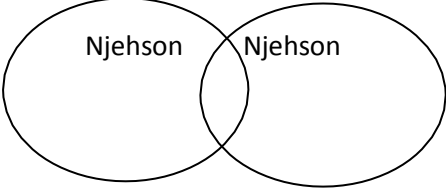
Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe materiale)	Nocionet
<p>Një javë I njeh të gjitha monedhat dhe bankënotat.</p> <p>Përdor sistem për caktimin e shumës deri më 100 denarë.</p> <p>E përcakton shumën e monedhave dhe bankënotave të nevojshme të paguhet shuma e caktuar deri më 100 denarë dhe e llogarit kusurin .</p> <p>E kontrollon përgjigjen e një detyre me grumbullimin e numrave sipas renditjes së ndryshme dhe me përdorimin e strategjisë së ndryshme për shembull: 35 + 19 me mbledhjen e numrave 35 dhe 20 dhe zbritjen 1, dhe me mbledhjen e 30 + 10 dhe 5 + 9.</p>	<p>I njeh dhe e din vlerën e të gjithë monedhave. Këmbimi i monedhave për vlerën e tyre ekuivalente me zbatimin e 2 apo 3 monedhave të vogla. Gjithsej monedha: Sa është vlera tani?</p> <p>Gjithsej monedha: Mund t'ju jepni nxënësve fotografi me „kuletë” në letër dhe t'i pyesni që t'i gjene monedhat e sakta që t'i vendosin aty.</p> <p>Kuptimi, zbatimi dhe fillimi i leximit të vlerës së parave.</p> <p>Përputhja e vlerave të shkruara me para të vërteta.</p> <p>Organizohet loja në role „shitore”.</p> <p>Shënohen çmimet e prodhimeve, ndërsa nxënësit luajnë rolin e blerësit dhe shitësit. Vënia e etiketave të artikujve në „shitore”.</p> <p>Me përdorimin e aktiviteteve të lira ku nxënësit mund të sjellin vendime personale, si për shembull loja në role.</p> <p>Me zbatimin e lojës në role, nxënësit mendojnë tregime personale si për shembull., për tregtimin apo fluturimin dhe i shënojnë në mënyrën e vetë.</p> <p>Për shembull: „ Kemi shumë të caktuar të parave. Më dhanë përsëri shumë të njëjtë. Sa kam tani?”</p> <p>„Libri kushton dy herë më tepër nga revista. Revista kushton ... Sa kushton libri?”</p>	<p>Monedhat/bankënotat me vlerë adekuate. Mund të bëni monedha interaktive për kompjuter me fotografimin e secilës monedhë dhe përdorimi i kopjimit dhe futja që të paraqitni numër në ekran.</p> <p>Paratë: monedhat/bankënotat.</p> <p>Prodhimet për blerje.</p> <p>Etiketat për artikujt në shitore.</p> <p>Siguroni monedha/bankënota për ata që kanë nevojë për përkrahje të madhe. Tregime të përgatitura paraprakisht që të ushtrohet në pjesën e strategjive për mbledhjen dhe zbritjen</p>	<p>Denarë, monedhat prej 1, 2, 5, 10 dhe 50, 10, 20, 50 dhe 100, 500, 1000 dhe 5000 denarë, para, monedha, bankënota, çmime, kushton, blen, shet, ka shitur, shpenzon, paguan, kusur, pothuajse, kushton më tepër, më shtrenjtë/shumë më shtrenjtë.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet dhe materialet)	Nocionet
<p>Gojarisht e arsyeton mënyrën e zgjidhjes së të menduarit.</p> <p>I shfrytëzon njohuritë për zgjidhjen e problemit dhe enigmes.</p>	<p>Zgjidhni probleme si: Hulumtoni mënyrat me përdorimin e vlerës më të vogël të monedhës sa herë dëshironi edhe një monedhë që të bëni shumë të ndryshme. Mund të përdorni 3 monedha që të paguani gjësende të ndryshme (të cilët tani më kanë çmim): Në sa mënyra të ndryshme mund t'i përdorni monedhat e juaja që të bëni shumë?</p>	<p>Siguroni monedha dhe bankënota.</p> <p>Bëni listën e disa pyetjeve të përgatitura.</p>	
<p>Dy javë</p> <p>Njehson, mat dhe krahason gjatësinë, masën dhe vëllimin, duke i zgjedhur dhe duke i shfrytëzuar njësitë standarde dhe jostandarde dhe instrumentet adekuate për matjen. Bën vlerësim logjik të përgjigjes së një detyre. Jep mendimin personale vallë ndonjë përgjigje është logjike.</p> <p>Gojarisht e arsyeton mënyrën e zgjidhjes dhe të menduarit. I kupton detyrat e thjeshta tekstuale (në një apo në dy hapa të lehta), përcakton se cilët operacione nevojiten (mbledhja dhe zbritja, shumëzim i zakonshëm apo pjesëtimi) për zgjidhjen e tyre dhe me ndihmë, i paraqet me gjësendet, me vizatime apo me varg të numrave. I kupton detyrat e thjeshta tekstuale (në një apo në dy hapa të lehta), përcakton se cilat operacione nevojiten (mbledhja apo zbritja, shumëzimi i thjeshtë apo pjesëtimi) për zgjidhjen e tyre dhe me ndihmë, i paraqet me gjësendet, me vizatime apo me varg të numrave.</p>	<p>Në periudhën prej dy javësh, fokusoni në: gjatësinë, masën, dhe vëllimin, në veçanti.</p> <p>Filloni me diskutimin me nxënësit të cilët kanë përdorur masa që të masin gjësende vitin e kaluar. Zbatoni detyra me matje me përdorimin e këtyre masave. Diskutoni përparësitë dhe mungesat e përdorimit të atyre llojeve të masave për matje (përparësi, njësi të njohura, lehtë të pranueshme, mungesa, nuk mund të krahasohen gjësendet përderisa dy persona nuk kanë send të njehtë, mund të humbet njësi dhe duhet të fillohet përsëri).</p> <p>Vlerësoni: më gjatë apo më shkurt prej një metro; më vështirë apo më lehtë prej 1 kilogrami; përmban më pak apo më shumë prej 1 litre.</p> <p>Përdorni metro apo metro prej druri, kilogram dhe peshore për baraspeshë dhe enë prej 1 litre që t'i kontrolloni vlerësimet.</p>	<p>Burimet për matje: metra, vizorja dhe metra prej druri, peshoret dhe enët prej 1 litri.</p> <p>Letrat me nocionet për rikujtimin e nxënësve për termet kyçe.</p>	<p>Gjatësia, gjerësia, lartësia, thellësia, shkurtër, lartë, ulët, ngushtë, gjerë, thellë, trashë, hollë, më gjatë/më shkurtë, lartë/ më lartë....më i gjatë/më i shkurtë, larg, në afërsi, afër në, vizore, metro, rëndon, masa, peshorja, rëndë/lehtë, më rëndë/më lehtë, shumë rëndë/ shumë lehtë, kilogram (kg), baraspeshë, peshorja, masa, kapaciteti, mban, përmban, plot, zbrazët, gjysmë mbushur, litër, enë, masë, madhësi, krahason, qëllon, vlerëson, mjaftueshëm, pamjaftueshëm, tepër, pak, disa.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe materialet)	Nocionet
<p>Një javë</p> <p>I din njësitë e kohës (sekonda, minuta, ora, dita, java, muaji dhe viti)</p> <p>E din raportin ndërmjet njësive të njëpasnjëshme për kohën.</p> <p>E lexon kohën në gjysmë ore në orën digjitale dhe analoge.</p> <p>E mat kohëzgjatjen e disa aktiviteteve me shfrytëzimin e sekondës dhe minutës.</p> <p>I din dhe i radhit ditët e javës dhe muajt në vit.</p> <p>Bën vlerësimin e përgjigjes dhe muajve në vit.</p> <p>Jep mendimin personal se vallë ndonjë përgjigje është e logjikshme.</p> <p>I kupton detyrat e thjeshta tekstuale (në një apo në dy hapa të lehta), përcakton se cilët operacione nevojiten (mbledhja dhe zbritja, shumëzimi i zakonshëm) për zgjidhjen e tyre dhe me ndihmë, i paraqet me gjërat, me vizatime apo me vargje të numrave.</p> <p>Zgjedh dhe përdor strategji adekuate ideore për njehsimin dhe e sqaron procedurën se si ka ardhur deri të përgjigja.</p> <p>I përdor njohuritë për zgjidhjen e problemeve dhe enigmave.</p>	<p>Krahasoni, komplet gjësesh sipas gjatësisë së tyre, masës dhe kapacitetit.</p> <p>Të kuptuarit, zbatimi dhe fillimi I leximit të kohës nga njësitë për kohën të mësuara vitin paraprak dhe zgjerimi I të njëjtave.</p> <p>Hulumtoni numrin e muajve në një vit, numrin e ditëve në javë, orët në dit, minutat në orë, sekondat në minute.</p> <p>Përdorni orë interaktive në kompjuter që ta lexoni kohën apo të kërkoni nxënësit të tregojnë kohë të ndryshme. Diskutoni ku janë shigjetat për orë dhe minute.</p> <p>Zgjedhni aktivitete të nxënësit me çka do të realizoni në periudhën prej disa sekondave apo minutave dhe matni. Për shembull: vrapimi në sallë/terren sportiv/ fushë; shëno me emrin 10 herë; uluni dhe qëndroni 6 herë.</p> <p>Këndon dhe rimon për ditët e javës dhe muajve të vitit dhe stinëve të vitit. Klasifikon dhe radhit në ditët e javës dhe muajt e vitit si dhe stinët e vitit. Njohja e periudhës së rëndësishme në ditë apo vit (ditëlindja personale). Përshtatja me situatat nga jeta reale në klasë dhe në shtëpi.</p>	<p>Kartelat me fjalë.</p> <p>Orët prej rëre, ora analoge me shigjetë të dytë, orët digjitale.</p> <p>Orët e ndryshme interaktive që të bëjnë të lexojnë kohë;</p> <p>http://www.wmnet.org.uk/wmnet/custom/files_uploaded/uploaded_resources/503/clock.swf</p> <p>http://www.iboard.co.uk/iwb/Class-Clock-714</p> <p>http://www.teacherled.com/resources/clockspin/clockspinload.html</p> <p>E lexon kohën në orë:</p> <p>http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/earlymath/on_time_game1.swf</p> <p>Orët analoge dhe digjitale.</p> <p>Orët prej rëre, kronometër, ora analoge me shigjetë të dytë, orë digjitale.</p> <p>Kartela me fjalë.</p>	<p>Afër, afërsisht, për, afër deri, pothuajse njëjtë si më lartë, pothuajse nën.</p> <p>Koha:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ditët javës: e hënë, e martë... muajt e vitit: janar, shkurt ...; - Stinët e vitit: pranvera, vera, vjeshta dhe dimri; - Ditë, java, dy javë, muaj, viti, vikendi, ditëlindja, nesës për kohën e pushimit, paradite, mbrëmë, nata, mesnata, mbrëmja, nata, mesnata, para se me fjetë, gjatë kohës së drekës, koha për lojë, ditë, mbrëmë, nesër; - Para, pas, vijuesja, kaluar, tani, herët, vonë, shpejt, më shpejt, shumë shpejt, ngadalë, më ngadalë, i moshuar, më i moshuar, shumë i moshuar; Merr më shumë kohë, mer më pak kohë; - Prej kur? Sa do të duhet që të ...? - Sa do të duhet së të? Orë, minutë, sekondë, një orë, gjysmë orë, orë muri, orë dore, orë dore digjitale/analoge, tajmer. Sa shpesh?

G1: Puna me të dhëna dhe zgjidhja e problemit

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe	Nocionet
<p>Një javë</p> <p>I përgjigjet pyetjes me mbledhje dhe shkruarjen e të dhënave në fleta dhe tabela dhe me ilustrime i prezanton me diagrame dhe piktograme për paraqitjen e rezultateve.</p> <p>Gojarisht e arsyeton mënyrën e zgjidhjes së të menduarit.</p> <p>I shfrytëzon njohuritë për zgjidhjen e problemit dhe enigmës.</p>	<p>Të kuptuarit dhe fillimi i shfrytëzimit të terminologjisë të ndërlidhur me punën me të dhëna: klasifikon, vendos, paraqet, tabela, diagrame, lista, numërime, mbishkrimi, më shumë/më pak, zakonisht/i popullarizuar...</p> <p>Zgjidhja e problemit si në shembullin: Çka dëshirojmë të bëjmë në shtëpi? Përdorni diagramin shtyllor për prezantimin e të dhënave. Diskutoni për rezultatet e hulumtimit: Çka më së shumti/së paku dëshirojnë të bëjnë disa nxënës më tepër? Vallë pse mendoni se është ashtu? Sa fëmijë pyesim? Kërkoni prej nxënësve të formulojnë pyetje tjera.</p> <p>Kontrollimi i hipotezës: Ushqimi ynë më i preferuar është patatja. Grumbulloni të dhëna (me ngritjen e dorës). Bëni program të thjeshtë me përdorimin e simboleve, ku secili simbol paraqet një njësi.</p> <p>Diskutoni: Si mundemi të njohim? Si do t'i organizojmë informimet?</p> <p>Diskutoni: Si mundemi ta kuptojmë? Si do t'i organizojmë informatat?</p> <p>Diskutoni për çështje siç janë: Sa fëmijë më së shumti dëshirojnë patate? Sa në përgjithësi nuk e dëshirojnë? Cili është ushqimi më i preferuar në paralele? Sa fëmijë ishin të pyetur?</p> <p>Nxisni diskutim në paralelen për kriteret dhe arsyet për kategorizimin e të dhënave.</p>	<p>Kreatorët interaktiv të grafikoneve që mundeni t'i përdorni në kompjuter: Grafikone shtyllore (zmadhimi për 10) http://www.amblesideprimary.com/amblewe b/mentalmaths/grapher.html</p> <p>Grafikone me ditëlindje të njerëzve në piktograme sipas masës: http://www.iboard.co.uk/iwb/Birthday-Pictogram-715</p> <p>Bëni grafikon sipas zgjedhjes Tuaj për kafshët përkëdhelëse shtëpiake. Bëni grafikon sipas zgjedhjes së Juaj për kafshët e juaja shtëpiake: http://www.iboard.co.uk/iwb/Interactive-Grapher-Pets-2705</p>	<p>Numëron, shkruan, veçon, grafikon, grafikon me blloqe, piktogram që paraqet grupe, komplet listë, grafikon shtyllor, ilustrim me grafikon, tabela për Diagramin e Karolit, shenjë për Diagramin e Venit, titulli, boshti, diagrami me boshte;</p> <p>Më i njohur, më i shpeshtë, më pak i njohur, më shumë i njohur.</p>

Qëllimet	Aktivitetet	Resurset (mjetet mësimore dhe materialet)	Nocionet									
<p>Përdor Diagramin e Kerolit dhe Venit për radhitjen e numrave dhe sendeve duke shfrytëzuar një kriter; e arsyeton zgjedhjen duke përdorur gjuhë adekuate, duke përfshirë gjuhën „jo”.</p> <p>Gojarisht e arsyeton mënyrën e zgjidhjes dhe të menduarin.</p> <p>I përdor njohuritë për zgjidhjen e problemit dhe enigmën.</p>	<p>Shfrytëzoni njohuritë e fituara gjatë gjysmë vjetorit të ndara në Diagramin e Venit dhe Kerolit për shembull.</p>  <table border="1" data-bbox="568 609 1039 801"> <thead> <tr> <th></th> <th>Drejtëndësh</th> <th>Jo drejtëndësh</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <th>Kuq</th> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>Jo i Kuq</th> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Drejtëndësh	Jo drejtëndësh	Kuq			Jo i Kuq				
	Drejtëndësh	Jo drejtëndësh										
Kuq												
Jo i Kuq												

