

Udhëzim për planifikimin e mësimit nga matematika për klasën e III (gjysmëvjetori i parë)

Mars 2014

Udhëzim për planifikimin e mësimit nga matematika për klasën e III

Ky dokument është Udhëzim për planifikimin e mësimit për matematikë që përmban kahe, propozime për atë se si të planifikohen orët nga matematika për klasën e tretë. Qëllimet e mësimit janë grupuar në katër tema për çdo gjysmëvjetor. Qëllimet janë radhitur sipas javëve, por mësime të ndryshme mund të realizohen sipas nevojave të nxënësve në paralele.

Udhëzimi për punë është përgatitur për një vit mësuesor. Në programin për klasën e tretë ka „dy javë për konsolidim” njëra është në mbarim të gjysmëvjetorit të parë, ndërsa tjetra në mbarim të gjysmëvjetorit të dytë. Këto javë për konsolidim mundësojnë që nxënësve t’iu 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 I PARË | GJYSMËVJETORI I DYTË |
|---|---|
| 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 e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocione |
|---|--|--|--|
| <p>Një javë</p> <p>Numëron prej 100 deri 200 edhe më shumë.</p> <p>E gjen vendin e numrit treshifrorë në vargun e numrave me qindëshe.</p> <p>E gjen vendin e numrit treshifror në vargun e numrave me qindëshe dhe dhjetëshe.</p> <p>Lexon dhe shkruan numra më së paku deri 1000.</p> <p>Numëron para dhe prapa në hapa nga 2, nga 3, nga 4 dhe nga 5 më së paku deri 50.</p> <p>Përshkruan dhe vazhdon vargje me numërim para ose prapa në hapa nga 2, nga 3, nga 4, nga 5, nga 10 dhe nga 100.</p> <p>Njeh raportet e zakonshme ndërmjet numrave: secili numër është për tre më i madh nga numri tjetër që ndodhet para tij, duke filluar nga numri katër.</p> | <p>Nxënësit numërojnë në paralele.</p> <p>Mësimdhënësi e sqaron aktivitetin. Nxënësit punojnë në çifte: Secili në çift tre herë hedh zarin (kubin) prej 1-6. Formon numër prej tre shifrave dhe e vendos në vargun e numrave.</p> <p>Përdorimi i kartave për futjen e shifrave, fitimin e numrave treshifrorë dhe shkruarjen e qindësheve, dhjetësheve dhe njësheve.</p> <p>Në paralele lexojnë numra dhe parashtrohen pyetje udhëzuese.</p> <p>Nxënësit numërojnë në paralele.</p> <p>Gjatë përdorimit të tabelës qindëshe brenda një njësie mësimore mund të shfrytëzohet: http://www.wmnet.org.uk/resources/gordon/sequences%20v6.swf</p> <p>Krahasimi i numrave.</p> | <p>Tabela 100 – 200. Tabelë interaktive me numra është në dispozicion në: http://www.iboard.co.uk/iwb/Interactive-Number-Square-Integers-691.</p> <p>Mund të zëvendësohet me tabelë 100 - 200</p> <p>Kub, një varg numrash. Për vargje të ndryshme interaktive të numrave: http://www.topmarks.co.uk/flash.aspx?f=numberlinev5</p> <p>Karta me shifra 0 - 9.</p> <p>Tabela qindëshe.</p> <p>Tabela qindëshe. Tabelë interaktive 100 është në dispozicion në: http://www.amblesideprimary.com/ableweb/mentalmaths/countersquare.html.</p> <p>Tabela të veçanta të qindësheve dhe vargje me numra për nxënësit që kanë nevojë për përkrahje.</p> | <p>Numër, zero, një, dy, tre deri njëzet..., njëqind, zero, njëqind, dyqind ...një mijë, asnjëra; sa...?;</p> <p>Numëron, numëron para prej..., numëron prapa prej.. deri...</p> |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocione |
|---|--|--|--|
| <p>Një javë</p> <p>Numëron para dhe prapa njëshe, dhjetëshe dhe qindëshe, numra dyshifrorë dhe numra treshifrorë.</p> <p>Din çka paraqet secila shifër në numrat treshifrorë dhe i zbërthen në qindëshe, dhjetëshe dhe njëshe.</p> <p>Përcakton për 1, 10, 100 më shumë/më pakë nga numrat dyshifrorë dhe treshifrorë.</p> <p>E sqaron zgjedhjen e strategjisë për zgjidhjen e problemit dhe tregon se si ka ardhur deri te rezultati.</p> | <p>Nxënësit numërojnë në paralele.</p> <p>Shfrytëzimi i kartave për futjen e shifrave, fitimin e numrit treshifror dhe të shkruarit e qindësheve, dhjetësheve dhe njësheve.</p> <p>Punë me gjithë paralelen dhe ndarja e nxënësve në grupe sipas aftësive.</p> <p>Llogarisin dhe japin informatë kthyesë për strategjinë të cilën e kanë përdorur.</p> | <p>Tabelë qindëshe, karta me vlera. Makinë për llogaritje („Super sequencer“) Mund të gjendet në: http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/supersequencer.html.</p> <p>Karta me vlera, karta interaktive janë në dispozicion në: http://www.taw.org.uk/lic/itp/itps/placeValue_1_1.swf Udhëzimet janë në: http://www.taw.org.uk/lic/itp/place_val.html</p> <p>Shihni qindëshet, dhjetëshet dhe njëshet http://www.hbschool.com/activity/numbers_to_1000/.</p> <p>Tabela qindëshe, zhetonë, katrorë. Tabela qindëshe në: http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/scribblesquare.html Ju mundëson ta vizatoni tabelën qindëshe – vetëm përdoreni sustën e majtë të miut dhe vizatoni. Shtypni në „pastro“ për të filluar përsëri.</p> | <p>Numëron njëshe, dhjetëshe dhe qindëshe;</p> <p>numër njëshifrorë, dyshifrorë dhe treshifrorë;</p> <p>Numër, vend, vlera vendore;</p> <p>Numri i njëjtë si ...dhe sa; i barabartë me;</p> <p>Edhe një më shumë, dhjetë më shumë, njëqind më shumë;</p> <p>Një më pak, dhjetë më pak, njëqind më pak;</p> |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>Dy javë I di faktet për mbledhje dhe zbritje për të gjithë numrat deri në 20.</p> | <p>Nxënësit iu përgjigjen pyetjeve: „ Sa duhet të shtojmë? Sa duhet të marim?“.</p> | <p>Zhetonë ose katrorë duhet t’iu ofrohet nxënësve të cilët kanë nevojë për përkrahje më të madhe.</p> | <p>„+“, të shtoni, përveç asaj, më shumë, plus, bëje, shuma, gjithsej, sëbashku.</p> |
|---|---|--|--|

| Qëllimet e mësimi | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocione |
|---|--|---|--|
| <p>I di faktet vijuese për mbledhje dhe zbritje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mbledh dhe zbret qindëshe deri 1000 ($400+600=1000$); - Mbledh dhe zbret numra dyshifrorë të cilët pjesëtohen me 5 deri 100 ($100-15=85$). <p>Mbledh dhe zbret numrat dyshifrorë dhe treshifrorë me 10 dhe me dhjetëshe të plota (psh. $570-40=530$).</p> <p>Mbledh numra treshifrorë me 100 dhe me qindëshe të plota (psh: $460+200=660$).</p> | <p>Demonstroni nxënësve: „Mbulojeni numrin fillestar nga tabela qindëshe me zheton. Hedhim dy kube (zare) njëra e caktuar me „+“ dhe „-“, ndërsa tjetra e caktuar me numra që përmban 10. Nëse në zarin e parë që kemi hedhur është shenja „+“, ndërsa në tjetrën 20, nënkupton për 20 e vendosni zhetonin nga numri fillestar . Duke punuar në çifte, të gjithë me radhë hidhni zaret dhe vendoseni zhetonin tuaj.“</p> <p>Kyçni fëmijët me zbatimin e kartave për vlerën vendore, shigjeta me numra. Bëni numër prej 3 shifrave, pastaj shtoni qindëshe të plotë.</p> <p>Pyesni nxënësit: „Cila kartë pëson ndryshim?“ Pastaj nxënësit ndërmjet veti parashtrajnë detyra për mbledhje të numrave treshifrorë me qindëshe të plota.</p> | <p>Lojëra për të luajtur në: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=PostSortingcalculationsv2 http://v7.k12.com/sample_lessons/activities/images/swfs/building_expressions_final.swf http://www.arcademicskillbuilders.com/games/alien/alien.html</p> <p>Katorrë me numra.</p> <p>Tabelë 100 në kompjuter, për shembull: http://www.amblesideprimary.com/ambleside/mentalmaths/countersquare.html, Tre katorrë të shënuara për secilin çift, zhetonë.</p> <p>Karta për vlerë vendore, shigjeta me numra, karta interaktive në: http://www.ictgames.com/arrowcards.html.</p> | <p>dyfish, afër pranë, dyfish, edhe një, dy më shumë ...edhe dhjetë...njëqind, më shumë;</p> <p>Për sa është më i madh ...prej...?</p> <p>Mbledh, zbret, minus, sa kanë mbetur?</p> <p>Një më pak, dy më pak... Dhjetë më pak ... Njëqind më pak</p> <p>Për sa më i vogël ...prej...?, ndryshimi ndërmjet.. dhe ...</p> <p>Gjysma,përgjysmohen, „=“, barabartë, shenjë, është e njëjtë sikur... dhjetëshe, qindëshe.</p> |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurse (mjete dhe materiale) | Nocione |
|--|--|--|---------|
| <p>E përdorë shenjën „=“ për të treguar barazinë (për shembull: $75 + 25 = 95 + 5$).</p> <p>Mbledh disa numra të vegjël.</p> <p>I rigrupon mbledhësit për ta lehtësuar mbledhjen.</p> <p>Psh., $38 + 17 + 33 + 62 + 7$ $= 38 + 62 + 17 + 33 + 7$ $= 100 + 50 + 7$ $= 157$.</p> <p>Zgjedh dhe zbaton strategji përkatëse logjike për llogaritje.</p> <p>E sqaron zgjedhjen e strategjisë për zgjidhjen e problemit dhe tregon si ka ardhur deri te rezultati.</p> <p>I kupton dhe zgjedh detyra të zakonshme tekstuale (me njëri nga katër operacionet) dhe operacione në dy hapa (mbledhje dhe zbritje) dhe fillon ti tregojë , për shembull me vizatime ose duke shkruar shprehje.</p> | <p>Përdorni katror për të fituar numër dyshifrorë dhe treshifrorë të cilët mund të mblidhen. Shkruani detyrë me mbledhje për përdorimin e shenjës „ = “ (për shembull: $75 + 25 = 95 + 5$). Për zgjidhjen e problemeve për nxënësit me interesim më të lartë mund të shfrytëzohet: http://www.primaryresources.co.uk/online/rocketmaths.swf</p> <p>Përdoren katrorë që të fitohen numra më të vegjël që duhet të mblidhen. Shkruhet shprehja numerike dhe më pas përdoret shenja „=“.</p> <p>Nxënësit duhet të punojnë në çifte. Secili lojtar i çiftit hedh zarin (kubin) përkatës tre ose katër herë. Partneri duhet ti shkruajë numrat, le ti radhisë dhe ti mbledh.</p> <p>Nxënësit bisedojnë për numrat të cilët janë bërë në aktivitetin më lartë. Në nivel të paraleles kërkoni që të japin sqarim për strategjitë e përdorura.</p> <p>Diskutoni për numrat që u bënë në aktivitetin më lartë dhe inkurajoni nxënësit ti radhisin përsëri me ndihmën e llogaritjes.</p> <p>Përsëritni strategjitë mentale që janë përdorë në klasë të dytë, për shembull: Numërimi nga numri më i vogël, kombinim, riradhitje, (mbledhje e dhjetësheve dhe më pas njëshe, numërim mbrapa prej numrit më të madh, zbritje).</p> | <p>Kub. Kubi interaktiv mund të gjendet në http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks1/maths/dice/index.htm. Mund ta zgjedhni kubin me numra prej 0-9 dhe shtypni „përshtateni kubin tuaj“ në dyshe me për t'i zgjedhur shifrat 0-9 dhe më pas shtypni „krijo“.</p> | |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurse (mjete dhe materiale) | Nocione |
|---|---|-------------------------------|---------|
| <p>Mendon tregim për detyrën e parashtruar, duke përfshirë në këtë kontekst edhe paratë</p> <p>Analizon dhe zgjidh situata dhe detyra problemore, si për shembull, probleme logjike.</p> <p>I kontrollon rezultatet nga mbledhja e dy numrave duke përdorë zbritjen dhe mbledhjen e disa numrave me ndërrimin e vendit të mbledhësve.</p> <p>E kontrollon zbritjen duke përdorur mbledhjen.</p> | <p>Janë dhënë numra dhe shenja: „+“, „-“, „,“, „ose“, „:“.</p> <p>Nxënësit parashtrojnë detyra-shprehje numerike, dhe më pas për ato mendojnë tregime (detyra tekstuale).</p> <p>Me përdorimin e 2, 4 dhe 5, dhe „+“, „,“, „•“ dhe barazim „=“, sa përgjigje të ndryshme mund të merrni për numrat ndërmjet 40 dhe 400? Si do të dini se i keni të gjitha përgjigjet?</p> <p>Përdorni zarin (kubin) 1-6 për të fituar dy numra njëshifrorë. Mblidhni ato. Mblidhni në radhitje të ndryshme.</p> <p>Çka vëreni?</p> <p>Demonstroni disa shembuj, edhe më pas leni nxënësit që të hedhin kubin për të fituar numrat e vet.</p> <p>Përdorni kub 1-6 për të fituar dy numra njëshifror. Zbritni numrin më të vogël nga ai më i madhi. Kontrolloni me mbledhje të numrit të fituar (rezultatit) me numrin më të vogël. Vazhdoni me fitimin e numrave dyshifrorë dhe treshifrorë. Leni nxënësit me hedhjen e kubit që të fitojnë numrat e tyre.</p> | | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>Dy javë E kupton raportin ndërmjet përgjysimit dhe dyfishimit.</p> | <p>Lojë „Shitja me çmim të përgjysmuar“: Mësimdhënësi tregon çmime në shitore. Fillon interaksioni mësimdhënësi-nxënës: „Çfarë do të jetë çmimi përderisa ka shitje me çmim të përgjysmuar? Çka nëse blejmë 2 gjësende me çmim të përgjysmuar?“</p> | <p>Etiketa me çmime para dhe pas shitjes. Etiketa të zbrazëta.</p> <p>Karta me pyetje: „Çka nëse?“</p> | <p>Shumë, grupe të....;</p> <p>„“, herë, shumëzoni, shumëzim, shumëzuar me...;</p> <p>Më shumë se..., prodhimi;</p> <p>Njëherë, dy herë, tre herë ... dhjetë herë...;</p> <p>Sa herë?</p> <p>Radha, kolona.</p> |
| <p>E kupton rezultatin nga shumëzimi i numrave dyshifrorë me 10.</p> | <p>Pastaj nxënësit mendojnë etiketat e tyre me çmime para dhe pas shitjes.</p> <p>Me përdorimin e kalkulatorit, kërkoni nga nxënësit të fusin numra dyshifrorë në ekran, të shtypin „x“ dhe më pas të shtypin 10. Parashtroni pyetje me qëllim që vetë të arrijnë deri te rregulla e shumëzimit e numrit dyshifrorë me 10, si për shembull. : „Çka ndodhë?“.</p> <p>Përsërisni me numër të ri. Vallë çdo herë kjo do të ndodhë? Vallë mund të mendojmë rregull për shumëzim me 10?</p> | <p>Kalkulatorë. Nëse nuk ka komplet në paralele, tregoni me kalkulatorin në: http://www.amblesideprimary.com/ambleweb/mentalmaths/BigCalculator.html Nxënësit mund ti përdorin kalkulatorët e tyre në kompjuter.</p> | |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurse (mjete dhe materiale) | Nocione |
|---|---|--|--|
| E kupton dhe zbaton vetinë komutative të shumëzimit. | Kërkoni duke përdorë kalkulator, nxënësit të hulumtojnë: Futni numër njëshifrorë dhe shumëzoni me numër tjetër, po ashtu njëshifrorë, shtypni „=“. Shkruani procesin. Përsëriteni futjen e numrave, por me radhitje të kundërt. Fillojeni diskutimi: „Çka po ndodhë? Çka vëreni? Vallë çdo herë e njëjta do të ndodhë?“ | Kalkulatori | Dyfish, përgjysmojnë. Aksioni, pjesëto në mënyrë të barabartë. Nga një, dy, tre ... „÷“, pjesëtim, pjesëtimi, pjesëtuar me, pjesëtuar në... |
| E di tabelën e shumëzimit me 2, 3, 5 dhe 10. | Ushtrim me gjithë paralelen, e shoqëruar me lojë në çifte: Secili nxënës me radhë hedh kubin (zarin) të caktuar me numrat 2, 3, 3, 5, 10. Në tabelën qindëshe, mbulojeni cilin do qoftë shumëzues në numrin e paraqitur. | Lojë nxitëse e cila kërkon nga nxënësit të mendojnë për faktet për numrat në: http://www.oswego.org/ocsd-web/games/SumSense/summulti.html | |
| Fillon ta mësojë tabelën e shumëzimit me 4. | Ushtrim me gjithë paralelen, shoqëruar me lojë në të cilën do të zbatohen : tabela qindëshe, zhetonë dhe letra (karta). | Për secilin çift: 1 katrorë i caktuar, tabela qindëshe, zhetonë me ngjyra të ndryshme për secilin lojtar në çift. Mund të gjeni katror interaktiv në: http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks1/maths/dice/index.htm . | |
| Njeh numrat dyshifrorë dhe treshifrorë të fituara me shumëzim me 2, 5 dhe 10. | Ushtrim me gjithë paralelen. Përdorni tabelën qindëshe për ta parë vargun e numrave që përmbajnë numrat 2, 5 ose 10. Pastaj, përdorni tabelën qindëshe e cila fillon prej 0 deri 100 dhe vazhdoni me vargun e numrave të cilët përmbajnë numrat 2, 5 ose 10. | Mund ta zgjedhni numrin e faqeve (shfrytëzoni dhjetë faqe për 0-9) dhe shtypni në „riaftësoni katrorin tuaj“ në fund për të zgjedhur shifrat 0-9. | |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitete | Resurse (mjete dhe materiale) | Nocione |
|--|---|---|---------|
| <p>Përshkruan dhe vazhdon vargje me numërim para dhe prapa në hapa nga 2, nga 3, nga 4, nga 5, nga 10 dhe nga 100.</p> <p>Njeh raporte të zakonshme ndërmjet numrave, (për shembull: secili numër është tri herë më i madh se ndonjë numër që ndodhet para tij, duke filluar nga numri 4).</p> <p>Analizon dhe zgjidh situata dhe detyra problemore, për shembull: probleme logjike.</p> | <p>Nxënësit të punojnë në çifte. Përdorni kub të caktuar me numrat 2, 2, 5, 5, 10, 10. Secili le të hedh me radhë dhe le të mbulojë cili do qoftë numër në tabelën qindëshe që përmban numrat 2, 5 ose 10.</p> <p>Përdor Diagramin e Venit për klasifikimin e numrave sipas shumëzuesve të tyre në:http://www.teacherled.com/resources/vennmultiples/vennmultiple.swf</p> <p>Të përdoret në kuadër të orëve me tabelën qindëshe ose vargun numerik.</p> <p>Të përdoret në kuadër të njëjësive për vargjet e numrave ose operacionet e shumëzimit dhe pjesëtimit si operacione të kundërta.</p> <p>Me përdorimin e 2, 4 dhe 5, dhe „+“, „-“, „×“ dhe barazi „=“, sa përgjigje të ndryshme mund të merrni ndërmjet 40 dhe 400? Si do të dini se i keni të gjitha përgjigjet?</p> | <p>Makinë funksionale në: http://www.amblesideprimary.com/ambleside/mentalmaths/functionmachines.html Ky mjet mundëson për të identifikuar raportet midis numrave, si dhe operacione në dy hapa për t'i nxitur nxënësit.</p> | |

1B: Gjeometria dhe zgjidhja e problemeve

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocionet |
|---|---|---|---|
| <p>Dy javë</p> <p>Njeh, përshkruan dhe vizaton forma 2D duke përfshirë pesëkëndësha, gjashtëkëndësha, tetëkëndësha dhe gjysmërrathë.</p> <p>Dallon format 2D sipas numrit të brinjëve, kulmeve dhe këndeve e drejta.</p> <p>Njeh kënde të drejta në format 2D.</p> <p>E njeh raportin ndërmjet formave të ndryshme 2D.</p> | <p>Shfrytëzoni përmbledhje të formave 2D që të mësohen vetitë e tyre dhe nxënësit t'i klasifikojnë sipas vetive të dhëna.</p> <p>Nxënësit grupojnë komplet prej formave 2D dhe i paraqesin në Diagramin e Venit dhe Kerolit sipas vetive, për shembull: sipas numrit të brinjëve, vallë ka kënd të drejtë, vallë ka vijë (bosht) simetrie etj.</p> <p>Nxënësit mund të nxiten që të luajnë domino, siç është në: http://www.twinkl.co.uk/resource/t-n-452-2d--3d-shape-dominos</p> <p>Bëni kënd të drejtë prej kartuçi. Nxënësit le të lëvizin në klasë dhe të identifikojnë forma të cilat kanë kënd të drejtë, kanë kënde më të vogla se këndi i drejtë, apo kanë kënde që janë më të mëdha nga këndi i drejtë me krahasimin e këndeve të tyre me kartuç në formë të katrorit.</p> <p>Klasifikoni me nxënësit kompletin e formave. Paraqitni në Diagramin e Venit. Kriteret e mundshme: trekëndëshat, katërkëndëshat, pesëkëndëshat etj. (të drejta dhe jo të drejta), këndi i drejtë, nuk ka kënd të drejtë.</p> <p>Shfrytëzoni përmbledhje të formave 2D. Nxënësit zgjedhin forma sipas vetive që ju a keni treguar paraprakisht.</p> | <p>Format (figurat) e rrafshëta (format 2D të vizatuara në kartuç apo në kompjuter).</p> <p>Tërhiqeni format 2D që t'i klasifikoni sipas „të gjithë këndeve të drejta“ (majtas), „disa kënde të drejta“ („të gjitha këndet e drejta“ (majtas), „disa kënde të drejta“ (mesi) dhe „nuk ka kënde të drejta“ (djathtas): http://www.coppschool.lancsngfl.ac.uk/Classwork/Classwork/flashaids/sorting_2d_shapes.swf</p> <p>Format e rrafshëta, të përgatitura diagrame të të Venit dhe Kerolit.</p> <p>„Këndmatësit“ (katrorë prej kartuçi)</p> | <p>Rreth, rrumbullakët, gjysmërreth, trekëndësh, formë të trekëndëshit, katrorit, drejtkëndësh, yll, pesëkëndësh; Pesëbrinjësh, gjashtëkëndësh, gjashtëkëndësh, tetëkëndësh, tetëkëndëshi, katërkëndëshi.</p> |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocionet |
|--|--|--|---|
| <p>Njeh, përshkruan dhe bën forma 3D duke përfshirë piramida dhe prizma; hulumton se si bëhet kubi.</p> <p>Dallon format 3D sipas numrit të brinjëve, numrit të teheve dhe kulmeve.</p> <p>I njeh dallimet dhe ngjashmëritë ndërmjet formave 3D.</p> <p>Ndërlidh format 2D dhe format 3D me vizatimet e të njëjtëve.</p> | <p>Kërkoni që nxënësit të bëjnë ndërlidhje me emrin e tyre. Kërkoni shembuj të formave 3D në mjedis. Prej rrejtës të dhënë bëjnë format 3D dhe i emërojnë.</p> <p>Sipas karakteristikave klasifikon format 3D. Për shembull: vallë janë apo nuk janë prizmat, numri i faqeve anësore, kulmet dhe tehet. Të keni parasysh se prizmi ka prerje të njëjtë përgjatë lartësisë së tij dhe se dy shumëkëndëshat paralel janë të puthitshim. Kërkoni gjithashtu nxënësit t'i emërojnë dhe përshkruajnë trupat e ngurtë.</p> <p>Përdorni përmbledhje të formave 3D. Nxënësit zgjedhin forma sipas karakteristikave që ua keni treguar paraprakisht.</p> <p>Lozni me nxënësit lojën „Përputhje”, Zgjedhet nga një kartelë prej secilit komplet dhe bëhet bashkëngjitje. Për këtë qëllim nxënësit në klasë, në shkollë apo në mjedisin më të gjerë jetësore me aparat digjital fotoqafajnë forma 3D që i kanë gjetur.</p> <p>Nxënësit grupojnë forma. I paraqesin me Diagramin e Venit dhe Kerolit sipas kriterit të caktuar: trekëndësha, katërkëndësha, pesëkëndësha dhe të tjerë me kënd të drejtë apo pa kënd të drejtë.</p> | <p>Përmbledhja e formave 3D. Shenja me emra. Gjërat mund të sillen prej shtëpie si për shembull: kënaqe apo kuti.</p> <p>Rrjetet mund të hasen në: http://www.greatmathsteachingideas.com/wp-content/uploads/2012/03/Making-3D-Shapes.pdf</p> <p>Shenjat për emrat.</p> <p>Komplet prej formave 2D, diagrame të përgatitura të Venit dhe Kerolit.</p> <p>Komplet kartela me forma të njërit apo tjetrit komplet emrash..</p> | <p>Kubi, katrori, piramida, sfera, hemisfera, koni, cilindri, prizmi;</p> <p>Forma, modeli, rrafshe, vija të lakuara, të drejta, rrethi, të zbrazëta, këndi, pika, faqja, brinja, tehet, në fund, lloji, bën, të sendërtohet, sipërfaqja, kënd i djathtë, kulm, kulmet, teh, tehet;</p> <p>Simetrike, vija (boshti) e simetrisë, vija e pasqyrës.</p> |

| Qëllimet e mësimimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocionet |
|---|--|---|------------------------------------|
| <p>Vizaton dhe realizon forma 2 D me reflektim simetrik dhe vizaton reflektim dhe forma (vijë në pasqyrë përgjatë njërës anë).</p> <p>Njih raportet e thjeshta ndërmjet formave (p.sh: disa forma të dhëna kanë numër të barabartë të boshteve të simetrisë).</p> <p>Njih format 2D dhe 3D, vijat e simetrisë dhe këndet e drejta në mjedis.</p> <p>Përdor terme adekuate që të tregojë pozitën, kahen dhe lëvizjen në drejtim të shigjetave të orës dhe në anë të kundërt të akrepave të orës.</p> | <p>Përdorimi i formave 2D.</p> <p>Me thyerje dhe prerje nxënësit t'i përcaktojnë boshtet e simetrisë. Përdorni pasqyrë që të gjendet dhe përshkruhet reflektimi i formës.</p> <p>Lozni me nxënësit lojën „Përputhje”. Shfrytëzoni dy komplete të kartelave, në njërin ka forma 2D apo pjesë të tyre ndërsa në tjetrin reflekset e tyre.</p> <p>Vizatoni fotografinë e formës së thjeshtë 2 D sa i përket një tehu të cilin e keni zgjedhur në simetrinë. Kërkoni që nxënësit të mendojnë për: „Sa forma 2D mund të gjenden me një bosht të simetrisë? Njihni dhe vizatoni forma të cilat kanë 2 boshte të simetrisë. Zbuloni forma me më tepër se 2 boshte të simetrisë.”</p> <p>Shfrytëzoni, lexoni dhe zgjeroni fjalorin nga viti paraprak. Përshkruani dhe gjeni pozitën e katrorit, të rrejtë të katrorit në të cilin janë të shënuar radhë dhe kolona.</p> <p>Lozni me nxënësit lojërat: „Iks-pika”, „Gjurmimi pas pasurisë”, „Nëndetësja”.</p> | <p>Format 2D, letra, gërrshërët, pasqyra.</p> <p>http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=Symmetry Kjo ueb faqe – siguron zgjedhje të resurseve.</p> <p>Letra me katrorë. Mundeni ta zgjedhni vetë letrën me katrorë dhe caktimin e katrorëve: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=coordinates</p> <p>Tabela me X dhe O. Kërkimi i pasurisë vizatoni apo bëni në paralele apo në dysHEME; Loja nëndetëse.</p> | <p>Vija në pasqyrë, reflektimi</p> |

1B. Matja dhe zgjidhja e problemeve

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocionet |
|---|--|--|---|
| <p>Një javë</p> <p>Din të përdor monedha dhe bankënota</p> <p>Përdor fakte për mbledhjen dhe zbritjen deri më 100 që ta llogarit kusurin.</p> <p>Mendon tregim për detyrën e parashtruar, duke e përfshirë në atë kontekst edhe të hollat.</p> | <p>Njohja e vlerave të monedhave dhe bankënotave me monedhat e tyre ekuivalente.</p> <p>Përdorimi i strategjive personale për mbledhjen dhe zbritjen gjatë zgjidhjes së detyrave me të holla.</p> <p>Zgjidhni problemet: Çka të blihet dhe se si të paguhet?</p> | <p>Monedhat dhe bankënotat. (Përdorni monedha të vërteta dhe bankënota nëse është e mundshme.)</p> <p>Monedhat dhe bankënotat.</p> <p>Monedhat dhe bankënotat.</p> | <p>Paratë, monedhat, llogaritë, denari, çmimi, blen, shet, shpenzojnë, paguajnë, harxhon, shtrenjtë, kushton më tepër, disa më lirë, kushton më pak, më lirë/më pak, shtrenjtë. Sa...? Gjithsej, shuma, vlera, në vlerë prej...</p> |
| <p>Tre javë</p> <p>Fillon t'i kuptojë njësitë matëse për gjatësinë, masën, vëllimin dhe kohën dhe i përdor matjet adekuate.</p> <p>E din raportin ndërmjet kilometrit dhe metrit, metrit dhe centimetrit, kilogramit dhe gramit, litrit dhe mililitrit (për shembull: 1 km = 1000m)</p> <p>(на пр: 1 km = 1000 m).</p> | <p>Mirë është që të punohet për secilën njësi varësisht prej asaj se çfarë përvoja praktike u nevojitet nxënësve.</p> <p>Propozoni nxënësve gjësende të cilat më së miri mund të maten në metër; gram apo kilogram; litra apo mililitra.</p> | <p>Zgjedhje e lirë e resurseve për matje.</p> | <p>Krahasoni, ndarje, qëllon, vlerësim;</p> <p>Mjaftueshëm, nuk është mjaftueshëm, tepër, shumë pak, pothuajse, afër deri, për të njëjtën ashtu, rreth diçka më tepër, vetëm, nën.</p> |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocionet |
|---|---|--|--|
| <p>E lexon pjesën më të afërt duke përdorur instrumentet të numëruara apo pjesërisht të numëruara për matje</p> <p>Përdor vizore për të vizatuar dhe mat vija në centimetrin më të afërt.</p> <p>Zgjidh probleme tekstuale në të cilët janë të përfshirë matje.</p> <p>Zgjedh dhe përdor njësi adekuate për vlerësim, matje dhe shënimin e rezultateve nga matja.</p> | <p>Gjatë aktivitetëve të cilat përfshijnë gjatësinë, masën dhe vëllimin, kontrolloni se vallë fëmijët e dinë se 1 kilometër=1000 metër, 1 metër=100 centimetër.</p> <p>1 kilogram = 1000 gram (përdor raport)</p> <p>1 litër = 1000 mililitra (përdoret për matje – bokall)</p> <p>Matni gjësende të ndryshme në klasë. Kjo mundet të bëhet me fotografi, kartela apo në lojëra kompjuterike dhe resurse interaktive. Aktivitete të cilat çojnë në situata reale jetësore: gjatësia e librit, lartësia e...,masa... Bëni format 2D apo 3D tek të cilat gjatësia e secilës brinjë matet me centimetër dhe gjysmë centimetër.</p> | <p>Ekzistojnë numër i madh i programeve interaktive mësimore të cilat ju ndihmojnë nxënësve të lexojnë peshore për matje:</p> <p>http://www.taw.org.uk/lic/itp/meas_scales.html Vizore:</p> <p>http://www.taw.org.uk/lic/itp/ruler.html</p> <p>Enë për matje:</p> <p>http://www.taw.org.uk/lic/itp/meas_cylinder.html</p> | <p>Të gjata, të shkurtra, të larta, të ulta, të gjera, të ngushta, të thella, të cekta, të trasha, të holla, më gjatë, më shkurtër, më të larta... më i gjatë, më i shkurtër, më i lartë, më i lartë...;</p> <p>Deri tani, më tutje, më larg, në afërsi;</p> <p>Distancojnë, përveç/ndërmjet tyre, distanca deri... prej;</p> <p>Kilometri (km), metri (m)</p> <p>centimetri (cm);</p> <p>Metri, matje me shirita...;</p> <p>Kilometri (km), metri (m)</p> <p>centimetri (cm);</p> <p>Metri, masë shiriti.</p> |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materialet) | Nocionet |
|--|--|---|--|
| <p>Zgjedh dhe realizon strategji adekuate ideore për llogaritje.</p> <p>Vlerëson dhe e përcakton vlerën e afërt dhe e kontrollon rezultatin.</p> <p>Bën vlerësim logjik të përgjigjes për shembull me rumbullakim.</p> <p>Përcakton se vallë përgjigja a është logjike.</p> | <p>Përpiloni tregime të cilat përfshinë të holla, kohë, gjatësi, masë apo vëllim. Nxënësit i zgjidhin problemet dhe kërkojnë disa probleme dhe kërkonin disa prej strategjive të tyre që t'i ndajnë në paralele. Kjo mund të bëhet gjatë dy javëve për secilin lloj të matjes apo kah fundi i javës për konsolidim.</p> <p>Gjatë dy javëve nxënësit vlerësojnë madje kontrolloni me përdorimin e njësive standarde:</p> <p>Sa janë të gjera/të larta? Sa është i gjatë /i trashë? sa gota mbushin një shishe? Sa është larg rrethi, gota/druri?</p> | <p>Vizore Metër</p> | <p>Masa: i madh, më i madh, të vegjël, barabartë;</p> <p>Pesha: të vështira, më të vështira, më të lehta, më e vështira/më i lehti;</p> <p>Peshojnë, peshon, kilogram (kg), gjysmë kilogrami,</p> |
| <p>Një javë Fillon t'i kuptojë njësitet matëse për gjatësinë, masën, vëllimin dhe kohën dhe i përdor të kryejë matje adekuate.</p> <p>Propozon dhe përdor njësi adekuate për matjen e kohës dhe e din raportin ndërmjet tyre (sekonda, minuta, ora, dita, java, muaji, viti).</p> | <p>E dinë se 1 vit =365 ditë apo 52 javë apo 12 muaj 1 java =7 ditë 1 ditë = 24 orë 1 orë = 60 minuta 1 minutë = 60 sekonda</p> <p>E shfrytëzoni kalendarin që ta përcaktoni datën drejtë. E dinë ta shkruajnë ditën e lindjes së tyre.</p> | <p>Përdorni: http://www.taw.org.uk/lic/itp/tell_time.html Mund të paraqitni orë analoge dhe digjitale, në veçanti apo bashkërisht.</p> | <p>Ora, minuta,sekonda, Orë, gjysmë orë, 15 minuta në...</p> <p>Sa shpesh?</p> <p>Orë dore, Orë muri, Orë digjitale, Orë analoge.</p> <p>Çdoherë, asnjëherë, më shpesh</p> |

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocionet |
|--|--|--|----------|
| <p>E lexon kohën në orët analoge dhe digjitale, prej më afër 5 minuta në orën analoge dhe minuta më e afërt në orën digjitale.</p> <p>Zgjedh dhe realizon strategji ideore adekuate për llogaritje.</p> <p>E sqaron zgjedhjen e strategjisë për zgjidhjen e problemit dhe tregon se si ka ardhur deri te rezultati.</p> <p>Vlerëson dhe e përcakton vlerën a afërt dhe e kontrollon rezultatin.</p> <p>Bën vlerësim logjik për përgjigjen për shembull me rumbullakim.</p> <p>Përcakton se vallë përgjigja a është logjike.</p> <p>Mendon tregim për detyrën e parashtruar, duke përfshirë në atë kontekst dhe të holla.</p> | <p>Si do të matet koha e nevojshme për rrugëtim?</p> <p>Çka do të përdorni që të matet koha prej një ditëlindje deri në ditëlindjen tjetër?</p> <p>Sa kohë na nevojiten për zbavitjen tonë të parë?</p> <p>Përdorimi i dy orëve, analoge dhe digjitale që të gjinden mënyra të ndryshme që tregojnë kohën. Për shembull njëjtë është: 7 e 45 apo 45 minuta të kaluara nga 7 apo 15 minuta në 8. E shfrytëzoni edhe paradite edhe pasdite.</p> <p>Gjatë javës, motivoni nxënësit që ti sqarojnë strategjitë mendore të cilat i kanë zgjedhur dhe i shfrytëzojnë për të vlerësuar përafërsisht para njehsimit dhe si kontrollohet se vlerësimi është logjik.</p> <p>Nxënësit mund të bëjnë tregime personale në kontekst të kohës.</p> | <p>Mundohuni ti bashkoni orët analoge dhe digjitale në interval prej 5 minutave</p> <p>http://resources.oswego.org/games/stoptheclock/sthec3.html</p> | |

G1. Puna me të dhëna dhe zgjidhja e problemeve

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nocionet |
|---|---|---|---|
| <p>Dy javë</p> <p>Përgjigjet pyetjeve nga jeta e përditshme me grumbullimin, organizimin dhe interpretimin e të dhënave (për shembull. hulumtimi i popullatës së llojeve të insekteve në mjedise të ndryshme)..</p> <p>Përdor fleta dhe tabela për zgjidhjen sistematike të problemit.</p> <p>Përdor tabela për piktograme (simbole të cilat paraqesin një apo dy njësi) dhe diagrame shtyllore.</p> <p>Përdor Diagramin e Kerolit dhe Venit që të grupojë të dhëna dhe objekte sipas dy kriterëve. Përdorë fleta dhe tabela për zgjidhjen sistematike të problemit.</p> | <p>Ndërlidheni me cilën do qoftë temë e cila është në rrjedhë në shkollë, bashkësia apo më gjerë në botë. Për shembull: Dita sportive, Lojërat olimpike...</p> <p>„Mendoj se personi me këmbë më të gjata mundet më tepër të kërcëjë, çka mendoni? Si mundemi të kuptojmë? Si ju ndodh që t'i incizoni zbulimet e juaja?“</p> <p>Grumbullon të dhëna me përdorimin e tabelave.</p> <p>Diskutojnë në pyetjen siç janë: Si duhet t'i prezantojmë këta të dhëna? Si mundemi ta njohim atë që duhet ta dimë? Çfarë informata duhet të grumbullojmë? Si do t'i grumbullojmë ata? Në cilën mënyrë do të ishte më së miri të na tregohet ajo që duhet ditur? Pse do ta kishit përdorur këtë mënyrë?</p> <p>Klasifikojnë gjësende, forma apo numra sipas një kriteri. Përdorimi i Diagramit të Kerolit apo Venit për paraqitjen e rezultateve. Për shembull: „Fëmijët të cilët ecin deri në shkollë/fëmijë që voziten deri në shkollë; Cili është ushqimi ynë më i preferuar, ngjyra, sporti, ylli filmik?“</p> | <p>Resurset do të varen nga pyetja e parashtruar apo problemi. Dita sportive shkollore do të tentonte metër, vizore, metër prej druri.</p> <p>Pyetje të ndryshme që do të kishin përdorur për të gjitha mënyrat e ndryshme të prezantimit.</p> <p>Grafikonet vijuese janë grafikonë interaktiv për klasën e tretë: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=barchartv2</p> <p>Këto faqe përmbajnë Diagramin e Kerolit: http://www.topmarks.co.uk/Flash.aspx?f=carrollv7 Faqe tjera:www.nrich.maths.org/5728 www.nrich.maths.org/5729</p> | <p>Numëron, rezultate, grupime, zëra, grafikone, piktogram, prezantojmë, grupi, koleksioni, fletat, skema, shtylla, tabela e frekuencave, Diagrami i Venit, etiketa, titulli, boshti, diagrami, më të popullarizuarit, më të shpeshtit, më pak të popullarizuarit, më të dendurit..</p> |

Java për përsëritje (konsolidim)

| Qëllimet e mësimit | Aktivitetet | Resurset (mjete dhe materiale) | Nacionet |
|---|-------------|--------------------------------|----------|
| <p><i>Një javë</i> Një javë nxënësit mund të rikujtohen prej qëllimeve nga gjysmëvjetori i parë. Prej nxënësve kërkohet zbatim praktik i njohurive.</p> | | | |

