

# PROGRAMI MËSIMOR

AESIMI FILLOR NËNTËVJEÇAR



# INFORMATIKË

Në bazë të nenit 55 paragrafit 1 të Ligjit për organizimin dhe punën e organeve të administratës shtetërore ("Gazeta Zyrtare e RM" nr. 58/00 dhe 44/02) dhe nenit 24 dhe 26 nga Ligji për arsim fillor ("Gazeta Zyrtare e RM" nr. 44/95, 24/96, 34/96, 35/97, 82/99, 29/02, 40/03, 42/03, 63/04, 82/04, 55/05, 81/05, 113/05, 35/06, 70/06 dhe 51/07) ministri i Arsimit dhe Shkencës caktoi programin mësimor për lëndën zgjedhore *Informatikë* për klasën e VI në arsimin fillor nëntëvjeçar, përkatësisht për klasën e VII për arsimin fillor nëntëvjeçarë

## 1. HYRJE

Mësimi në informatikë e jep bazën e shkrim – leximit të informatikës. Nxënësit me këtë lëndë mësimore do të arrijnë njohuri themelore të merren me kompjuterë, të përdorin programe të reja kompjuterike si dhe ta përdorin TIK për përdorimin e lëndëve tjera mësimore.

Aftësia e nxënësve për përdorimin e TIK do t’ju mundësojë lehtësim të procesit të mëimit, si dhe inkuadrimit e tyre në sfidat e reja të jetës.

Lënda e informatikës është e detyrueshme në klasën e VII me 1 orë në javë (36 orë në vjet).

### VËREJTJE:

*Në pajtim me dinamikën e aplikimit të arsimit dhe edukimit fillor nëntëvjeçarë Programi mësimor për nxënësit në klasën e VI në arsimin fillor tetëvjeçarë në vitin shkollor 2008/09 është ekuivalent. Programi mësimor për klasën e VII në arsimin fillor nëntëvjeçarë*

## 2. QËLLIME PËR PERIUDHAT E ZHVILLIMIT NGA KLASA VII DERI IX

Nxënësi/nxënësja:

- të arrijë njohuri të reja nga fusha e informatikës;
- të arrijë shkathhtësi për zbatimin e informatikës në mësim.
- t’i përforcojë njohuritë e veta nga fusha e TIK si bazë e aktivitetit grupor dhe personal në mësim;
- të arrijë shprehje për përdorimin e teknologjisë informatike në lëndët tjera në kuadër të procesit arsimor dhe në jetën e përditshme

## 3. QËLLIMET E MESIMIT NË KLASËN E VII

Nxënësi/nxënësja:

- të aftësohet të përdor vegla multimediale për përpilimin e prezantimeve;
- të aftësohet të përdor vegla për njehsime tabelore;
- të mbledh, organizojë të dhëna, sjell përfundime në bazë të informatave të grumbulluara dhe t’i prezantojë ata;
- t’i njeh veglat me të cilat mund të zgjidhet detyra e dhënë;
- ta përdor teknologjinë informatike për zgjidhjen e problemeve të caktuara

## 4. QËLLIMET KONKRETE

NJËSIA PROGRAMORE: UEB - DITARE (4 ore)			
Qëllime	Përmbajtje	Koncepte	Aktivitete dhe metoda
<p>Nxënësi/nxënësja:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- t'i njohë karakteristikat themelore të ueb-ditarëve;</li> <li>- të aftësohet t'i përdor mundësitë e ueb-ditarëve.</li> </ul>	<p>Koncepti për ueb – ditaret dhe përdorimin e tij</p> <p>Pjesëmarrës dhe përdorues të ueb-ditarit.</p> <p>Procedura për krijim të ueb-ditarit.</p> <p>Rregullimi i përmbajtjes së ueb-ditarit, shtimi, shlyerja e shkrimeve.</p> <p>Shkrimi i komenteve të ueb-ditarit ekzistuese.</p>	<p>Ueb - ditare "Teme për diskutim" rregulla</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hulumtim lidhur me ueb-ditaret: <ul style="list-style-type: none"> <li>- nevojë për ekzistimin e tyre;</li> <li>- roli i tyre në kornizat e .</li> </ul> </li> <li>• Diskutim për përdorimin etik të ueb-ditarëve.</li> <li>• Diskutim për përdorim të ueb-ditarëve në procesin mësimor dhe të mësimi.</li> <li>• Puna praktike për: <ul style="list-style-type: none"> <li>- krijimin e ueb-ditarëve;</li> <li>- temë shtuese për diskutimin e ueb-ditarit;</li> <li>- të shkruarit koment në ueb - ditare.</li> </ul> </li> </ul>

**Njësia programore: PERPUNIM TEKSTI ( 10 ore)**

Qëllime	Përmbajtje	Koncepte	Aktivitete dhe metoda
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Te aftësohet te rregulloj tekst duke përdorur teknikat e përparuara.</li> </ul>	<p>Formatimi i paragrafëve Rregullimi i tekstit gazetaresk Vendosje titujsh dhe numri e faqes Vendosje koment Gjetje automatike dhe ndryshim te fjalëve Vendosje te hiperlidhjeve ne dokumente dhe përdorim te tyre Përgatitje te dokumentit për printim</p>	<p>Paragraf Tërheqje paragrafi Titull faqe Futeri i faqes Fusnotë Koment Hiperlidhje Hiper tekst Margjina</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• -Punë praktike me paragrafë:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- rregullimi i vendit para dhe pas paragrafit;</li> <li>- rregullimi i rreshtit;</li> <li>- tërheqje majtas dhe djathtas e paragrafit.</li> </ul> </li> <li>• Puna hulumtuese dhe praktike e paragrafit:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- rregullim i tekstit nga pamje e dhëne më parë dhe karakteristikat;</li> <li>- vendosje e drejte e shenjave të interpunkcionit si pjese te tekstit i;</li> <li>- rregullimi i tekstit gazetaresk;</li> <li>- vendosje titull, bazë, fusnotë, numër faqe;</li> <li>- gjetja automatike dhe marrja e fjalëve;</li> <li>- vendosje titull, bazë, fusnotë, numër faqe;</li> <li>- gjetja automatike dhe marrja e fjalëve.</li> </ul> </li> <li>• Diskutim për dallim ndërmjet tekstit linear dhe hiper nga përdorimi i hiper lidhjeve:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- navigim nëpërmjet dokumentit;</li> <li>- krijim te hiperlidhjeve.</li> </ul> </li> <li>• Puna praktike me qellim përgatitje te dokumentit për printim:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- vendosje e margjinave;</li> <li>- zgjedhje te vendosjes te dokumentit-për printim;</li> <li>- zgjedhje te faqes për printim;</li> <li>- numri i kopjeve.</li> </ul> </li> </ul>

**Njësia programore: PROGRAMI PËR PRAZANTIME MULTIMEDIALE (8 orë)**

Qëllime	Përmbajtje	Koncepte	Aktivitete dhe metoda
<p>- Ti njeh elementet baze te prezantimeve multimediale</p> <p>- Te aftësohet të krijoj, rregullojë dhe aktivizoj prezantime multimediale</p>	<p>Koncept për prezantim multimedial</p> <p>Elemente baze te prezantimit multimedial</p> <p>Krijimi dhe aktivizimi i prezantimit multimedial.</p> <p>Pamje te ndryshme te prezantimit multimedial.</p> <p>Koncept për animim dhe efekte të zëshme, aksione dhe hiper lidhje</p> <p>Punë me objekte dhe muzikë te prezantimit multimedial.</p> <p>Parametra kohorë te prezantimit multimedial</p>	<p>Prezantim multimedial</p> <p>Sllajde</p> <p>Objekt tekstual</p> <p>Objekt grafik</p> <p>Animim</p> <p>Efekt animimi</p> <p>Kalim përmes sllajdeve</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prezantime të ndryshme multimediale të përgatitura më parë.</li> <li>• Diskutim për:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- zbatimin e prezantimeve multimediale;</li> <li>- elemente dhe karakteristika të prezantimeve multimediale të suksesshme ) madhësi,volum, ngjyra).</li> </ul> </li> <li>• Krijim te prezantimit multimedial të thjeshtë.</li> <li>• Ndryshime dhe rregullime të prezantimit multimedial ekzistuese nëpërmjet:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- shtimit, fshirjes dhe ndryshimit të renditjes se sllajdeve;</li> <li>- rregullimi i tekstit, ngjyra, fondi, madhësia mbi bazën e konklidimeve nga diskutimi.</li> </ul> </li> <li>• Shtimi i efekteve të prezantimit multimedial:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- zgjedhje dhe paraqitja e dizajnit, mënyra dhe kohëzgjatja e kalimeve ndërmjet sllajdeve;</li> <li>- paraqitja e efekteve te animimit dhe aksione te objekteve ne prezantimin;</li> </ul> </li> <li>• Diskutim për nevojën dhe rolin e hiper lidhjeve ne prezantim multimedial.</li> <li>• Vendosja dhe paraqitja e hiperlidhjeve.</li> <li>• Vendosja dhe paraqitje muzikë dhe efekte me zë ne prezantim multimedial.</li> </ul>

**Njësia programore: Njehsime tabelore (10 ore)**

Qëllime	Përmbajtje	Koncepte	Aktivitete dhe metoda
<ul style="list-style-type: none"> <li>• T'i njohë elementet bazë të programit për njehsime tabelore.</li> <li>• Te krijohet tabela te thjeshta me përdorimin e formulave themelore dhe funksioneve dhe t'i prezantojë rezultatet me grafikun.</li> </ul>	<p>Koncept për dokument pune, liste pune dhe tabelë;                      Elementet baze te listet se punës;                      Levizje në listën e punës;                      Regjistrimi i të dhënave ne table;                      Ndryshim dhe rregullim te vlerave te regjistruara në tabelë;                      Rregullimi i tabelës;                      Forma të tregimit dhe rëndësisë së tyre;                      Plotësim automatik;                      Koncept për grafik dhe krijim te grafik;                      Koncept për formulë, regjistrimi i dhe përdorimi i tyre;                      Koncepti për funksione dhe Vendosja e tyre dhe përdorimi</p>	<p>Dokument pune                      Liste pune                      Tabele                      Linje                      Kolone                      Qeli                      Grafik                      Formule                      Funksione</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Punë praktike për lëvizje ndërmjet qelive dhe listat e punës.</li> <li>• Rregullim i tabelave nëpërmjet:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- rregullim kufij, ngjyre te tekstit dhe pjesa e mbrapse, rrafshim dhe drejtim te tekstit;</li> <li>- zgjedhje dhe rregullim te tipit e te dhënave në qeli (i numëruar, teksturë, datë dhe kohë);</li> <li>- shtim te vijave dhe kolonave dhe rregullim i tyre;</li> <li>- mbushja automatike e qelive.</li> </ul> </li> <li>• Puna praktike me grafikunet                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- krijim te grafikut për te dhënat nga tabela</li> <li>- zgjidhje te tipit te grafikut;</li> <li>- rregullim te grafikut.</li> </ul> </li> <li>• Ndryshimi i njehsimeve duke përdorur:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>formula për përdorim me operacione mbledhje, zbritje, shumëzim dhe pjesëtim</li> <li>- funksione për minimum, maksimum, shumë dhe vlera mesatare.</li> </ul> </li> </ul>

Njësia programore: PERPILIMI I PROJEKTEVE ( 4 orë)

Qëllime	Përmbajtje	Koncepte	Aktivitete dhe metoda
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Të aftësohet të realizojë projekt në mënyrë të kompletuar duke e përmbledhur materialin e kaluar.</li> </ul>	<p>Elementet themelore të projektit Përcjellja e realizimit të projektit Prezantimi dhe evoluimi i projekteve të realizuara</p>	<p>Projekt Burime Faza dhe kohëzgjatja Dokumentacioni projektues Rezultati</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Përkufizimi dhe lejimi i temës për projekt</li> <li>• Identifikimi i resurseve elektronike, printuese dhe burime të tjera për realizim të suksesshëm të projektit</li> <li>• Diskutim për kriteret për projekte të realizuar komplet dhe me sukses</li> <li>• Udhëzim për mbajtje dokumentacioni komplet për të gjithë fazat e projektit</li> <li>• Prezantim praktik të projekteve të realizuara dhe komentuare për kriteret e mbajtura gjatë realizimit të tyre.</li> </ul>



## 5. REKOMANDIM DIDAKTIK

- Rekomandim për përdorimin e fondit vjetor të orëve  
Për secilën njësi të parashikuar është propozuar fond vjetor i caktuar i orëve, përkatësisht:

- Ditarë elektronik – 4 ore
- Përpunimi i tekstit – 10 ore
- Programi për prezantim multimedial – 8 ore
- Njehsime tabelore – 10 orë
- Përpunim i projekteve – 4 orë

Nga fondi i paraparë i orëve të parashikuara në njësitë programore janë lejuar tejkalime të vogla në pajtim me specifikën e ambientit ku ndodhet shkolla. Gjithashtu në kornizat e fondit vjetor të orëve në njësitë programore janë lejuar tejkalime dhe në rast të shpeshtësisë të qëllimeve konkrete, përmbajtjeve dhe aktiviteteve. Përkatësisht, numri i orëve duhet të adaptohet në nevojat e shkollës konkrete (ambientit jetësor prej të cilit vijnë nxënësit, statusi i tyre kulturor – social dhe edukativ, përgatitja e mëparshme e nxënësve, përgatitja e mëparshme për punë në kompjuter). Në këtë kontekst disa përmbajtje do të përsëriten shumë here në llogari të tjerëve të cilat do të punohen me fond të vogël të orëve.

Njësia programore Përpunimi i projekteve mund të realizohet për përmbajtjet mësimore nga lëndet mësimore nga klasa e VII, ku për realizim të projektit duhet të përdoren deri atëherë programe të mësuara. Projektet mund të realizohen në grupe ose individuale jo me shumë se tre nxënës.

- Mjetet mësimore:
- libri për informatikë të zgjedhur në nivel të shkollës, i lejuar nga ministri;
- Internet, softuer arsimor;
- revistë

## 6. VLERËSIMI I TË ARRITURAVE TË NXËNËSVE

### *Vlerësimi formativ*

Gjatë mësimit të informatikës në klasën e VII rekomandohet përcjellje formative e cila inkuadron përpunimin dhe udhëheqjen e portfoliove të nxënësve që përfshin:

- grumbullimin e treguesve (përpunimet e nxënësve në kompjuter) për secilin nxënës në veçanti;
- lista evoluese (formative) të përgatitura paraprakisht për secilin nxënës, që përpunohen në aktivitetin konkret të tij.

## 7. KUSHTE HAPËSINORE PËR REALIZIMIN E PROGRAMIT MËSIMOR

Programi në raport me kushtet e ambientit janë në baze të Normatës për ambient, pajisje dhe mjete mësimore për shkollën nëntëvjeçare e sjelle nga ministrisë i Arsimit dhe Shkencës me Vendim nr. 07-1830/1 më 28.02.2008.

## 8. NORMATIVA E KUADRIT MËSIMOR

- Studime të mbaruara për informatike VII 1, profil arsimor
- Informatika – matematika VIII profili mësimor
- Teknika kompjuterike, informatika dhe automatikë, VIII me përgatitje pedagogjike – psikologjike dhe përgatitje metodike.
- Të mbaruara studime diplome nga sfera e informatikës, teknologjike informatike ose informatikë – komunikatave në Universitetet e akredituara në RM ose jashtë shteti me akreditim vendi, VII 1 me përgatitje pedagogjike – psikologjike dhe përgatitje metodike.

Programi mësimorë për *informatikë* për klasën e gjashtë të Arsimit fillor tetëvjeçar, përkatësisht për klasën e VII në arsimin fillor nëntëvjeçarë e caktoi ministri i Arsimit dhe Shkencës nr. 07-2331/1 prej 15.03.2008.