



INSTITUTI I ZHVILLIMIT TË ARSIMIT

**PROGRAMET E KURRIKULËS ME ZGJEDHJE TË DETYRUAR
TË GJIMNAZIT**

FUSHA: TEKNOLOGJIA

**LËNDA: TEKNOLOGJI E INFORMACIONIT DHE KOMUNIKIMIT
(TIK)**

KODI: 9.2.12.Z

**PROGRAMI I LËNDËS SË TEKNOLOGJISË SË INFORMACIONIT
DHE TË KOMUNIKIMIT**

PËR KLASËN E 12^{të}

TIRANË, PRILL 2010

Kurrikula me zgjedhje të detyruar e klasës së 12^{të} do t'u ofrojë nxënësve mundësinë të marrin njohuri në fushën web design, të zgjerojnë njohuritë e tyre në fushën e programimit të web page, html, javascript, ne vijim të marrë njohuri rreth programit MovieMaker, për t'u njohur me disa nga teknikat bazë të montazhit të videove, për të marrë njohuri bazë rreth programeve Adobe Illustrator dhe Adobe photoshop.

Programi i avancuar i TIK zhvillohet në 34 orë, të shpërndara në 4 linja dhe synon t'u ofrojë nxënësve njohuritë e përgjithshme për linjat e sipërpërmendura.

Meqenëse kjo lëndë zhvillohet në klasën e 12^{të}, pra në klasën e fundit të gjimnazit, këto programe të jenë software të rinj, ato që përdoren aktualisht në fushën e TIK. Ato do t'i japin nxënësve mundësinë të njohin qëllimin e përdorimit të këtyre programeve dhe aplikimet e tyre.

1. SYNIMI I LËNDËS

Lënda e TIK në gjimnaz synon që nxënës/i,-ja:

- të sigurojë njohuritë kryesore të nevojshme për të përdorur programin Macromedia Dreamweaver , për krijimin dhe menaxhimin e faqeve web etj;
- të zgjerojë njohuritë kryesore për të përdorur gjuhën e programimit Html, javascript, ccs;
- të krijojë njohuritë bazë për përdorimin e programit Adobe Photoshop & Adobe Illustrator, duke mësuar konceptet bazë per punime me foto, shtresat etj;
- të përdorë programin Windows Movie Maker duke krijuar video nga fotografi të ndryshme, të shtojë audio, titrat, të bëjë montazhe prerje, shtim videoje.

2. OBJEKTIVA TË PËRGJITHSHËM

Në fund të këtij programi nxënës/i,-ja:

- të përdorë programin Macromedia Dreamweaver;
- të përdorë gjuhën e programimit HTML JavaScript CCS
- të përdorë programin Adobe Photoshop & Adobe Illustrator ;
- të përdorë programin Windows Movie Maker.

3. OBJEKTIVA SIPAS LINJAVE

34 javë x 1 orë = 34 orë

Linja 1: Web Design, Macromedia Dreamweaver

Orët e sugjeruara: 10

Teori 10 orë/praktike gjatë orës së teorisë

Përshkrimi i linjës: Në këtë linjë nxënësit marrin njohuri dhe aftësi që kanë të bëjnë me njohjen dhe përdorimin e programit Macromedia Dreamweaver, njohuritë dhe aftësitë bazë janë:

1. Hyrje në Macromedia Dreamweaver. Instalimi i programit hapja e programit,

- njohja me aplikacionin e Dreamweaver
- njohja me stilin CSS

Praktikë: krijo një ushtrim që të përmbliidhen të gjitha çështjet e mësipërme

2. Paletat e punës në Macromedia Dreamweaver

- paletat, pamja dhe funksionet e tyre,
- paleta e mjeteve dhe butonat e saj,
- paleta e navigimit,
- dritarja e dokumentit-navigimi në dritaren e dokumentit
- madhësia e dritares së dokumentit
- dimensionet e faqes së web-it.

Praktikë: krijo një ushtrim që të përmbliidhen të gjitha çështjet e mësipërme

3. Menaxhimi i nje faqe me Macromedia Dreamweaver

- krijimi i nje faqe web me Dreamweaver.
- menaxhimi i faqes web me Dreamweaver.
- puna me paletet e një faqe të krijuar me dreamweaver
- krijimi i linqeve
- kontrolli për perputhje me browesarat i faqes web të krijuar.

Praktikë: krijo një ushtrim/praktike që të përmbliidhen të gjitha çështjet e mësipërme

4. Njohja e elementeve bazë në Dreamweaver MX

- elementet bazë të Dreamweaver.
- puna me Dreamweaver,
- puna me një dokument HTML.
- puna ne mjedisin e kodimit
- krijimi i listave.
- puna me stilet HTML
- puna me hyperlinks
- vendosja e një imazhi
- puna me imazhet

Praktikë: krijo një ushtrim që të përmbliidhen të gjitha çështjet e mësipërme

5. Krijimi i tabelave me Dreamweaver MX

- krijimi dhe perdorimi i tabelave në Dreamweaver.
- modifikimi i tabelave
- puna me formatete e tabelave
- puna me madhësitë e tabelave.

Praktikë: krijo një ushtrim që të përblidhen të gjitha çështjet e mësipërme

6. Format HTML

- vendosja e nje forme në Dreamweaver
- puna me format
- fushat e fshehura

Praktikë: krijo një ushtrim që të përblidhen të gjitha çështjet e mësipërme

7. Shabllonet e Dreamweaver

- njohja me shabllonet e Dreamweaver
- krijimi i nje shablloni
- shabllonet e mbivendosur
- rifreskimi i faqeve te bazuara ne shabllone

Praktikë: krijo një ushtrim që të përblidhen të gjitha çështjet e mësipërme

8. Stilet CSS në Dreamweaver

- njohja me stilet CSS
- dizenjimi me CSS
- veçorite e stileve
- editimi i stileve CSS

Praktikë: krijo një ushtrim që të përblidhen të gjitha çështjet e mësipërme

9. Shtimi i videove dhe integrimi i aplikacioneve të tjera në faqet web

- shtimi i videove dhe audiove në faqe web
- vendosja e flash dhe Shockwave ne faqe
- vendosja e fireworks
- vendosja e Web photoalbum
- perdorimi i Photoshop me Dreamweaver

Praktikë: krijo një ushtrim që të përblidhen të gjitha çështjet e mësipërme

Linja	Objektiva
Web Design Macromedia Dreamweaver	Në fund të kësaj linje nxënës/i,-ja: <ul style="list-style-type: none">- të dallojë paletat e programit Dreamweaver;- të krijojë një faqe web me Dreamweaver;- të navigoje në nje dritare te Dreamweaver;- të punoje me stilet CSS;- të menaxhoje nje faqe web te krijuar me Dreamweaver;- të punoje me kodet HTML;- të vendosë dhe të punoje me imazhet ne faqet e krijuara;- të krijojë tabela dhe lista me Dreamweaver;- të punojë me shabllonet ekzistuese të Dreamweaver

	<p>dhe të krijojë shabllone te reja;</p> <ul style="list-style-type: none"> - të krijoje faqe interaktive duke shtuar video dhe audio në faqet e krijuara - të krijoje dhe menaxhoje nje faqe web me Dreamweaver;
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Shënim1: Libri duhet të përfshijë një projekt School Year Book i cili mundëson nxënësin të aplikojë njohuritë e përvetësuara për këtë linjë.

Linja 2 : HTML, CSS, JavaScript

Orët e sugjeruara: 10

Teori 10 orë/ praktikë gjatë orës së teorisë

Përshkrimi i linjës: Në këtë linjë nxënësit marrin njohuri dhe aftësi që kanë të bëjnë me njohjen e HTML, CSS, Java Script.

Disa nga njohuritë kryesore që duhet të njihë dhe të përdorë nxënësi në përfundim të kësaj linje janë:

- **Ç’është HTML**, (versionet e HTML: Strict, Transitional, Frameset), Struktura e HTML-së (koka, trupi) konkretizime me shembuj të ndryshëm.

- **Formatimi i textit**, block level elements : <h1>, <h2>- <h6>, <pre>, <address> (elementet e nivelit bllok), Inline elements: , , <sub>, <sup>, <code>, <samp>, <var>, , <abr> dhe <acronym>, <q>, ,
, , <i>, <small>, <tt>.

- **Linqet, Karakteret speciale** (& amp; A & character) (& lt; A < character) (& gt; A>character)(" A”character)

- **Imazhet** (JPEGs, GIFs, PINGs) dhe Krijimi i tabelave

- **Ç’është CSS**, si shtohet CSS në një faqe web-i (2 mënyrat), sintaksa e përgjithshme (ilustruar me shembuj konkretë).

- **Fonti** (zgjedhja e lloit të shkrimit, zgjedhja e madhësisë së karaktereve, formatimi i shkrimit, ndryshimi i lartësisë së rreshtit) të gjitha të ilustruara me shembuj në formë ushtrimesh., Ngjyrat dhe njësitet matëse (konkretizuar me shembuj të ndryshëm)

- **Ç’është JavaScript**, si është e ndërtuar. Si shtohet JavaScript në një faqe web-i.

- **Njohuri të përgjithshme** mbi objektet, klasat, metodat, operatorët.
- **Variablat:** (character, string, integer, Boolean, function, object, array, undefined, null)
- **Shkrimi me scripture:** (konkretizuar me shembuj konkretë).

Linja	Objektiva
HTML,CSS, JavaScript	<p>Në fund të programit nxënës/i-ja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - të identifikojë konceptet lidhur me HTML, CSS, JavaScript. - të njohin pjesët përbërëse të HTML, - të dinë përdorimin e linqeve dhe karaktereve speciale. - të shtohet JavaScript në një faqe web-i. - të dallojnë objektet, klasat, metodat, operatorët. - të dallojnë Variablat: (character, string, integer, Boolean, function, object, array, undefined, null) - të shkruajnë me scripture. (konkretizuar me shembuj konkretë).

Çdo temë të ilustruhet me ushtrime.

Si shtohet CSS në një faqe web-i, sintaksa e përgjithshme. Fonti (zgjedhja e llojit të shkrimit, zgjedhja e madhësisë së karaktereve, formatimi i shkrimit, ndryshimi i lartësisë së rreshtit) të gjitha të ilustruara me shembuj në formë ushtrimesh, Ngjyrat dhe njësitë matëse (konkretizuar me shembuj të ndryshëm).

Të identifikojë koncepte lidhur me JavaScript, si është e ndërtuar.

Shenim1: Në fund të çdo teme libri duhet të ketë ushtrime të cilat lidhen me zbatimin e njohurive të përvetësuara gjatë orës së mësimin.

Shenim2: Libri duhet të përfshijë një projekt School Year Book i cili mundëson nxënësin të aplikojë njohuritë e përvetësuara për këtë linjë.

Linja 3 : Adobe Photoshop Cs2 @ Illustrator CS

Orët e sugjeruara: 8

Teori 8 orë/praktikë gjatë orës së teorisë

Pershkrimi i Linjes: Në këtë linjë nxënësit marrin njohuri dhe aftësi që kanë të bëjnë me njohjen dhe përdorimin e aplikacionit Photoshop & Illustrator të paketës Adobe. Disa nga njohuritë kryesore që duhet të njihë dhe të përdorë në përfundim të kësaj linje janë:

- **Hyrje në Adobe Photoshop Cs2** (Instalimi i programit, hapja e programit, zmadhimi i pamjes së fotos).
- **Paletat e punës në Photoshop** (Paletat, pamja dhe funksionet e tyre, paleta e mjeteve dhe butonat e saj, paleta e navigimit, paleta e ngjyrave, paleta e shtresave).
- **Vizatimi i një objekti, rezervimi dhe hapja e tij** (Vizatimi i një objekti nëpërmjet komandës File, New dhe përcaktimi i parametrave për objektin në dritaren New, hapja e fotove nëpërmjet komandës File open ose duke ndjekur rrugën Edit copy dhe edit paste, rezervimi i një fotoje nëpërmjet komandës Save for Web).
- **Koncepti i shtresave dhe puna me to** (Kuptimi i shtresës, shtimi i një shtrese, fshirja e një shtrese, kuptimi i backgroundit (fushës së fotos) si bashkim shtresash.
- **Karakteristikat e fotos. Krijimi i një maske** (Përcaktimi i karakteristikave të fotos me anë të grupit të komandave Image, krijimi i një maske të shpejtë).

Illustrator CS

- **Hyrje në Illustrator CS** (Instalimi i programit illustrator, pamja e fletës së punës, mjetet selektuese).
- **Krijimi i formave gjeometrike. Mjetet e selektimit dhe konvertimit** (Krijimi i formave gjeometrike me mjetet shape, përdorimi i Pen Bezier, mjeti për selektim direkt, mjeti për konvertim).
- **Opsionet gradients dhe patters. Printimi** (Krijimi dhe përdorimi i gradients dhe patters për mbushjen e zonave, pamja përpara shtypjes, parametrat e printimit).

Linja	Objektiva
Adobe Photoshop Cs2 @ Illustrator CS	<p>Në fund të kësaj linje nxënës/i,-ja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - të dallojë paletat e programit photoshop; - të krijojë një objekt dhe të përcaktojë parametrat e tij; - të përcaktojë rrugën e rezervimit dhe hapjes së një fotoje ekzistuese; - të shtojë një shtresë dhe ta fshijë atë; - të vendosë disa shtresat njëra mbi tjetrën dhe të përcaktojë backgroundin; - të përcaktojë karakteristikat e një fotoje; - të krijojë një maskë të thjeshtë; - të përcaktojë mjetet selektuese dhe konvertuese në Illustrator; - të krijojë format gjeometrike me mjetet shape; - të përdorë gradients dhe patters për mbushjen e zonave; - të përgatisë materialin për shtyp;

Shënim1: Në fund të çdo teme libri duhet të ketë ushtrime të cilat lidhen me zbatimin e njohurive të përvetësuara gjatë orës së mësimin.

Shënim2: Libri duhet të përfshijë një projekt School Year Book i cili mundëson nxënësin të aplikojë njohuritë e përvetësuara për këtë linjë.

Linja 4: Windows Movie Maker

Përshkrimi i linjës: Në këtë linjë nxënësit marrin njohuri dhe aftësi që kanë të bëjnë me: Njohjen me mjedisin e punës në programin Windows Movie Maker, qëllimin pse përdoret ky program, karakteristikat e tij. Ata do ta përdorin këtë program me qëllim krijimin e videove të cilat mund ti marrin nga aparate dixhitale ose mund ti krijojnë nga bashkim fotografish, editim e këtyre videove, shtimin e muzikës, titrave, efekteve të ndryshme, prerjen e filmimeve, ose bashkim filmimesh. Në këtë linjë nxënësit do të njihen gjithashtu dhe me formatet kryesore të videove dhe karakteristikat e tyre dhe me koncepte si bitrate, kodekse etj.

- Njohuri mbi programin Movie Maker versionet e funksionet e tij.
- **Menutë e komandave**, shiritat e veglave të punës në Movie Maker.
- **Vendosja e fotove**, grafikëve, videove dixhitale si dhe shkarkimet direkt nga faqet e internetit në prezantimin në Movie Maker.
- **Redaktimi**, teknikat prerese dhe bashkuese të prezantimit dhe rruajtja e punës me komandën file save Movie Maker.
- **Vendosja e efekteve** speciale që përdoren gjatë prezantimit.
- **Shtimi** i sfondit muzikor dhe regjistrimeve zanore me mikrofon.
- **Shtimi** i sqarimeve, prezantimeve, titrave apo informacioneve të tjera direkt nbi klipin e prezantimit në Movie Maker.
- **Rruajtja e punes** projekt ne file Movie Maker për ta përdorur në programe të tjera si Windows media player

Orët e sugjeruara: 6

Linja	Objektiva
Windows Movie Maker	<p>Në fund të kësaj linje nxënës/i,-ja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - të dallojë formatet kryesore të videove; - të krijojë një video duke përdorur foto, audio, titra dhe efekte; - të dallojë mënyrat e rezervimit që ofron programi Windows Movie Maker; - të krijojë montazhe të videove duke i prerë dhe duke i bashkuar me video të tjera.

Shënim1: Në fund të çdo teme libri duhet të ketë ushtrime të cilat lidhen me zbatimin e njohurive të përvetësuara gjatë orës së mësimin.

Shënim2: Libri duhet të përfshijë një projekt School Year Book i cili mundeson nxënësin të aplikojë njohuritë e përvetësuara për këtë linjë.

Të përgjithshme :

Shënim : Punët praktike të çdo teme mësimore dhe projektet të hidhen në një CD.

Shënim : Ilustrimet kur të jenë në anglisht të jenë të shoqëruar në kllapa me përkthimin përkatës.

Temat praktike në tekst duhet të kenë ushtrime në formën e punës praktike të cilat lidhen me zbatimin e njohurive të përvetësuara gjatë orës së mësimin.

Teksti duhet të përfshijë një ose më shumë projekte që mundësojnë nxënësin të aplikojë njohuritë e përvetësuara për këtë linjë.

4. KËRKESAT E LËNDËS TIK NDAJ LËNDËVE TË TJERA

TIK	Anglisht
Për të gjitha linjat	<p>A- Above, add, alignment, angle, apply, arrow head, ascending, auto text.</p> <p>B-Background, blank documents, bold, borders, box, break, browse, buttons.</p> <p>C-Callout, categories, cells, change, character, clipart, close, color, columns, continuous, copy, create, folder, shortcut, custom, size, cut.</p> <p>D-date, default, define, delete, descending, description, details, dictionary, different, display, drawing, drop.</p> <p>E-edit, ellipse, envelope, equal, equation, even, exit</p> <p>F-favorites, file, fill, folder, font, foreground, format, formatting, formula, frame, freeform.</p> <p>G-Gallery, Gap, general, grid, gridlines, gutter,</p> <p>H-header and footer, hide</p>

	<p>I-ignore, index and tables, insert, italic</p> <p>L-Landscape, large Icons, layout, length, line, link to file, list, look in, look in favorites, look up.</p> <p>M-make, map, margin, math, menu, merge, mirror margin</p> <p>N-name, new, next, none, number format, numbers</p> <p>O-objects, odd, open orientation.</p> <p>P-page, page layout, page setup, paint, paint brush, paste, patterns, picture, portrait, preview, print, properties.</p> <p>R-read only, rectangle, rename, replace, round corners, rows.</p> <p>S-save, save as, save as type, search, subfolders, select, select all, send to, settings, shadow, shortcut, show, size, sort, sort by, sorting, spacing, spelling, split, standard, style, suggestions</p> <p>T- table, text, text box, then by, time, toolbars, tools, type</p> <p>U- undo, up one level,</p> <p>V-view</p> <p>W- weight, width, window</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5. KËRKESA PËR ZBATIMIN E PROGRAMIT

Ky program është një dokument zyrtar, pjesë e tërësisë së dokumenteve zyrtare për lëndën e TIK-ut në gjimnaz. Dokumentet e tjera kryesore janë korniza kurrikulare e gjimnazit dhe standardet e fushës kurrikulare, ku kjo lëndë bën pjesë. Hartimi i programit është mbështetur si te korniza kurrikulare ashtu edhe te standardet e fushës.

Për të siguruar përdorimin sa më të mirë të programit është e vlefshme njohja me dokumentet e lartpërmenduar.

Te korniza kurrikulare vëmendje e veçantë i duhet kushtuar:

- Synimeve të përgjithshme të kurrikulës së gjimnazit.
- Synimeve të linjave ndër-kurrikulare.
- Vlerësimin të nxënësit me notë.
- Parimeve të mësimdhënies/mësimnxënies.

Në mënyrë që tërësia e dokumenteve zyrtare (korniza kurrikulare, standardet e fushës së të nxënësve dhe programi lëndor) të zbatohen më së miri në dobi të nxënësve, përdoruesit e tyre duhet të njohin thellë programet lëndore të lëndës së informatikës për klasat paraardhëse dhe klasat pasardhëse.

Gjithashtu, përdoruesve të këtij programi u lind nevoja të njohin standardet e të gjitha fushave të tjera të të nxënësve dhe të gjitha programet lëndore të të njëjtit vit.

Zbatimi i këtij programi kërkon që kurrikula e Informatikës të vendosë theksin në rrugën dhe procedurat e veprimit shkencor me objektet mësimore, që metodat verbale të përdorura gjerësisht sot, të zëvendësohen me përdorim të metodave shkencore. Kurrikula e Informatikës duhet t'i nxisë nxënësit të jenë aktivë dhe të marrin përgjegjësi për të mësuarit e tyre; të përdorë strategji dhe teknika mësimore që nxitin ndërveprimin, pjesëmarrjen mësimore dhe mbështetin kërkimin informatik të nxënësve.

Zbatimi i programit duhet të bëhet duke respektuar parimet e barazisë gjinore, etnike, kulturore, racore, fetare.

Objektivat e programit

Objektivat e programit janë për të gjithë nxënësit dhe janë detyrim për përdoruesit e programit. Kjo do të thotë se të gjithë nxënësve duhet t'u jepet mundësia që të nxënë çka përshkruhet tek objektivat. Realizimi i objektivave në tema, kapituj, njësi dhe renditja e tyre është zgjedhje e lirë e zbatuesit të programit.

Një objektiv përmbushet në nivele të ndryshme nga nxënës të ndryshëm.

Mësuesi dhe autorët e materialeve mësimore duhet të mbulojnë të gjithë gamën e niveleve të nxënësve.

Orët mësimore

Programi i Informatikës me zgjedhje për klasën 11^{te} të gjimnazit është strukturuar në 3 linja që vijnë njëra pas tjetrës, por kjo nuk do të thotë se mësimdhënia/mësimnxënia duhet të zhvillohet në këtë renditje gjatë vitit shkollor.

Sasia e orëve mësimore për secilën linjë është rekomanduese. Përdoruesit e programit duhet të respektojnë sasinë e orëve vjetore të lëndës, kurse janë të lirë të ndryshojnë me 10% (shtesë ose pakësim) orët e rekomanduara për secilën linjë.

Domethënë, mësuesi mund të vendosë të përparojë më ngadalë kur vë re se nxënësit e tij hasin vështirësi të veçanta në përmbushjen e objektivave të kapitullit, por mund të ecë më shpejt kur nxënësit e tij demonstrojnë një përvetësim të kënaqshëm.

Përpunimi i njohurive

Përpunimi i njohurive përmban:

- Përsëritjen brenda një kapitulli të njohurive-bazë të tij (skicimi i hartës së koncepteve, shkrimi i një relacioni, prezantimi apo përpilimi i një posteri për objektet e rëndësishme mësimore etj.);
- Testimin e njohurive-bazë;
- Integrimin e njohurive të reja të një kapitulli me njohuritë e kapitujve paraardhës;
- Integrimin e njohurive të reja me njohuritë e lëndëve të tjera. (Ndonëse këto integrame do të përshkojnë zhvillimin e çdo ore mësimore, gjatë përpunimit i

- duhet kushtuar kohë e posaçme p.sh., për realizim projektesh ndërkurrikulare të propozuara ose jo në program.);
- Përsëritjen vjetore (Pavarësisht nga ndarja në linja ose në kapituj, lënda duhet parë si një e tërë.);
 - Testimin vjetor (nuk është i detyruar);
 - Realizimin e veprimtarive të ndryshme kërkimore eksperimentale;
 - Realizimin e projekteve lëndore, eseve, detyrave të ndryshme kërkimore.

Për realizimin cilësor të programit të informatikës është e domosdoshme që çdo shkollë:

- të ketë laboratorin e informatikës me një numër të mjaftueshëm kompjuterash, printer, skaner, videokamer, e pajisje të tjera të mundshme për tu siguruar;
- të sigurojë mirëmbajtjen e pajisjeve të laboratorit dhe pasurimin e tij të vazhdueshëm;
- çdo laborator të ketë lidhje me internet;
- të sigurojë trajnimin e nevojshëm dhe të vazhdueshëm të personelit mësimor;
- mundësisht të realizojë lidhet në rrjet të kompjuterave në çdo laborator;
- të sigurojë softë mësimore, multimediale etj.

Shenim : Punët praktike të çdo teme mësimore dhe projektet të hidhen në një CD.

Shenim : Ilustrimet kur të jenë në anglisht të jenë të shoqëruar në kllapa me përkthimin përkatës.

Temat praktike në tekst duhet të kenë ushtrime në formën e punës praktike të cilat lidhen me zbatimin e njohurive të përvetësuara gjatë orës së mësimi.

Teksti duhet të përfshijë një ose më shumë projekte që mundësojnë nxënësin të aplikojë njohuritë e përvetësuara për këtë linjë.

6. VLERËSIMI

Vlerësimi i nxënësit përshkon gjithë procesin mësimor dhe shërben për përmirësimin e këtij procesi. Vlerësimi i nxënësit nuk ka për qëllim të vetëm vendosjen e notës dhe as nuk përfundon me vendosjen e saj. Vlerësimi mbështetet tërësisht në objektivat programin lëndor dhe mësuesi nuk ka të drejtë të vlerësojë nxënësit për ato objektiva të arritjes që nuk përshkruhen në program. Objektivi i vlerësimit nuk janë vetëm njohuritë dhe aftësitë por edhe qëndrimet e nxënësve, si qëndrimet etiko-sociale në përgjithësi dhe ato të bashkëpunimit me të tjerët, në veçanti.

Mësuesi zhvillon vetë e bashkë me nxënësit zhvillojnë një larmi mënyrash vlerësimi. Vlerësimi mund të bëhet:

- individual ose në grup;
- në orën e mësimi;
- me testime në përfundim linjash, semestrave dhe përfundimtare;
- përmes detyrave ose angazhimeve individuale të nxënësve (detyra praktike, projekte, risi etj.)

Në punime të nxënësve me grupe të vogla, mësuesi parashtron peshën e vlerësimit me notë të grupit në tërësi dhe të secilit nxënës në veçanti.

Mësuesi nuk e ka të detyrueshëm vlerësimin me notë të nxënësve në çdo orë mësimore dhe të vendosë nota në regjistër për secilën orë mësimore. Si rregull, nxënësit dhe mësuesit duhet lirshëm të bashkëbisedojnë si partnerë rreth përvetësimit të njohurive të fituara të orëve të kaluara dhe mirëkryerjes së detyrave. Herë pas here mësuesi duhet të vlerësojë me notë duke ua bërë të qartë nxënësve që në fillim qëllimin e vlerësimit dhe kriteret e tij.

Një formë e parashtrimit me shkrim nga nxënësit është provimi përfundimtar.

Portofoli i nxënësit, si një mundësi vlerësimi e vetëvlerësimi, është një koleksion i punimeve të tij përgjatë vitit shkollor për një lëndë të caktuar. Ai mund të përmbajë provime me shkrim, prezantime, detyra tematike, projekte kurrikulare, fotografi e produkte të veprimtarive kurrikulare. Përzgjedhjet për portofolin bëhen nga nxënësit, mësuesi rekomandon.

Çrregullime të diagnostikuara si: disleksia, vështirësi të veçanta gjuhësore, p.sh. të fëmijëve të ardhur rishtas nga emigracioni, merren parasysh nga mësuesi duke u mundësuar këtyre nxënësve të vlerësohen me mënyra të posaçme, duke përjashtuar atë me shkrim apo me gojë.