



REPUBLIKA E SHQIPËRISË
MINISTRIA E ARSIMIT
DHE SPORTIT

INSTITUTI I ZHVILLIMIT TË ARSIMIT

TË NXËNIT ME SITUATA, KONSTRUKTIVIZMI DHE TEKNOLOGJIA

(Udhëzues për mësuesit)

TIRANË, PRILL 2015

PËRMBAJTJA

HYRJE

KAPITULLI 1:

- 1.1. Arsyet dhe rëndësia e përdorimit të teknologjisë në klasë
- 1.2. Teknologjia dhe qasja konstruktiviste
- 1.3. Përdorimi i teknologjisë së komunikimit si mjet mësimor
- 1.4. Zhvillimi i orës së mësimi duke përdorur teknologjinë

KAPITULLI 2:

2. ZHVILIMI PROFESIONAL I MËSUESVE

- 2.1. Kompetencat e mësuesit për realizimin e situatave të të nxëniti me bazë teknologjinë në orën mësimore.
- 2.2. Planifikimi i një situatave të të nxëniti me bazë TIK-un

KAPITULLI 3:

3. MODELE SITUATASH TË TË NXËNIT ME BAZË TIK-UN

- 3.1. Gjuhë shqipe dhe letërsi - klasa 6
- 3.2. Fizikë - klasa 6
- 3.3. Histori - klasa 6
- 3.4. TIK - klasa 6
- 3.5. Arsim fillor - klasa 1
- 3.6. Gjuhë angleze - klasa 6

Bibliografia

ABSTRAKT

Rëndësia dhe ndikimi pozitiv i përdorimit të teknologjisë në klasë është bërë burim interesi për arsimin vitet e fundit. Aplikimet e teknologjisë, të çfarëdo lloji qofshin, nga më të thjeshtat tek më të ndërlikuarat, kanë ndryshuar mënyrën e mësimdhënies dhe të nxënës.

Krahas evoluimit të teknologjisë kanë evoluuar dhe teoritë e mësimdhënies/nxënies të cilat formojnë themelet e projektimit të procesit mësimor, ndaj mësimdhënësit e kanë për detyrë të zhvillojnë qasje të reja ku të përshtasin këto metodologji për rritjen e rezultateve mësimore.

Kurrikula e reformuar e arsimit bazë (AB), bazuar në teorinë konstruktiviste të të nxënës “të mësosh duke bërë”, nëpërmjet aktualizimit të aftësive e dijeve në situata jetësore reale, krijon kushte dhe mundësi të përshtatshme për përdorimin dhe integrimin e teknologjisë gjatë procesit mësimor.

Por ndërkohë që *teknologjia dhe mësimdhënia me në qendër nxënës* promovon nivel të lartë të menduarit, *qëndrimi dhe perceptimi i mësuesit* karshi kësaj qasjeje shpesh i pengon ata ta integrojnë atë në lëndët e tyre. Ky qëndrim i mësuesit bën që teknologjia në vend që të shikohet si një mjet efikas në zbatimin e qasjes konstruktiviste, të përdoret thjesht si një mjet që zëvendëson mjetet e tjera të qasjes tradicionale të mësimdhënies.

Megjithëse spontanisht ka mësues që janë përpjekur ta përdorin teknologjinë gjatë procesit mësimor, përdorimi i saj nuk është efikas n.q.s. mësuesi nuk ka një teori për të modeluar mësimdhënien nëpërmjet saj.

Ky dokument *thekson se përdorimi i teknologjisë në klasë e bën procesin mësimor më efektiv dhe më atraktiv kur zhvillohet sipas teorive dhe metodologjive të përshtatshme mësimore* duke rritur ndjeshëm kështu, si ndikimin e saj pozitiv te nxënësi edhe rezultatet mësimore të të nxënës.

HYRJE

Udhëzuesi “Të nxënit me situata, konstruktivizmi dhe teknologjia” sjell shembuj konkretë të integritit efikas të teknologjisë nëpërmjet përdorimit të metodologjive të përshtatshme të mësimdhënies/nxënies për lëndë të ndryshme të kurrikulës së AB.

Para së gjithash, theksojmë se ky udhëzues nuk ka për qëllim të tregojë thjesht përdorimin e teknologjisë në kurrikulat lëndore apo mësimin e TIK-ut nëpërmjet lëndëve të tjera të kurrikulës së arsimit bazë. TIK-u zhvillohet si lëndë më vete në kurrikulën e arsimit bazë, ndaj është detyrë e kësaj kurrikule të ndërtojë konceptet dhe kompetencat lëndore. ***Qëllimi i këtij udhëzuesi është përdorimi i teknologjisë dhe TIK-ut për përmirësimin e procesit mësimor nëpërmjet zbatimit të metodologjive moderne.***

Aplikimi i metodologjive moderne dhe përdorimi i teknologjisë në procesin mësimor synon zhvillimin e kompetencave për të nxënit gjatë gjithë jetës, angazhimin sa më të madh të nxënësit gjatë aktiviteteve të të nxënit, nxitjen e kreativitetit dhe arsytimit kritik, përmirësimin e rezultateve mësimore të të nxënit si dhe rritjen e cilësisë së tërë procesit mësimor.

Ky udhëzues u vjen në ndihmë të gjithë mësuesve të AB, si mësuesve të ciklit fillor dhe mësuesve të arsimit të mesëm të ulët (AMU) për:

- *zbatimin e qasjes konstruktiviste të të nxënit e cila vendos nxënësin në qendër të procesit mësimor,*
- *zhvillimin e kompetencave kyçe dhe kompetencave lëndore*
- *arritjen e qëllimeve arsimore dhe sigurimin e cilësisë në zbatimin e reformës së re kurrikulare.*

Kapitulli i parë i këtij udhëzuesi shpjegon arsyet dhe rëndësinë e përdorimit të teknologjisë në klasë, efikasitetin e përdorimit të teknologjisë në procesin mësimor nëpërmjet zbatimit të qasjes konstruktiviste, zhvillimin e mësimin nëpërmjet përdorimit të teknologjisë dhe mënyrat e ndryshme që mësuesit dhe nxënësit mund të përdorin kompjuterin dhe teknologjitë e komunikimit për të ndarë online idetë dhe informacionin e tyre në klasë dhe në mjedisin e të nxënit.

Kapitulli i dytë tregon kompetencat që duhet të zotërojë mësuesi për ndërtimin e situatave të të nxëniet duke përdorur TIK-un, si dhe shpjegon hapat metodikë të planifikimit të këtyre situatave në orën e mësimit.

Kapitulli i tretë sjell shembuj nga lëndë të ndryshme të AB si: klasa e parë dhe disa nga lëndët e klasës së gjashtë si: gjuhë shqipe, fizikë, histori, TIK, gjuhë e huaj. Nëpërmjet situatave konkrete të të nxëniet integrohet TIK-u duke i dhënë kështu mundësi zbatimit me efikasitet të procesit mësimor dhe kurrikulës së re të AB.

KAPITULLI I

1.1.Arsyet dhe rëndësia e përdorimit të teknologjisë në klasë

Teknologjia ka transformuar mënyrën e mësimdhënies dhe të nxënies por duke transformuar procesin, ajo po transformon dhe rezultatin (Fouts, 2000).

Në vitet e fundit, kur aplikimet e teknologjisë të tilla si video projektor, smart board, kompjuterë, software, internet, tableta, mobile etj. janë futur në sistemin e arsimit, burimet për mësimdhënie kanë ndryshuar në mënyrë të konsiderueshme. Metodistët mendojnë se ka shumë avantazhe të përdorimit të teknologjisë në klasë si për shembull: ajo e bën nxënësin më të interesuar për temën mësimore, zvogëlon kohën e të mësuarit si dhe ofron mundësi për të mësuar në mënyrë jotradicionale.

Për të kuptuar rëndësinë e teknologjisë në procesin mësimor shtrojmë pyetjen se si dhe sa përdorimi i pajisjeve kompjuterike në arsimin fillor dhe arsimin mesëm të ulët do ta stimulonte motivimin e nxënësve për të mësuar, për t'i angazhuar ata gjatë aktiviteteve të mësimdhënies dhe nxënies dhe si e sa teknologjia do të mbështeste metodat e të nxënies.

Për t'iu përgjigjur kësaj pyetje e cila do të shpjegonte rolin dhe rëndësinë e përdorimit të teknologjisë në procesin mësimor, metodistë të arsimit kanë kryer studime të shumta gjatë të cilave kanë vërejtur se përdorimi i pajisjeve kompjuterike në klasë paraqet me të vërtetë përfitime të veçanta. Ata theksojnë se intervistat me mësuesit, nxënësit, prindërit dhe vëzhgimet në klasë tregojnë se motivimi dhe përqendrimi i nxënësve gjatë aktiviteteve të të nxënies **rritet** kur ata përdorin pajisje kompjuterike për t'i përfunduar këto detyra.

Pajisjet kompjuterike janë veçanërisht të dobishme për nxënësit e ciklit fillor gjatë shkrimit të detyrave duke stimuluar kështu aftësinë e të shkruarit (kompetencën gjuhësore), por kjo ndodh atëherë kur pajisja që përdoret ndërtohet nga një tastierë e plotë shkrimi.

Përdorimi i pajisjeve kompjuterike mbështet metodat e të nxënies për nxënës me aftësi të ndryshme për të nxënë, kështu përdorimi i tyre ndihmon nxënësit me aftësi të ndryshme konceptuale si dhe nxënësit me nevoja të veçanta në përthithjen më të shpejtë të koncepteve të reja gjatë një teme çfarëdo mësimi.

Po ashtu mësuesit dhe prindërit pranojnë faktin se për shkak të përdorimit të pajisjeve kompjuterike nxënësit dhe fëmijët e tyre e përdorin më me efikasitet kohën e tyre të punës.

Përdorimi i teknologjisë në klasë gjithashtu ka një efekt pozitiv në qëndrimet e nxënësve pasi ata ndjehen më të suksesshëm, më të motivuar për të mësuar dhe shfaqin më shumë vetëbesim.

Në kohën e sotme digjitale, aftësia për të aksesuar, përshtatur dhe për të krijuar aftësi e dije duke përdorur teknologjinë është kritike për suksesin e nxënësit.

Të gjitha arsyet e lartpërmendura theksojnë rëndësinë dhe domosdoshmërinë e përdorimit të teknologjisë gjatë procesit të mësimdhënies dhe të nxënies për të rritur efikasitetin e tij.

1.2. Teknologjia dhe qasja konstruktiviste

Duke përdorur së bashku teknologjinë dhe qasjen konstruktiviste mësuesi siguron integrim dhe shfrytëzim më të mirë të mjeteve të teknologjisë në klasë në mënyra të përshtatshme dhe efektive, duke i dhënë mësimdhënies/nxënies mjetin e nevojshëm për të përmirësuar metodat e mësimin të cilat kanë në fokus të tyre nxënësin.

Të besosh se vetëm përdorimi i teknologjisë dhe kompjuterit do të përmirësojë rezultatet mësimore është njësoj si të mohosh rëndësinë e kapacitetit të mendjes njerëzore. Është e qartë se kompjuteri mund të përdoret si një mjet për të lehtësuar mësimdhënien dhe nxënien, megjithatë, po aq e qartë është që ai (makina) nuk mund të bëjë zgjedhjen e qasjes pedagogjike, se çfarë qasje duhet të përdoret gjatë orës së mësimin për arritjen e rezultateve të dëshiruara të të nxënies; mësuesit e vendos vetë.

Si duhet të përdoret teknologjia në procesin mësimor për të arritur rezultatet e dëshiruara mësimore?

Teknologjia mund ta ndihmojë dhe e ndihmon nxënësin të zhvillojë të gjitha llojet e aftësive nga ato më të thjeshtat deri te ato më të ndërlikuarat. Megjithatë, ***që teknologjia të jetë e suksesshme***, mësuesi duhet të bëjë zgjedhje të informuara në lidhje me ***qasjen pedagogjike, nevojat e nxënies dhe rezultatet e të nxënies***. Për mësuesin, sa e rëndësishme është të dijë ***se për çfarë do ta përdorë teknologjinë***, po aq e rëndësishme është të dijë dhe ***mënyrën se si e nxënësia mund të përmirësohet përmes teknologjisë***.

Integrimi i teknologjisë në klasë nënkupton shumë gjëra për mësues të ndryshëm. Kur mësuesit pyeten se a e integrojnë teknologjinë në lëndët e tyre ata japin përgjigje të shumta të tilla si:

- *E përdor kompjuterin në klasë për të përforcuar çështjet që unë kam shpjeguar.*
- *Nxënësit e përdorin kompjuterin për të gjetur informacion.*
- *Nxënësit e mi përdorin word-in për të kryer detyrat e shtëpisë.*
- *Përdor power –pointin për të bërë prezantime në klasë.*

Por a janë këta shembuj të integritit të teknologjisë? Dikush mund të mendojë se secili prej këtyre shembujve integron teknologjinë në klasë. Por çështja e vërtetë nuk qëndron në faktin ***nëse teknologjia përdoret në klasë, por nëse ajo po përdoret për të përmirësuar procesin e të nxënësve.*** Teknologjia nuk të garanton mësimdhënie/nxënie të dobishme, madje përdorime të papërshtatshme të saj mund ta bëjnë të nxënësve më të vështirë. Ky është rasti për shembull kur nxënësi shpenzon më të shumtën e kohës për selektimin e shkrimit dhe zgjedhjen e ngjyrave në detyrat e tij në vend që të planifikojë, të shkruajë dhe të rishikojë idetë e tij lidhur me detyrën e dhënë.

Megjithëse për integrimin e teknologjisë flitet shumë, pak mësues kanë një vizion apo filozofi të qartë për mënyrën e integritit të saj në kurrikul me qëllim rritjen e cilësisë së mësimdhënies dhe të nxënësve. Tri pyetje ndihmojnë mësuesin për të përcaktuar meritat e teknologjisë në një orë mësimi apo në një situatë të caktuar. Ato janë:

- *A është përmbajtja mësimore e vlefshëm? (A janë rezultatet e të nxënësve të qarta, të lidhura me kompetencat kyçe dhe nivelet e arritjes së nxënësve)*
- *A e angazhojnë nxënësin aktivitetet e përzgjedhura mësimore?*
- *Sa e ka përmirësuar teknologjia mësimin në mënyrë që pa të, nuk do të ishte e mundur?*

Mësuesi duhet të jenë sa kompetent në lidhje me dijet, aftësitë dhe qendrimet që ai dëshiron t'u mësojë nxënësve, po aq sa dhe vëzhgues i aftë i mjedisit në të cilin nxënësit ndërtojnë dijet dhe ndërveprojnë me njëri tjetrin. Për këtë qëllim, filozofia e arsimit dhe qasja arsimore luajnë një rol të rëndësishme në kornizën teorike të integritit të teknologjisë për përmirësimin e orës mësimore.

Për t'u siguruar se mjetet e teknologjisë janë përdorur në mënyrë efektive mësuesi duhet t'i përdorë ato nëpërmjet zbatimit të teorive të përshtatshme të mësimdhënies.

Filozofia e kurrikulës së re të arsimit bazë është bazuar në qasjen konstruktiviste. Kjo qasje përkufizon: "të mësuarit ndodh kur personi ndërton së bashku mekanizmin për të mësuar dhe versionin e tij unik të dijeve, plotësuar këto me përvojat dhe aftësitë e tij personale" (Roblyer, 2006). Sipas kësaj qasjeje dija ndërtohet, nuk transmetohet ndaj nxënësi gjeneron dije të reja nëpërmjet aktiviteteve, përvojave dhe eksperimenteve.

Qasja konstruktiviste me fokus nxënësin në qendër, nxit përfshirjen e nxënësit në procesin e ndërtimit të dijeve dhe kërkon mënyra që mësuesi të jetë lehtësues në procesin mësimor dhe jo të diktojë informacionin. ***Kjo qasje dukshëm lidhet më mirë me integrimin e teknologjisë.***

P.sh mësimi zbulues si një formë e qasjes konstruktiviste inkurajon angazhimin aktiv, nxit motivimin, autonominë, përgjegjshmërinë dhe pavarësinë e nxënësit. Nxënësi udhëzohet nga mësuesi të bashkëveprojë dhe kryejë eksperimente për ta ndihmuar atë të ndërtojë dije dhe aftësi duke u nisur nga dijet dhe aftësitë paraprake.

Detyra e mësuesit është të bashkërendojë informacionin e duhur në një mënyrë të përshtatshme për të ndihmuar nxënësin ta kuptojë atë. Aktivitetet vizuale me programet kompjuterike mund të jenë komponentë thelbësorë për të ndihmuar nxënësin të shohë se si konceptet zbatohen në situata reale. Kjo i jep mundësi nxënësit për të eksploruar mjedise më komplekse.

Një shembull i përdorimit të teknologjisë janë simulimet nëpërmjet lojërave kompjuterike ku nxënësit luajnë rolin e vendimmarrësit në situata historike në mënyrë që të shikojnë rëndësinë e këtyre ngjarjeve në jetën e tyre të përditshme dhe të zhvillojnë më mirë aftësitë e të menduarit kritik dhe të zgjidhjes së problemit. Forma të tjera të përdorimit të teknologjisë janë dhe udhëtimet virtuale në kohë. Nxënësit mësojnë rreth kulturave të ndryshme duke parë fotografi, filma, videoklipe, prezantime në power-point dhe tekste të përzgjedhura. Nxënësit, gjatë navigimit nëpër udhëtimin virtual, u përgjigjen pyetjeve të mësuesit.

Duke përdorur teknologjinë në qasjen konstruktiviste mësuesit e kanë më të lehtë të përfshijnë nxënësit në aktivitetet mësimore. Ata mund të krijojnë aktivitete për nivele dhe stile të ndryshme të të nxënësve si dhe mund të zgjerojnë gamën e informacioneve që janë në dispozicion të nxënësit.

Teknologjia është më shumë sesa një mënyrë tjetër/ndryshe e prezantimit të informacionit, ajo është sistemi nëpërmjet të cilit informacioni prezantohet. Teknologjia, si pjesë e teorisë konstruktiviste të mësimdhënies, është korniza e metodologjisë së mësimdhënies/nxënies e cila siguron aftësitë për të suportuar të gjitha format kryesore të kësaj teorie.

1.3.Përdorimi i teknologjisë së komunikimit si mjet mësimor

Mësuesit e përdorin teknologjinë e komunikimit për të nxitur shkëmbimet e informacionit me dhe ndërmjet nxënësve, për të përmirësuar mësimdhënien dhe nxënien dhe për të nxitur mësimin bashkëveprues.

Qasja konstruktiviste përfshin komunikimin e informacionit nga mësuesi tek nxënësi, nga nxënësi tek mësuesi, nga nxënësi tek nxënësi. Mësuesi sot përballet me një sërë zgjedhjesh të reja që kërkojnë përgjegjësi profesionale në lidhje me mënyrat e integritit të teknologjisë së komunikimit gjatë veprimtarive/aktiviteteve mësimore në klasë dhe jashtë saj.

Teknologjitë e komunikimit janë mjete elektronike të cilat përdorin kompjuterin dhe internetin për të bërë të mundur shkëmbimin e shpejtë të informacionit ndërmjet njerëzve. Komunikimi elektronik i njohur ndryshe dhe si komunikimi mediatik kompjuterik përfshin lloje të ndryshme të shkëmbimeve të informacionit ndërmjet njerëzve.

Ekzistojnë shumë mjete të teknologjisë së komunikimit që mësuesi mund të përdorë gjatë veprimtarive/aktiviteteve mësimore të tilla si:

- **E-mail** (posta elektronike) dhe **chat-mesazhet e çastit** (instant messaging (IM)). Këto janë forma të komunikimit online që paraqesin shkëmbime të shkurtra elektronike ndërmjet individëve si: mësues-nxënës, mësues-prindër, mësues dhe personel drejtues.
- **Website i mësuesit** ose website i klasës është faqe interneti që ndërtohet nga mësuesi për të paraqitur orë mësimi dhe për të komunikuar informacione për nxënësit, prindërit, shkollën dhe personelin arsimor.
- **Blogje** (ditar/lajme) janë revista/ditar publike online të aksesueshme shkruar nga individë (si mësues) për të tjerët (si nxënës, prindër dhe mësues të tjerë) për tu lexuar dhe komentuar prej tyre.

- **Diskutimet online** janë forume elektronike ku mësuesit dhe nxënësit diskutojnë për çështje të ndryshme arsimore. Diskutimet online janë komponent i zakonshëm i blog-eve dhe website-ve të mësuesve.
- **Wikis** (do të thotë i shpejtë) janë faqe interneti që mësuesit dhe nxënësit i krijojnë së bashku duke lexuar dhe rishikuar idetë dhe komentet e njëri-tjetrit.

Në shkollë mësuesi përdor mjetet e teknologjisë së komunikimit në audiencë të ndryshme dhe për qëllime të ndryshme arsimore. *(shiko tabelën 1)*

Tabela 1. Krahasimi i teknologjive të komunikimit

Llojet e teknologjive të komunikimit	Qëllimi i përdorimit	Autori	Audienca	Përdorimet nga mësuesi
Chat-Mesazhe të çastit	Komunikim i menjëhershëm ndërmjet dy ose më shumë individëve.	Individ	Individ	- Për të komunikuar me kolegët, nxënësit dhe prindërit.
E-mail	Të dërgosh dhe të marrësh mesazhe nëpërmjet internetit.	Individ	Individ grup	- Për të komunikuar me nxënës, prindër dhe mësues të tjerë.
Bordi i diskutimit	Shkëmbim idesh dhe informacioni rreth një çështjeje, e moderuar zakonisht nga një botues.	Grup	Grup	- Për të diskutuar elektronikisht rreth materialeve të ndryshme akademike.

Website të krijuar nga mësuesi	Koleksion i faqeve web lidhur me tema ose veprimtari të caktuara.	Individ	Grup	- Për të dhënë informacion për nxënës dhe prindër. - Për të publikuar punët e nxënësve.
Bloge	Revistë/ditar online i mbajtur zakonisht nga një ose dy blogger ku shfaqen komentet e bëra online nga lexuesit.	Individ	Grup	- Për reflektime personale në drejtim të mësimdhënies/nxënies - Për të ndarë ide me nxënësit. - Për portofolin profesional të mësuesit - Për informacion për nxënësit dhe prindërit.
Wiki	Faqe web-i i krijuar nga një grup i përbashkët hartuesish	Grup	Grup	- Për projekte grupi të nxënësve - Për projekte të mësuesve.

Pra mësuesit përdorin:

- *E-mail-in ose mesazhet për të nxitur shkëmbimet e informacionit me dhe ndërmjet nxënësve.*
- *Website-t dhe blog-et për të përmirësuar mësimdhënien dhe nxënien.*
- *Wikis ose blogje për të nxitur mësimin bashkëveprues.*

Por cilat kombinime të mjeteve të lartpërmendura të komunikimit do të krijojnë përvoja pozitive mësimore për mësuesit dhe nxënësit?

Mësimdhënia dhe nxënia është një proces nëpërmjet të cilit nxënësit ndërveprojnë me njëri-tjetrin. Mesazhet, blog-et, wikis përdoren për të krijuar një mjedis online që të mësojnë nxënësit. Në këtë mjedis, nxënësit komunikojnë, diskutojnë dhe përdorin njohuritë e njëri-tjetrit për të ndërtuar dijet nëpërmjet informacionit të mbledhur nga ata vetë si dhe për të gjetur zgjidhje rreth problemeve të

ndryshme që shfaqen gjatë aktiviteteve të të nxënit. Teknologjia e komunikimit, pjesëmarrja dhe bashkëveprimi në grup i motivon ata për të mësuar.

Një hap thelbësor për mësuesin është ndërtimi i sistemit të komunikimit të informacionit, një proces që mund të krahasohet me përshtatjen apo përzgjedhjen e komponentëve të duhur për një mësimdhënie atraktive dhe cilësore. Ashtu si mësuesi zgjedh metodologjinë e duhur dhe efektive për të arritur rezultatet e dëshiruara të të nxënit, ashtu ai duhet të përzgjedhë dhe komponentët e opsionet më të mirë të teknologjisë së komunikimit të informacionit të cilat përmirësojnë metodologjinë e mësimdhënies dhe përshtaten më së miri me nevojat e nxënësve.

1.4. Zhvillimi i orës së mësimit duke përdorur teknologjinë

Në një botë digjitale asnjë organizim nuk mund të arrijë rezultate pa përfshirjen e teknologjisë në çdo aspekt të praktikave të përditshme. Është koha e shkollës të maksimizojë sa më mirë impaktin e teknologjisë gjatë procesit mësimor.

Zhvillim i mësim u referohet të gjitha aktiviteteve që mësuesit bëjnë dhe krijojnë për të ndërtuar dije dhe për të vlerësuar nxënësit nëse i kanë përvetësuar këto dije.

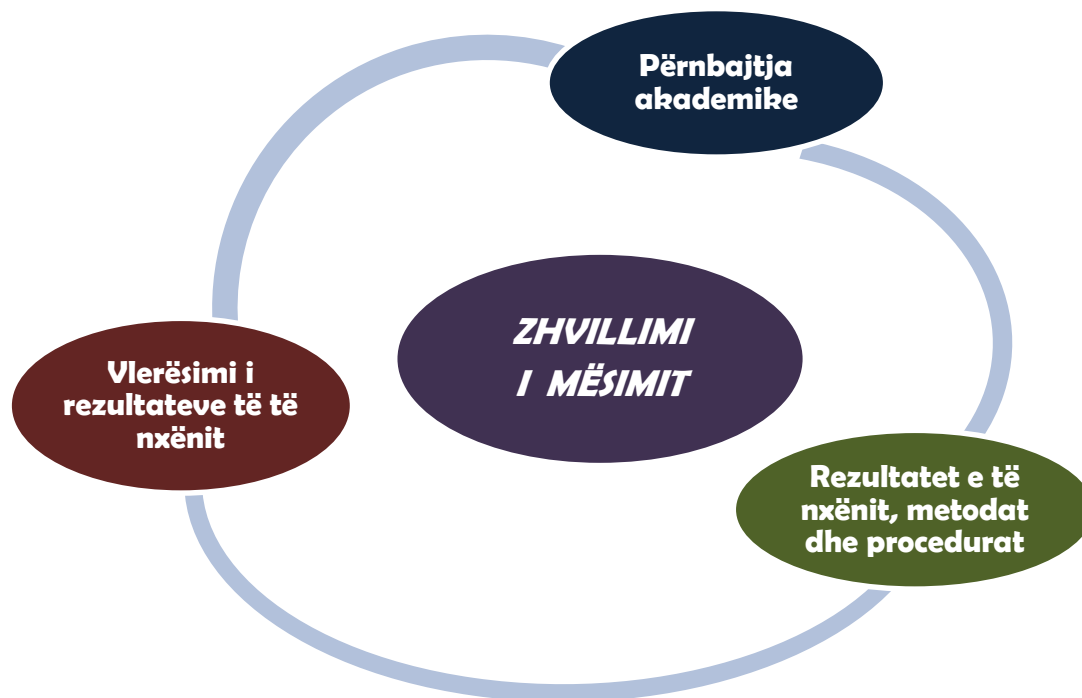
Zhvillimi i mësim (Figura 1) përfshin vendimet e mësuesit rreth tri elementeve të ndërlidhura të mësimdhënies/nxënies:

- *Përmbajtja akademike (çfarë duhet të mësojnë nxënësit)*
- *Qëllimet mësimore (rezultatet e të nxënit), metodat dhe procedurat (se si ta japim përmbajtjen akademike)*
- *Vlerësimi i rezultateve të të nxënit (si ta dimë se çfarë nxënësit kanë përvetësuar)*

Zhvillimi i mësimit duke përdorur teknologjinë lidhet me faktin se si mësuesit përdorin burimet elektronike për të lehtësuar dhe për të përmirësuar procesin e mësimdhënies/nxënies.

Figura 1. Elementë të zhvillimit të mësimit

- Tekste mësimore, libra, burime internet
- Kurrikula



Përmbajtja mësimore/akademike (*Çfarë të japësh mësim?*)

Për çdo orë mësimi mësuesit zgjedhin përmbajtjen mësimore/akademike – faktet, konceptet, idetë, dijet dhe aftësitë që ata duan të transmetojnë e ndajnë me nxënësit.

Qartazi korniza kurrikulare e AP, kurrikula bërthamë dhe kurrikulat lëndore (programet) përkufizojnë dhe udhëzojnë “çka duhet mësuar”

Zhvillimi i mësimit duhet të lidhet me përmbajtjen kurrikulare dhe rezultatet e të nxënit për nivelet e arritjes së nxënësit. Megjithatë, për shkak se nuk ka kurrikul e cila parashikon gjithçka që duhet

t'u mësosh nxënësve në lidhje me temën mësimore, mësuesit duhet të bëjnë zgjedhje për atë që do të hulumtojnë dhe do t'u shpjegojnë nxënësve çdo ditë.

Teknologjia luan një rol kryesor në ndihmë të mësuesit për t'iu përgjigjur pyetjes se " Çfarë duhet të japin mësim?", për të përzgjedhur materialin mësimor/akademik dhe për të zgjeruar përmbajtjen mësimore/akademike. Përmbajtja digjitale e disponueshme në internet përfshin një koleksion të gjerë burimesh informacioni për çdo kurrikul lëndore. Duke përdorur kërkimin në internet, materiale të shkruara, database të dhënash, enciklopedi online, blogs, wikis, janë të aksesueshme për mësuesit dhe nxënësit si forma të reja dhe të shumta për marrjen dhe gjetjen e informacionit në lidhje me përmbajtjen mësimore/akademike që duhet dhënë në një orë çfarëdo mësimi.

Rezultatet e të nxënit, metodologjia dhe procedurat (Si ta japësh mësimin?)

Pasi mësuesit i përgjigjen pyetjes se " *Çfarë duhet të japin mësim?* " mësuesit vendosin për mënyrën se "*Si do ta japin mësimin?*". Ata përcaktojnë **rezultatet e të nxënit** që duhet të arrijnë gjatë orës së mësimi, metodat dhe procedurat që do t'i përdorin në orët e tyre mësimore për arritjen e rezultateve të nxënit. Rezultatet e të nxënit janë arsyeja pse një mësim po mësohet.

Metodat janë strategji të ndryshme mësimore për grupe të vogla apo të mëdha nxënësish që mësuesit përdorin për të përcjellë përmbajtjen/mësimore akademike për nxënësit. Metoda më të shpeshta që mësuesit përdorin gjatë orës së mësimi janë: diskutimi, loja me role, simulimi, studim rasti, aktivitete të bazuara në hetim, shkrimi kreativ, mësimi reflektues, ushtrime, lojëra.

Procedurat janë aktivitete të planifikuara nga ana e mësuesit për t'u zhvilluar gjatë një ore mësimi, duke përfshirë dhe grupimin e nxënësve dhe se sa kohë merr çdo aktivitet për t'u zhvilluar.

Mësuesit kombinojnë rezultatet e të nxënit, metodat, dhe procedurat në formatet e tyre të planifikimit ditor. Ndonjëherë përmbajtja kurrikulare dikton këto procese, ndonjëherë rezultatet e të nxënit, metodat dhe procedurat diktojnë zgjedhjen e përmbajtjes. Por mund të themi që përmbajtja, rezultatet e të nxënit, metodat dhe procedurat reciprokisht mbështesin njëra-tjetrën në një proces dinamik të zhvillimit të orës së mësimi, ku teknologjia mbështet në mënyra të ndryshme këtë proces. Teknologjitë më të shumta që mbështesin procesin e të nxënit janë:

- *Software prezantimi (Presentation software)*
- *Software të mendimit vizual (Visual thinking software)*
- *Web-me bazë diagram dhe mjete të krijimit të diagramave(Web-based diagram- and flowchart-making tools)*
- *Faqe interneti të zhvilluara nga mësuesi(Teacher-developed websites)*
- *Diskutime temash dhe email-i(Threaded discussions and email)*
- *Link-e, bloge dhe wikis (Podcasts, blogs, and wikis)*
- *Software interaktivë (Interactive software)*
- *Webquest*
- *Sisteme inteligjente për mësimdhënie (Intelligent tutoring systems)*
- *Kamera digjitale dhe software për krijimin e filmave (Digital cameras and movie-making software)*
- *Teknologji ndihmëse (Assistive technologies)*

Vlerësimi i të nxënit (Të dish cfarë kanë mësuar nxënësit)

Vlerësimi i mësimdhënies/nxënies (rezultateve të të nxënit) ndodh para, gjatë, dhe pas mësimdhënies/nxënies duke ndihmuar mësuesin të vlerësojë së sa janë arritur rezultatet e të nxënit përcaktuar për atë orë mësimore nëpërmjet vlerësimit të performancës së nxënësve. Vlerësimi mund të jetë përmbledhës (përmbledh atë që nxënësit kanë mësuar në fund të një ore mësimi), formues (ndodh gjatë gjithë kohës) ose diagnostikues (i paraprin një mësimi si një mënyrë për të matur atë që nxënësi paraprakisht di)

Mjetet/instrumentet e vlerësimit përfshijnë pyetjet me zgjidhje të shumëfishta, mini- teste, ese, detyra me shkrim, diskutime, vëzhgimet e mësuesit, aktivizimin e nxënësit në klasë, projekte, portofolin e nxënësit dhe performancën e nxënësit. Këto instrumente vlerësimi sigurojnë të dhënat mbi atë çka nxënësit dinë dhe janë në gjendje të bëjnë si rezultat i mësimdhënies/nxënies. Mjetet e teknologjisë që mbështesin procesin e vlerësimit dhe vlerësimin e nxënësve janë:

- *Teste elektronike dhe kuiz-e*
- *Portofoli digjital*

- *Rubrika vlerësimi online*
- *Anketime online*

2. ZHVILIMI PROFESIONAL I MËSUESVE

2.1. Kompetencat e mësuesit për realizimin e situatave të të nxënit me bazë teknologjinë në orën mësimore.

Roli i mësuesit në klasat konstruktiviste¹ nuk është i njëjtë me rolin e mësuesit në klasat bihevjoriste. Në klasat konstruktiviste mësuesi përdor shpesh edhe teknologjinë për realizimin e situatave të të nxënit në orën mësimore. Integrimi i TIK-ut në procesin mësimor nuk kufizohet thjesht me instalimin e rrjetit dhe pajisjeve kompjuterike që lidhen në të. Ai përfshin përdorimin e të gjitha teknologjive që ofrojnë këto pajisje në shkollë për të përmirësuar mësimdhënien dhe për të lehtësuar mësimnxënien në këtë proces.

Atëherë lind pyetja:

Cilat janë njohuritë bazë dhe kompetencat që duhet të zotërojë mësuesi i shekullit të 21-të për të mundësuar përdorimin e TIK-ut në orën mësimore?

Njohuritë bazë që duhet të zotërojnë mësuesi i shekullit të 21-të përfshijnë edhe përdorimin e teknologjive të informimit dhe komunikimit e, veçanërisht, kompjuterin dhe web-teknologjitë, si metodologji në procesin mësimor. Këto metodologji ofrojnë një mjedis dhe një qasje më efektive në procesin mësimor. Sipas shumë autorëve të huaj dhe vendas, përdorimi i TIK-ut në procesin mësimor ka ndryshuar jo vetëm metodat e mësimdhënies, po edhe ato të mësimnxënies.

Integrimi i përdorimit të TIK-ut në programet shkollore sjell ndryshime në cilësinë e procesit mësimor. Në dokumentet e reja kurrikulare të hartuara në kuadër të rishikimit të kurrikulës aktuale për sistemin tonë arsimor, kompetenca digjitale² është një ndër shtatë kompetencat kyçe të

¹ Brooks, Jacqueline G., and Brooks, Martin G. 1993. *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classrooms*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

² Ferrari, A., Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks, Technical Report by the Joint Research Centre of the European Commission,

kurrikulës. Kjo kompetencë nënkupton aftësinë për përdorimin kritik dhe efektiv të TIK-ut në punë dhe gjatë kohës së lirë. Ajo bazohet në shkathtësimin e përdorimit të kompjuterit për të gjetur, prodhuar, krijuar, prezantuar dhe shkëmbyer informacion si dhe për të bashkëpunuar në rrjetet informuese në internet. Aplikimi i TIK-ut në klasë ofron rritjen e cilësisë së mësimdhënies.

Roli i mësuesit³ tashmë synon të ndryshojë nga ajo e përcuesit të njohurive në atë të ndërtuesit të njohurive, trajnerit, dhe krijuesit të mjediseve mësimore të ngjashme me ato të situatave reale.

Megjithatë përdorimi i TIK-u kërkon, që si mësuesit ashtu edhe nxënësit të jenë në gjendje të përdorin teknologjitë e reja për grumbullimin, menaxhimin, përzgjedhjen dhe vlerësimin e informacionit për zgjidhjen e problemeve dhe vënien në jetë të ideve praktike inovatore. Që mësuesi ta luajë këtë rol, duhet që minimalisht ai të zotërojë kompetencat e përcaktuara në dokumentet zyrtarë të Unescos⁴ për teknologjinë në arsim (moduli 4 në konferencën e Unesco-s).

Cilat janë kompetencat që duhet të zotërojë mësuesi për realizimin e situatave të të nxënit duke përdorur teknologjinë në orën mësimore sipas dokumenteve të Unesco-s?

Për të kryer operacionet bazë me hardware dhe software si dhe aplikimet e menaxhimit të informacionit mësuesit duhet :

- të përshkruajë dhe demonstrojë përdorimin e tipeve të ndryshme të hardware-eve, kompjuterave, laptopëve, printerave, skanerave dhe pajisjeve portabël;
- të përshkruajë dhe demonstrojë funksionet bazë dhe të përdorë word processorët ;

³ UNESCO-Bangkok Office » [Education](#) » [ICT in Education](#) » [Themes](#) » [Training of Teachers](#) » [Guidelines](#) » Teachers' role and needs in the ICT environment

⁴ UNESCO-Bangkok Office » [Education](#) » [ICT in Education](#) » [Themes](#) » [Training of Teachers](#) » [Guidelines](#) » Teachers' role and needs in the ICT environment

⁴ [UNESCO (2011). UNESCO ICT competency framework for teachers (ICT CFT). IITE Conference Teacher Competencies in Knowledge Society: Policy, Pedagogy, Social Skills (Baku, Azerbaijan, 1st December 2011)

- të përshkruajë dhe demonstrojë qëllimin dhe cilësitë kryesorë të softëware-ve të prezantimit dhe resurseve të tjerë digjitale;
- të përshkruajë qëllimin dhe funksionimin e software-eve grafike dhe të përdorë një paketë software-ike grafike;
- të përshkruajë Internet-in dhe World Wide Web, si dhe të tregojë si funksionon një browser (shfëtues) ose si përdoret URL për të aksesuar një website;
- të përdorë një motor kërkimi (search engine) dhe të demonstrojë kërkimin e website-eve;
- të krijojë një llogari e-mail-i dhe ta përdorë atë;
- të përshkruajë funksionimin e një software-i ose një pakete (software packages) mbi një fushë specifike ;
- të lokalizojë dhe skedojë paketat software-ike të edukimit dhe t'i vlerësojë ato për nga saktësia dhe përputhja me kurrikulën shkollore;

2.2. Planifikimi i një situatë të nxëni duke përdorur TIK-un

Për planifikimin e situatave të të nxënit duke përdorur teknologjinë, mësuesit mund të përdorin ilustrime/demonstrime të ngjashme me ato të botës reale gjatë mësimdhënies. Në shkollat tona kemi dy kategorive mësuesish: a) mësues që kanë njohuri fillestare të domosdoshme për përdorimin e kompjuterit dhe Internetit, sipas kërkesave të UNESCO-s [4] dhe b) mësues të avancuar në përdorimin e kompjuterit dhe Internetit duke përfshirë këtu edhe njohuri nga programimi në gjuhën Java ose minimalisht në gjuhën C++ (ka shumë ngjashmëri midis gjuhës Java dhe asaj C++).

Për kategorinë a) të mësuesve, do të këshillojmë që:

Së pari, në përshtatje me tematikën e mësimit që duan të ilustrojnë, mësuesit duhet të bëjnë një kërkim në Internet me fjalë kyçe “tema e mësimit (anglisht) + Java Applet ose Visualization”. Pasi të gjejnë faqet, që mund të jenë disa, të zgjedhin ato faqe për të cilat demonstrimi/vizualizimi është më i përshtatshëm për temën që trajtojnë. Pastaj ato duhet të shkarkojnë (download) faqen lokalisht, duke shkarkuar jo vetëm skedarin (faqen) .htm ose html, por edhe të gjithë skedarët që linkohen në faqe. Në veçanti, duhet shkarkuar edhe skedari i applet-it (nëse ka të tillë) *emri.class*. Pasi provon nëse faqja hapet lokalisht (duke shkëputur kompjuterin nga Interneti), e hap atë dhe shikon me “ View Page Source” (komanda varet nga lloji i browser-it që përdoret) faqen burim

emri.html, e cila është një skedar i formatit ASCII (thjesht tekst-pa simbole apo formula). Ky skedar editohet me anë të aplikimit “Notepad” ose “Wordpad”. Teksti i faqes html është shkruar në gjuhën HTML, pra me komanda që shkruhen brenda etiketave. Për të përshtatur tekstin në shqip, mjafton të zëvendësohet teksti anglisht me atë shqip, por gjithnjë në modën ASCII. Ndryshimet e kryera ruhen dhe pastaj rishfaqet me anë të browser-it skedari i ndryshuar.

Në këtë rast, figurat, formulat dhe vetë Applet-i nuk modifikohen, pra ato do të shfaqen me simbolet/tekstet brenda tyre siç janë në origjinal.

Ka disa sit-e në Internet që ofrojnë edhe përkthim të vizualizimit (applet-it) në gjuhën që dëshiron përdoruesi. I tillë është portali i krijuar nga Universiteti i Kolorados (SHBA) <http://phet.colorado.edu/> ku mësuesit e Matematikës, Fizikës, Kimisë dhe Biologjisë mund të gjejnë dhe shkarkojnë falas shumë vizualizime, që ofrojnë pamje dhe veprime interaktive tërheqëse për nxënësit. Këto sit-e gjenden sipas cikleve shkollore, për AF, AMU dhe AML. Mësuesi pasi përzgjedh ciklin, klikon temën të lënda përkatëse dhe menjëherë shfaqet apleti, i cili duhet të shkarkohet duke pasur të instaluar JAVA HTML PROGRAM.

Por vizualizimet, të cilat janë në formën e një skedari .jar që mund të ekzekutohet edhe lokalisht, kanë pak ose aspak shpjegim me faqe html. Prandaj mësuesi duhet të përgatisë vetë një skedar html, ku të vendosë edhe link-un me skedarin .jar. Në këtë faqe, duhet të jepen shpjegime se çfarë veprimesh kryhen në dritaren që shfaqet ekzekutimi i skedarit .jar, si ilustron teoria e mësuar etj. Ky portal ofron falas edhe mundësinë që shfaqjet e demonstrimit të kenë shkrime shqip apo në çdo gjuhë. Ka një udhëzim në këtë portal për përkthyesit “translators”, <http://phet.colorado.edu/en/translators/translation-utility>

Faqe të ngjashme me demonstrimet nga Fizika, që ofrojnë mundësinë e përkthimit në gjuhën që dëshiron janë edhe këto link-e:

<http://www.phy.ntnu.edu.tw/ntnujava/>

<http://www.walter-fendt.de/ph14e/>

Për kategorinë e mësuesve të avancuar, përveç udhëzimeve të mësipërme, mund të sugjerojmë që të përkthejnë skedarin burim të Applet-it. Zakonisht Applet-i vjen me skedarin ekzekutues (binar) *emri.class* , por skedari burim, nëse jepet në Internet, duhet të jetë *emri.java* . Ky skedar mund të shkruhet me editorë teksti të thjeshtë ASCII, ku mund të shqipërohen në të vetëm stringjet (strings), që në gjuhën java janë të mbyllura me apostrofa: ‘fjala’ . Mësues të avancuar në programim mund të ndërhyjnë e të modifikojnë më tej kodin burim e pastaj ta kompilojnë me një kompilator

të Java-s (psh eclipse, javacompiler, etj.) për ta kthyer në *emri.class*). Për më tej, mësuesit mund të krijojnë ndoshta edhe vizualizimet e tyre duke përdorur software-in Easy Java Simulations, i cili shkarkohet falas nga faqja: <http://fem.um.es/Ejs/>

Cila është struktura e një matrice të situatës së të nxënimit me bazë TIK-un?

Në tabelën e mëposhtme është dhënë struktura e matricës së situatës së të nxënimit me bazë TIK-un. Duke u mbështetur në rubrikat e kësaj matrice janë ndërtuar situatat e të nxënimit për disa lëndë të arsimit fillor (klasa 1) dhe arsimit të mesëm të ulët (klasa 6).

Matrica e situatës së të nxënimit me bazë Tik-un ⁵

Situata e të nxënimit	Rezultatet e të nxënimit sipas kompetencave	Veprimet në situatë	Burimet	Vlerësimi
Shembuj situatash të të nxënimit me bazë TIK-un	Përshkruhen rezultatet e pritshme sipas kompetencave që duhet të zotërojë nxënësi në përfundim të orës mësimore.	Përshkruhen hapat që duhet të ndjekë mësuesi dhe nxënësi gjatë orës mësimore për ndërtimin e njohurive të reja me ndihmën e teknologjisë.	Burime të ndryshme për trajtimin e këtyre situatave si dhe link-et që duhet të përdoren.	Pritshmëritë e mësuesit për nxënësit në përfundim të situatës.

Në ndihmë të realizimit të këtyre situatave, jepen shpjegimet e mëposhtme:

⁵ Lave, Jean, and Wenger, Etienne. 1991. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. New York: Cambridge University Press.

a) Situata duke përdorur TIK-un është:

- një situatë e ngjashme me ato të jetës reale, në të cilën vizualizohet një dukuri apo eksperiment që përdoret nga nxënësit sipas udhëzimeve të mësuesit.

Këtu shkruhet tema e situatës dhe bëhet një përshkrim i rrethanave të saj.

b) Veprimet përmbajnë:

- Hapat që duhet të ndjekë nxënësi për trajtimin e situatës;
- Metodot e trajtimit të situatës;
- Pyetjet për diskutim rreth kuptimit të situatës;

Këtu shkruhen veprimet e mundshme që do të kryejnë nxënësit për trajtimin e situatës, metodat e punës, mënyrat dhe teknikat e shfrytëzimit të link-eve të shkarkuara nga interneti.

c) Burimet

- *burime vetjake* të nxënësve: ata janë kognitive (njohuritë paraprake të nxënësit), konative (elementet emocionale, motivuese etj.) dhe trupore;
- *burime specifike* të situatës: link-et që shkarkohen nga interneti për demonstrimin e një situate të ngjashme me ato të kushteve reale;

Këtu përfshihen njohuritë paraprake të nxënësve, të nevojshme për trajtimin e situatës, qëndrimet, vlerat dhe veçoritë e tyre që lidhen me gjithpërfshirjen e nxënësve në trajtimin e saj.

d) Vlerësimi

Rubrika e vlerësimit saktëson:

- *tipin e trajtimit të pritshëm* që situata të trajtohet realisht nga nxënësi dhe të pranohet nga të tjerët.
- *kriteret e vlerësimit të trajtimit kompetent të situatës nga nxënësit.*

Për konceptimin dhe shkrimin e një situate, mësuesi ndjek formatin e mëposhtëm.

Formati i situatës së të nxënit

Në planifikimin e një situatë të nxëni me bazë TIK-un, mësuesi merr parasysh:

1. Rezultatet e të nxënit (rezultatet e të nxënit të programit që realizohen nëpërmjet kësaj situatë).
2. Emërtimin e situatës (titulli i situatës).
3. Përshkrimin kontekstual të situatës (përmbajtja e situatës në kontekstin e realizimit të rezultateve të të nxënit).
4. Veprimet e kryera për trajtimin e situatës.
5. Burimet (mjete, pajisje, burime të ndryshme, linqet e përdorura, njohuritë dhe aftësitë paraprake të nxënësve).
6. Vlerësimin (kur situata quhet e realizuar).

KAPITULLI 3: MODELE SITUATASH TË NXËNI ME BAZË TIK-UN

MODELE SITUATASH TË NXËNIT ME BAZË TIK-UN

GJUHË SHQIPE KLASA 6

SITUATA E TË NXËNIT (1)	
TEMA : HUMBJA E LUANËVE(Jozef Roni)	
<p>Rezultatet e të nxënit për kompetencat kyçe:</p> <p><i>2.Kompetenca e të menduarit</i></p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none">- përdor krahasimin dhe kontrastin për të gjetur dallimet dhe ngjashmëritë kryesore midis dy e më shumë dukurive ose midis një teksti dhe një filmi. <p><i>3.Kompetenca digjitale</i></p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none">- përdor mediat digjitale dhe mjediset informative për të komunikuar dhe bashkëpunuar, duke përfshirë komunikimet në distancë për zhvillimin e njohurive <p>Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:</p> <p><i>1.Të dëgjuarit e teksteve të ndryshme.</i></p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none">- dëgjon historitë që tregojnë shokët duke dhënë mendimin e tij;- dëgjon me vëmendje tekstin e lexuar dhe bën pyetje për fjalët që nuk kupton;- krahason informacionet e marra nga teksti dhe interneti me informacionet e marra deri në atë kohë.	<p>Burimet dhe mjetet:</p> <ul style="list-style-type: none">- njohuritë dhe aftësitë paraprake të nxënësit;- teksti mësimor;- informacione nga interneti për kafshët dhe kryesisht për luanin si për shembull: emisione të ndryshme për botën e kafshëve;- foto dhe video;- kompjuter, videoprojektor, CD, DVD etj.

2. Të folurit për të komunikuar dhe për të mësuar.

Nxënësi:

- merr pjesë në bashkëbisedimet rreth kafshëve dhe jep mendimin e tij në lidhje me këtë temë;
- zgjedh forma të përshtatshme për të përcjellë informacionin që ka rreth luanëve;
- përshkruan me fjalët e tij luanin dhe karakteristikat që ai ka.

3. Të lexuarit e teksteve letrare dhe joletrare.

Nxënësi:

- kupton tekstin dhe bën pyetje rreth tij;
- shpreh pëlqimet dhe mbron interpretimet e tij duke i ilustruar me detaje dhe pjesë nga teksti;
- analizon strukturën e tekstit;
- analizon gjuhën e figurshme.

4. Të shkruarit për qëllime personale dhe funksionale.

Nxënësi:

- zbaton rregullat gramatikore, leksikore dhe drejtshkrimore për të shprehur mendimet dhe ndjenjat e tij për këtë temë;
- mbështet mesazhin kryesor të tekstit me detaje përshkruese ose shembuj të ndryshëm.

Përshkrimi kontekstual i situatës:

- Veprimet paraprake

Një orë më parë mësuesi u kërkon nxënësve që të gjejnë foto të kafshëve të ndryshme ose video që kanë të bëjnë me botën e kafshëve. Këto foto dhe video mësuesi i mbledh dhe i grupon sipas përkatësisë dhe llojeve. Në këtë mënyrë ai i përgatit edhe nxënësit me bazë materiale për orën pasardhëse.

- **Zhvillimi i situatës**

Për ta realizuar këtë temë, mësuesi u shpërndan nxënësve fotot e kafshëve të sjella një orë më parë. Më pas ai i pyet rreth kafshëve që ata njohin dhe karakteristikat e tyre. Më shumë ata fokusohen te luani meqë dhe tregimi flet për luanët. Nxënësit bëjnë prezantimet e tyre dhe shkëmbejnë mendime në lidhje me idenë që “Luani është mbreti i kafshëve” duke argumentuar me fakte secili mendimin e tij. Mësuesi u paraqet atyre video të marra nga YouTube të filmit “Simba” dhe diskutojnë për personazhet e filmit dhe kryesisht për luanët. Gjithashtu shohin edhe video ku tregohet se si luftojnë luanët, por jo vetëm, edhe kafshët e tjera me njerëzit. Më pas ata lexojnë tregimin në tekst dhe diskutojnë rreth tij. Në fund ata tregojnë lidhjet e njerëzve me kafshët duke treguar dhe historitë e tyre personale (nëse kanë) dhe rolin që kanë pasur historikisht dhe që kanë akoma njerëzit në lidhje me kafshët.

Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:

- *Aktivizimi i njohurive të mëparshme.*

Mësuesi i pyet nxënësit në lidhje me njohuritë që kanë ata rreth kafshëve, qofshin ato të egra apo të buta. Ai u kërkon nxënësve që të përcaktojnë dhe karakteristikat e tyre për ta pasur më të lehtë ndarjen në kategori të ndryshme.

Ai u drejtohet nxënësve me pyetje të ndryshme që lidhen edhe me tregimin:

1. Cilat kafshë njihni ju?
2. A janë shtëpiake apo jo?
3. Po kafshë të egra a keni parë?
4. Nëse po, ku i keni parë, në kopsht zoologjik, në televizor apo dhe në natyrë?
5. Cilat kafshë ju pëlqejnë më shumë dhe pse?
6. Si mendoni ju, cila është kafsha më e fortë?
7. A e dini se luani quhet mbreti i kafshëve?
8. Pse e ka marrë këtë titull?
9. Çfarë dini ju për luanët?

Nxënësit bëjnë edhe një përshkrim fizik të luanit duke nxjerrë në pah karakteristikat dhe cilësitë e tij. Më poshtë jepet skema e cila mbushet nga përshkrimet e nxënësve.



- *Prezantimi i fotove dhe videove të sjella nga nxënësit paraprakisht dhe diskutimi rreth tyre.*

Mësuesi ua shpërndan nxënësve fotot që kishin sjellë një orë më parë dhe secili nxënës përshkruan me pak fjalë karakteristikat e kafshës ose kafshëve që janë në foto.

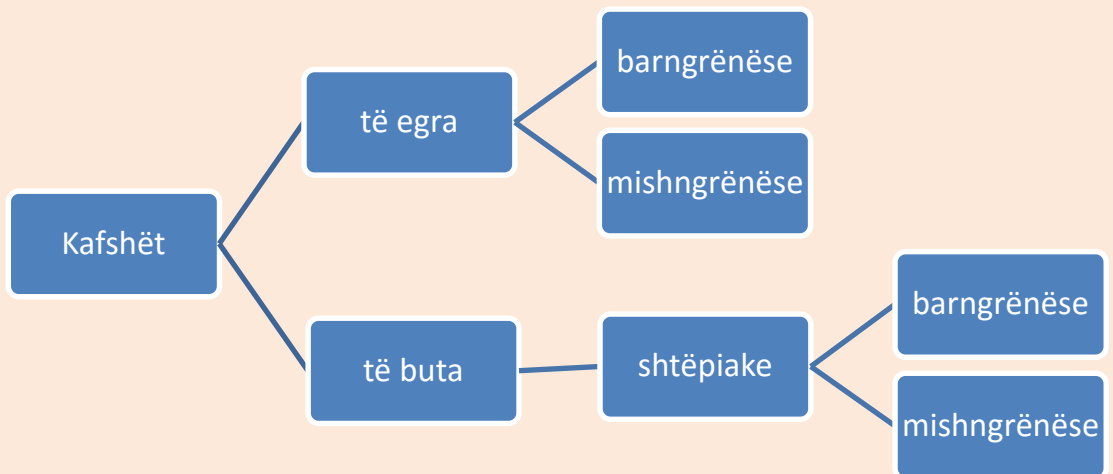
Ata tregojnë se çfarë u bëri më shumë përshtypje nga ky përshkrim (gjuha e përdorur, karakteristikat e kafshëve) dhe plotësojnë përshkrimet e njëri-tjetrit duke shtuar ndonjë tipar dallues ose ndonjëherë edhe duke hequr ndonjë tipar të ndonjë kafshe.

Pas paraqitjes së fotove, me ndihmën e një kompjuteri dhe të një videoprojektori, nxënësit paraqesin videot e sjella në klasë duke i shoqëruar edhe me fjalë e gjithashtu duke treguar edhe se ku i kanë marrë këto video, link-et, burimet etj.

- *Puna në grupe*

Mësuesi i ndan nxënësit në grupe dhe secili grup punon për grupimin sipas skemës së paraqitur më poshtë të fotove të kafshëve që kanë marrë në bazë të karakteristikave të përgjithshme të tyre.





- *Bashkëbisedimi i nxënësve me njëri-tjetrin dhe me mësuesin për kafshët që ata mendojnë se janë më të fuqishmet.*

Nxënësit japin mendimet e tyre se cilat janë kafshët më të fuqishme dhe e argumentojnë mendimin me fakte nga jeta e përditshme, nga historitë që kanë dëgjuar ose nga dokumentarët e ndryshëm të paraqitur ne televizion ose internet.

- *Paraqitja e videove me pjesë nga filmi për fëmijë “Simba” dhe i videove me përballjen e njeriut me luanin gjatë gjuetisë.*

Mësuesi, me anë të një videoprojektori, paraqet disa video të filmit për fëmijë “Simba” të marra nga

YouTube. Nxënësit japin mendimin e tyre duke u bazuar te filmi që panë dhe përshkruajnë personazhet e filmit. Me anë të përshkrimeve fizike dhe të veprimeve që kafshët bëjnë në film, ata(nxënësit) dalin në përfundimin se kafsha më e fuqishme dhe që quhet mbreti i kafshëve është luani. Përveç këtij filmi, mësuesi paraqet edhe video të tjera ku tregohet lufta e luanëve me njerëzit, gjahtarët, për ta ilustruar më mirë tregimin që ndodhet në tekst.

Link-et e përdorura për videot e shkëputura nga filmi për fëmijë “Simba”:

www.youtube.com/watch?v=k4zsnBEP0Yk

www.youtube.com/watch?v=rw45nBcWNbQ

www.youtube.com/watch?v=MKP8hkbVgh0

www.youtube.com/watch?v=6Nz2okJ1su0

www.youtube.com/watch?v=-D_cX6gyd5E

- *Leximi i tregimit “Humbja e luanëve” e shkrimtarit Jozef Roni.*

Njëri nga nxënësit lexon tregimin dhe më pas diskutojnë për informacionet që ata morën. Secili nxënës jep mendimin e tij në lidhje me mesazhet që përcjell tregimi duke argumentuar në çdo rast. Interpretin idetë e këtij tregimi dhe analizojnë elementet gjuhësore dhe letrare të tregimit që u lexua. Mësuesi bën pyetje në lidhje me tekstin për të parë se sa e kanë luptuar nxënësit dhe se sa janë të aftë ata që t’u përgjigjen pyetjeve të tij dhe të analizojnë detaje të tekstit.

- a) Cilët ishin Uni dhe Zuri?
- b) Pse kopetë e tjera të kafshëve i zuri paniku?
- c) Pse luanët nuk i sulmuan më Unin dhe Zurin?
- d) Çfarë i shpëtoi shokët nga sulmi?
- e) Si përshkruhet madhështia e luanëve?

Nxënësit u përgjigjen pyetjeve dhe në tekst nënvizojnë të gjitha epitetet e përdorura.

Ata bëjnë krahasimin ndërmjet luanit në filmin “Simba” dhe luanit në tregimin që lexuan. Tregojnë se në cilën pjesë u pëlqen më shumë luani dhe arsyet duke i argumentuar edhe me detaje të marra nga filmi dhe tregimi. Nxënësit përgjigjen se ku dalin më bukur në pah cilësitë e luani dhe në cilin rast na dalin si pozitivë dhe në cilin si negativë.

- *Tregimi i historive personale të nxënësve (nëse kanë) në lidhje me kafshët.*

Mësuesi i pyet nxënësit nëse kanë qenë në cirk dhe nëse kanë parë luanët që luajnë aty. Nëse kanë parë, si u janë dukur në krahasim më ata që kanë parë në televizor. Ata japin mendimet e tyre në lidhje me pyetjen e mësuesit. Disa nxënës, ata që kanë pasur histori të ngjashme me atë që lexuan

(jo vetëm me luanë, por edhe me kafshë të tjera), tregojnë historitë e tyre dhe i krahasojnë me tregimin e Jozef Ronit. Shohin ngjashmërië dhe ndryshimet ndërmjet tregimit të tyre dhe tregimit “Humbja e luanëve” dhe diskutojnë.

Gjithashtu diskutojnë edhe për ndryshimet ndërmjet paraqitjes së luanit në filmin për fëmijë dhe paraqitjes në tregim. Ku del më e mirë figura e tij?

- *Vlerësimi i nxënësve për njëri - tjetrin.*

Nxënësit vlerësojnë njëri-tjetrin në bazë të historive që kanë treguar dhe në bazë të analizimit të tregimit që lexuan në klasë.

Vlerësimi i situatës

Situata quhet e realizuar kur nxënësit arrijnë të interpretojnë dhe të analizojnë bukur tregimin, përdorin gjuhën e përshatshme për të treguar historitë e tyre personale dhe u përgjigjen pyetjeve të mësuesit. Gjithashtu ata arrijnë të kuptojnë idenë ose idetë e këtij tregimi duke e konkretizuar me pjesë nga teksti. Arrijnë të bëjnë përshkrime duke përdorur epitete dhe figura letrare etj.

Kjo temë sugjerohet të realizohet në 3 orë mësimi.

Jepet detyra e shtëpisë. Mund të jetë një nga temat e mëposhtme:

- A jeni gjendur ndonjëherë në këtë lloj situatë dhe si keni vepruar? Nëse jo, si do kishit vepruar?
- Bëni një përshkrim të kafshës që ju pëlqen më shumë duke argumentuar arsyet se pse ju pëlqen.
- Bëni një mbyllje tjetër, sipas mendimit tuaj, për tregimin.

SITUATA E TË NXËNIT (2)

TEMA : HARRI POTER(Xhoanë Rouling)

Rezultatet e të nxënit për kompetencat kyçe:

1.Kompetenca e të nxënit

Nxënësi:

- përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme (libra, revista, udhëzues, fjalorë, enciklopedi ose internet), të cilat i shfrytëzon për realizimin e temës/detyrës së dhënë dhe i

Burimet dhe mjetet:

- njohuritë dhe aftësitë paraprake të nxënësit;
- teksti mësimor;
- informacione nga interneti: foto, video;
- kompjuter, videoprojektor, DVD etj.

klasifikon ato burime sipas rëndësisë që kanë për temën.

2.Kompetenca e të menduarit

Nxënësi:

- përdor krahasimin dhe kontrastin për të gjetur dallimet dhe ngjashmëritë kryesore midis dy e më shumë dukurive ose midis një teksti dhe një filmi;
- parashtron argumente pro ose kundër për një temë/problem të caktuar gjatë një debati ose publikimi në media;

3.Kompetenca digjitale

Nxënësi:

- përdor mediat digjitale dhe mjediset informative për të komunikuar dhe bashkëpunuar, duke përfshirë komunikimet në distancë për zhvillimin e njohurive;
- analizon, vlerëson, menaxhon informacionin e marrë elektronikisht (p.sh., hedhin disa informacione të marra nga interneti duke i përmbledhur në një tabelë ose grafik);

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:

1.Të dëgjuarit e teksteve të ndryshme.

Nxënësi:

- dëgjon me vëmendje tekstin e lexuar dhe bën pyetje rreth tij;
- krahason informacionet e marra nga teksti me informacionet e marra nga filmi me të njëjtin titull si tregimi.

2.Të folurit për të komunikuar dhe për të mësuar.

Nxënësi:

- bashkëbisedon me nxënësit e tjerë për Harri Poterin dhe historitë e tij;
- tregon ngjarjet që ka parë në film dhe i krahason ato me ngjarjet në tregimin e dhënë;

- tregon ndryshimet (nëse ka) ndërmjet historisë në tekstin letrar dhe historisë së treguar në film.

3. Të lexuarit e teksteve letrare dhe joletrare.

Nxënësi:

- lexon tekstin letrar;
- kupton çfarë është shkruar dhe bën pyetje për atë që nuk e kupton;
- dallon elemente të formës dhe strukturës;
- jep mendimet e tij në lidhje me tregimin etj.

4. Të shkruarit për qëllime personale dhe funksionale.

Nxënësi:

- shkruan një histori imagjinare duke u bazuar në tekstin e dhënë;
- paraqet një variant tjetër për mbylljen e tregimit.

Përshkrimi kontekstual i situatës:

Mësuesi diskuton me nxënësit në lidhje me filmat për fëmijë që ata kanë parë. Ai diskuton për personazhet e ndryshme të filmave për fëmijë dhe pyet fëmijët se cilaj janë personazhet e tyre më të dashur. Mësuesi i pyet nëse e kanë parë filmin me Harri Poterin dhe u kërkon atyre të bëjnë një përshkrim të personazhit Harri Poter. Më pas ai paraqet disa foto të personazhit dhe i pyet nxënësit nëse përputhet personazhi në foto me personazhin e imagjinuar prej tyre. Më pas ai, me anë të një videoprojektori, paraqet disa pjesë të filmit për fëmijë “Harri Poter”. Nxënësit diskutojnë për ngjarjet dhe personazhet e filmit. Japin mendimet e tyre. Më pas, njëri nga nxënësit (ai që lexon më bukur), lexon tekstin e tregimit (Harri Poter). Pas leximit diskutohet për fjalët ose situatat që nuk janë kuptuar nga të gjithë. Nxënësit japin mendimet e tyre nëse ka ndryshime ndërmjet filmit të prezantuar me anë të videoprojektorit dhe tregimit të lexuar. Me anë të imagjinatës, nxënësit krijojnë histori të tjera duke u bazuar në ngjarjet e Harri Poterit si dhe japin mbyllje të ndryshme për tregimin.

Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:

- *Aktivizimi i njohurive të mëparshme.*

Mësuesi bën pyetje në lidhje me njohuritë që kanë nxënësit për filmat për fëmijë.

1. A keni parë filma për fëmijë?
2. Cilët filma keni parë?
3. A ju kanë pëlqyer?
4. Po personazhet e filmit ju kanë tërhequr?
5. Cili personazh ju ka pëlqyer më shumë?
6. E keni parë filmin me Harri Poterin?
7. Si ju duket si personazh?
8. Ma përshkruani me pak fjalë portretin e tij fizik.

- *Paraqitja e fotove dhe e pjesëve të filmit me anë të videoprojektorit.*



Të tjera imazhe mund të gjenden në web duke klikuar me togfjalëshin: Harry Poter - Imazhe

Mësuesi pyet nxënësit në lidhje me fotot e shfaqura në monitor.

Ai paraqet me anë të videoprojektorit një video në YouTube që përkon me pjesën letrare në tekst. Më poshtë paraqitet link-u ku nxënësit mund të shohin videon: www.youtube.com/watch?v=l3ygiGa5vFw

1. A përputhet portreti fizik që ju keni në imagjinatën tuaj me portretin në foto?
2. A e rikujtuat filmin duke e parë sërish ?
3. Po librin për historinë e Harri Poterit e keni lexuar?

- *Paraqitja e videove të tjera të filmit Harri Poter .*

Më poshtë paraqiten video të tjera të shkëputura nga filmi “Harri Poter”:

www.youtube.com/watch?v=zHPqO0UnaW8

www.youtube.com/watch?v=se-YgJOe0Gg

www.youtube.com/watch?v=EC2tmFVNNE

Nxënësit shikojnë videot e tjera të filmit. Këtë gjë e bëjnë për ta parë më të plotë personazhin e Harrit dhe për ta plotësuar më mirë figurën e tij dhe të personazheve të tjera.

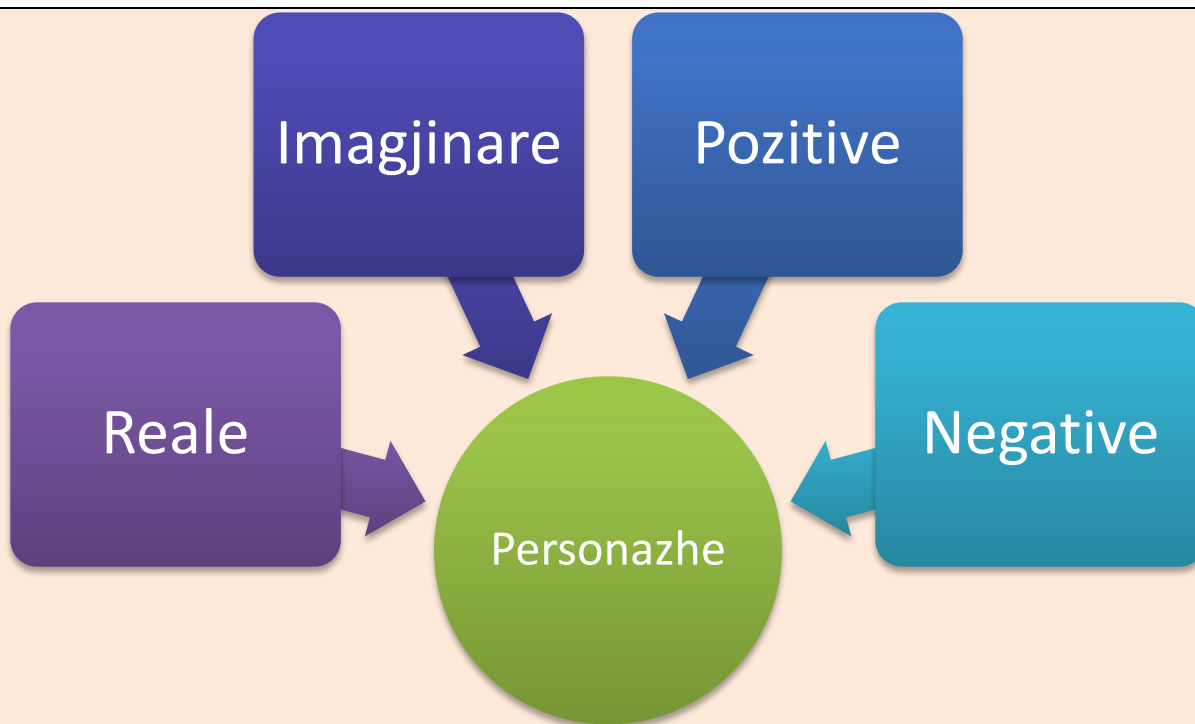
- *Leximi i tekstit.*

Njëri nga nxënësit lexon tekstin e dhënë. Pas përfundimit të leximit, nxënësit diskutojnë për fjalët që nuk kuptojnë dhe për situata të ndryshme. Përshkruajnë personazhet e tregimit dhe japin mendimin e tyre se cili nga personazhet mund të cilësohet si personazh negativ dhe cili mund të cilësohet si personazh pozitiv. Diskutojnë në lidhje me idetë që marrin pasi lexuan tekstin, me gjuhën e përdorur në tekst, me figuracionin që është përdorur. Ata bëjnë një analizë gjuhësore dhe një analizë të personazheve të tekstit duke e ilustruar në çdo rast me shembuj.

- *Bashkëbisedimi me mësuesin për librat e tjerë për Harri Poterin.*

Mësuesi i pyet nxënësit nëse i kanë lexuar librat e tjerë për Harri Poterin dhe cili prej tyre u ka pëlqyer më shumë. Më pas ata japin mendimet e tyre në lidhje me personazhet që u kanë pëlqyer më shumë dhe personazhet që nuk u kanë pëlqyer shumë.

Në fletore listojnë emrat e personazheve duke i ndarë në disa grupe sipas skemës së mëposhtme:



Pasi i ndajnë personazhet në grupe sipas skemës së mësipërme, nxënësit i krahasojnë më njëra-tjetrën këto personazhe dhe gjejnë të përbashkëtat mes tyre.

- *Bashkëbisedimi i mësuesit dhe nxënësve në lidhje me mënyrat e komunikimit.*

Për të kuptuar sa më mirë mënyrat e komunikimit në tregim mësuesi u drejton disa pyetje nxënësve:

1. Si shprehen në tekst mënyrat e komunikimit mes Harrit dhe gjarprit?
 - a) me shikim;
 - b) me fjalë;
 - c) me gjeste;
 - d) me fërshëllimë?

2. Si është në tekst komunikimi mes Harrit dhe kushërinjve të tij?
 - a) i mirë;
 - b) i keq;
 - c) i ftohtë;
 - d) i dhunshëm?

3. Si komunikonte Harri me xhaxhain e tij?

Nxënësit tregojnë me fakte nga teksti jetën e vështirë që bënte Harri në shtëpinë e xhaxhait.

- *Mendimet e nxënësve në lidhje me historitë e personazhit kryesor, Harri Poterit.*

Nxënësit japin mendimet e tyre në lidhje me këtë personazh. Ata gjithashtu futen në botën e këtij filmi, mendojnë sikur janë shoqëruar të Harri Poterit dhe tregojnë aventurat që ndjekin gjatë gjithë kohës (me imagjinatë).

Përshkruajnë udhëtimin imagjinar që bëjnë me të duke përdorur fjalë ose togfjalësja të botës imagjinare si p.sh.:

Makina fluturuese, rrugët me re, i frikshëm, askushi, ulëriti, dihati etj.

- *Shkrimi i një historie imagjinare nga secili nxënës duke përdorur fjalët kyçe që ndodhen në tekst.*

Nxënësit shkruajnë një histori ku përdorin fjalët kyçe që i kanë gjetur më parë në tekstin e dhënë.

Vlerësimi i situatës

Situata quhet e realizuar nëse pjesa më e madhe e nxënësve e ka kuptuar tekstin, u kanë dhënë përgjigje pyetjeve të mësipërme dhe kanë krijuar historitë e tyre imagjinare.

Kjo temë mund të zhvillohet 2-3 orë.

Jepet detyra e shtëpisë e cila mund të jetë njëra nga temat e mëposhtme:

1. Bëni një përshkrim të shkurtër të personazhit tuaj më të dashur.
2. Jepni një mbyllje tjetër për tregimin që lexuat.
3. Si do të vepronij ju nëse do ishit në rolin e Harrit?

SITUATA E TË NXËNIT (3)

PËRRALLAT

REZULTATET E TË NXËNIT TË KOMPETENCAVE

KYÇE

Shënim: Situata e mëposhtme kontribuon në zhvillimin e kompetencave kyçe dhe arritjen e rezultateve të të nxënësit si më poshtë:

Kompetenca e të menduarit

Nxënësi:

Burimet dhe materialet e të nxënësit:

- njohuritë dhe aftësitë paraprake të nxënësit
- teksti mësimor
- informacione nga interneti për përrallat.
- Botime me përralla

<ul style="list-style-type: none"> - shpreh mendimin për një punim letrar apo artistik duke dalluar ndryshimet dhe analogjitë ndërmjet krijimeve të ngjashme; - përdor krahasimin dhe kontrastin për të gjetur dallimet dhe ngjashmëritë kryesore midis dy e më shumë dukurive ose krijimeve artistike. <p>Kompetenca e të nxënit</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme (libra, revista, udhëzues, fjalorë, enciklopedi ose internet), të cilat i shfrytëzon për realizimin e temës/detyrës së dhënë dhe i klasifikon ato burime sipas rëndësisë që kanë për temën; - ndërlidh temën e re ose një çështje të dhënë me njohuritë dhe përvojat paraprake. <p>Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bashkëvepron në mënyrë aktive me moshatarët dhe të tjerët (pavarësisht statusit të tyre social, etnik etj.) për realizimin e një aktiviteti të përbashkët (projekti/aktiviteti në bazë klase/shkolle apo jashtë saj). <p>Kompetenca personale</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zbaton dhe respekton rregullat e mirësjelljes në klasë, shkollë etj. <p>Kompetenca digjitale</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - përdor mediat digjitale dhe mjediset informative për të komunikuar dhe bashkëpunuar, duke përfshirë komunikimet në distancë për zhvillimin e njohurive; 	<ul style="list-style-type: none"> - Foto, ilustrime të ndryshme - CD - Kompjuter, video-projektor
---	---

- analizon, vlerëson, menaxhon informacionin e marrë elektronikisht (p.sh., hedhin disa informacione të marra nga interneti duke i përmbledhur në një tabelë ose grafik).

REZULTATET E TË NXËNIT TË KOMPETENCAVE GJUHËSORE

Kjo situatë ndikon në zhvillimin e të gjitha kompetencave gjuhësore. Më poshtë janë përcaktuar rezultatet e të nxënit të këtyre kompetencave.

1. Të folurit për të komunikuar dhe për të mësuar

Nxënësi:

- zgjedh formën e përshtatshme për të përcjellë informacionin, idetë, ndjenjat dhe pikëpamjet e tij;
- merr pjesë në biseda shoqërore me moshatarët dhe të rriturit mbi tema të njohura duke pyetur dhe duke iu përgjigjur pyetjeve;
- identifikon materiale të ndryshme dhe i përdor për të dhënë mesazhe ose porosi nëpërmjet reklamave e lajmërimeve dhe bën prezantimin e tyre në media.

2. Të dëgjuarit e teksteve të ndryshme

Nxënësi:

- kupton, krahason dhe bën përmbledhje të tekstit që dëgjon;
- jep mendimet dhe gjykimet e tij rreth tekstit që dëgjon.

3. Të lexuarit e teksteve letrare dhe joletrare

Nxënësi:

- shpreh pëlqimet dhe mbron interpretimet e tij duke i ilustruar me detaje dhe pjesë nga teksti;
- analizon në tekste të ndryshme poetike, gjuhën e

figurshme.

4. Të shkruarit për qëllime personale dhe funksionale

Nxënësi:

- përdor formën ose modelin e përshtatshëm gjatë të shkruarit dhe zbaton rregullat gramatikore, leksikore dhe drejtshkrimore, për të shprehur mendimet dhe ndjenjat e tij për tema të caktuara;
- mbështet mesazhin kryesor ose kyç të një teksti me detaje përshkuese, me fakte ose shembuj të ndryshëm.

5. Përdorimi i drejtë i gjuhës

Nxënësi:

- dallon dhe përdor fjalitë e thjeshta dhe të përbëra;
- përdor mirë gjuhën standarde shqipe.

ZHVILLIMI I SITUATËS

Ora e parë (TË DËGJUARIT)

Tema: Dëgjimi i një përralle

Rezultate e të nxënit

Nxënësi:

- tregon shkurtimisht përmbajtjen e fragmentit që dëgjon;
- lidh fragmentin me tërësinë e përrallës;
- përshkruan dhe analizon personazhin e Arielit;
- jep përshtypjet e tij rreth pjesës.

Bashkëbisedim

Mësuesja zhvillon një bashkëbisedim me nxënësit rreth përrallave. Ata tregojnë pse ju pëlqejnë përrallat, rrëfejnë shkurtimisht përrallën e tyre të preferuar dhe argumentojnë pse ju pëlqejnë përrallat.

Prezantim në youtube i një fragmenti nga përralla “Sirena e vogël”

Mësuesi i fton nxënësit të kujtojnë përrallën “Sirena e vogël”. Më pas ai krijon mundësinë që nxënësit të shohin fragmente nga përralla “Sirena e vogël” si p.sh.:
<https://www.youtube.com/watch?v=V2MPjAIRPuA> .
https://www.youtube.com/watch?v=_TFtXoqDoaw

Diskutime rreth përrallës “Sirena e vogël”

Nxënësit:

- tregojnë shkurtimisht brendinë e fragmentit;
- lidhin fragmentin me përrallën;
- tregojnë çfarë u pëlqen më shumë në këtë përrallë;
- diskutojnë rreth personazhit të Arielit dhe personazheve të tjera që shfaqen në fragment (pamja e jashtme, veprimet, sjellja).

Orë të sugjeruara 3 (TË LEXUARIT)

Tema: Përralla “Gërzheta”

Rezultate e të nxënit

Nxënësi:

- tregon me fjalët e tij brendinë e përrallës duke respektuar hyrjen, zhvillimin e veprimeve, pikën kulminante dhe zgjidhjen;
- veçon elementët fantastike në përrallë;
- dallon tiparet kryesore të përrallës të konkretizuara në këtë përrallë;
- analizon personazhet kryesore (vëllai i vogël dhe Gërzheta) duke i parë edhe në rrafsh krahasues;
- krahason Gërzhetën me ndonjë figurë tjetër mitologjike nga përrallat botërore.

Punë paraprake

Paraprakisht, mësuesi kërkon nga nxënësit që të diskutojnë me prindërit për figurat mitologjike të përrallave shqiptare dhe këtë informacion ta sjellin në klasë.

Nxënësit rrëfejnë para shokëve të klasës për këto figura mitologjike.

Lexim shprehës i përrallës

Leximi mund të shoqërohet edhe me një kolonë zanore në sfond, për të depërtuar më mirë në atmosferën e përrallës.

<https://www.youtube.com/watch?v=IyCRJmerW1Q>

Të kuptuarit e përrallës

(Nxënësit i drejtojnë pyetje njëri-tjetrit rreth brendisë së përrallës dhe vlerësojnë përgjigjet e shokëve dhe shoqëve të klasës. Disa nga pyetjet janë dhënë më poshtë. Mësuesi nxit dhe motivon nxënësit të bëjnë pyetje.)

- Ku zhvillohen ngjarjet e kësaj përralle?
- Pse vëllai i vogël, megjithëse kishte moshën e përshtatshme, nuk po martohej?
- Çfarë ishte Gërzheta?
- Si arritën vëllezërit ta merrnin Gërzhetën?
- Pse Gërzheta u kthye sërish në jetën e saj të mëparshme në gjol?

Përshkrimi dhe analiza e personazheve

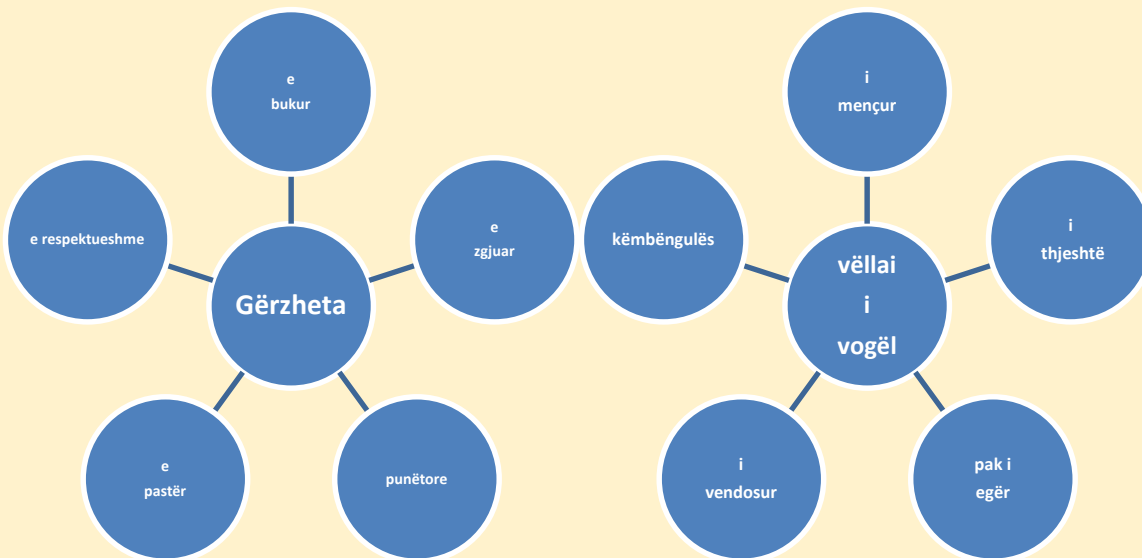
Mësuesi i ndan nxënësit në tri grupe. Grupi i parë hedh në një kllaster tiparet e Gërzhetës, grupi i dytë – tiparet e vëllait të vogël ndërsa grupi i tretë bën një diagramë të Venit me karakteristikat e përbashkëta dhe dallimet e dy personazheve.

Grupi i parë

Gërzheta: e bukur, e pastër, e respekton familjen e saj, punëtore, e zgjuar, e vendosur etj.

Grupi i dytë

Vëllai i vogël: djalë i thjeshtë, i mençur, këmbëngulës, i vendosur, pak i egër



Po kështu vepohet edhe me diagramin e Venit:

Për çdo tipar të protagonistëve, mësuesi duhet tu kërkojë nxënësve të konkretizojnë me fjali nga teksti dhe të argumentojnë veprimet e personazheve.

P.sh: vëllai i vogël është këmbëngulës në dëshirën e tij për tu martuar me Gërzhetën dhe kjo shfaqet në këto fjali: “Kjo, - thote vedi me vedi, - asht për mue e tjetër nuk marr!” ose “Tash, mue më asht ngulë mendja në të e, ja e marr, ja vdes pa u martue”.Pse? Ai këmbëngul se ka rënë në dashuri me të, se ajo është e bukur etj.

Veçimi i tipareve ose karakteristikave të përrallës

a) Ç’ të përbashkëta ka kjo përrallë me ato që ju keni lexuar më parë?

- Elemente fantastike.
 - ☞ Gërzheta, një qenie që jetonte në tokë dhe ujë.
 - ☞ Bashkëjetesa e përkohshme e vëllait të vogël me Gërzhetën.
 - ☞ Lindja e djalit mes një njeriu të zakonshëm dhe një qenieje fantastike.
 - ☞ Kthimi i Gërzhetës në jetën e mëparshme, në gjol.
- Hyrje dhe mbyllje e zakonshme të përrallave (*Na ishte se ç’na ishte..., njëherë e përgjithherë*).
- Një nga personazhet është vëllai i vogël (në përralla zakonisht protagonist është vëllai i vogël, motra e vogël)
- Numërori tre (*Tre ma të mëdhenjtë*)
- Subjekti i thjeshtë

- Mungesa e kohës dhe hapësirës (dëgjuesi nuk merr dot informacion se ku dhe kur zhvillohen ngjarjet në përrallë).

Shënim: Të gjitha përgjigjet të konkretizohen duke lexuar fragmentet të tekstit, ku shfaqen këto elemente fantastike.

b) Nga ndryshon kjo përrallë nga të tjerat?

- Fundi i përrallës nuk është i njëjtë me përrallat e zakonshme të cilat përgjithësisht mbarojnë me një fund të lumtur.
- Protagonistët nuk janë princi ose princesha, por njerëz të thjeshtë etj.

Vlerësimi dhe gjykimi i përrallës

a) Si e gjykoni vendosmërinë e vëllait të vogël për tu martuar me Gërzhetën?

Njeriu në jetë duhet të këmbëngulë që të arrijë lumturinë në jetë. Asgjë nuk është e pamundur, kur ke dëshirë.

Shënim: Mësuesi mund të pranojë çdo gjykim të nxënësit, mjafton që ta argumentojë atë.

b) Vëllai i vogël e detyron Gërzhetën që të flasë, duke e kërcënuar se do të vrasë djalin. Si e gjykoni veprimin e tij

Vëllai pavarësisht, se është këmbëngulës, se vlerëson dashurinë, ai është bartës i një realiteti me prirje të patriarkatit që beson se forca e burrit në familje është diçka normale dhe e pranueshme.

c) Gërzheta largohet nga shtëpia dhe rikthehet në gjol. Çfarë mendoni për fundin e përrallës? Pse autori popull ka vendosur ta mbyllë kështu këtë histori?

Kjo përrallë nuk mund të konsiderohet se ka një fund të lumtur, por realist. Vëllai i vogël nuk e pranoi zgjedhjen e Gërzhetës për të mos folur, prandaj ajo vendosi të ikë. Kështu përralla përcjell tek lexuesi idenë se njeriu në jetë duhet të respektojë zgjedhjet e tjetrit dhe duhet të jetë tolerant.

d) A ngjason subjekti i kësaj përralle me ndonjë përrallë nga vendet e tjera të botës? Si e shpjegoni këtë fakt?

Subjekti është i ngjashëm me përrallën e Sirenës. Të dyja protagonistet janë qenie mrekullisht të bukura dhe që vijnë nga bota e ujit, bartin mister (Gërzheta nuk mund të flasë), ka një histori dashurie etj etj. Kjo ngjashmëri rrjedh nga fakti se popujt që në kohërat e lashta kanë patur marrëdhënie mes tyre.

e) Si vjen në përfytyrimin tuaj e konkretizuar në një pikturë Gërzheta?

Nxënësit që kanë aftësi për të pikturuar mund të vizatojnë një portret të Gërzhetës dhe më pas diskutohet rreth mënyrës se si ata e kanë përfytyruar protagonisten e përrallës.

- f) Krahasoni përfytyrimin tuaj me këto pamje të Gërzhetës? Çfarë ndryshimesh kanë? Cila Gërzhetë është më e bukur (ajo që keni përfytyruar ju, apo Gërzheta në foto)?



Orë të sugjeruara 1 (TË FOLURIT)

Tema: Përralla juaj preferuar

Nxënësi:

- rrëfen qartë, rrjedhshëm dhe me intonacionin e duhur një përrallë para shokëve dhe shoqeve të klasës;
- respekton strukturën e përrallës gjatë rrëfimit;
- shoqëron rrëfimin e përrallës me foto dhe ilustrime të ndryshme;
- diskuton me moshatarët rreth përrallave dhe brendive të tyre;
- identifikon moralin ose mesazhin e përrallave dhe jep gjykimet e tij rreth tyre;
- vlerëson mënyrën se si rrëfen një përrallë një bashkëmoshatar, si dhe format dhe mjetet që shoqërojnë rrëfimin.

Punë paraprake për prezantimin e përrallës së preferuar

Nxënësit kanë dëgjuar dhe lexuar përralla, ndaj në këtë fazë ata janë të aftë të rrëfejnë përralla. Mësuesi u kërkon paraprakisht nxënësve që të përgatisin një përrallë për ta prezantuar para shokëve dhe shoqeve të klasës.

Prezantimi i përrallave

Nxënësit prezantojnë para të tjerëve përrallën e tyre të preferuar. Ata, gjithashtu, tregojnë se çfarë ju pëlqen te kjo përrallë (i lidh me fëmijërinë, u pëlqen për subjektin, u kujton gjyshërit etj.). Ata shoqërojnë rrëfimin me foto, ilustrime, pjesë të regjistruara etj.

Diskutime rreth përrallave

Nxënësit diskutojnë dhe vlerësojnë prezantimet e të tjerëve. Tregojnë pikat e forta ose çfarë do të ishte mirë të bëhej ndryshe.

Gjithashtu, nxënësit diskutojnë rreth brendisë së përrallave, personazheve, mesazhit të tyre etj.

Orë të sugjeruara 1 (TË SHKRUARIT)

Tema: Shkrimi i një fundi ndryshe të një përralle

Rezultate e të nxënit

Nxënësi:

- shkruan saktë, qartë dhe duke respektuar rregullat gramatikore;
- shkruan një mbyllje përralle, duke iu përmbajtur tipareve specifike të përrallës (elementet fantastike, fundi i lumtur, formulat klishe etj.);
- përdor gjuhë të figurshme për të shprehur mendimet dhe ndjenjat e tij.

Punë paraprake për shkrimin e një fundi të ndryshëm nga ai i përrallës “Gërzheta”

Nxënësit lexojnë edhe një herë përrallën “Gërzheta”. Mësuesi i orienton që të lexojnë përralla të tjera dhe të përqendrohen te fundi i përrallës (në shtëpi). Në klasë ata diskutojnë për fundin e përrallave dhe për karakteristikat e tyre.

Punë me shkrim

Nxënësit shkruajnë fundin e përrallës, të ndryshëm nga përralla popullore. Pas shkrimit, mësuesja orienton nxënësit ta rishohin punën me shkrim për të përmirësuar strukturën dhe gjuhën e saj, si dhe për të ndrequr gabimet drejtshkrimore. Gjithashtu, mësuesi mund të këshillojë nxënësit të shohin punët e njëri-tjetrit me qëllim përmirësimin e tyre.

Procesi i të shkruarit kalon nëpër fazat: planifikimi, organizimi, rishikimi dhe redaktimi i punës me shkrim.

Lexime të punës me shkrim

Lexohen punët e dy- tre nxënësve dhe bëhen komente dhe vlerësime rreth tyre.

Vlerësimi i kontributit të nxënësve gjatë orëve të mësimit

Në trajtimin e kësaj situatë, mësuesi në fund të çdo ore mësimit, vlerëson me notë dhe me gojë nxënësit dhe i motivon ata.

Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:

- Bashkëbisedim rreth përrallave
- Prezantim në youtube i një fragmenti nga përralla “Sirena e vogël”
- Diskutime rreth përrallës “Sirena e vogël”
- Punë paraprake për leximin e përrallës “Gërzhetë”
- Lexim shprehës i përrallës
- Të kuptuarit e përrallës
- Përshkrimi dhe analiza e personazheve
- Veçimi i tipareve ose karakteristikave të përrallës
- Vlerësimi dhe gjykimi i përrallës
- Punë paraprake për prezantimin e përrallës së preferuar
- Prezantimi i përrallave
- Diskutime rreth përrallave
- Punë paraprake për shkrimin e një fundi të ndryshëm nga ai i përrallës “Gërzhetë”
- Punë me shkrim
- Lexime të punës me shkrim
- Vlerësimi i kontributit të nxënësve gjatë orëve të mësimit

Vlerësimi i situatës:

Situata quhet e realizuar, kur nxënësit arrijnë: të dëgjojnë me vëmendje dhe interes një tekst dhe të demonstrojnë të kuptuarit e tij; të lexojnë, kuptojnë, interpretojnë, analizojnë dhe vlerësojnë tekstin që lexojnë; të rrëfejnë ose tregojnë me një gjuhë të qartë dhe interesante një tekst; të shkruajnë saktë dhe duke respektuar fazat e procesit të të shkruarit një tekst.

SITUATA E TË NXËNIT (4)

FËMIJËRIA IME

REZULTATET E TË NXËNIT TË KOMPETENCAVE KYÇE

Shënim: Situata e mëposhtme kontribuon në zhvillimin e kompetencave kyçe dhe arrijten e rezultateve të të nxënit si më poshtë:

Kompetenca e të menduarit

Nxënësi:

- parashtron argumente pro ose kundër për një temë/problem të caktuar gjatë një debati ose publikimi në media;
- përdor krahasimin dhe kontrastin për të gjetur dallimet dhe ngjashmëritë kryesore midis dy e më shumë dukurive ose krijimeve artistike.

Kompetenca e të nxënit

Nxënësi:

- përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme (libra, revista, udhëzues, fjalorë, enciklopedi ose internet), të cilat i shfrytëzon për realizimin e temës/detyrës së dhënë dhe i klasifikon ato burime sipas rëndësisë që kanë për temën;
- ndërlihdh temën e re ose një çështje të dhënë me njohuritë dhe përvojat paraprake.

Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin

Nxënësi:

- bashkëvepron në mënyrë aktive me moshatarët dhe të tjerët (pavarësisht statusit të tyre social, etnik etj.) për realizimin e një aktiviteti të përbashkët (projekti/aktiviteti në bazë klase/shkolle apo jashtë saj).

Kompetenca personale

Burimet dhe materialet e të nxënit:

- njohuritë dhe shkathtësitë paraprake të nxënësit
- teksti mësimor
- informacione nga interneti për fëmijërinë si p.sh., intervista,
- poezi për fëmijërinë
- foto

Nxënësi:

- zbaton dhe respekton rregullat e mirësjelljes në klasë, shkollë etj.

Kompetenca digjitale

Nxënësi:

- përdor mediat digjitale dhe mjediset informative për të komunikuar dhe bashkëpunuar, duke përfshirë komunikimet në distancë për zhvillimin e njohurive;
- analizon, vlerëson, menaxhon informacionin e marrë elektronikisht (p.sh., hedhin disa informacione të marra nga interneti duke i përmbledhur në një tabelë ose grafik).

REZULTATET E TË NXËNIT TË KOMPETENCAVE GJUHËSORE

Kjo situatë ndikon në zhvillimin e kompetencave të mëposhtme.

1. Të folurit për të komunikuar dhe për të mësuar

Nxënësi:

- zgjedh formën e përshtatshme për të përcjellë informacionin, idetë, ndjenjat dhe pikëpamjet e tij;
- merr pjesë në biseda shoqërore me moshatarët dhe të rriturit mbi tema të njohura duke pyetur dhe duke iu përgjigjur pyetjeve.

2. Të dëgjuarit e teksteve të ndryshme

Nxënësi:

- kupton, krahason dhe bën përmbledhje të tekstit që dëgjon;
- jep mendimet dhe gjykimet e tij rreth tekstit që dëgjon.

3. Të lexuarit e teksteve letrare dhe joletrare

Nxënësi:

- shpreh pëlqimet dhe mbron interpretimet e tij duke i ilustruar me detaje dhe pjesë nga teksti;
- analizon në tekste të ndryshme poetike, gjuhën e figurshme.

4. Të shkruarit për qëllime personale dhe funksionale

Nxënësi:

- përdor formën ose modelin e përshtatshëm gjatë të shkruarit dhe zbaton rregullat gramatikore, leksikore dhe drejtshkrimore, për të shprehur mendimet dhe ndjenjat e tij për tema të caktuara;
- mbështet mesazhin kryesor ose kyç të një teksti me detaje përshkruese, me fakte ose shembuj të ndryshëm.

ZHVILLIMI I SITUATËS

Orë të sugjeruara 1 (TË FOLURIT)

Tema: Të flasim për fëmijërinë

Rezultate e të nxënit të orës së mësimi

Nxënësi:

- flet qartë dhe saktë për tema të ndryshme, të cilat përshtaten me moshën e tyre (fëmijëria);
- merr pjesë në diskutime me bashkëmoshatarët e tij, respekton dhe vlerëson mendimet dhe gjykimet e tyre;
- jep gjykime të thjeshta në lidhje me fëmijërinë.

Veprimtari paraprakë

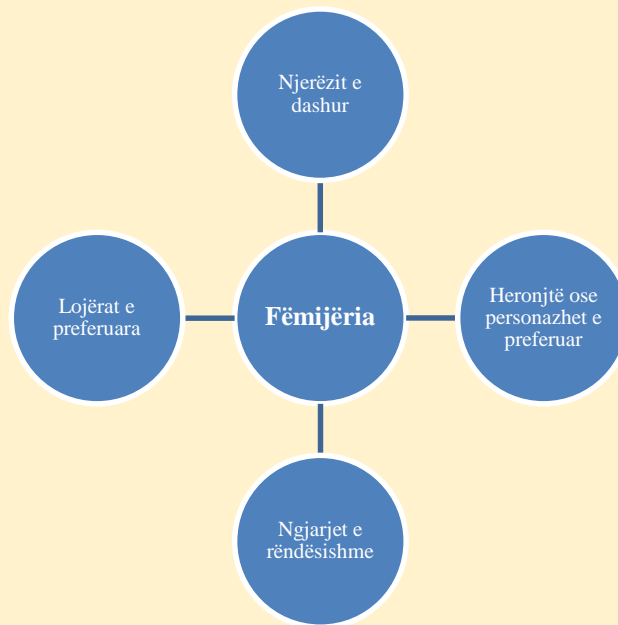
Një orë më parë, mësuesi fton nxënësit që të përzgjedhin një foto të fëmijërisë së tyre. Orientohen nxënësit që të përzgjedhin një fotografi e cila ose ka shënuar një kujtim të rëndësishëm të fëmijërisë ose është e pëlqyeshme për ta.

Prezantimi i fotove të nxënësve dhe diskutimi rreth tyre

Gjatë orës së parë nxënësit shfaqin fotot e tyre dhe tregojnë para shokëve të klasës, arsyen e përzgjedhjes së fotove. Në fund të prezantimit, me ndihmën e mësuesit, nxënësit tregojnë se çfarë u bëri përshtypje më shumë nga prezantimi i fotove (gjuha, ngjarja e rrëfyer në mënyrë interesante, përzgjedhja etj.).

Punë në grupe

Mësuesi paraqet kllasterin e mëposhtëm dhe ndan nxënësit në grupe. Secili grup punon për njëren nga pikat e mëposhtme. Në fund nxënësit plotësojnë së bashku kllasterin dhe



Orë të sugjeruara 1 (TË DËGJUARIT)

Tema: Dëgjimi i një rrëfimi për fëmijërinë

Nxënësi:

- demonstroi qëndrime dhe sjellje të përshtatshme gjatë të dëgjuarit, si vëmendje, qëndrim i duhur i trupit, mbajtje e kontaktit me sy etj.;
- tregon shkurtimisht tekstin e dëgjuar duke demonstruar të kuptuarit e tij;
- veçon format dhe mënyrat që përdor folësi për të tërhequr vëmendjen e dëgjuesve;
- jep gjykime rreth teksteve që dëgjon duke argumentuar mendimin e tij.

Rrëfime për fëmijërinë

Ftohet në klasë një prind, një gjysh ose një person i famshëm në një fushë të veprimtarisë njerëzore që të rrëfejë dhe t'ju përgjigjet pyetjeve të nxënësve rreth fëmijërisë së tij. Më pas nxënësit diskutojnë rreth pjesës së rrëfimit që nxënësve ju duk interesante, gjykojnë rreth fëmijërisë së tij dhe krahasojnë fëmijërinë e të ftuarit me fëmijërinë e tyre.

Bashkëbisedim rreth mënyrës se si duhet të komunikojmë me të rriturit

Nxënësit (me ndihmën e mësuesit) diskutojnë rreth mënyrës se si duhet të komunikojnë me të rriturit si p.sh. përdorimi i fjalive të plota, përdorimi i vetës së dytë në numrin shumës.

Materiale nga interneti (intervista të figurave të shquara ose rrëfime të tyre për fëmijërinë si p.sh.,

http://www.zemrashqiptare.net/news/id_600/Hajmalia-q%C3%AB-i-sjell-fat-Illir-Shaqirit.html

(pjesa kur flitet për fëmijërinë –Nisja e një ëndrre)

Nxënësit sjellin dhe prezantojnë para klasës momentet më të rëndësishme të fëmijërisë së figurave të shquara të sportit, artit, kinematografisë, shkencës etj.. (përzgjedhja e nxënësve është e lirë). Nxënësit, gjithashtu, japin gjykimet e tyre rreth punëve të shokëve dhe shoqeve.

Orë të sugjeruara 2 ose 3 (TË LEXUARIT)

Tema: Poezia e E.Hatibit “Fëmijëria”

Nxënësi:

- lexon me shprehësi dhe intonacionin e duhur poezinë;
- u përgjigjet pyetjeve rreth poezisë;
- tregon shkurtimisht se për çfarë flet poezia;
- interpreton dhe jep gjykimet e tij rreth poezisë;
- dallon gjuhën e figurshme në poezi (figurat letrare);
- veçon elementin e rimës dhe strofës në poezi.

Bisedë hyrëse rreth poezisë

Duke ndërvepruar me tekstin nxënësit diskutojnë rreth:

- ☞ mënyrës se si ata e kuptojnë poezinë;
- ☞ interpretimeve të tyre në lidhje me poezinë;
- ☞ gjyqimeve për figuracionin letrar dhe gjuhën e poezisë.

Orë të sugjeruara 2 ose 3 (TË SHKRUARIT)

Tema: Shkrimi i një poezie për fëmijërinë

Nxënësi:

- shkruan saktë dhe saktë, si dhe duke iu përmbajtur temës së dhënë;
- shkruan një poezi, duke iu përmbajtur tipareve kryesore të poezie si: strofa, rima, gjuha e figurshme;
- përdor gjuhën standarde dhe respekton rregullat drejtshkrimore.

Bisedë hyrëse

Bashkëbisedim rreth poezisë, tipareve ose karakteristikave të saj. Orientime për nxënësit që t'u përmbahen këtyre tipareve gjatë të shkruarit.

Punë me shkrim

Pasi kanë folur rreth fëmijërisë së tyre, kanë dëgjuar dhe lexuar për fëmijërinë e të rriturve, kanë punuar me poezinë “Fëmijëria” të E.Hatibit, nxënësit shkruajnë vetë një poezi për fëmijërinë e tyre.

Procesi i të shkruarit kalon nëpër fazat: planifikimi, organizimi, rishikimi dhe redaktimi i poezisë.

Lexime të punës me shkrim

Lexohen punët e dy- tre nxënësve, si dhe bëhen komente dhe vlerësime rreth tyre.

Vlerësimi i kontributit të nxënësve gjatë orëve të mësimit

Në trajtimin e kësaj situatë, mësuesi në fund të çdo ore mësimi, vlerëson me notë dhe me gojë nxënësit dhe i motivon ata.

Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:

- Prezantimi i fotove të nxënësve dhe diskutimi rreth tyre
- Përcaktimi i ngjarjeve më të rëndësishme, i personazheve, heronjve dhe njerëzve të dashur të fëmijërisë së nxënësve
- Dëgjimi i rrëfimit të një të rrituri për fëmijërinë
- Bashkëbisedim rreth mënyrës se si duhet të komunikojmë me të rriturit
- Kërkime në internet për fëmijërinë e njerëzve të shquar (përzgjedhja është e lirë për nxënësit).
- Leximi, kuptimi, interpretimi dhe analiza e elementeve gjuhësore dhe letrare të poezisë “Fëmijëria”
- Shkrimi i një poezie
- Vlerësimi i punës së nxënësve për njëri-tjetrin

Vlerësimi i situatës:

Situata quhet e realizuar, kur nxënësit arrijnë: të zgjedhin formën dhe gjuhën e përshtatshme për të përcjellë informacionin, idetë dhe ndjenjat e tyre rreth fëmijërisë; kur bashkëbisedojnë me moshatarët dhe të rriturit mbi fëmijërinë; kur japin interpretimet e tyre rreth poezisë dhe analizojnë gjuhën e saj; si dhe kur shkruajnë një poezi për fëmijërinë.

Koha mësimore: Sugjerohet që kjo situatë të zhvillohet 4-5 orë.

SITUATA E TË NXËNIT (5)

SHKRONJAT E MËDHA

<p>REZULTATET E TË NXËNIT TË KOMPETENCAVE KYÇE</p> <p>Shënim: Situata e mëposhtme kontribuon në zhvillimin e kompetencave kyçe dhe arritjen e rezultateve të të nxënit si më poshtë:</p> <p>Kompetenca e të menduarit</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none">- parashtron argumente pro ose kundër për një temë/problem të caktuar gjatë një debati ose diskutimi. <p>Kompetenca e të nxënit</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none">- përzgjedh të dhëna nga burime të ndryshme (libra, revista, udhëzues, fjalorë, enciklopedi ose internet), të cilat i shfrytëzon për realizimin e temës/detyrës së dhënë dhe i klasifikon ato burime sipas rëndësisë që kanë për temën;- ndërlidh temën e re ose një çështje të dhënë me njohuritë dhe përvojat paraprake. <p>Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none">- bashkëvepron në mënyrë aktive me moshatarët dhe të tjerët (pavarësisht statusit të tyre social, etnik etj.) për realizimin e një aktiviteti të përbashkët (projekti/aktiviteti në bazë klase/shkolle apo jashtë saj). <p>Kompetenca personale</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none">- zbaton dhe respekton rregullat e mirësjelljes në klasë, shkollë etj. <p>Kompetenca digjitale</p>	<p>Burimet dhe materialet e të nxënit:</p> <ul style="list-style-type: none">- njohuritë dhe shkathtësitë paraprake të nxënësit- teksti mësimor- informacione nga interneti- foto- guida turistike, fletë palosje.
---	---

Nxënësi:

- përdor mediat digjitale dhe mjediset informative për të komunikuar dhe bashkëpunuar, duke përfshirë komunikimet në distancë për zhvillimin e njohurive;
- analizon, vlerëson, menaxhon informacionin e marrë elektronikisht (p.sh., hedhin disa informacione të marra nga interneti duke i përmbledhur në një tabelë ose grafik).

REZULTATET E TË NXËNIT TË KOMPETENCAVE GJUHËSORE

1. Përdorimi i drejtë i gjuhës

Nxënësi:

- zbaton rregullat drejtshkrimore gjatë të folurit dhe të shkruarit;
- përdor mirë gjuhën standarde shqipe.

ZHVILLIMI I SITUATËS

Rezultate e të nxënit të orës së mësimin

Nxënësi:

- përdor në mënyrë korrekte shkronjën e madhe të titujt e librave, revistave dhe gazetave, si dhe të emërtimet gjeografike;
- argumenton përdorimin e shkronjës së madhe të titujt e librave, gazetave, revistave, si dhe të emërtimet gjeografike.

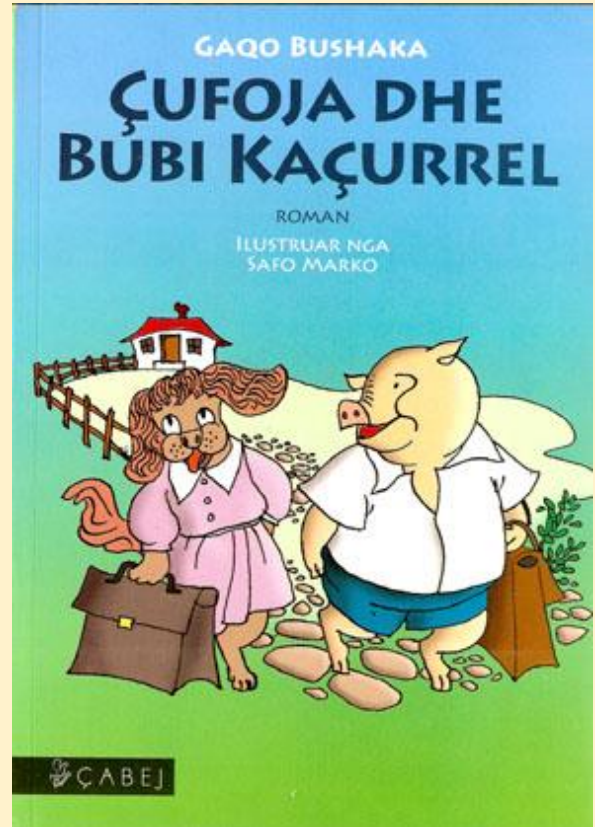
Veprimtari paraprake

Mësuesi kërkon paraprakisht nga nxënësit që të marrin në shkollë një libër ose revistë ose gazetë, si dhe të shohin se si janë shkruar titujt e tyre. Gjithashtu, ata mund të gjejnë edhe ndonjë guidë turistike në të cilën ka emërtime gjeografike.

Në klasë nxënësit prezantojnë para të tjerëve kopertinat e librit, gazetës ose revistës dhe tregojnë se si janë shkruar titujt.

Përdorimi i shkronjës së madhe, rregullat drejtshkrimore

Mësuesi prezanton në video-projektor edhe disa kopertina librash, gazetash dhe revistash, si më poshtë:
https://www.google.al/search?espv=2&biw=1280&bih=923&tbm=isch&sa=1&q=KOPERTINAT+E+LIBRAVE+PER+FEMIJE&oq=KOPERTINAT+E+LIBRAVE+PER+FEMIJE&gs_l=img.3...3621.5845.0.6622.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.msedr...0...1c.1.64.img..0.0.0.pnKCfKikbqU



Të njëjtën procedurë ndjek edhe te emërtimet gjeografike (emrat e lumenjve, liqeneve, gadishujve, qyteteve, shteteve etj.) . Prezantohet në video projektor një material në të cilin ka emërtime gjeografike si p.sh., <http://www.slideshare.net/sara7991/guide-turistike-33598979?related=3>

Pas kësaj mësuesi fton nxënësit që të formulojnë së bashku rregullat:

- Titujt e gazetave, të revistave e të librave vihen kurdoherë ndërmjet thonjzash dhe shkruhet me shkronjë të madhe vetëm fjala e parë dhe emrat e përveçëm që hyjnë në përbërje të titullit si p.sh., romani “Ndodhitë e Çufos”.
- Emërtimet e kontinenteve, shteteve, qyteteve, deteve, oqeanëve etj shkruhen me shkronjë të madhe.

Punime ushtrimesh

- Ushtrime me plotësim

- Ushtrime me formim fjalish
- Ushtrime me ndreqje gabimesh etj.

Vlerësimi i kontributit të nxënësve gjatë orëve të mësimit

Në trajtimin e kësaj situatë, mësuesi në fund të çdo ore mësimit, vlerëson me notë dhe me gojë nxënësit dhe i motivon ata.

Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:

- Veprimtari paraprake për përdorimin e shkronjës së madhe
- Përdorimi i shkronjës së madhe, rregullat drejtshkrimore
- Punime ushtrimesh
- Vlerësimi i kontributit të nxënësve gjatë orëve të mësimit

Vlerësimi i situatës:

Situata quhet e realizuar, kur nxënësit arrijnë të zgjedhin formën dhe gjuhën e përshtatshme për të përcjellë informacionin, idetë dhe ndjenjat e tyre rreth fëmijërisë; kur bashkëbisedojnë me moshatarët dhe të rriturit mbi fëmijërinë; kur japin interpretimet e tyre rreth poezisë dhe analizojnë gjuhën e saj; si dhe kur shkruajnë një poezi për fëmijërinë.



Tema 1: Energjia e trupit gjatë lëvizjes së tij
Energjia potenciale (e pozicionit) dhe kinetike (e lëvizjes)

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave

Nxënësi:

- shpjegon se trupi zotëron energji potenciale (të pozicionit) dhe kinetike (të lëvizjes);
- përcakton madhësitë nga të cilat varet energjia potenciale (e pozicionit);
- përcakton madhësitë nga të cilat varet energjia kinetike (e lëvizjes);
- shpjegon se ndryshimi i shpejtësisë sjell ndryshimin e energjisë kinetike (të lëvizjes);
- shpjegon se ndryshimi i lartësisë sjell ndryshimin e energjisë potenciale (të pozicionit);
- shpjegon se shuma e energjisë kinetike dhe potenciale nuk ndryshon kur fërkimi nuk merret parasysh;

Burimet

- Guidë për përdorim fillestar: Word, Power-Point, Internet;
- Kompjuter ose tableta elektronike me internet;
- Fletë për çdo nxënësi;
- www.colorado.edu/physics/phet/dev/html/energy-skate-park
- Projektor;
- Udhëzues me situata të të nxënit me përdorimin e TIK-ut;

- shpjegon marëdhënien ndërmjet vlerave të energjisë kinetike dhe potenciale kur nuk merret parasysh fërkimi;
- shpjegon si ndikon fërkimi në vlerat e energjisë kinetike dhe potenciale;
- diskuton për vlerat e energjisë që zotëron skiatori gjatë lëvizjes së tij ;
- përdor teknologjinë për të demonstruar lëvizjet e skiatorit nëpërmjet simulimeve;

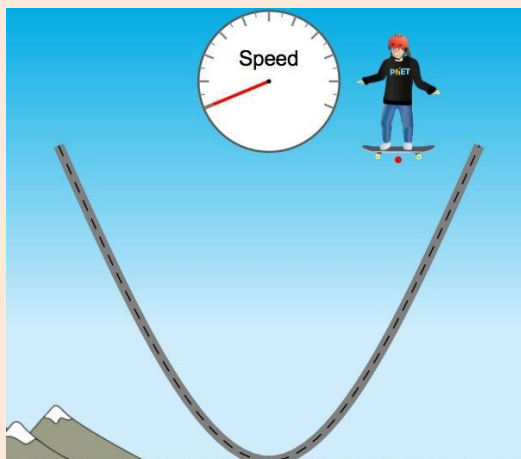
Përshkrimi kontekstual i situatës

Mësuesi u shpjegon nxënësve se çfarë ndodh me energjinë potenciale dhe kinetike të skiatorit kur ai lëviz në pozicione të ndryshme të lakut. Duke parë në grafikët e energjive si ndryshojnë vlerat e energjisë së skiatorit, mësuesi diskuton me nxënësit se cila nga energjitë është më e madhe se tjetra në pozicione të ndryshme të lakut gjatë lëvizjes kur mungon fërkimi.

Veprimet në situatë

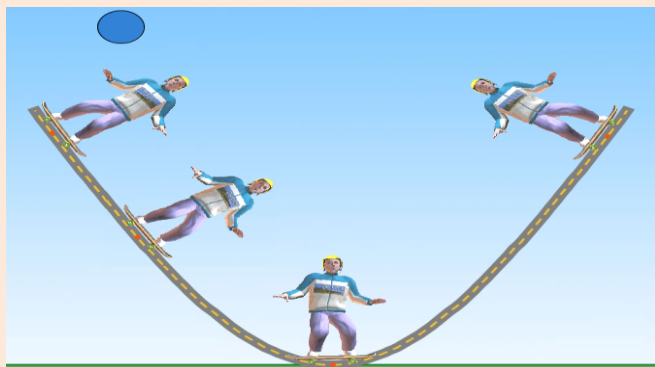
1. Nxënësit ndahen në grupe sipas numrit të kompjuterave ose tabletave në klasë.
2. Mësuesi vrojton, nëse janë të pajisur të gjithë nxënësit me fletore për të mbajtur shënime.
3. Orienton nxënësit për mënyrën e kryerjes së veprimtarisë.
4. Zhvillon veprimtarinë praktike sipas hapave të përcaktuar paraprakisht (zgjedh linkun për të demonstruar applet-in nga interneti dhe udhëzon nxënësit që të kryejnë të njëjtën veprimtari që ju kryeni me kompjuter).
5. Klikoni në këtë link: www.colorado.edu/physics/phet/dev/html/energy-skake-park
6. Menjëherë shfaqet kjo faqe e website:
7. Në këtë faqe kemi edhe opsionin për të kthyer në shqip termat e applet-it ose në të gjitha gjuhët e botës që dëshirojmë.

Energy Skate Park: Basics



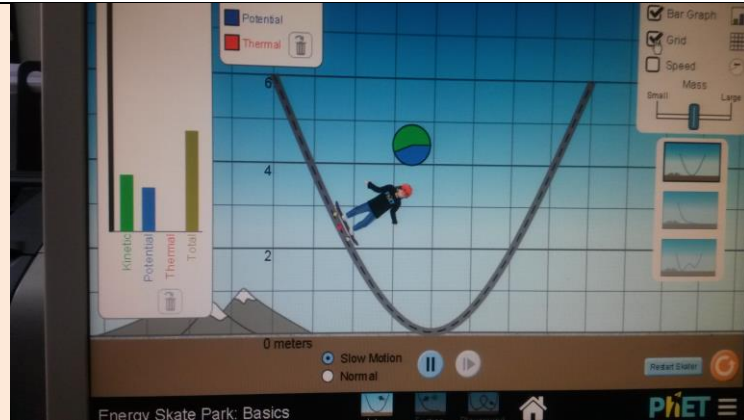
8. Klikoni "Run Now" dhe prisni të shfaqet ekrani i cili emërtohet "Energy Skake Park" dhe nëpërmjet këtij demonstrimi mësuesi dhe secili nxënës fillojnë punën njëkohësisht për të vëzhguar lëvizjet e skiatorit në pozicione të ndryshme të lakut dhe shohin si ndryshojnë vlerat e energjive në secilin pozicion.

Hapi i parë: Zvarrisim me maus skiatorin dhe e vendosim në lak në pikën më të lartë të tij, majtas.



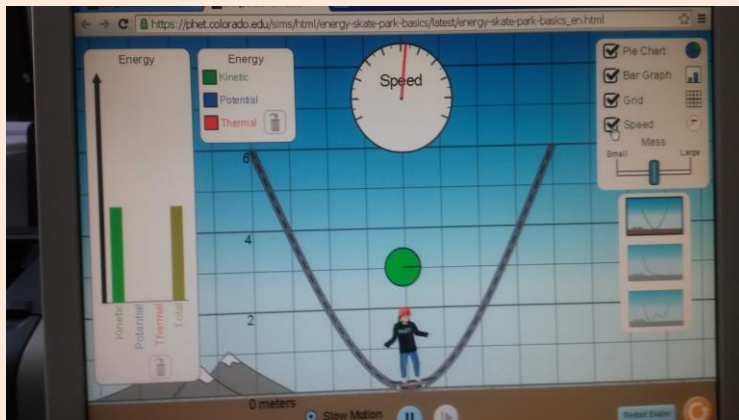
Klikojmë me maus "slow motion" për të vëzhguar lëvizjet e tij më ngadalë.

Hapi i dytë: Në shiritin ngjyrë mente djathtas apletit klikojmë me maus : "Bar graph" dhe menjëherë shfaqet djathtas një grafik, tek i cili lexohen vlerat e energjisë kinetike, potenciale dhe energjisë totale. Mësuesi dhe nxënësit diskutojnë si ndryshojnë vlerat e energjive në pozicione të ndryshme të skiatorit duke iu referuar edhe grafikut të energjive majtas ekranit.



Hapi i tretë: Klikojmë me maus: "Grid" dhe menjëherë në sfondin e applet-it shfaqet një rrjet koordinativ, tek i cili lexojmë vlerat respektive të energjive.

Hapi i katërt: Klikojmë me maus "Speed" dhe menjëherë në sondin e ekranit shfaqet një ikonë tek e cila shohim si ndryshojmë vlerat e shpejtësisë gjatë lëvizjes së skiatorit në trajektoren e lakut. Në ekran vëzhgojmë se në pikën më të ulët të lakut vlera e shpejtësisë është maksimale.





Pyetje dhe kuize për t'u diskutuar me nxënësit:

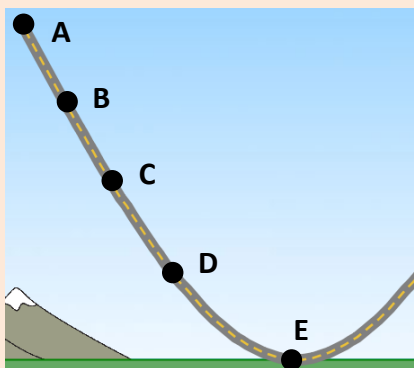
1. Në tabelën e mëposhtme, rrethoni alternativën e saktë *zmadhohet/zvogëlohet* si ndryshojnë vlerat e energjisë potenciale dhe kinetike të patinatorit kur ai lëviz në pjesë të ndryshme të lakut si në një nga figurat e mësipërme:

Pozicioni i skiatorit	Vlera e energjisë potenciale	Vlera e energjisë kinetike
Në pikën më të lartë të lakut	<i>zmadhohet/zvogëlohet</i>	<i>zmadhohet/zvogëlohet</i>
Në pikën e mesit	<i>zmadhohet/zvogëlohet</i>	<i>zmadhohet/zvogëlohet</i>
Në pikën më të ulët të lakut	<i>zmadhohet/zvogëlohet</i>	<i>zmadhohet/zvogëlohet</i>

2. Në tabelën e mëposhtme, shkruani për secilën sasi energjie nëse rritet, zvogëlohet, apo nuk ndryshon.


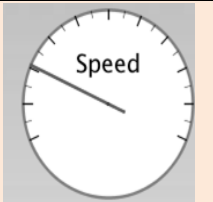

Lëvizjet e skiatorit	Figura	Energjia potenciale	Energjia kinetike	Energjia totale
<i>Kur i ngjitet lakut</i>		<i>rritet/zvogëlohet/ nuk ndryshon</i>	<i>rritet/zvogëlohet/ nuk ndryshon</i>	<i>rritet/ zvogëlohet/ nuk ndryshon</i>
<i>Kur zbret nga laku</i>		<i>rritet/ zvogëlohet/ nuk ndryshon</i>	<i>rritet/ zvogëlohet/ nuk ndryshon</i>	<i>rritet/ zvogëlohet/ nuk ndryshon</i>

3. Skiatori lëviz sipas trajektorës në figurë. Rrethoni alternativën e saktë në tabelën e mëposhtme.



Pozicionet e skiatorit	Lartësia e lakut	Shpejtësia e skiatorit	Energjia kinetike	Energjia potenciale
Pozicioni A	<i>max/min</i>	<i>max/min</i>	<i>max/min</i>	<i>max/min</i>
Pozicioni E	<i>max/min</i>	<i>max/min</i>	<i>max/min</i>	<i>max/min</i>

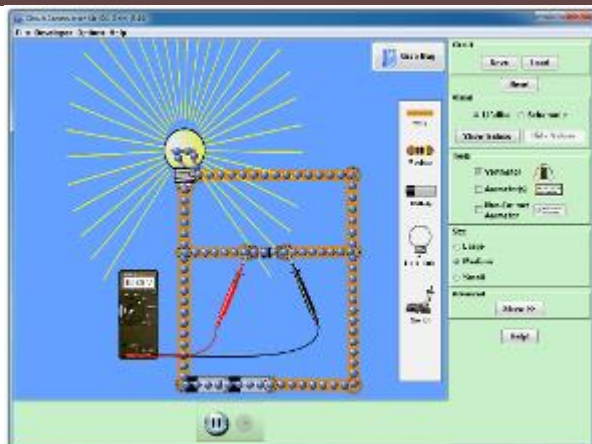
5. Plotësoni tabelën e mëposhtme duke rrethuar aletrativën e saktë për vlerën më të madhe apo më të vogël të energjisë Ekinetike/ Epotenciale.

Vlerat e shpejtësive	Cila nga vlerat është më e madhe energjia kinetike apo potenciale?	Cila nga vlerat është më e vogël energjia kinetike apo potenciale?
	<i>Ekinetike/ Epotenciale</i>	<i>Ekinetike/ Epotenciale</i>
	<i>Ekinetike/ Epotenciale</i>	<i>Ekinetike/ Epotenciale</i>
	<i>Ekinetike/ Epotenciale</i>	<i>Ekinetike/ Epotenciale</i>

Vlerësimi i situatës

Situata konsiderohet e realizuar, nëse nxënësit:

- punuan në kompjuterat apo tabletat e tyre dhe zbatuan saktë udhëzimet për të parë demonstrimin e applet-it;
- morën pjesë në diskutimet që mësuesi bëri për të shpjeguar konceptin e energjive gjatë lëvizjes së skiatorit;
- përcaktuan saktë vlerat maksimale dhe minimale të secilës energji në pozicione të ndryshme të skiatorit gjatë lëvizjes së tij në lak;
- shpjeguan se nga se varet energjia kinetike dhe potenciale;
- plotësuan saktë tabelat duke bërë komentet përkatëse.



SITUATA E TË NXËNIT BAZUAR NË TEKNOLOGJI

Tema 2: Ndërtimi i qarkut të thjeshtë elektrik

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave

Nxënësi:

- identifikon burimet e rrymës elektrike, si: bateri, akumulator, dinamo, bateri diellore;
- identifikon elementet përbërëse të një qarku të thjeshtë elektrik dhe simbolet përkatëse (të baterisë/burimit, llambës, fijeve lidhëse dhe të çelësit);
- diskuton për mënyrën e vendosjes së elementëve në qarkun elektrik (fije përcjellëse, llambë, rezistencë, çelës, bateri, ampermetër, voltmetër);
- shpjegon se ampermetri dhe voltmetri janë aparate për matjen e rrymës dhe tensionit elektrik;
- ndërton diagramën e një qarku të thjeshtë elektrik me ndihmën e teknologjisë duke u bazuar te një skemë qarku e vizatuar më parë ;

Burimet dhe mjetet:

- Guidë për përdorim fillestar: Word, Power-Point, Internet;
- Kompjuter ose tableta elektronike me internet;
- Fletë për çdo nxënësi;
- <http://phet.colorado.edu/en/simulation/circuit---construction---kit---dc>
- Projektor;
- Udhëzues me situata të nxëni me përdorimin e TIK-ut;

<ul style="list-style-type: none"> – diskuton shndërrimet energjetike nga burimi te qarku elektrik; – shpjegon si kryhen matjet e vlerave të tensionit dhe rrymës në qarkun elektrik; – përdor ampermetrin dhe voltmetrin për të lexuar vlerat e rrymës dhe tensionit; – diskuton me shokët për pajisjet që punojnë me qarqe elektrike; – ndan me të tjerët përvojat dhe njohuritë e përfutuara nga vëzhgimet individuale. 	
---	--

Përshkrimi kontekstual i situatës

Mësuesi u shpjegon nxënësve se si ndërtohet diagrama e një qarku të thjeshtë elektrik duke u bazuar në një skemë të vizatuar më parë në letër. Më pas u shpjegon atyre, nëse lidhja që realizohet është e saktë apo jo. Nëse lidhja është e saktë llamba do të ndizet. Në përfundim të kësaj situatë mësuesi shpjegon se si shndërrohet energjia elektrike që vjen nga burimi në energji dritore, kur mbyllet qarku dhe llamba ndizet.

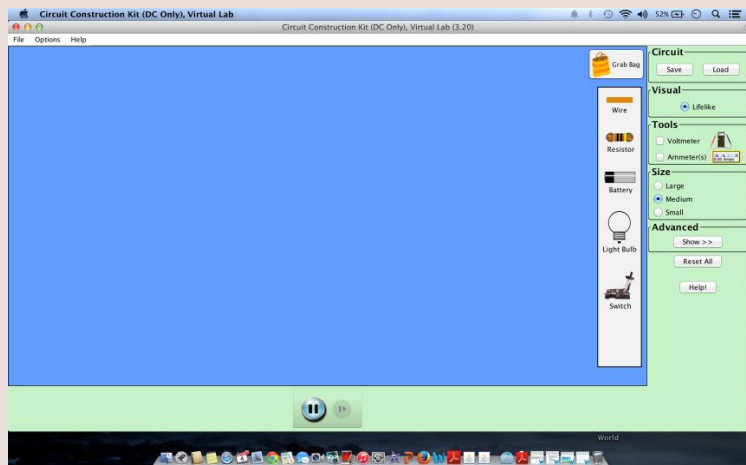
- Veprimet në situatë**
1. Nxënësit ndahen në grupe sipas numrit të kompjuterave ose tabletave në klasë.
 2. Mësuesi vërejt nëse janë të pajisur të gjithë nxënësit me fletore për të mbajtur shënime.
 3. Orienton nxënësit për mënyrën e kryerjes së veprimtarisë.
 4. Zhvillon veprimtarinë praktike sipas hapave të përcaktuar paraprakisht (zgjedh linkun për të demonstruar applet-in nga interneti dhe udhëzon nxënësit që të kryejnë të njëjtën veprimtari që ju kryeni me kompjuter).
 5. Mësuesi orienton nxënësit të klikojnë në linkun: <http://phet.colorado.edu/en/simulation/circuit-construction-kit-dc>

6. Menjëherë shfaqet kjo faqe e website-it:



7. Klikoni "Run Now" dhe prisni të shfaqet ekrani, i cili emërtohet "Circuit construction kit" dhe nëpërmjet këtij demonstrimi mësuesi dhe secili nxënës është në gjendje të ndërtojë një qark elektrik të thjeshtë me elementët e qarkut të vendosur në shiritin e bardhë djathtas.

8. Nëse duam ta kthejmë në shqip faqen, atëherë klikojmë "Albanian", që ndodhet po në këtë faqe.



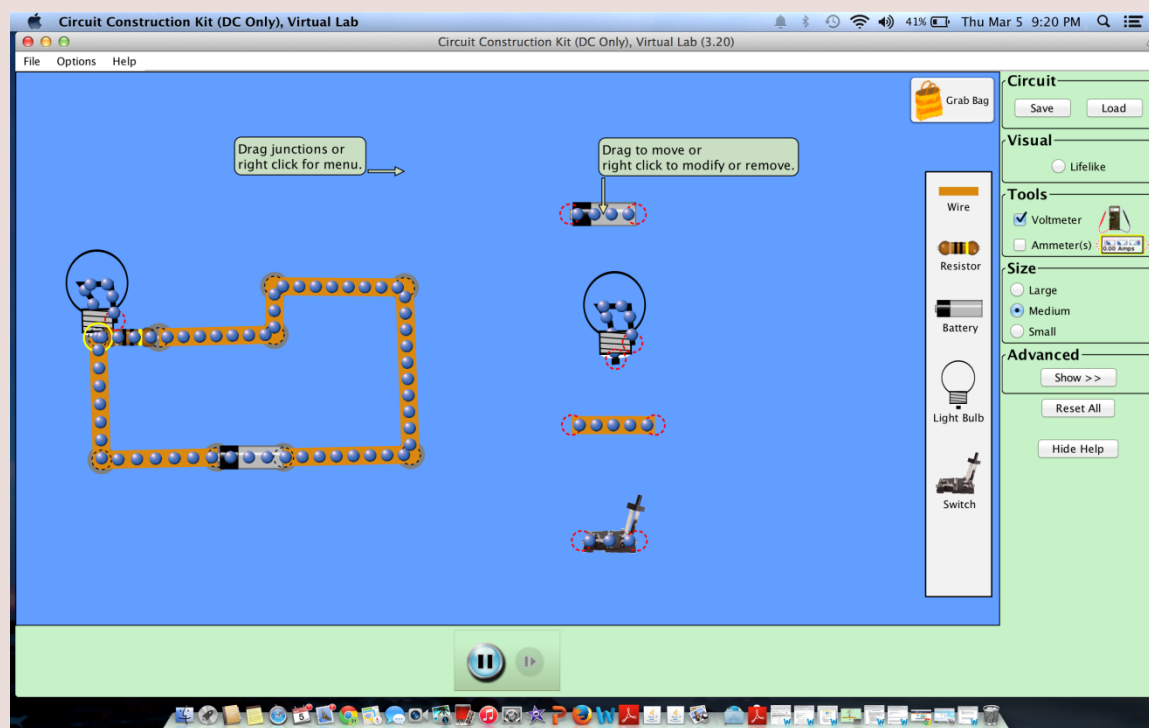
9. Mësuesi orienton nxënësit për ndërtimin e qarkut.

10. Secili nga nxënësit fillon punën për ndërtimin e qarkut elektrik në kompjuterat personale duke ndjekur hapat për realizimin e veprimtarisë sipas udhëzimeve të mësuesit.

Nxënësi për të ndërtuar në ekran qarkun realizon këto hapa:

Hapi i parë: Zvarrit nëpërmjet mausit elementët përbërës të qarkut (fije përcjellëse, llambë, rezistencë, çelës, bateri, ampermetër, voltmetër), të cilët janë vendosur në shiritin e bardhë majtas ekranit bosh.

Hapi i dytë: Ndërton qarkun elektrik duke zvarritur këto element nga shiriti i bardhë mbi ekranin bosh duke ndjekur skemën e vizatuar më parë në një fletë.

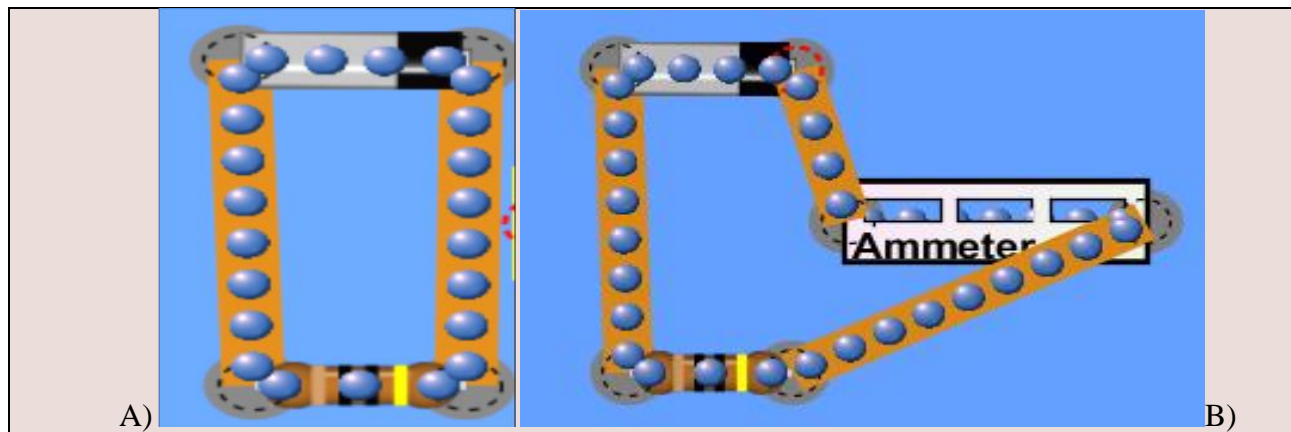


Hapi i tretë: Mësuesi kontrollon si e kanë bërë nxënësit lidhjen.

Hapi i katërt: Mësuesi udhëzon nxënësit të vlerësojnë punën e njëri-tjetrit dhe të diskutojnë rreth gabimeve të bëra.

Pyetjet për të diskutuar:

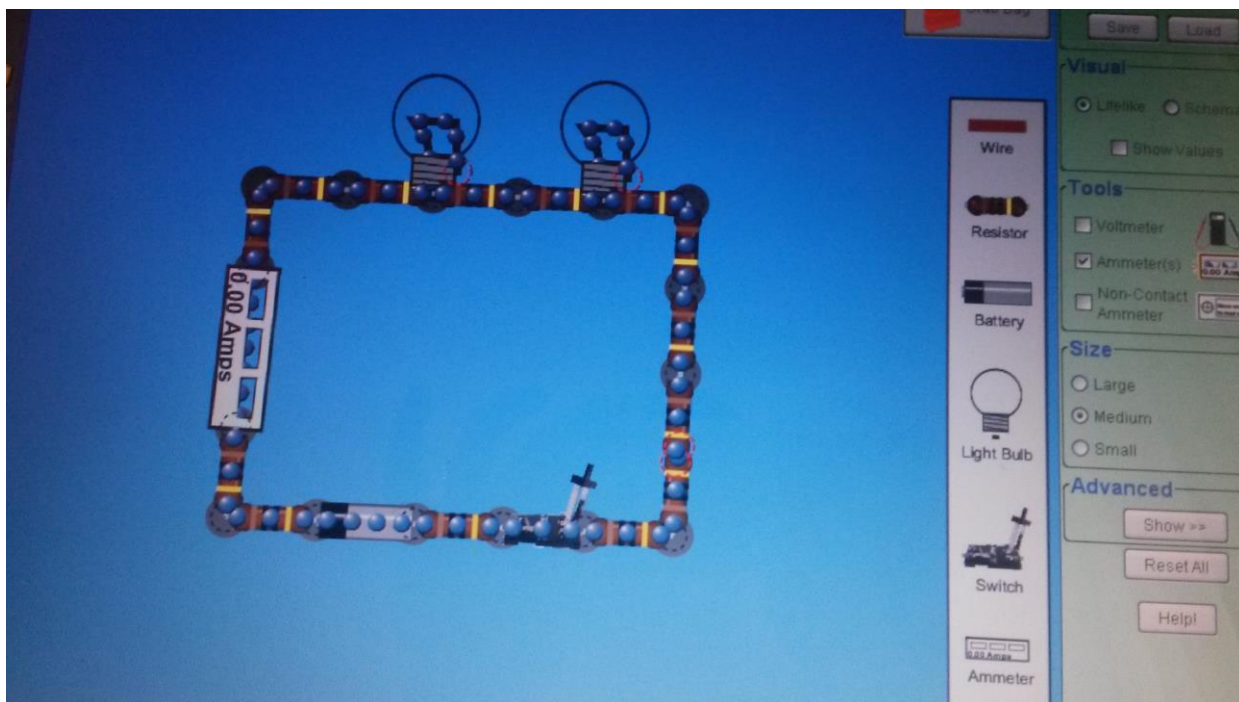
- A kalon rrymë kur qarku është i hapur?
- A kalon rrymë kur qarku është i mbyllur?
- A ka raste kur llamba nuk ndizet dhe pse?
- Në cilën figurë të mëposhtme ampermetri është lidhur saktë te figura A apo B?



Vlerësimi i situatës

Situata konsiderohet e realizuar nëse nxënësi:

- identifikon të gjithë elementët e një qarku elektrik;
- ndërton saktë një qark të thjeshtë elektrik me një llambe ose rezistencë elektrike;
- vendos saktë aparatet matëse të rrymës dhe tensionit;
- shpjegon shndërrimet energjetike në qark.



SITUATA E TË NXËNIT BAZUAR NË TEKNOLOGJI

**Tema 3: Ndërtimi i qarqeve elektrike me dy apo më shumë llamba të lidhura në seri.
Krahasimi i ndritshmërisë së llambave.**

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave

Nxënësi:

- identifikon elementet përbërëse të një qarku elektrik dhe simbolet përkatëse (simbolet e baterisë/burimit, llambës, fijeve lidhëse dhe të çelësit);
- diskuton për mënyrën e vendosjes së elementeve në qarkun elektrik (fije përcjellëse, llambë, rezistencë, çelës, bateri, ampermetër, voltmetër) dhe llambave në seri kur numri i tyre është 2 a më shumë llamba në qark;
- shpjegon se ampermetri dhe voltmetri janë aparate për matjen e rrymës dhe tensionit elektrik;

Burimet dhe mjetet:

- Guidë për përdorim fillestar: Word, Power-Point, Internet;
- Kompjuter ose tableta elektronike me internet;
- Fletë për çdo nxënësi;
- <http://phet.colorado.edu/en/simulation/circuit---construction---kit---dc>

<ul style="list-style-type: none"> – heton ndritshmërinë e ndryshme të llambave kur ndryshon: <ul style="list-style-type: none"> a) numri i elementeve të lidhura në seri; b) lloji i materialit, gjatësia dhe trashësia e përcjellësit që lidh llambat; – ndërton diagramën e qarkut me 2 apo më shumë llamba të lidhura në seri me ndihmën e teknologjisë duke u bazuar te një skemë e qarku e vizatuar më parë ; – diskuton shndërrimet energjetike nga burimi te qarku elektrik. – shpjegon si kryhen matjet e vlerave të tensionit dhe rrymës në qarkun elektrik; – përdor ampermetrin dhe voltmetrin për të lexuar vlerat e rrymës dhe tensionit. – diskuton me shokët se a ndërpritet ndriçimi kur njëra nga llambat e lidhura në seri digjet; – përdor teknologjinë duke përdorur programin Java për ndërtimin e qarqeve elektrike nëpërmjet apleteve; – diskuton me shokët për pajisjet që punojnë me qarqe elektrike; – ndan me të tjerët përvojat dhe njohuritë e përftuara nga vëzhgimet individuale. 	<ul style="list-style-type: none"> – Projektor; – Udhëzues me situata të të nxëniet me përdorimin e TIK-ut;
---	---

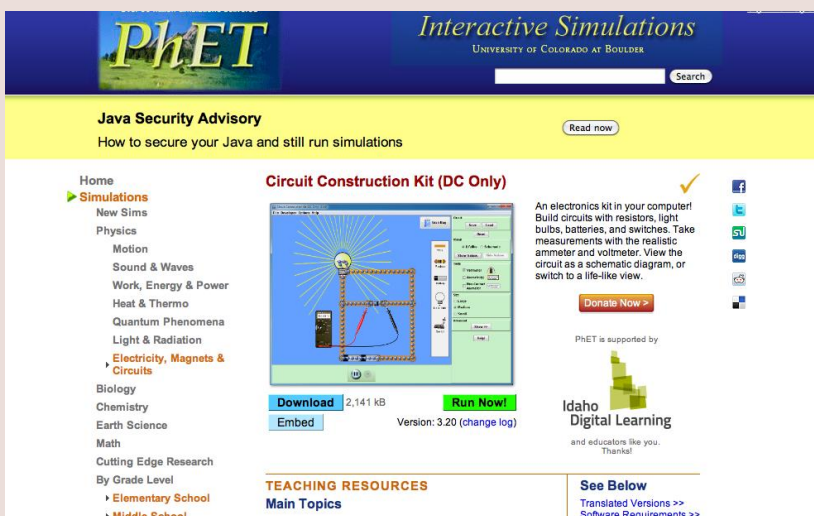
Përshkrimi kontekstual i situatës

Mësuesi nëpërmjet kësaj situatë u tregon nxënësve si lidhen në një qark elektrik 2 apo më shumë llamba në seri. Më pas diskuton me nxënësit si realizohet lidhja e llambave ne seri, si dhe kur lidhja është realizuar saktë. Mësuesi diskuton me nxënësit, se çfarë ndodh kur njëra nga llambat digjet. Nëpërmjet kësaj situatë mësuesi shpjegon se si ndryshon ndritshmëria e llambave ose jo, nëse qarku ka dy llamba në seri, apo kur qarku ka katër llamba në seri.

Në përfundim të kësaj situatë diskuton me nxënësit për shndërrimet energjetike që ndodhin në qark.

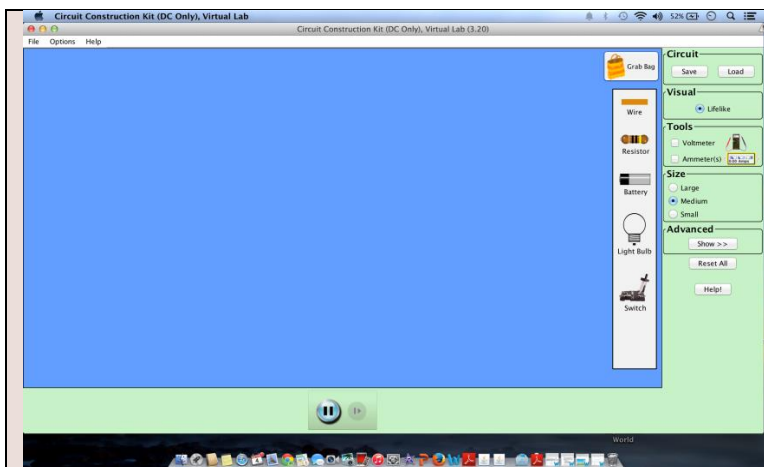
Veprimet në situatë

1. Nxënësit ndahen në grupe sipas numrit të kompjuterave ose tabletave në klasë.
2. Mësuesi vrojton nëse janë të pajisur të gjithë nxënësit me fletore për të mbajtur shënime.
3. Orienton nxënësit për mënyrën e kryerjes së veprimtarisë.
4. Zhvillon veprimtarinë praktike sipas hapave të përcaktuar paraprakisht (zgjedh link-un për të demonstruar applet-in nga interneti dhe udhëzon nxënësit që të kryejnë të njëjtën veprimtari që ju kryeni me kompjuter).
5. Klikoni në këtë link: <http://phet.colorado.edu/en/simulation/circuit-construction-kit-dc>
Menjëherë shfaqet faqja e mëposhtme e website-it:



The screenshot shows the PhET Interactive Simulations website. At the top, there is a search bar and a navigation menu. A yellow banner contains a "Java Security Advisory" with a "Read now" button. The main content area features the "Circuit Construction Kit (DC Only)" simulation. It includes a "Download" button (2,141 kB), a "Run Now!" button, and an "Embed" button. The version is listed as 3.20. To the right, there is a description of the simulation, a "Donate Now" button, and social media icons. The footer includes "TEACHING RESOURCES" and "See Below" links.

6. Klikoni "Run Now" dhe prisni të shfaqet ekrani, i cili emërtohet "Circuit construction kit" dhe nëpërmjet këtij demonstrimi mësuesi dhe secili nxënës është në gjendje të ndërtojë një qark elektrik me dy apo më shumë llamba elektrike.



7. Në faqen e ekranit të shkarkuar diskuton me nxënësit si lidhen elementët me të cilat duhet të ndërtojnë (fije përcjellëse, llamba, çelës, bateri, ampermetër, voltmetër) si dhe llambat e lidhura në seri.

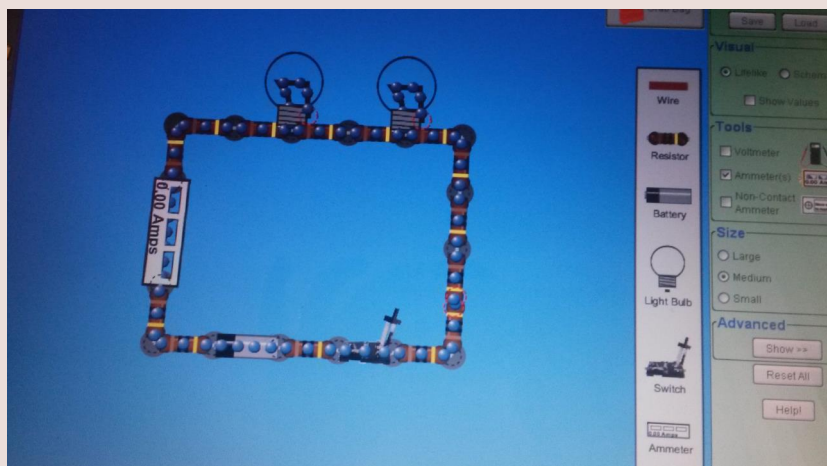
8. Secili nga nxënësit fillon punën për ndërtimin e qarkut elektrik në kompjuterat personalë duke ndjekur hapat për realizimin e veprimtarisë sipas udhëzimeve të mësuesit.

Nxënësi për të ndërtuar në ekran qarkun me dy apo më shumë llamba ndjek hapat e mëposhtëm:

Hapi i parë: Zvarrit nëpërmjet mausit elementët përbërës të qarkut (fije përcjellëse, llambë, rezistencë, çelës, bateri, ampermetër, voltmetër), të cilët janë vendosur në shiritin e bardhë djathtas ekranit bosh.

Hapi i dytë: Ndërton qarkun elektrik me dy llamba të lidhura në seri duke zvarritur elementët e tij nga shiriti i bardhë mbi ekranin bosh, i bazuar në një skemë të vizatuar më parë në një fletë.

Hapi i tretë: Mësuesi kontrollon si e kanë bërë nxënësit lidhjen e llambave në seri.



Pyetje për tu diskutuar:

- A ndryshon ndritshmëria e llambave kur në qarkun e lidhjes në seri me dy llamba lidhim edhe një llambë tjetër në seri me dy të parat;
- A ndryshon ndritshmëria e llambave kur në qarkun me dy llamba në seri ndryshojmë materialin e fijeve përcjellëse të qarkut;
- A ndërpritet ndriçimi nëse njëra nga llambat digjet?

Vlerësimi i situatës

Situata konsiderohet e realizuar nëse nxënësi:

- ndërton saktë një qark elektrik me dy apo më shumë llamba të lidhura në seri;
- përcakton vlerën e rrymës elektrike të secila llambë kur në ampermetrin e lidhur në seri lexon vlerën që tregon ampermetri;
- shpjegon nëse ndryshon ndritshmëria e llambave kur ato janë të lidhura në seri dhe në qark ndryshojmë numrin e tyre;
- shpjegon nëse ndryshon ndritshmëria e llambave nëse ndryshojmë fijen përcjellëse që lidh elementët;
- shpjegojmë nëse ndërpritet ose jo ndriçimi kur njëra nga llambat e lidhjes në seri digjet.



SITUATA E TË NXËNIT BAZUAR NË TEKNOLOGJI

Tema 4: Forca dhe lëvizja

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave

Nxënësi:

- heton marëdhënien ndërmjet forcës që vepron mbi trupin dhe lëvizjes së trupit;
- përdor teknologjinë për të demonstruar nëpërmjet applet-it lëvizjen e një trupi nën veprimin e një trupi/force apo disa trupash/forcash;
- identifikon drejtimin e forcës;
- identifikon rastin kur forcat që veprojnë mbi trupin ekuilibrojnë ose jo njëra-tjetrën;
- përcakton drejtimin e lëvizjes së një trupi kur mbi të vepron vetëm një forcë;

Burimet dhe mjetet:

- Guidë për përdorim fillestar: Word, Power-Point, Internet;
- Kompjuter ose tableta elektronike me internet;
- Fletë për çdo nxënësi;
- <http://phet.colorado.edu/en/simulation/forces-and-motion-basics>
- Projektor;
- Udhëzues me situata të të nxënit me përdorimin e TIK-ut;

- përcakton drejtimin e lëvizjes së një trupi kur mbi të veprojnë dy apo më shumë forca;
- diskuton me shokët shkaqet e lëvizjes së trupave.

Përshkrimi kontekstual i situatës

Mësuesi së bashku me nxënësit ndodhen në park. Mësuesi për të shpjeguar konceptin e shtytjes dhe tërheqjes merr një litar (kavo) dhe i vendos nxënësit në anë të kundërta të një karroce me ngarkesë. Nëse nxënësit i ndan në grupe me pesë veta, ai vendos tre vetë në një anë të karrocës dhe dy nga ana tjetër. Pra ai përzgjedh sipas peshës së nxënësve dy më të mëdhenjë në një krah dhe tre më të vegjlit në krahun tjetër për të vendosur balancën. Mësuesi diskuton me nxënësit nëse do të lëvizë apo jo karroca kur dy grupet e fëmijëve e shtyjnë atë anë të kundërt. Më pas mësuesi u tregon nxënësve shkakun e lëvizjes së karrocës.

Veprimet në situatë

1. Nxënësit ndahen në grupe sipas numrit të kompjuterave ose tabletave në klasë.
2. Mësuesi vë në qendër, nëse janë të pajisur të gjithë nxënësit me fletore për të mbajtur shënime.
3. Orienton nxënësit për mënyrën e kryerjes së veprimtarisë.
4. Zhvillon veprimtarinë praktike sipas hapave të përcaktuar paraprakisht (zgjedh link-un për të demonstruar applet-in nga interneti dhe udhëzon nxënësit që të kryejnë të njëjtën veprimtari që ju kryeni me kompjuter).
5. Klikoni në këtë link: <http://phet.colorado.edu/en/simulation/forces-and-motion-basics>
6. Menjëherë hapet faqja e mëposhtme e website-it: PhET "Forcat dhe lëvizje" dhe shfaqet në ekran demonstrimi i applet-it mëposhtëm:

Forca dhe lëvizja:

Over 90 million simulations delivered

PhET

Interactive Simulations
UNIVERSITY OF COLORADO AT BOULDER

Search

Java Security Advisory
How to secure your Java and still run simulations [Read now](#)

Home

- ▶ Simulations
 - ▶ New Sims
 - ▶ Physics
 - ▶ Motion
 - Sound & Waves
 - Work, Energy & Power
 - Heat & Thermo
 - Quantum Phenomena
 - Light & Radiation
 - Electricity, Magnets & Circuits
 - Biology
 - Chemistry
 - Earth Science

Forces and Motion: Basics



Explore the forces at work in a tug of war or pushing a refrigerator, crate, or person. Create an applied force and see how it makes objects move. Change friction and see how it affects the motion of objects.

[Donate Now >](#)

PHET is supported by
TEXAS INSTRUMENTS
and educators like you.
Thank!

[Download](#) 2,721 kB [Run Now!](#)

[Embed](#) Version: 1.02 ([change log](#))

Nëpërmjet demonstrimit mësuesi u shpjegon nxënësve se si forca që vepron mbi një trup përcakton si do të lëvizë trupi kur fërkimi nuk përfilllet.

Klikoni butonin “Run Now”. Në ekran do të shfaqet applet-i:



Klikoni sipër majtas ikonën “Tug of War”.

Zvarrisni me maus njerëzit me kostume blu majtas dhe të kuq djathtas dhe vendosini në skajet e kavos. Trajtoni disa raste, kur masat e njerëzve ndryshojnë ose jo, duke i kombinuar sipas dëshirës dhe për secilin rast diskutoni nëse lëviz apo jo karroca. Diskutoni shkaqet e lëvizjes së karrocës.

DETYRA 1

Nxënësit kanë masë të njëjtë dhe janë të vendosur në largësi të barabarta nga karroca; Mësuesi diskuton me nxënësit për alternativat e mundshme të lëvizjes së karrocës (majtas, djathtas, qëndron e palëvizur) dhe u shpjegon nxënësve demonstrimin e applet-it.

Hapi i parë:

Vendosni në secilën anë të kavos nga një njeri me masa të barabarta dhe në largësi të barabartë nga karroca dhe shtypni butonin “go”.



Hapi i dytë:

Shtypni butonin “Return” për ta kthyer applet-in nga fillimi.

Hapi i tretë:

Shtypni butonin “Reset all”. Klikoni te kutia e verdhë sipër djathtas “Sum of forces” dhe “values,” dhe ne ekran do të shfaqen vlerat e rregjistruara të forcave që veprojnë në të dy krahët e kavos, si dhe rezultatja e forcave që veprojnë mbi karrocën. Mësuesi i udhëzon nxënësit të mbajnë shënime në fletore për vlerat e rregjistruara të forcave që ushtrohen në dy krahët. Nxënësit mund ta persërisin demonstrimin duke bërë vetë perzgjedhjen e njerëzve, mjafton të jenë të ruhen kushtet fillestare (masë e njëjtë dhe largësi e barabartë).

Demostrimi	Parashikimi i lëvizjes së karrocës	Lëvizja e karrocës (majtas, djathtas, qëndron e palëvizur)	Rezultatja e forcave (0, e drejtuar majtas, e drejtuar djathtas)
Trupat janë me masë të njëjtë, por janë vendosur			

nga karroca në të njëjtën largësi.



Detyrë 2

Nxënësit kanë masë të njëjtë, por janë të vendosur në largësi të ndryshme nga karroca; Mësuesi diskuton me nxënësit për alternativat e mundshme të lëvizjes së karrocës (majtas, djathtas, qëndron e palëvizur) dhe u shpjegon nxënësve demonstrimin e applet-it.

Hapi i parë:

Vendosni në secilën anë të kavos nga nje njeri me masa të barabarta dhe në largësi të ndryshme nga karroca dhe shtypni butonin “go”.



Hapi i dytë:

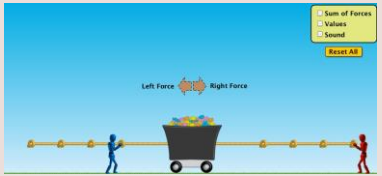
Shtypni butonin “Return” për ta kthyer applet-in nga fillimi.

Hapi i tretë:

Shtypni butonin “Reset all”. Klikoni te kutia e verdhë sipër djathtas “Sum of forces” dhe “values,” dhe në ekran do të shfaqen vlerat e regjistruara të forcave që veprojnë në të dy krahët e kavos si dhe rezultatja e forcave që veprojnë mbi karrocën. Mësuesi i udhëzon nxënësit të mbajnë shënime në fletore për vlerat e regjistruara të forcave që ushtrohen në dy krahët. Nxënësit mund ta persërisin demonstrimin duke e bërë vetë përzgjedhjen e njerëzve, mjafton të ruhen kushtet fillestare (masë e njëjtë dhe largësi e ndryshme).

Mësuesi i mëson nxënësit të klikojnë në ekranin e verdhë djathtas lart te ikona: Sum of forces” dhe menjëherë në ekran do të shfaqen vlerat e forcave që veprojnë majtas dhe djathtas si dhe

rezultantja e forcave. Mësuesi i udhëzon nxënësit të mbajnë shënime në fletore për vlerat e regjistruara të forcave që ushtrohen në dy krahët.

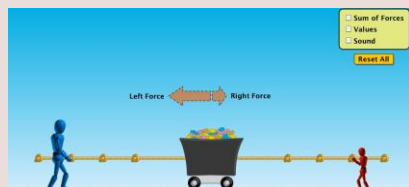
Demostrimi	Parashikimi i lëvizjes së karrocës	Lëvizja e karrocës (majtas, djathtas, qëndron e palëvizur)	Rezultantja e forcave (0, e drejtuar majtas, e drejtuar djathtas)
<p>Trupat janë me madhësi të njëjtë, por janë të vendosur në largësi të ndryshme nga karroca.</p> 			

Detyrë 3

Nxënësit kanë masa të ndryshme, por janë të vendosur në largësi të njëjta nga karroca; Mësuesi diskuton me nxënësit për parashikimin e lëvizjes (majtas, djathtas, qëndron e palëvizur).

Hapi i parë:

Vendosni në secilën anë të kavos nga një njeri me masë të ndryshme dhe në largësi të njëjtë nga karroca dhe shtypni butonin “go”.

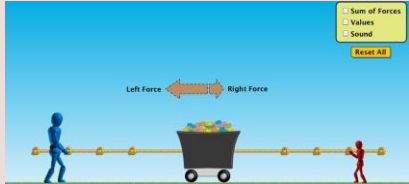


Hapi i dytë:

Shtypni butonin “Return” për ta kthyer apletin nga fillimi.

Hapi i tretë:

Shtypni butonin “Reset all”. Klikoni te kutia e verdhë sipër djathtas “Sum of forces” dhe “values,” dhe në ekran do të shfaqen vlerat e regjistruara të forcave që veprojnë në të dy krahët e kavos si dhe rezultatja e forcave që veprojnë mbi karrocën. Mësuesi i udhëzon nxënësit të mbajnë shënime në fletore për vlerat e regjistruara të forcave që ushtrohen në dy krahët. Nxënësit mund ta persërisin demonstrimin duke bërë vetë përzgjedhjen e njerëzve, mjafton të ruhen kushtet fillestare (masa të ndryshme dhe largësi të njëjta).

Demonstrimi	Parashikimi i lëvizjes së karrocës	Lëvizja e karrocës (majtas, djathtas, qëndron e palëvizur)	Rezultatja e forcave (0, e drejtuar majtas, e drejtuar djathtas)
Trupat janë me masë të ndryshme, por janë të vendosur në largësi të njëjta nga karroca. 			

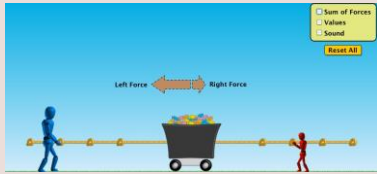
Detyrë 4

Nxënësit kanë masa të ndryshme, si dhe janë të vendosur në largësi të ndryshme nga karroca;



Mësuesi diskuton me nxënësit për parashikimin e lëvizjes (majtas, djathtas, qëndron e palëvizur).

- Mësuesi i mëson nxënësit të klikojnë në ekranin e verdhë djathtas lart te ikona: “Sum of forces” dhe menjëherë në ekran do të shfaqen vlerat e forcave që veprojnë majtas dhe djathtas si dhe rezultatja e forcave.
- Mësuesi i udhëzon nxënësit të mbajnë shënime në fletore për vlerat e regjistruara të forcave që ushtrohen në të dy krahët.

Demonstrimi	Parashikimi i lëvizjes së karrocës	Lëvizja e karrocës (majtas, djathtas, qëndron e palëvizur)	Rezultatja e forcave (0, e drejtuar majtas, e drejtuar djathtas)
<p>Trupat janë me madhësi të ndryshme, si dhe të vendosur në largësi të ndryshme nga karroca.</p> 			

Hapi i dytë:

Shtypni butonin “Return” për ta kthyer applet-in nga fillimi.

Hapi i tretë:

Përsëriteni demonstrimin duke vendosur në të dy anët një numër të ndryshëm njerëzish.

Hapi i katërt:

Përsëritni demonstrimin duke vendosur në të dy anët një numër të njëjtë njerëzish në secilën anë të kavos.

Hapi i pestë:

Shtypni butonin “Reset all”. Klikoni te kutia e verdhë sipër djathtas “Sum of forces” dhe “values,” vazhdoni të vendosni njerëzit te secila anë.

Hapi i gjashtë:

Shtypni përsëri butonin “Return” për t’u kthyer nga e para.

Pyetje për t'u diskutuar:

Kur forcat që veprojnë ekuilibrojnë njëra-tjetrën karroca lëviz. V/ G

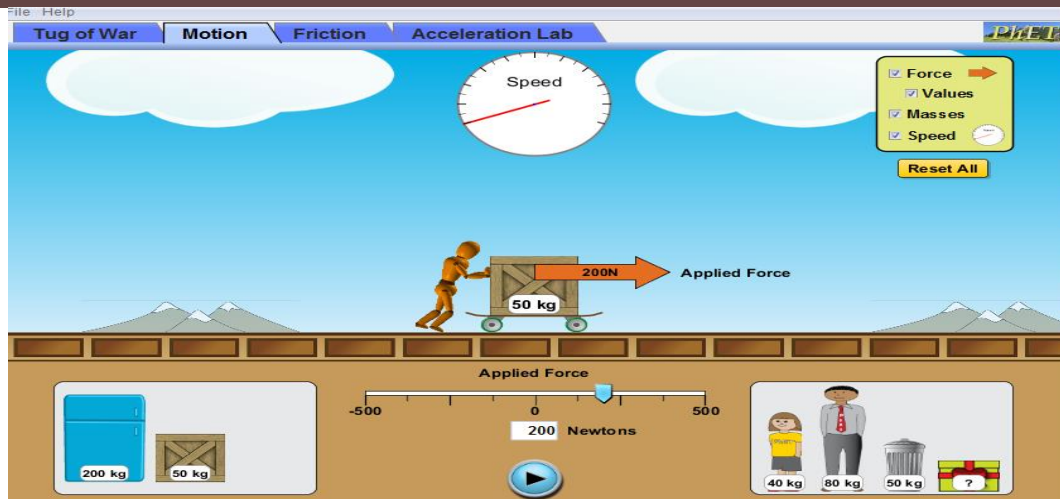
Kur forcat që veprojnë nuk ekuilibrojnë njëra-tjetrën, por japin një force rezultante karroca lëviz. V/ G

Vlerësimi i situatës

Situata konsiderohet e realizuar atëherë kur nxënësi:

- përdor saktë teknologjinë për të demonstruar nëpërmjet applet-it lëvizjen e një trupi nën veprimin e trupave e forcave;
- identifikon drejtimin e forcës;
- identifikon lëvizjen kur forcat që veprojnë mbi trupin ekuilibrojnë ose jo njëra-tjetrën;
- përcakton drejtimin e lëvizjes së një trupi kur mbi të vepron vetëm një force;
- përcakton drejtimin e lëvizjes së një trupi kur mbi veprojnë dy apo më shumë forca;
- shpjegon nëpërmjet shembujve shkaqet e lëvizjes së trupave.

FIZIKË



SITUATA E TË NXËNIT BAZUAR NË TEKNOLOGJI

Tema 5: Forca dhe lëvizja

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave

Nxënësi:

- heton marrëdhënien ndërmjet forcës që vepron mbi trupin dhe lëvizjes së trupit;
- përdor teknologjinë për të demonstruar nëpërmjet applet-it lëvizjen e një trupi nën veprimin e të njëjtës forcë kur mbi trupin vendosim trupa me masa të ndryshme;
- identifikon drejtimin e forcës;
- përcakton drejtimin e lëvizjes së një trupi kur mbi të vepron vetëm një forcë;
- përcakton drejtimin e lëvizjes së një trupi kur mbi të veprojnë dy apo më shumë forca;
- diskuton me shokët marrëdhënien e shpejtësisë që fiton trupi me masën e tij kur mbi të vepron e njëjta forcë.

Burimet dhe mjetet:

- Guidë për përdorim fillestar: Word, Power-Point, Internet;
- Fletë për çdo nxënësi;
- Kompjuter ose tableta elektronike me internet;
- [www.phet.colorado/simulation/physics/forces and motion basics/](http://www.phet.colorado/simulation/physics/forces%20and%20motion%20basics/)
- Projektor;
- Udhëzues me situata të të nxënit me përdorimin e TIK-ut.

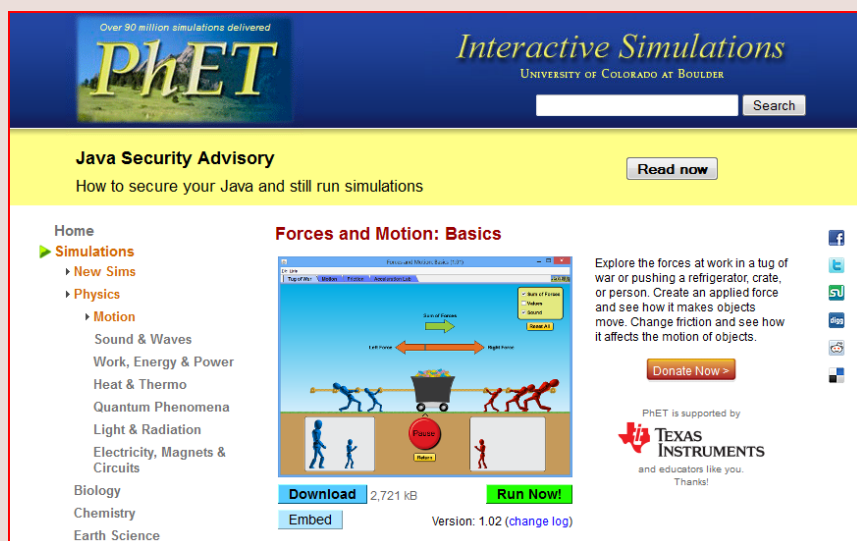
Përshkrimi kontekstual i situatës

Mësuesi për t'u shpjeguar nxënësve si lëviz trupi nën veprimin e forcës që vepron mbi të, merr një karrocë dhe mbi të vendos trupa të ndryshëm. Pastaj ushtron të njëjtën forcë dhe përcakton shpejtësinë maksimale që fiton trupi kur mbi në secilin rast. Ai u shpjegon nxënësve lidhjen e masës së trupi me masën dhe forcën që i shkakton trupit lëvizjen.

Veprimet në situatë

1. Nxënësit ndahen në grupe sipas numrit të kompjuterave ose tabletave në klasë.
2. Mësuesi vrojton nëse janë të pajisur të gjithë nxënësit me fletore për të mbajtur shënime.
3. Orienton nxënësit për mënyrën e kryerjes së veprimtarisë.
4. Zhvillon veprimtarinë praktike sipas hapave të përcaktuar paraprakisht (zgjedh linkun për të demonstruar applet-in nga interneti dhe udhëzon nxënësit që të kryejnë të njëjtën veprimtari që ju kryeni me kompjuter).
5. Klikoni në këtë link: <http://phet.colorado.edu/en/simulation/forces-and-motion-basics>
6. Menjëherë hapet faqja e mëposhtme e website-it: PhET "Forcat dhe lëvizje" dhe shfaqet në ekran demonstrimi i applet-it të mëposhtëm:

Forca dhe lëvizja:



Over 50 million simulations delivered

PhET

Interactive Simulations
UNIVERSITY OF COLORADO AT BOULDER

Search

Java Security Advisory

How to secure your Java and still run simulations

[Read now](#)

Home

- Simulations
 - New Sims
 - Physics
 - Motion
 - Sound & Waves
 - Work, Energy & Power
 - Heat & Thermo
 - Quantum Phenomena
 - Light & Radiation
 - Electricity, Magnets & Circuits
 - Biology
 - Chemistry
 - Earth Science

Forces and Motion: Basics

Explore the forces at work in a tug of war or pushing a refrigerator, crate, or person. Create an applied force and see how it makes objects move. Change friction and see how it affects the motion of objects.

[Donate Now >](#)

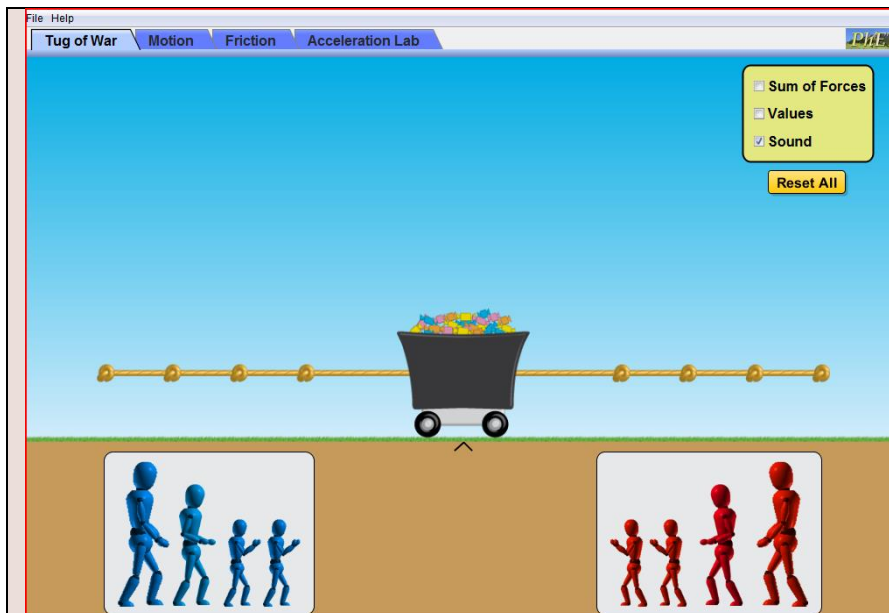
PHET is supported by
TEXAS INSTRUMENTS
and educators like you.
Thanks!

[Download](#) 2,721 kB [Run Now!](#)

[Embed](#) Version: 1.02 ([change log](#))

Nëpërmjet demonstrimit mësuesi u shpjegon nxënësve se si forca që vepron mbi një trup përcakton si do të lëvizë trupi kur fërkimi nuk përfillet.

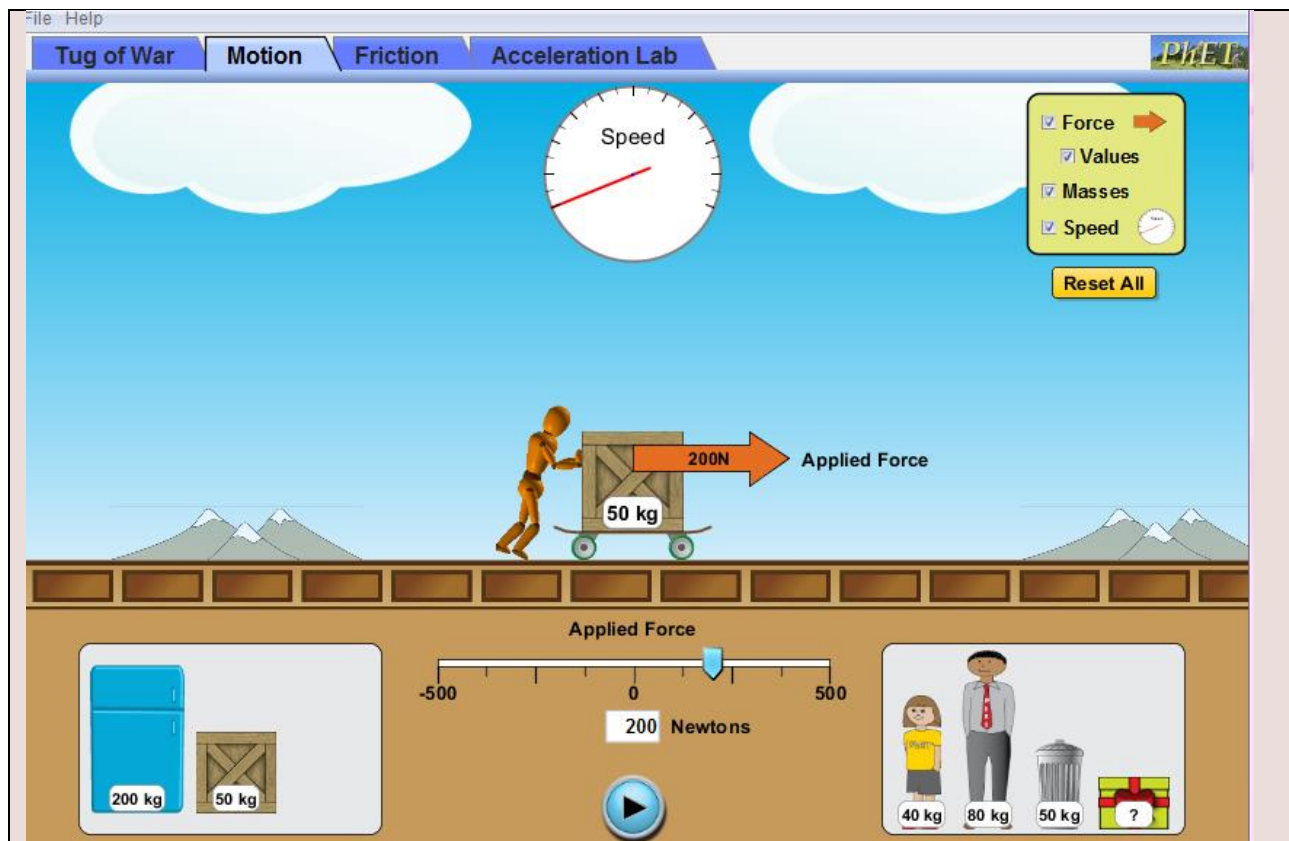
Klikoni butonin “Run Now”. Në ekran do të shfaqet applet-i:



Hapi i parë:

Klikoni ikonën “Motion” (Lëvizja)

Klikoni te ekrani i verdhë djathtas “ force, values, masses, and speed” dhe pasi te vendosni në skateboard një kuti lëvizni kursorin e forcës dhe shtypni butonin”play”/ Në ekran do të shfaqet kjo pamje:



Hapi i dytë:

Pasi të shtypni butonin “Play” numëroni deri në dhjetë dhe shikoni vlerën e regjistruar të shpejtësimatësit. Shpejtësimatësi merr vlerën maksimale atëherë kur shigjeta nuk lëviz më. Njëkohësisht përcaktoni edhe vlerën e kohës për të cilën skateboard ka arritur shpejtësinë maksimale.

Përsëritni veprimtarinë duke ndryshuar trupat që vendosen mbi skateboard, por duke ushtruar të njëjtën forcë dhe do të merrni vlera të regjistruara të shpejtësisë maksimale të skateboardit të ndryshme.

Hapi i tretë:

Klikoni butonin “Reset All” për të nisur veprimtarinë nga e para.

Mësuesi diskuton me nxënësit se çfarë ndodh me shpejtësinë; rritet apo zvogëlohet në rastet e ndryshme. Pasi të keni regjistruar me orëmatës kohët që skateboardi fiton shpejtësinë maksimale kur mbi të vendosim me radhë 1 kuti, 2 kuti, një çantë frigorifer, apo trupat e njërzve burrin apo vajzën, hidhini ato mbi tabelën e mëposhtme:

Hapi i katërt:

Klikoni linkun për të regjistruar vlerat e kohës:

<http://www.online-stopwatch.com/full-screen-stopwatch/>

Trupat	Masa (kg)	Forca e zbatuar (N)	Koha (S)
1 kuti	50 kg	200N	
2 kuti	100 kg	200N	
çantë frigorifer	200 kg	200N	
burri	80 kg	200N	
vajza	40 kg	200N	

Pyetje për tu diskutuar:

A mendoni ju se masa e trupave përcakton kohën që i duhet skateboardit me fitu shpejtesinë maksimale? Po/Jo Argumentoni përgjigjen tuaj.

Vlerësimi i situatës

Situata konsiderohet e realizuar atëherë kur nxënësi:

- përdor saktë teknologjinë për të demonstruar nëpërmjet applet-it lëvizjen e një trupi nën veprimin e të njëjtës force kur mbi trupin vendosim trupa me masa të ndryshme;
- identifikon drejtimin e forcës;
- identifikon lëvizjen kur forcat që veprojnë mbi trupin ekuilibrojnë ose jo njëra-tjetrën;
- përcakton drejtimin e lëvizjes së një trupi kur mbi të vepron vetëm një forcë;
- shpjegon nëpërmjet shembujve shkaqet e lëvizjes së trupave;
- shpjegon lidhjen e shpejtësisë maksimale që fiton trupi kur mbi të vepron e njëjta forcë, por mbi trup vendosim trupa me masa të ndryshme.



SITUATA E TË NXËNIT (1)

Tema: Figura historike

Koha mësimore: 1 orë

- Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave

Nxënësi:

- formulon dhe drejton pyetje për figurën e përzgjedhur historike”;
- kërkon dhe përzgjedh materialin;
- identifikon dhe shqyrton burimet e informacionit që përdor për kërkim;
- përdor burime e shkruara për portretizimin e figurës historike;
- vlerëson burimet për vlefshmërinë dhe besueshmërinë e tyre;
- njeh dhe vlerëson figurat e rëndësishme historike;
- tregon rolin e figurës së përzgjedhur historike në ngjarjet e kohës;
- krijon një përmbledhje koncize dhe informative të figurës historike;
- zhvillon perspektivën historike në vëzhgimin e kësaj figure;

Burime

- Njohuritë paraprake që ka nxënësi mbi figura të ndryshme historike dhe ngjarje që lidhen me këto figura për periudhën antike dhe mesjetare.
- Hartë historike, enciklopedi, gazeta, revista, burime informacione të marra nga interneti.
- Kompjuter

- ndërton njohuri, aftësi dhe qendrimet për figurën e përzgjedhur historike dhe rolin historik të saj duke përdorur burimet historike si: fotografi bibliografi, etj.;
- komunikon (me shkrim, me gojë, vizualisht) rolin e figurës së përzgjedhur historike përmes përdorimit të kompjuterit, duke përdorur fjalorin e përshtatshëm historik.

Përshkrimi kontekstual i situatës:

Figurat historike janë situata që mund të zhvillohen përgjatë çdo tematike mësimore në klasën e gjashtë dhe në klasat e tjera në lëndën e historisë. Nëpërmjet njohjes së këtyre figurave historike nxënësit i ndërtojnë vetë ngjarjet e kohës që lidhen me figurën historike dhe bëjnë interpretimin e tyre duke mbajtur qëndrim ndaj ngjarjeve historike nëpërmjet vlerësimit të rolit që ka luajtur figura e përzgjedhur historike.

Secili nxënës në klasë zgjedh një figurë historike që i pëlqen dhe kërkon informacion për figurën që ai ka përzgjedhur. Mësuesi dhe nxënësit shkojnë në sallën e kompjuterit për të hulumtuar figurat historike dhe ngjarjet që u përkasin secilës figurë të përzgjedhur..

Secili nxënës krijon një përmbledhje të shkurtër dhe koncize të temës duke u bazuar në burime por nuk deklaron emrin figurën së përzgjedhur. Secili nxënës paraqet figurën historike nëpërmjet tregimit të ngjarjeve, pamjeve, fotove dhe u përgjigjet pyetjeve pas prezantimit. Ai luan rolin e figurës historike që ka përzgjedhur duke e portretizuar atë (në stilin e veshjes, ndonjë objekt të kohës, pamjen etj), por pa treguar në klasë se për cilën figurë historike bëhet fjalë. Nxënësi prezanton në klasë gjetjet dhe pjesa tjetër e nxënësve gjejnë se për cilën figurë historike bëhet fjalë. Pjesa tjetër e klasës duhet të gjejë se për cilin figurë historike bën fjalë ngjarja dhe pamjet e paraqitura.

Veprimet në situatë

- Nxënësit, të ndarë në grupe, identifikojnë burimet e ndryshme të informacionit të cilat i shërbejnë për trajtimin e situatës.
- Hulumtojnë në këto burime për secilën nga kompetencat dhe konceptet bazë të kërkimit historik: koha dhe kronologjia, përdorimi i burimeve, ndryshimi dhe vazhdimësia, analiza shkak - pasojë; interpretimi historik; shumëllojshmëria etnike, kulturore dhe fetare, rëndësia historike, shpjegimi dhe komunikimi, në lidhje me figurën e përzgjedhur.

- Organizojnë informacionin duke trajtuar perspektivën e secilit koncept në lidhje me çështjen e identifikuar prej tyre;
- *Koha dhe kronologjia & Përdorimi i burimeve*: Hulumtojnë në link-un e përcaktuar nga mësuesi për figurën historike të përzgjedhur, përcakton kohën dhe lidh ngjarjet që lidhen me këtë figurë; vendosin cilat burime janë të dobishme, cilat nuk janë dhe cilat duhen trajtuar me kujdes (me anë të një shembulli mësuesit udhëzojnë paraprakisht nxënësit)
- *Analiza shkak-pasojë & rëndësia*: analizon lidhjet shkak-pasojë për ndërtimin e ngjarjes duke u bazuar në burimet e gjetura; krijon fakte dhe dëshmi historike;
- *Interpretimi dhe komunikimi*: ndërton interpretime historike, vlerëson burimet dhe jep argumente; respekton mendimet e shokëve të tyre qofshin ato dhe të ndryshme nga të tyret; shpjegon dhe prezanton gjetjet nëpërmjet medieve të ndryshme (me shkrim; me gojë; TIK); diskuton me të tjerët për gjetjet dhe rezultatet e tyre; reflekton në punën e tyre idetë dhe sugjerimet të cilat i shërbejnë përmirësimit të kësaj situatë.

Hapat që kryen mësuesi për trajtimin e situatës

- Lehtëson kthimin e nxënësit në situata të mëparshme të nxëni apo veprimtari mësimore që lidhen me vendin, vendndodhjen, lëvizjen, marrëdhënien e njeriut me mjedisin, ndërvarësinë.
- Prezanton rezultatet e të nxënit dhe propozon situatën e re të të nxënit, në përmbushje të interesave të nxënësit.
- Lehtëson organizimin e mjedisit (burimet materiale, kohën, grupet ose individët).
- Verifikon përzgjedhjen dhe kuptimin nga nxënësit të situatës dhe të rezultateve të të nxënit.
- Vëzhgon strategjitë që përdor nxënësi për përzgjedhjen, organizimin, përpunimin dhe prezantimin e informacionit.
- Vëzhgon shkallën e pjesëmarrjes së nxënësit në diskutim dhe reflektimit në lidhje me produktin.
- Vëzhgon përpjekjen e nxënësve për nxjerrjen e konkluzioneve.

Pyetje për diskutim

- *Cila janë ngjarjet historike që i atribuohen figurës historike të përzgjedhur?*
- *Cilat janë tiparet e përbashkëta që i karakterizon figura të ndryshme historike të përzgjedhura?*
- *Cili është roli i figurës historike në ngjarjet e kohës?*
- *Si interpretohet sot roli i kësaj figure në histori?*

Vlerësimi i situatës

Situata quhet e realizuar kur nxënësi:

- gjen për cilën figurë historike bëhet fjalë, e vendos në kohën e duhur dhe lidhin figurën historike me ngjarjet e kohës.
- Shpjegon rolin e figurës historike të përzgjedhur dhe ngjarjet që lidhen me të nga perspektiva e secilit koncept dhe ndërveprimit midis tyre.

SITUATA E TË NXËNIT (2)

Tema: Koha dhe kronologjia

Koha mësimore: 2 orë

Rezultatet e të nxënit

Nxënësi:

- ndërton konceptin e kohës dhe kronologjisë;
- rendit kronologjikisht saktë datat historike duke i paraqitur ato grafikisht nëpërmjet kompjuterit ;
- përdor saktë konceptin e kohës për ngjarje të rëndësishme historike;
- mendon në mënyrë kritike duke lidhur datën me ngjarjen ose figurën historike që i përket;
- mirkupton çdo nxënës në klasë;
- përdor kompetencën e mendimit kritik, të sipërmarrjes, personale, të komunikimit;

Burimet

- 30 karta me data nga periudha të ndryshme historike dhe ngjarje të rëndësishme të cilat nxënësit i njohin;
- njohuritë që ka nxënësi mbi kuptimin e ndarjes së kohës në histori, periudhat historike, ngjarje të rëndësishme historike;
- kompjuter

Përshkrimi kontekstual i situatës

Mësuesi i shpërndan çdo nxënësi në klasë një kartë. Në secilën kartë mësuesi ka vendosur data të cilat përkojnë me ngjarje të rëndësishme historike (për të cilat nxënësi ka njohuri nga përvojat dhe mësimet e mëparshme). Datat dhe ngjarjet e vendosura në kartë janë nga periudha të ndryshme historike si para erës sonë dhe në erën tonë. P.sh.:

776 para erës së re (p.e.r)
Lojërat e para Olimpike të zhvilluara në Athinë
1945 pas Krishtit (ps.k)

	Përfundimi i Luftës së dytë Botërore	
	214 para Krishtit (pr.k.) Filloi puna për ndërtimin e murit të madh Kinez.	
	1912 era e re (e.r.) Pavarësia e Shqipërisë	

Veprimet në situatë

1. *Nxënësit fillimisht mundohen t'u përgjigjen pyetjeve të mëposhtme:*

- Si ndahet koha në histori?
- Çfarë kuptoni me kronologji?
- Çfarë kuptoni me termin pr.k. po me termin p.e.r.?
- Çfarë kuptoni me termin ps.k. po me termin e.r.?
- Sa vite ka një shekull?
- Sa vite ka një dekadë?
- Sa dekada ka një shekull?
- Sa vite ka një mijëvjeçar?
- Sa shekuj ka një mijëvjeçar?
- Në cilin vit jemi?
- Cilit shekull i përket viti 1443 ps.k.?
- Në cilin shekull jemi?
- Në cilin vit keni lindur ju?
- Në cilin shekull ka lindur motra/vëllai juaj?
- Në cilin vit ka lindur gjyshi juaj?
- Në cilin shekull ka lindur mamaja juaj?
- Në cilin shekull ka lindur gjyshja juaj?

2. Pasi u përgjigjen pyetjeve të mësipërme, mësuesja i shpërndan secilit nxënës nga një kartë, ku në to janë vendosur data dhe ngjarje nga periudha të ndryshme historike si para erës sonë dhe në erën tonë. Ajo organizon me nxënësit lojën e mëposhtme.

Mësuesja u drejtohet nxënësve të klasës:

- Uluni poshtë në qoftë se ju nuk jeni në mijëvjeçarin e 2^{-të} para Krishtit.
- Uluni poshtë në qoftë se ju nuk jeni në mijëvjeçarin e 3^{-të} para erës sonë.

- Uluni poshtë në qoftë se ju jeni në shekullin e 15^{-të} pas Krishtit.
- Uluni poshtë në qoftë se ju jeni në shekullin e 19^{-të} të erës sonë.
- Uluni poshtë në qoftë se ju jeni në shekullin e 21^{-të} të erës sonë..
- Uluni poshtë në qoftë se ju nuk jeni në të njëjtën dekadë, si të tjerët.
- Uluni poshtë në qoftë se ju nuk jeni brenda 50 viteve të fundit në histori.
- Uluni poshtë në qoftë se ju keni një datë e cila përkon me një luftë.
- Uluni poshtë në qoftë se ju keni një datë e cila përkon me vitin e lindjes suaj.
- Uluni poshtë në qoftë se ju mendoni se data që ju keni nuk është historikisht e rëndësishme.
- Kush ka ngelur lart në këmbë dhe pse?

3. Mësuesja u kërkon nxënësve që të krijojnë nëpërmjet kompjuterit një grafik duke vendosur në mënyrë kronologjike në njërën anë datat e shkruara në kartat përkatëse dhe në anën tjetër ngjarjen që i përket.

Vlerësimi i situatës

Situata quhet e përfunduar kur nxënësit krijojnë nëpërmjet kompjuterit një grafik duke vendosur në mënyrë kronologjike në njërën anë datat e shkruara në kartat përkatëse dhe në anën tjetër ngjarjen që i përket dhe kur kanë ndërtuar saktë këto terma dhe koncepte historike: kohë, kronologji, shekull, dekadë, parahistori, histori, periudhë historike, para erës së re, pas erës së re, para Krishtit, pas Krishtit.

SITUATA E TË NXËNIT (3)

Tema: Qytetërimet botërore në Antikit. Luginat lumore, djepi i qytetërimeve të hershme

Koha mësimore: 2 orë

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave

Nxënësi:

- analizon kulturën materiale e shpirtërore të qytetërimit Egjiptian;
- dallon karakteristikat e përbashkëta dhe të veçantat ndërmjet qytetërimeve në antikit;
- vlerëson rolin e arritjeve të këtyre qytetërimeve në jetën e sotme;

Burime

- Njohuritë paraprake që ka nxënësi mbi artin dhe kulturën në qytetërimet antike;
- Hartë historike, enciklopedi, video; revista, burime informacione të marra nga interneti.

<ul style="list-style-type: none"> - formulon dhe drejton pyetje për artin dhe kulturën Egjiptiane në periudhën antike”; - identifikon dhe shqyrton burimet e informacionit që përdor për kërkim; - vlerëson burimet për vlefshmërinë dhe besueshmërinë e tyre; - krijon një përmbledhje koncize dhe informative për artin dhe kulturën në Egjipt; - zhvillon perspektivën historike në vëzhgimin e kësaj kulture; - shpjegon pse piramidat janë të rëndësishme për kulturat e ndryshme; - gjen të përbashkëtat dhe ndryshimet midis piramidave të qytetërimeve të ndryshme, Egjiptiane, Maja dhe Astek; - organizon një faqe të një reviste me informacion teorik e ilustrime mbi piramidat; - demonstroi shprehje të kompetencave historike(kërkim; interpretimi; lidhjet shkak-pasojë dhe komunikimi historik) dhe përdor burimet historike, si fotografi bibliografi, etj.; - komunikon (me shkrim, me gojë, vizualisht) gjetjet përmes përdorimit të kompjuterit, duke përdorur fjalorin e përshtatshëm historik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kompjuter i lidhur me internetin; - Letër format A4; - Ngjithës; - Markera; - Video Brenda Piramidave (Inside the Pyramids)
--	---

Përshkrimi kontekstual i situatës

Karakteristikat kryesore të qytetërimit egjiptian. Nxënësit ndërtojnë njohuri aftësi dhe qëndrime për shoqërinë e vjetër egjiptiane, kulturën e asaj shoqërie, pushtetin e faraonit dhe piramidat si tregues të kulturës por njëkohësisht dhe të shkallës së zhvillimit të asaj periudhe.

Për realizimin e kësaj teme nevojitet që nxënësit të përdorin njohuritë e gjuhës angleze si dhe të përdorimit të kompjuterit e kërkimit në Internet për të shfrytëzuar të gjitha materialet burimore.

Zhvilloni me nxënësit një brainstorming: “Çfarë dinë ata për piramidat?”. Shumë prej tyre mund të dinë faktin se egjiptianët i ndërtuan piramidat si varre për faraonët e tyre. Tregojuni nxënësve se dhe kulturat e tjera si Maja dhe Asteke ndërtuan gjithashtu piramida.

Diskutoni me nxënësit mbi piramidat si pjesë e kulturës së një qytetërimi. Nëpërmjet prezantimit me power-point tregojuni nxënësve pamje të piramidave të ndërtuara nga qytetërimi Egjiptian, Maja dhe Astek. Krahasimi midis piramidave të ndërtuara nga qytetërimi Egjiptian, Maja dhe Astek, shërben që nxënësit të kuptojnë më mirë shoqëritë e këtyre qytetërimeve, përbërjen e tyre dhe mënyrën e funksionimit dhe se si këto kultura ngjasojnë dhe diferencohen nga njëri-tjetra.

Veprimet në situatë

- Nxënësit, të ndarë në grupe, identifikojnë burimet e ndryshme të informacionit të cilat u shërbejnë për trajtimin e situatës.
- Hulumtojnë këto burime për secilën nga kompetencat dhe konceptet bazë të kërkimit historik: koha dhe kronologjia, përdorimi i burimeve, ndryshimi dhe vazhdimësia, analiza shkak – pasojë, interpretimi historik, shumëllojshmëria etnike, kulturore dhe fetare, rëndësia historike, shpjegimi dhe komunikimi, në lidhje me figurën e përzgjedhur.
- Organizojnë informacionin duke trajtuar perspektivën e secilit koncept në lidhje me çështjen e identifikuar prej tyre.

Hapat që kryen mësuesi për trajtimin e situatës

- Lehtëson kthimin e nxënësit në situata të mëparshme të nxëni apo veprimtari mësimore që lidhen me vendin, vendndodhjen, lëvizjen, marrëdhënien e njeriut me mjedisin, ndërvarësinë.
- Prezanton rezultatet e të nxënit dhe propozon situatën e re të të nxënit, në përmbushje të interesave të nxënësit.
- Lehtëson organizimin e mjedisit (burimet materiale, kohën, grupet ose individët).
- Verifikon përzgjedhjen dhe kuptimin nga nxënësit të situatës dhe të rezultateve të të nxënit.
- Vëzhgon strategjitë që përdor nxënësi për përzgjedhjen, organizimin, përpunimin dhe prezantimin e informacionit.
- Vëzhgon shkallën e pjesëmarrjes së nxënësit në diskutim dhe reflektimit në lidhje me produktin.
- Vëzhgon përpjekjen e nxënësve për nxjerrjen e konkluzioneve.

Veprimtaria 1:

- Ndajini nxënësit në tre grupe. Jepini detyrë secilit grup të kërkojë mbi piramidat e qytetërimeve Egjiptiane, Maja dhe Asteke.
- Përgjatë kërkimit të tyre ata duhet të mundohen t'i japin përgjigje pyetjeve të mëposhtme:
 - Ku janë të vendosura piramidat?

- Si janë ndërtuar?
- Cili ishte qëllimi i tyre, përse shërbenin?
- Në ç'mënyrë e reflektojnë kulturën së cilës i përkasin?

- Jepuni nxënësve kohë të përmbushin kërkimin e tyre. Për këtë qëllim ata mund të klikojnë në adresat e mëposhtme të Internetit duke mbledhur informacionin e nevojshëm (tekst, ilustrime) nën kujdesin e mësuesit.

Veprimtaria 2

Pasi nxënësit kanë mbledhur të gjithë informacionin e nevojshëm në lidhje me piramidat e këtyre qytetërimeve, kërkoni atyre të punojnë për përgatitjen e një reviste mbi piramidat. Secili prej grupeve do të krijojë nga një faqe me të gjitha gjetjet e tyre. Krahas informacionit mbi këto piramida, revista mund të përfshijë dhe ndryshimet e të përbashkëtat midis tyre. Gjithashtu kjo revistë duhet shoqëruar me foto dhe ilustrime.

Vlerësimi i situatës

Situata quhet e realizuar kur nxënësi realizon:

- pjesëmarrjen në mbledhjen e burimeve dhe të materialeve rreth piramidave e qytetërimeve;
- pjesëmarrjen në diskutime gjatë zhvillimit të temës mësimore;
- përgatitjen e revistës mbi piramidat (përmbajtjen, përdorimin korrekt të fjalorit, aftësive kërkuese e krijuese) dhe prezantimin e saj.

SHEMBUJ TË TJERË TEMATIKASH PËR HARTIMIN E SITUATAVE TË TË NXËNIT NË LËNDËN E HISTORISË, KLASA E GJASHTË

Shtatë mrekullitë e botës antike dhe moderne

- Kërkon, gjen dhe grumbullon të dhëna, fakte dhe kuriozitete mbi mrekullitë e botës antike dhe moderne, diskuton rreth tyre dhe vazhdimësisë së tyre në ditët e sotme.
- Krijon një album fotografik me pamje nga mrekullitë e botës antike dhe moderne, i rendit ato sipas kronologjisë duke filluar nga ndërtimet më të hershme deri te ato më të vona.

Qytetërimi antik botëror

- Mbledh të dhëna për stilin e jetesës së njerëzve në këtë kohë (veshjet, ndërtimet, vepra të artit), ndarjen e shoqërisë në bazë të faktorëve ekonomikë dhe politikë dhe i paraqet nëpërmjet lojës me role: një personazhi që paraqet shtresën e pasur dhe një tjetri që përfaqëson shtresën e pasur.

Qytetërimi Ilir

- Ndërton maketin e një qyteti ilir.
- Kërkon, mbledh, interpreton, shpjegon dhe komunikon të dhëna për festimet, lojërat, veshje dhe bizhuteri, traditat, rituale të ndryshme që janë zhvilluar që në kohët e qytetërimit ilir dhe që i praktikojmë edhe sot.
- Kërkon, prezanton dhe komenton rreth historisë dhe kulturës së një qytetërimi ilir, si p.sh: Bylis, Antigonea, Apolonia, Butrinti, Dyrrahu etj.
- Organizon një vizitë në një muze apo në një qendër historike ilire

Karakteristikat kryesore të qyteteve mesjetare në Arbëri

- Rendit disa të dhëna për kulturën arbërore si: gjuhën, simbolet shtetërore, monedhat, ndërtimet, veshjet, veglat e punës, armët etj.;
- Përmend dhe përshkruan disa nga aspektet e zhvillimit të arsimit, letërsisë, artit dhe të fesë në mesjetë.

Jeta dhe veprimtaria e heroit tonë kombëtar Gjergj Kastriot Skënderbeu

- Diskuton për jetën dhe origjinën e Gjergj Kastriot Skënderbeut;
- Vlerëson rolin e tij si hero kombëtar;
- Vlerëson jehonën e veprës së Skënderbeut në artin dhe kulturën botërore;

Trashëgimia e qytetërimeve mesjetare sot

- Vlerëson trashëgiminë e qytetërimeve mesjetare;

Lidhja e shqiptarëve me qytetërimet evropiane të shek. XV

- Kërkon, grumbullon, përzgjedh materiale duke evidentuar lidhjen e shqiptarëve me qytetërimet evropiane të shek. XV.

Situata të ndryshme për nxitjen e kuriozitetit ndaj temës

Tregon me kompjuter një foto për dy minuta. Pastaj mbylleni faqen e fotos dhe hapni faqen në kompjuter ku ju u keni bërë pyetje nxënësve për të përshkruar detajet e fotos.

Ndajeni klasën në dy grupe. Jepuni nxënësve të secilit grup fletë informacioni për një sërë ngjarjesh që ata dinë mbi një tematikë të caktuar. Pasi t'i shpërndani fletët kërkojuni dy nxënësve përfaqësues të secilit grup të prezantojnë informacionin jo siç është shkruar në fletë, por një grupi sipas kronologjisë dhe grupit tjetër sipas rëndësisë së ngjarjeve.

Vendosni në njërën anë të dërrasës një pamje/fotografi/poster të mbuluar (në lidhje me temën e mësimit), në anën tjetër të dërrasës shkruani disa pyetje në lidhje me këtë pamje. Zbuloni pak e nga pak pamjen sa herë që një nxënës i përgjigjet një pyetjeje. Nxënësi që identifikon pamjen fiton.

Shkruani në dërrasë nëntë fjalë kyçe të përdorura në mësimet e mëparshme. Sfidoni nxënësit të punojnë të ndarë në 4 grupe për të ndërtuar secili grup të paktën tri fjali duke përdorur saktë fjalët kyçe të shkruara në tabelë. Përzgjidhet si fitues nga vetë nxënësit grupi që i ka hartuar dhe prezantuar më saktë konceptet dhe fjalët kyçe të paraqitura në dërrasë.

MODELE SITUATASH TË NXËNIT ME BAZË TIK-UN

TIK KLASA 6

Situata 1

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: III	Klasa: VI
<p>Tematika 2</p> <p>Përpunimi digjital i tekstit dhe analiza e të dhënave</p> <p>Tema mësimore: Funkcionet kryesore të formatimit të tekstit</p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave</p> <p>Nxënësi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - përdor funksionet kryesore të programeve të shkrimit për të shkruajtur informacione të ndryshme. - manipulon komandat kryesore të shkrimit për të paraqitur forma të ndryshme shkrimi. - vlerëson dhe përzgjedh format e parapëlqyera të shkrimit për të paraqitur detyra të ndryshme. 		<p>Situata e të vepruarit</p> <p>Për të realizuar këtë temë mësuesi duhet të ketë përgatitur më parë në një fletë A4, shkrime me modele, madhësi, ngjyra dhe formatime të tjera të ndryshme nga njëra-tjetra si dhe duhet të jetë i pajisur me fletë të formateve A5, A4, A3.</p> <p style="text-align: center;">H₂O, cm², 2nd, ora 08⁴⁰, H₂SO₄</p> <p>Veprimet në situatë</p> <p>Hapi I : Rrjeti i diskutimit</p> <p>Pasi mësuesja e paraqet materialin, nxënësit duhet të diskutojnë rreth mënyrave të paraqitjes së teksteve që qarkullojnë në formë proze apo poezie. Ndryshimet që kanë nga njëri - tjetri.</p> <p>Hapi II: Vëzhgo – Analizo – Diskuto</p> <p>Lexohet materiali në libër dhe më pas diskutohen rastet kur janë më të dukshme këto ndryshime dhe kur është e mundur të bëhet një format i caktuar teksti apo edhe flete.</p> <p>Hapi III : Praktikë e pavarur</p> <p>Nxënësit plotësojnë ushtrimet e dhëna në libër dhe punojnë në kompjuter cilat janë preferencat e secilit për filmat dhe këngët, duke punuar me komandat e grupit Font dhe Paragraph.</p>	

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe

***Kompetenca e të menduarit:** Përdor programet dhe komandat e përshtatshme për zgjidhjen e problemeve dhe kryerjen e detyrave në lëndë të ndryshme.*

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave të fushës

Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: në këtë orë mësimi nxënësi analizon dhe vlerëson rastet se kur duhet të përdoren në mënyrë efikase komandat për formatimin e tekstit dhe fletës sipas materialit që kanë për të modeluar.

Rezultate e të nxënit të temës mësimore: Të njohë dhe të përdorë në mënyrë sa më të saktë komandat e formatimit të tekstit, paragrafit dhe të faqes.

Burimet

Udhëzues për përdorimin fillestar të programit Microsoft Word.
 Teskte të tjera ndihmëse që lidhen me ndryshimet e komandave të mësuara.
 Projektor ose tabelë elektronike
<http://www.slideshare.net/>
<http://www.lausd.k12.ca.us/>

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:

Lidhet me fushën e gjuhës, komunikimit: Nxënësi zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë diskutimeve rreth ndryshimeve që kanë formatet e teksteve dhe të fletëve të një libri, reviste, gazete, etj,

Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve

Përshkrimi kontekstual i situatës
 Për ta realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra në klasën e pestë si dhe njohuritë e fituara në lëndë të tjera, ndërtohen njohuritë e reja, bëhet demonstrimi i rezultateve të arritura.

Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar kur nxënësit mund t'u përgjigjen pyetjeve rreth ndryshimeve që mund t'i bëhen tekstit dhe formateve të ndryshme të fletës.

Detyrat dhe puna e pavarur:

Në fund të orës nxënësit do të zhvillojnë ushtrimet e dhëna në rubrikën Provo veten
Si detyrë shtëpie mund të jepet shkrimi i dhjetë emrave të shokëve të ngushtë, ku secili të formatohet ndryshe nga tjetri, në model, madhësi, ngjyrë, pozicion, kornizë, etj.

p.sh.	Ersa	Fatmir	Leard	Linda	ILIR
	Anil ^a	Te ^u ta	Bardhyl	Vera	eNDRIT

FLETË PUNE

Nxënësit të shkruajnë tekstin e mëposhtëm ku të bëjnë këto ndryshime:

- Titulli:** Font - Cambria, 20, Bold, Center;
- Teksti 1:** Font – Bookman Old Style, 14, Italic, Justify, me kornizë (border);
- Teksti 2:** Font – Book Antiqua, 14, Justify, të shoqëruara me numra (Numbering);
- Formati i fletës:** Madhësia A4, Drejtimi Vertikal (Portrait);

Rregulla për të shkruar tregime të shkurtra

“Shkruaj për të kënaqur një person. Nëse hap dritaren tënde, dhe mundohesh t'i japësh kënaqësi të gjithë botës, do të të zërë pneumonia (metaforike, sigurisht).”

Citimi më sipër është një prej disa rregullave të autorit amerikan, Kurt Vonnegut, mbi shkrimin e tregimeve të shkurtra.

Ja disa prej tyre:

1. Përdore kohën e një të panjohuri në mënyrë të tillë që ai apo ajo të mos ndihet sikur ajo kohë është e humbur.
2. Jepi lexuesit të paktën një personazh të cilin lexuesi të ketë mundësi ta mbështesë.
3. Çdo personazh në shkrim duhet të dojë diçka, edhe sikur diçkaja të jetë thjesht një gotë ujë.
4. Çdo fjali duhet të bëjë një nga këto dy gjëra: të zbulojë tiparet e një personazhi ose të përparojë ndodhitë e tregimit.

Situata 2

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: III	Klasa: VI
<p>Tematika 2.</p> <p>Përpunimi dixhital i tekstit dhe analiza e të dhënave</p> <p>Tema mësimore: Formatimi i paragrafëve, drejtshkrimi dhe gramatika</p> <p>Rezultatet e të nxënësve sipas kompetencave</p> <p>Nxënësi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - në mënyrë të pavarur zbaton strategji për të korrigjuar gabimet ortografike nëpërmjet Word-it. - vlerëson informacion dhe përdor rregullat sintaksore të të shkruarit në Word. - korrigjon në mënyrë automatike gabimet që gjen ose bën kur shkruan informacionin. 		<p>Situata e të vepruarit</p> <p>Për të realizuar këtë temë mësuesi ka përgatitur një tekst në gjuhën angleze dhe shqipe, të formatuar me stile të ndryshme, me hapsira ndërmjet rreshtave dhe paragrafëve, por me gabime.</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>The best way to cheak the spelling and grammar.</p> </div> <p>Veprimet në situatë</p> <p>Hapi I : Rrjeti i diskutimit</p> <p>Pasi mësuesja ua paraqet materialin, nxënësit duhet të diskutojnë dhe t’u japin përgjigje pyetjeve:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Përse në tekst ka disa lloj nënvizimesh, të kuqe, blu dhe jeshile? - Çfarë tregon secila prej tyre? - Përse këto nënvizime shfaqen më shumë në tekstin në gjuhën shqipe se sa tek ai anglisht? - Si mund të bëhen korrigjimet dhe a shfaqen këto nënvizime kur printohet materiali? <p>Hapi II: Vëzhgo – Analizo – Diskuto</p> <p>Lexohet materiali në libër dhe më pas analizohen të trija rastet e nënvizimit dhe diskutohet rreth alternativave për korrigjimin e gabimeve ortografike apo sintaksore.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%;"> <p style="font-size: 8px;">Fjalë e shkruar saktë, pa gabime gramatikore, por nuk ka kuptim në fjalë</p> <p>Dear Mr. John,</p> <p>Let your family and friends see your <u>calondar</u>, and view schedules that others <u>have...shared</u> with you.</p> </div> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%; text-align: center;"> <p style="font-size: 8px; color: red;">Nënvizim i kuq, tregon gabimet gramatikore</p> </div> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; width: 30%;"> <p style="font-size: 8px;">Gabime sintaksore, vendosje e shenjave të përbërimit apo hapsirave gabim, etj.</p> </div> </div> </div> <p>Hapi III : Praktikë e pavarur</p>	

	Nxënësit plotësojnë ushtrimet e dhëna në libër dhe punojnë në kompjuter ushtrimin rreth komandës Spelling & Grammar ose F7.
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe	
<i>Kompetenca e të menduarit: Zgjidh një problem dhe arsyeton përzgjedhjen e procedurave përkatëse..</i>	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave të fushës	
<i>Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: në këtë orë mësimi nxënësi pasi ka analizuar dhe vlerësuar pyetjet e ngritura në fillim të orës së mësimit, e ka shumë të thjeshtë t'i zbatojë njohuritë e marra në rastet e tjera.</i>	
Rezultate e të nxënit të temës mësimore: Të njohë dhe të përdorë sa më shumë stilet e fonteve për pjesë të ndryshme të tekstit si dhe të bëjë korrigjimet gramatikore apo sintaksore gjatë përpunimit të një teksti.	
Burimet Udhëzues për përdorimin fillestar të programit Microsoft Word. Materiale të tjera ndihmëse. Projektor ose tabelë elektronike. http://www.slideshare.net/	Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: Lidhet me fushën e gjuhës, rregullat sintaksore dhe gramatikore në shkrimin e një teksti. Nxënësi zhvillon fjalorin, komunikimin dhe anën estetike në krijimin e një materiali apo detyre ku duhet të vërë në përdorim informacionet e përfuara.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Përshkrimi kontekstual i situatës Për ta realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra sidomos në lëndën e gjuhës dhe i vënë në zbatim rregullat drejtshkrimorë dhe sintaksorë në përpunimin e teksteve në programin MS Word.	
Vlerësimi:	
Situata quhet e realizuar kur nxënësit kuptojnë rolin e zbatimit të stileve të ndryshme për pjesë të ndryshme të tekstit si dhe të dinë të bëjnë korrigjimet gramatikore e sintaksore të materialit që kanë përpara. Pjesë e vlerësimit është edhe përcaktimi i nxënësve që do të vëzhgohen gjatë kësaj situatë duke pasur parasysh të dhënat e mbledhura në evidencat e progresit të tij.	

Detyrat dhe puna e pavarur:

Në fund të orës nxënësit do të zhvillojnë ushtrimet e dhëna në rubrikën “Provo veten”.

Detyrë shtëpie:

Nxënësit të shkruajnë përmbledhjen e një libri të lexuar (*Book Summary*), ku të zbatojnë stilet e modeleve dhe hapësirat e paragrafëve (*First line, Line spacing dhe Spacing Before e After*) si dhe të bëjnë korrigjimet gramatikore apo sintaksore aty ku duhet me anë të komandës Spelling and Grammar..

Situata 3

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: III	Klasa: VI
Tematika 2. Përpunimi digjital i tekstit dhe analiza e të dhënave Tema mësimore: Përdorimi i tabelave Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave Nxënësi : <ul style="list-style-type: none">- vlerëson shumëllojshmërinë e opsioneve të përdorimit të tabelave.- heton dhe analizon format për ndërtimin e tabelave dhe krijon tabela sipas formateve të ndryshme.		Situata e të vepruarit <p>Për të realizuar këtë temë mësuesi ka përgatitur në programin MS Word, orarin e klasës, të cilin ua paraqet nxënësve.</p> Veprimet në situatë Hapi I: Rrjeti i diskutimit <p>Pasi mësuesja paraqet materialin, nxënësit duhet të diskutojnë dhe të japin mendimin e tyre se si mund të bëhet sa më shpejt dhe më bukur orari i klasës.</p> Hapi II: Vëzhgo – Analizo – Diskuto <p>Lexohet materiali në libër dhe më pas nxënësit do të shprehin idetë e tyre duke e krijuar vetë orarin e klasës.</p> Hapi III : Punë në dyshe/ Praktikë e pavarur <p>Nxënësit plotësojnë ushtrimet e dhëna në libër, më pas klasa do të ndahet në dy grupe, ku grupi I do të krijojë orarin e klasës, me formatimin e tekstit dhe</p>	

	tabelës sipas dëshirës, kurse grupi II do të ndërtojë një tabelë ku të pasqyrojnë ditët e festave për gjithë vitin. Secilës ditë feste t'i vendosin një ngjyrë të veçantë
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe	
<i>Kompetenca e të nxënit: Zbaton në mënyrë të pavarur udhëzimet e dhëna për të nxënë një temë, veprim, apo detyrë që i kërkohet.</i>	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave të fushës	
<i>Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: në këtë orë mësimi nxënësi, nëpërmjet punës në grup, mëson hapat e zgjidhjes së problemit dhe zhvillon mendimin kritik nëpërmjet realizimit të detyrës.</i>	
Rezultate e të nxënit të temës mësimore: Të njohë dhe të përdorë shumëllojshmërinë e opsioneve të ndërtimit dhe formatimit të tabelave. Të dijë të ndryshojë ngjyrat, modelin, kornizat dhe drejtimin e tekstit brenda tabelës. Të formatojë tabelën brenda formatit A4 si dhe tekstin brenda saj.	
Burimet Udhëzues për përdorimin fillestar të programit Microsoft Word. Materiale të tjera ndihmëse si libri “Keyboard 5” nga Oxford School Education Projektor ose tabelë elektronike	Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: Lidhet me fushën e gjuhës, për mënyrën e komunikimit ndërmjet nxënësve dhe formulimin e tekstit në tabela si dhe me lëndën e matematikës për nga lloji i formatimit të tabelës.
Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve	
Përshkrimi kontekstual i situatës Për ta realizuar këtë temë, nxënësit përdorin njohuritë e marra më parë në klasë ose në jetën e përditshme. Organizimi i orës së mësimin bëhet duke pasur parasysh lidhjen me temat dhe njohuritë e mëparshme, ndërtimin e njohurive të reja si dhe prezantimi i rezultateve të arritura.	
Vlerësimi:	
Pjesë e vlerësimit është edhe përcaktimi i nxënësve që do të vëzhgohen gjatë kësaj ore mësimore duke pasur parasysh të dhënat e mbledhura në evidencat e progresit të tij.	

Situata quhet e realizuar kur nxënësit kuptojnë konceptin se si ndërtohet një tabelë dhe si mund të formatohen ato si nga design-et, kornizat apo drejtimi i tekstit në të.

Detyrat dhe puna e pavarur:

Në fund të orës nxënësit do të zhvillojnë ushtrimet e dhëna në rubrikën “Provo veten”

Detyrë shtëpie:

Nxënësit të krijojnë një tabelë ku të shkruajnë disa nga vitaminat që i duhen trupit tonë, tek cilat ushqime i gjejmë si dhe dobitë që ato i sjellin trupit të njeriut.

Situata 4

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: III	Klasa: VI
<p>Tematika 1. Bota e kompjuterit</p> <p>Tema mësimore: Funkcionet e kompjuterit</p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dallon pajisjet hyrëse dhe dalëse të kompjuterit. - kupton se çfarë është gjuha e kompjuterit dhe përdorimi i saj. - vlerëson detyrat e programeve dhe kupton se si funksionojnë ato. 		<p>Situata e të nxënit</p> <p>Përshkrimi kontekstual i situatës</p> <p>Mësuesi hedh për diskutim : Kompjuteri ka një memorie. Mos kjo do të thotë se ai mban mend gjërat...? Mundet kompjuteri të mbajë një sasi të madhe të dhënash dhe udhëzimesh në memorien e tij..? Cilat janë funksionet e kompjuterit?</p> <p>Pyetjen e fundit mësuesi e shkruan në tabelë.</p> <p>Veprimet në situatë</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nxënësit japin përgjigjie duke përdorur njohuritë që kanë marrë. Arrihet në përfundimin se Kompjuteri përdor memorien për të ruajtur të dhënat dhe udhëzimet. - Pyetjes për funksionet e kompjuterit nxënësit i përgjigjen duke shkruajtur në fleta me ngjyra . <div style="text-align: center;"> <div style="border: 2px solid black; background-color: green; color: white; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> FUNKSIONET E KOMPJUTERIT </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: lightblue; padding: 5px; width: 60px; text-align: center;">MERR</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: lightcoral; padding: 5px; width: 60px; text-align: center;">RUAN</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; background-color: lightyellow; padding: 5px; width: 60px; text-align: center;">PËRPUNON</div> <div style="border: 1px solid black; background-color: lightorange; padding: 5px; width: 60px; text-align: center;">JEP</div> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Këto fleta nxënësit i vendosin njëra pas tjetrës dhe i shoqërojnë me një shpjegim më të plotë. -Mësuesi përgatit fisha me emrat e pajisjeve hyrëse dhe dalëse si dhe të njësisë qendrore. Shkruan në tabelë më shkronja kapitale. Shih tabelën në fund. 	

	<p>-Ky ushtrim zhvillohet në formën e lojës. Fishat ndodhen mbi tavolinën e mësueses.</p> <p>Klasa ndahet në grupe: Grupi I do të gjejë paisjet hyrëse , Grupi II paisjet dalëse dhe Grupi i III paisjet qendrore.</p> <p>Nga secili grup del nga një përfaqësues që gjen fishën dhe e vendos poshtë figurës përkatëse.</p> <p>Kjo lojë vazhdohet derisa të vendosen të gjitha fishat.</p> <p>Nxënësit hapin librin , njihen me materialin e ri.</p>
<p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe</p> <p><i>Kompetenca e të menduarit: Zgjedh metodat për të emërtuar pjesët e kompjuterit dhe funksionet e tyre,tregojnë cilat janë detyrat e programeve të instaluar në kompjuter.</i></p>	
<p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave të fushës</p> <p><i>Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja:</i> në këtë orë mësimi, nëpërmjet punëve të grupit, nxënësi mëson hapat e zgjidhjes së problemit dhe zhvillon mendimin kritik nëpërmjet realizimit të detyrës. Nxënësi zhvillon aftësi, qendrime dhe njohuri që do t'i nevojiten atij në jetën e përditshme, por edhe për ta aftësuar më shumë në përdorimin e thelluar të kompjuterit dhe internetit.</p>	
<p>Rezultate e të nxënit të temës mësimore: Të analizojë rolin e programeve dhe të kuptojë funksionin e gjuhës së kompjuterit.</p>	
<p>Burimet Udhëzues për përdorimin e gjuhës së kompjuterit,fisha, njohuritë e nxënësve</p>	<p>Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: Lidhet me fushën e gjuhës dhe komunikimit: Nxënësi zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të</p>

tjerët gjatë përshkrimit të funksioneve të programeve dhe të gjuhës së kompjuterit.

Vlerësimi:

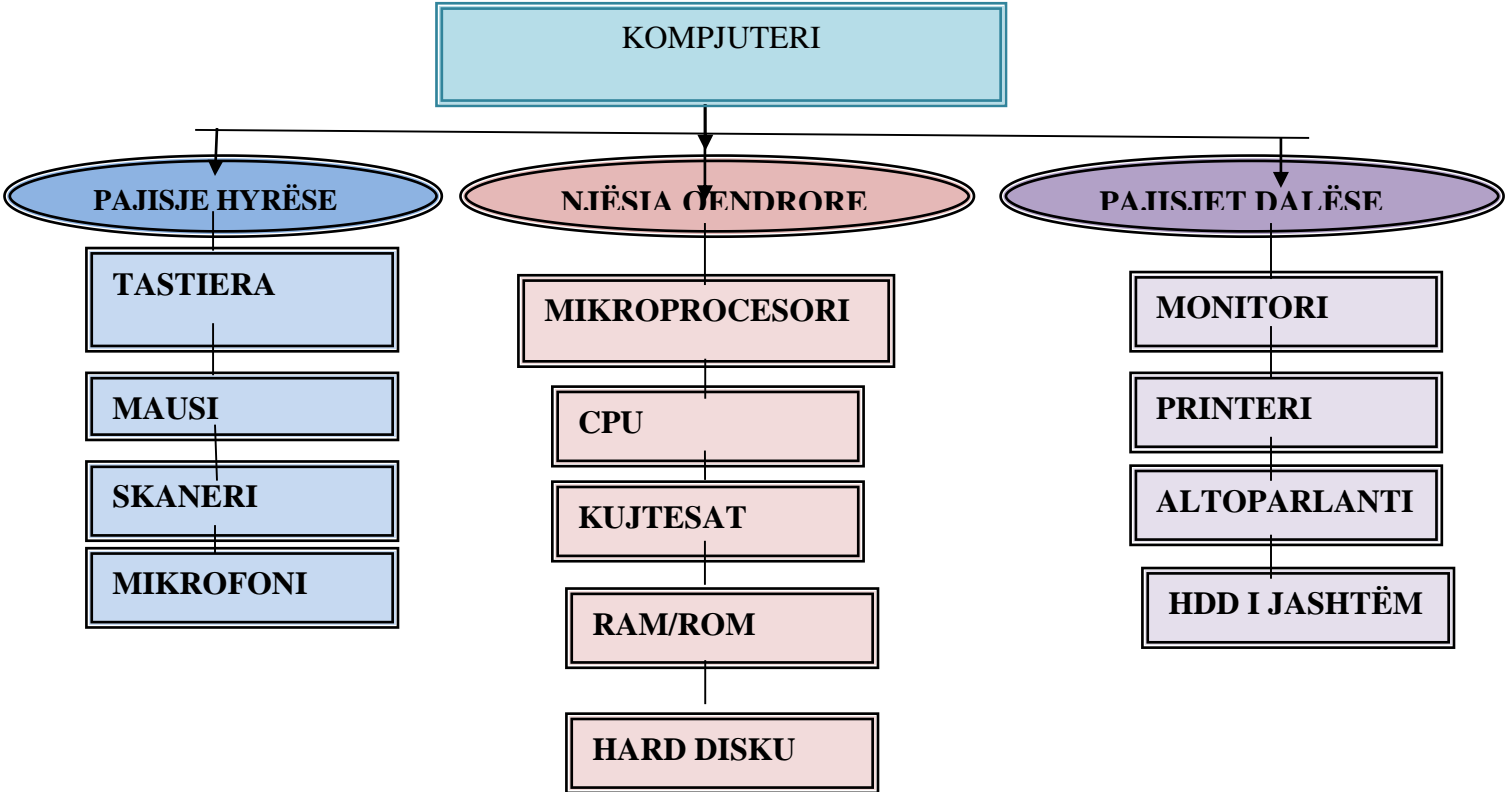
Situata quhet e realizuar kur nxënësit mund t’u përgjigjen pyetjeve konkrete për të treguar cilat janë detyrat e programeve të instaluara në kompjuter, çfarë është gjuha e kompjuterit dhe përse përdoret ajo, biti njësia me e vogël e matjes së informacionit

Detyrat dhe puna e pavarur:

Në fund të orës nxënësit do të zhvillojnë ushtrimet e dhëna në libër.

Nxënësit u përgjigjen pyetjeve në fund të mësimit duke plotësuar ditarin dypjesësh.

<i>Koncepti</i>	<i>Përshkrimi</i>
Detyrat e programeve	
Gjuha e kompjuterit	



Mësimi 1.5

Fusha: TEKNOLOGJI/TIK	Lënda: TIK	Shkalla: III	Klasa: VI
<p>Tematika 1. Bota e kompjuterit</p> <p>Tema mësimore: <i>Portat e kompjuterit dhe kabllot e paisjeve të jashtme.</i></p> <p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nxënësi: dallon portat e ndryshme të kompjuterit dhe di t'i përdorë ato për të zgjidhur probleme që mund të shfaqen gjatë punës në kompjuter. - vlerëson rolin e portave për funksionimin e mirë të kompjuterit 		<p>Situata e të nxënit</p> <p>Përshkrimi kontestual i situatës</p> <p>1-Diskutohet situata e dhënë në libër.</p> <p><i>“Në laboratorin e informatikës të kërkohet të lidhësh videoprojektorin me kompjuterin si dhe të lidhësh tastierën dhe mausin me kompjuterin. Duke u bazuar te figura më poshtë, jep shpjegimin tënd.”</i></p> <p>2.Nxënësit lexojnë materialin e dhënë nga mësuesja. E diskutojnë dhe komentojnë duke treguar çfarë kuptojnë.</p> <p>3.Nxënësit, në grupe, lidhin paisje të ndryshme (mouse-n,printein,monitorin etj.) me kompjuterin</p> <p>4.Nxënësit kryejnë ushtrimet e dhëna në fund të librit.</p> <p>Veprimet në situatë</p> <p>1.Nxënësit japin përgjigje duke përdorur fletën e informacionit të dhënë nga mësuesja.</p> <p>Mësuesja pyet: Për çfarë shërbejnë portat e kompjuterit?Cilat janë ato , çfarë funksioni kanë?</p> <p>2.Diskutohet rreth tabelës së dhënë në materialin e dhënë nga mësuesja, nxënësit njihen me llojet e kablllove që shërbejnë për të lidhur kompjuterin</p>	

me paisje të ndryshme.

3. Veprimtari praktike.

Ndahet klasa në grupe me nga 5 nxënës.

Nxënësit lidhin me kablllo kompjuterët me paisjet që kanë mbi tavolinë.

4.Nxënësit komentojnë punën e bërë.

-Mësuesi krijon tabelën e mëposhtme e cila plotësohet nga nxënësit

PORTAT E KOMPJUTERIT

PËRSE SHËRBEJNË

Lidhin njësinë qendrore me paisje të ndryshme periferike.

PAMJA FIZIKE

- Është një dalje e veçantë në një pjesë të caktuar të paisjeve
- Janë përçues që lidhin kontaktet e kablllos me portën duke transmetuar sinjale mes paisjeve.
- Secila portë lidhet me paisjen

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe

Kompetenca e të menduarit: Zgjedh metodat për të prezantuar portat e kompjuterit ,tregon karakteristikat kryesore të tyre duke vlerësuar rolin e portave për një funksionim të mirë të kompjuterit.

Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave të fushës

Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: në këtë orë mësimi nëpërmjet punëve të grupit nxënësi mëson hapat e zgjidhjes së problemit dhe zhvillon mendimin kritik nëpërmjet realizimit të detyrës. Nxënësi zhvillon aftësi, qendrim dhe njohuri që do t’i nevojiten atij në jetën e përditshme, por edhe për ta aftësuar më shumë në përdorimin e thelluar të kompjuterit.

Rezultate e të nxënit të temës

mësimore: Njeh ndryshimin e portave dhe kabllave të pajisjeve të jashtme (tastiera, mausi, USB, bokset audio, ekranin, porta HMDI (për lidhje video dhe DVD), porta VGA për lidhjen me ekranin ose me video projektor

Burimet

Udhëzues për përdorimin e gjuhës së kompjuterit, njohuritë e nxënësve, të dhëna nga internet-i, laboratorin i informatikës.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat

ndërkurrikulare:

Lidhet me fushën e gjuhës dhe komunikimit: Nxënësi zhvillon fjalorin dhe komunikimin me të tjerët gjatë përshkrimit të funksioneve të portave dhe kabllave të paisjeve të jashtme.

Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar kur nxënësit mund t’u përgjigjen pyetjeve konkrete për të treguar cilat janë portat e kompjuterit, të dijë të bëjë lidhjen e portave me paisjet e jashtme me një kompjuter duke përdorur kabllot përkatës.

Detyrat dhe puna e pavarur:

Në **Fletë informacioni për nxënësin**

im

të mesimit .

Detyrë shtëpie: Ndahet klasa në tre grupe.

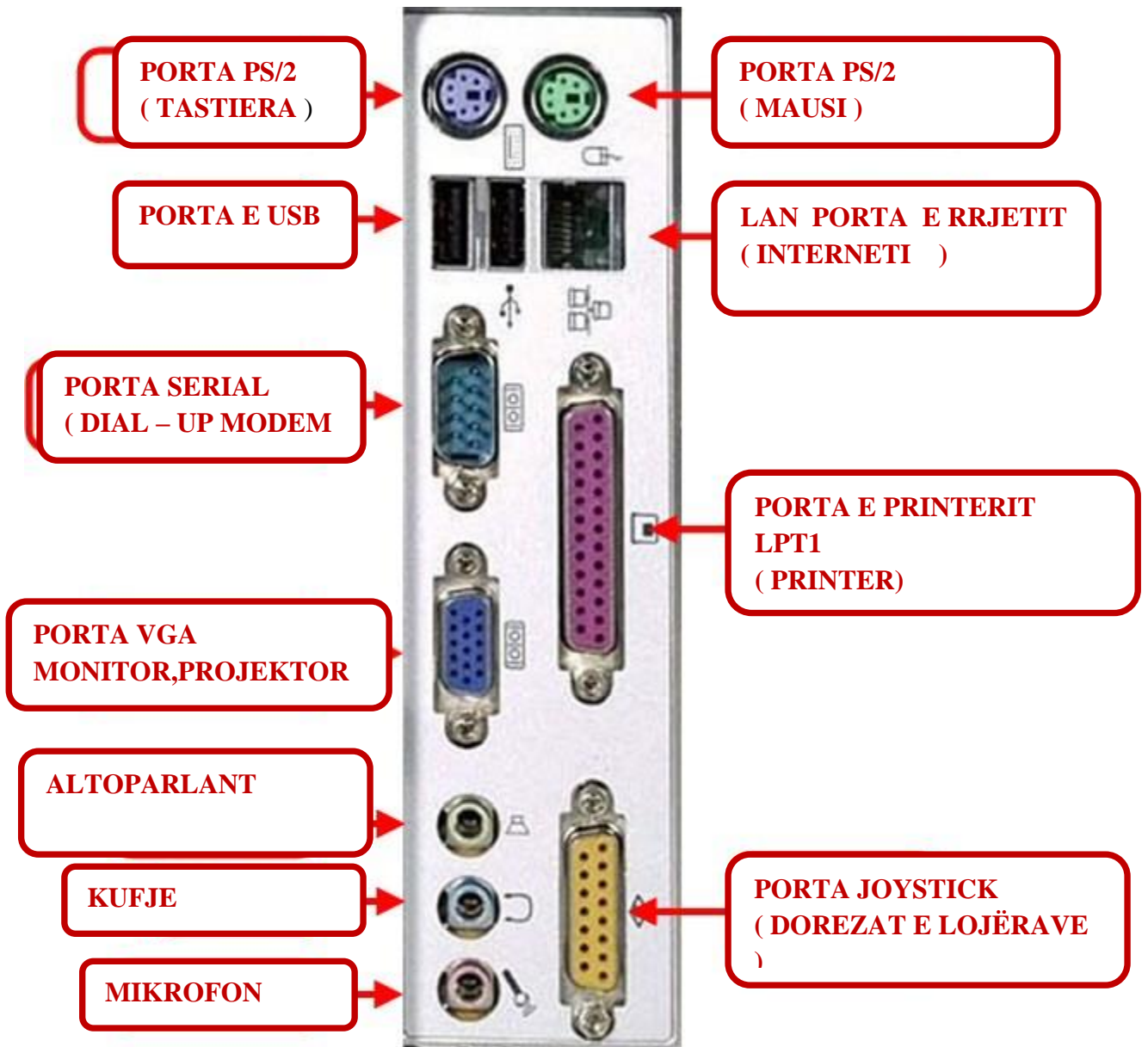
Nxënësit plotësojnë rubrikën : **Provo veten**

Grupi I plotëson pyetjen 1

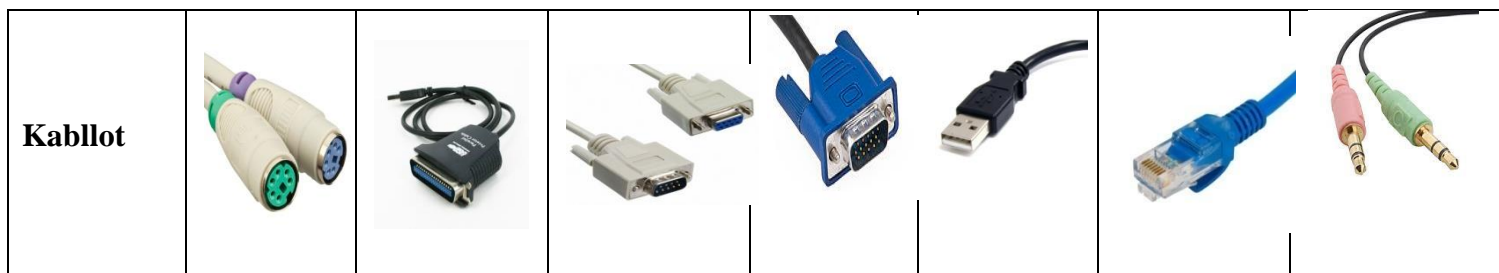
Grupi II plotëson pyetjen 2

Grupi III plotëson pyetjen 3.

Nxënësit argumentojnë përgjigjet e dhëna.



Portat	PS2	LPT1	Serial	VGA	USB	LAN	A,b,c
Lidhja	Mausin Tastierën	Printerin	Komunikime në seri	Monitorin	Flash USB	Interneti	Audio



MODELE SITUATASH TË NXËNIT ME BAZË TIK-UN
AFTESIM TEKNOLOGJIK klasa e parë/përgatitore dhe klasa e gjashtë

SITUATA E TË NXËNIT 1
PESË HERË NË DITË PËR NJË JAVË - klasa e gjashtë

<p>Rezultatet e të nxënësit të kompetencave:</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • përzgjedh mjetet e punës dhe lëndët e para për gatimin tradicional të zonës sipas recetës; • realizon gatimin e asortimenteve tradicionale të zonës sipas recetave për një ushqyerje të shëndetshme. 	<p>Burimet :</p> <p>Dërrasë me fletë të lëvizshme ose letër ambalazhi e bardhë;</p> <p>lapsa ose pena, ngjitës për letër, gërshtë.</p> <p>Figura /imazhe të frutave, perimeve dhe bishtajoreve (të prera nga gazeta apo broshura revista) ose të sillen në klasë materiale konkrete.</p>
---	---

Përshkrimi kontekstual i situatës:

Mësuesi paraqet këtë situatë:

Duke u nisur nga anketimi i konsumit të përditshëm të frutave, perimeve dhe bishtajoreve, mund të llogarisin mesataren e konsumit të përditshëm në lidhje me të dhënat njëjavore të ushqimeve të njëjta, në fillim për secilin nxënësi, pastaj për tërë grupin e klasës. Mësuesi mund të zhvillojë konceptin e mesatares dhe t'i llogarisë çdo nxënësi se sa herë në ditë, mesatarisht, ka ngrënë fruta, perime e bishtajore gjatë javës që është marrë në shqyrtim.

Duke u nisur nga kjo e dhënë, mësuesi mund të ndërtojë me bashkëpunimin e nxënësve një tabelë përmbledhëse të konsumit mesatar të nxënësve të klasës, sipas modelit të mëposhtëm:

Nxënësit	Artan	Marta	Eni	Elisa	Enida	Flavio	..
----------	-------	-------	-----	-------	-------	--------	----

Nr. e herëve	3	4	1	7	5	4	
--------------	---	---	---	---	---	---	--

Sugjerohet që të ndërtohen tabelat dhe grafikët mbi tabelën me fletët e lëvizshme ose mbi fletën e ambalazhit për të ruajtur punën.

Tani është e mundur të ndërtojmë një grafik me numrat se sa herë çdo nxënës ka ngrënë fruta, perime e bishtajore ditën e mëparshme, lihet hapësira për të shkruar **“pesë herë në ditë”** që është e nevojshme të merren frutat, perimet e bishtajoret. Na del një grafik i njëjtë me këtë që është dhënë, mbi të cilin mund të vendosen vlerat e dala që i korespondojnë konsumit mesatar ditor të klasës:

	Numuri se sa herë në ditë								
	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Objektivi									
Artan									
Marta									
Eni									
Elisa									
Enida									
Flavio									
...									

Mësuesi mund t’u japë nxënësve për të vëzhguar, një shembull:
 Shmangia midis vlerës mesatare dhe asaj të **“pesë herë në ditë”** - shqyrtimet bëhen herëpashere dhe mbi të gjitha duhet të tërheqin vëmendjen mbi këto vlera. Të flasësh për vlera mesatare, edhe pse nuk pengon nxënësin të shikojë vetë situatën personale, e heq në një farë mënyre nga vështirësia për të bërë konsiderata direkte mbi konsumin e një nxënësi të vetëm);

Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:
Veprimtari me kompjuter klike: [Ushqimet-veprimtari praktike aftesim telnologjik 6.ppt](#)

Elementët e ndryshëm që mund të ndikojnë mbi konsumin ditor të frutave, perimeve e bishtajoreve;

Në cilën nga tre vaktet e ditës konsumohen më me shumicë këto ushqime dhe përse (edhe me ushqimin e pakët që konsumohet, në përgjithësi në vaktin e mëngjezit);

Si dhe kur duhet të rritet një konsum i tillë.

Vlerësimi i situatës:

“*pesë herë në ditë*” është e nevojshme të merren frutat, perimet e bishtajoret.

SITUATA E TË NXËNIT 2

FOTOGRAFI I HUTUAR

Klasa e parë

Rezultatet e të nxënit të kompetencave:

Nxënësi:

- përzgjedh mjetet e punës dhe lëndët e para për gatimin tradicional të zonës sipas recetës;
- realizon gatimin e asortimenteve tradicionale të zonës sipas recetave për një ushqyerje të shëndetshme.

Burimet :

Foto të ndryshme.

Luleshtrydhe, Patate, Djath, Veza, Vaji, Buka, Shalqi, Kos, Pulë, Angjinare, Gjalpi, Karrota.

Përshkrimi kontekstual i situatës:

Mësuesi paraqet këtë situatë:

Një lojë që i kërkon fëmijës të ushtrohet për të njohur disa ushqime dhe t’i vendosë në grupin që i përkasin ,duke arsyetuar mbi karakteristikat e tyre.

Mësuesi propozon një lojë që konsiston në njohjen e disa ushqimeve të paraqitura me vizatime për t’u ngjyrosur dhe për t’i dhënë secilit emrin e tij duke e marrë nga një listë që përmban më shumë fjalë/terma nga të nevojshëm.

Gërmat e para të fjalëve të papërdorura duhet t’i korrespondojnë emrit të “fotografit harraq”.Më pas i kërkohet nxënësit të njohë secilin nga ushqimet e prezantuara se kujt grupit i përkasin.

Duke marrë shkas nga kjo veprimtari e bën nxënësin të reflektojë/të mendojë mbi **ndarjen e ushqimeve në pesë grupe.**

Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:

Veprimtari me kompjuter, kliko fotot e paraqitura sipas rradhës: Luleshtrydhe, Patate, Djath, Veza, Vaji, Buka, Shalqi, Kos, Pulë, Angjinare, Gjalpi, Karrota. Emri i “fotografit harraq/të hutuar” është Nikolla.

Grupi “fruta dhe perime”: luleshtrydhe, shalqi, angjinare, karrota

Grupi “drithrat, produktet e tyre dhe zharrdhokët”: patate, buka.

Grupi “qumështi dhe produktet e tij”: djathi, kosi.

Grupi “mishi, peshku, veza, bishtajoret”: veza, pula.

Grupi “yndyrnat për rregullim”: vaji, gjalpi.

Vlerësimi i situatës

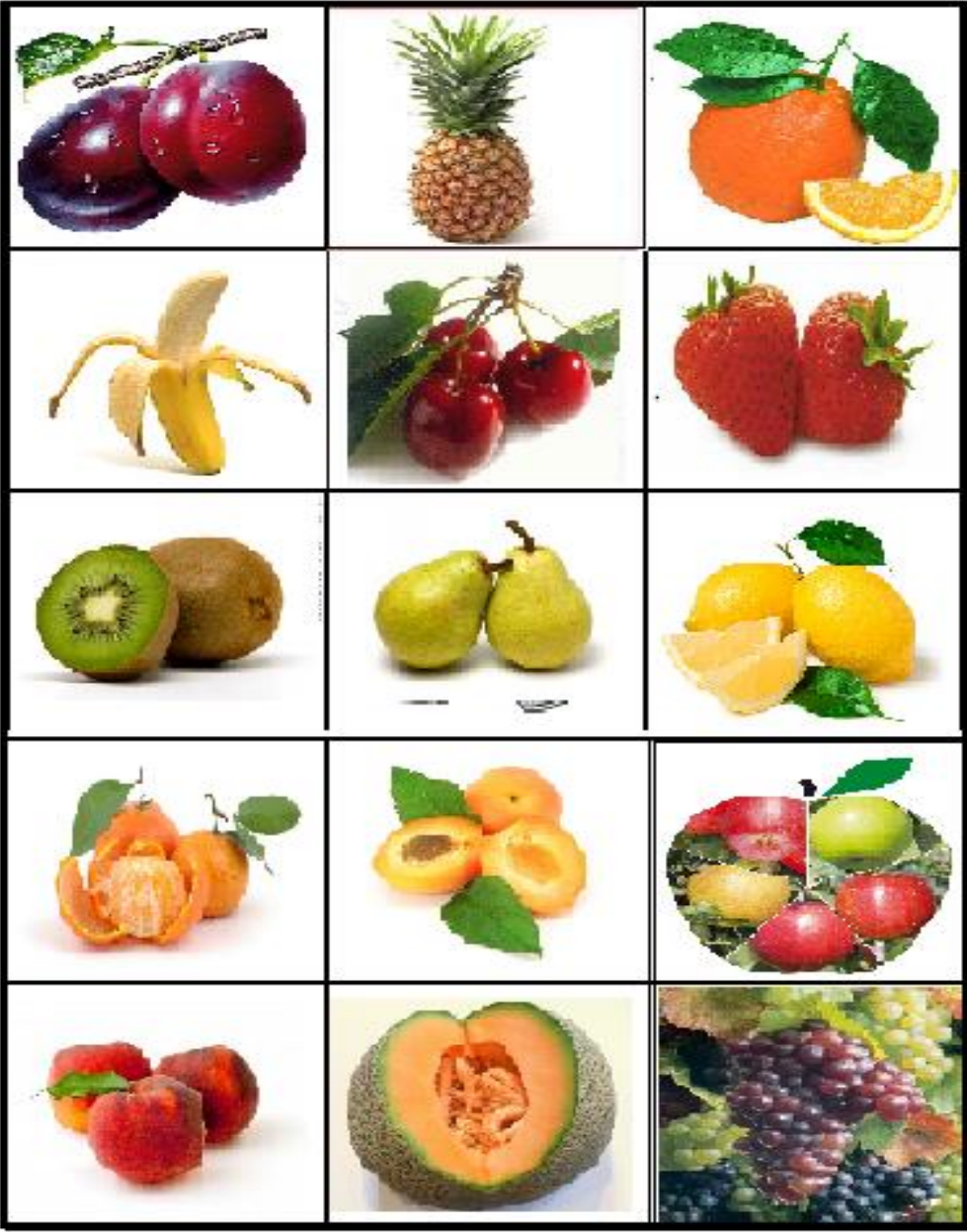
Nxënësi /ja:

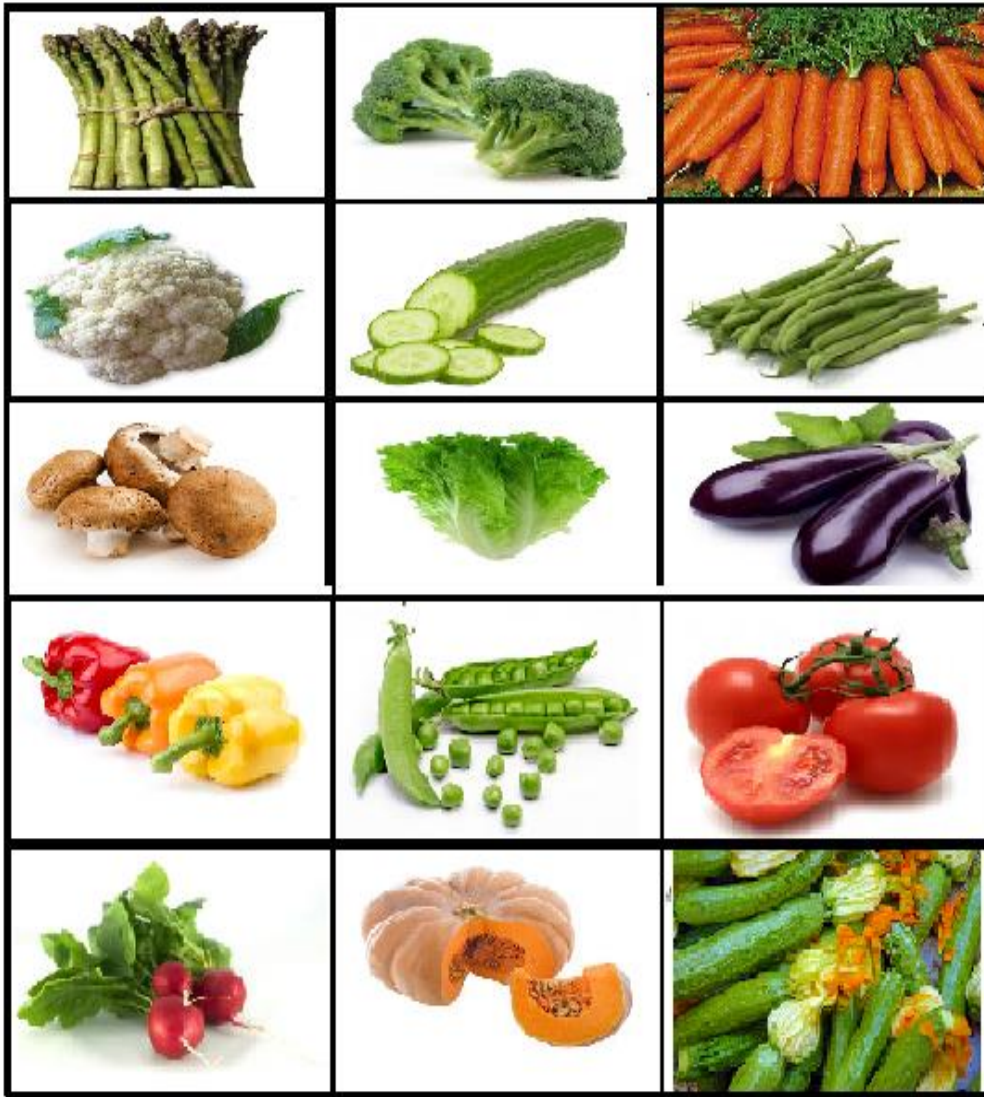
- njihet me disa ushqime të shëndetshme
- familjarizohet me disa përbërës të grupeve ushqimore.

Skeda ndihmëse

SYTË TE FRUTAT DHE PERIMET

- Vështroni me kujdes figurat dhe më pas zhvilloni **lojën e kujtesës.**
- Cilat prej tyre të sjellin ndërmend apo të kujtojnë **fruta ose perime** të shijshme?





FOTOGRAFI I HUTUAR

Sa fotografi të bukura!

Por fotografi ynë ka harruar të shkruajë emrin e çdo fotoje.

Mund ta ndihmoni ju?

Shkruani në vendin e duhur emrin e çdo fotoje duke përdorur disa nga emërtimet e ushqimeve të mëposhtme.



Patate	Shalqi
Presh	Kos
Pulë	Spinaq
Qershi	Karota
Karçiofi	Ullinj
Vaj	Djathë
Limon	Veze
Bukë	Luleshtrydhe
Gjalpë	Ananas



SITUATA E TË NXËNIT
KLASA PERGATITORE

Rezultatet e të nxënit të kompetencave:

Nxënësi:

- vëzhgon, krahason nëpërmjet eksperimenteve dhe zbatimit në praktikë duke rritur aftësitë përshkruese dhe ekspresive.
- aftësohet në ndjeshmërinë për materialet e ndryshme të punës, përbërjen, ngjyrat, etj.
- zhvillon aftësitë për të projektuar dhe realizuar një koleksion shkencor të thjeshtë në formën e librit.
- zhvillon aftësitë e lojës dhe kujdesin për veten.
- pasuron fjalorin me termat e shqisave dhe funksionet e tyre.

Burimet :

- **Kënga e pesë shqisave**
- Albume me foto, pamje të shkëputura të shqisave, etj.



- Bojëra, temperë në një larmi ngjyrash, rërë, llum kafeje, erëza, artikuj natyrore, kripë e zezë, sodë

buke, koll e lëngshme, kripë, miell misri, miell gruri, etj.

- Një sërë materialesh të ndryshme, të tilla si: topa pambuku, pëlhurë kadifeje, fletë metalike prej alumini, letër smeril, copë e ashpër, gjethe të thara, letër me përmasa të ndryshme, shkumësa, lapsa dylli, gërshtë, kapëse letrash dhe revista të vjetra.

Përshkrimi kontekstual i situatës:

Mësuesi paraqet këtë situatë:

Sugjerohet që të fillojë me këngën e pesë shqisave për të ndërhyrë në të mësuarit e fëmijëve në lidhje me shqisat dhe pjesët përkatëse të trupit .

Pesë shqisat

Ne kemi pesë shqisa

Njëra shikon, tjetra dëgjon,

Njëra nuhat, tjetra provon

Pesë shqisa, pesë shqisa

Ne shohim, prekim dhe dëgjojmë

Nuhasim dhe provojmë,

Pesë shqisat botën na tregojnë

Këndohet kënga duke treguar pjesët e trupit. Fëmijët e pëlqejnë këngën dhe tregojnë me kënaqësi 5 shqisat e tyre bashkë me pjesët e trupit që korrespondojnë me shqisat përkatëse.

Pikturë me gishta

Sugjerohet piktura me gishta pasi inkurajon të fëmijët e vegjël përvojën shqisore për të shqyrtuar përzierje të ndryshme dhe nxit vëzhgimin, si dhe përdorimin e fjalorit

Vendosini fëmijët të ngjyrosin sipas dëshirës me materialet e sugjeruara.

Pasi fëmijët kanë filluar të punojnë, nxitini të përshkruajnë me fjalë se çfarë përbërësish kanë shtuar në përzierjen e tyre dhe të thonë se çfarë shohin, çfarë ndiejnë kur i prekin dhe çfarë nuhasin.

Aktivitete arti me lëvizje "**Pikturë me këmbë**"

Fëmijët parashkollorë shpesh herë përfshihen në pikturim me gishta. Por, për këtë aktivitet ata do të përdorin aftësitë ndijore-lëvizore dhe problem- zgjidhjen për të mundësuar veten e tyre se si të pikturojnë me këmbë. Në këtë aktivitet mësuesja këshillohet të gjejë edhe një **ndihmës të rritur**. Mësuesja para se të zhvillojë këtë aktivitet në grup duhet t'u dërgojë shënim në shtëpi prindërve të fëmijëve. Shpjegoni se fëmijët e tyre do të marrin pjesë në një eksperiencë pikturë të veçantë dhe të **çrregullt** dhe u kërkoni atyre të dërgojnë fëmijët e tyre në kopsht në rroba të vjetra. Këshillohet gjithashtu si një ide e mirë që të ketë rroba pune në dispozicion të çdo fëmije.

Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:

Veprimtari me kompjuter kliko: [pese shqisat klasa përgatitore.ppt](#)

Karta me figura, objekte natyrale, tabelë me fruta dhe sende që mbajnë aroma të ndryshme;

1. SHQISA E TË PREKURIT

Pikturë me gishta



2. SHQISA E TË SHIJUARIT

Zhvilloni lojën: **Gjej çfarë është e**

“Çfarë shije ka ...molla, limoni, akullorja, farat, etj

thartë, e ëmbël, e hidhur dhe e kripur ose

3. SHQISA E TË NUHATURIT

"Kjo vjen erë si ..."

Kjo veprimtari shkencore nxit fëmijët parashkollorë për të vëzhguar, për të krahasuar dhe të përdorur aftësitë gjuhësore se si të përshkruajnë sendet aromatike.

4. SHQISA E TË PARIT

"Pasqyrë, pasqyrim"

Të gjitha llojet e **pasqyrave të pathyeshme**, dore, muri, xhepi etj., sende të tjera në të cilat fëmijët mund të shohin reflektimet e tyre të tilla pajisje si, dritare, lugë metalike, sipërfaqe uji të cilat nxjerrin në pah fytyrën, si dhe një copë letër, shënues. Theksoni fjalën **pasqyrim** duke mbajtur një pasqyrë dhe duke thënë, "Unë mund të shoh reflektimin tim në këtë pasqyrë. Është fytyra ime, pikërisht si fotografia e fytyrës time! "Pastaj afrojin pasqyrën çdo fëmije për të parë reflektimin e saj / të tij më shumë.

5. SHQISA E TË DËGJUARIT

Loja e bilbilit



Gjatë kohës së mbledhjes në rreth, mësuesja i jep një fëmije një bilbil dhe e udhëzon të fshihet, ndërkohë që ai fillon t'i bjerë bilbilit.

Fëmijët e tjerë ndjekin zërin e bilbilit për të gjetur fëmijën e fshehur.

Fëmija i cili gjen fëmijën e fshehur fiton lojën dhe shkon të fshihet

dhe kështu vazhdon me radhë.

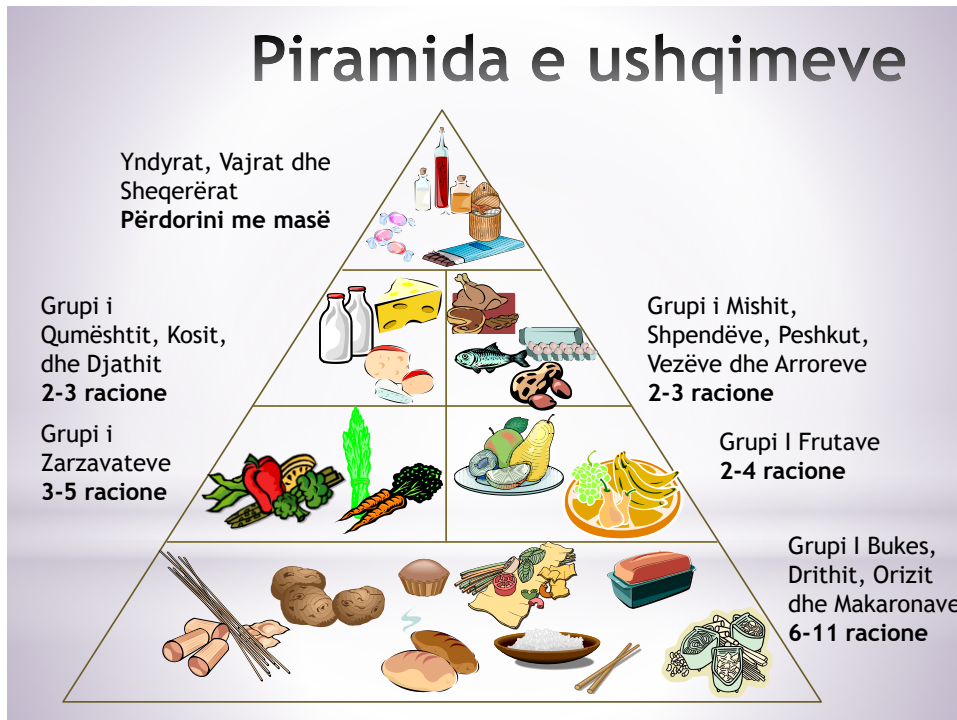
Vlerësimi i situates

Nxënësi /ja:

- kujdeset për të qenë i shëndetshëm duke u kujdesur për shqisat e tij.

- familjarizohet me fjalorin përkatës për funksionimin e shqisave.

Skeda 1



Skeda 2

Lidh ushqimet e së njëjtës kategori ushqimi me një vizë.



Skeda 3

Cili nga ushqimet e mëposhtme NUK bën pjesë në kategorinë e qumështit, kosit dhe djathit?



Patate



Gjalp



Djathë



Cili nga ushqimet NUK bën pjesë në të njëjtin grup me të tjerat?

- 1
- 2
- 3



Skeda 5

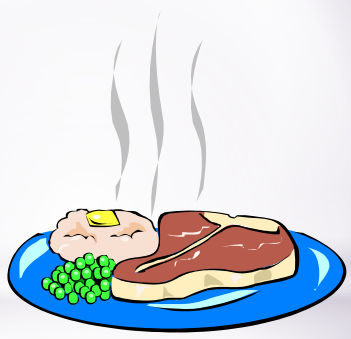
Qarko të gjithë ushqimet sipas grupit.

Përdor: të zezën për bukën, drithërat, orizin, makaronat; jeshilen për zarzavatet; të bardhën për frutat;
 të kuqen për mishin, shpendët, peshkun, arrorët, vezët; lejlane për qumështin, kosin, djathin; të verdhën për sheqerërat, vajrat, yndyrërat.
 Mund t'i qarkoni ushqimet më tepër se një herë.

Ines ha një darkë të përbërë nga biftek i pjekur, bizele dhe patate me gjalp.

Nga sa grupe ushqimesh përbëhet vakti i saj?

- 1 5
- 2 4
- 3 3



Një kanaçe me pije freskuese në cilin grup bën pjesë?

1

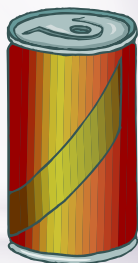
Fruta

2

Ushqime

3

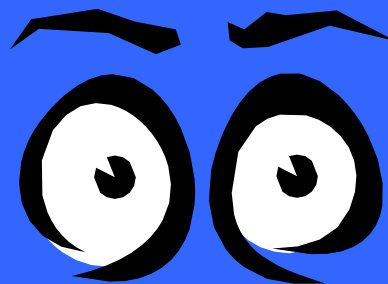
Yndyra, vajra, dhe shqerëra



Situata të të nxëni klasa përgatitore

Pesë shqisat e mia

Çfarë mund të shihni?



Të parit



Çfarë mund të dëgjoni?



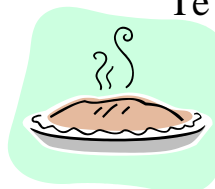
Tingujt



Çfarë mund të nuhasni?



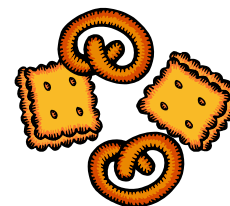
Të nuhaturit



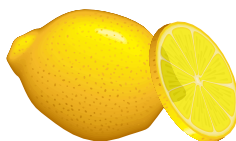
Çfarë mund të shijoni?



E ëmbël



E kripur

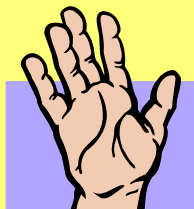


I tharët

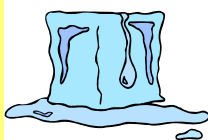


E hidhët

Çfarë mund të prekni?



Butë



Ftohtë



Shpuese



Fort



Nxehtë

Situata për klasën e parë

Kliko [Moti klasa e pare .ppt](#)

SITUATA E TË NXËNIT KLASA PARË PËRSHKRUAJMË MOTIN	
Rezultatet e të nxënit të kompetencave: Nxënësi: <ul style="list-style-type: none">• vëzhgon, krahason nëpërmjet eksperimenteve dhe zbatimit në praktikë duke rritur aftësitë përshkruese dhe ekspresive.• zhvillon aftësitë për të projektuar dhe realizuar një koleksion shkencor të thjeshtë në formën e librit.• zhvillon aftësitë e lojës dhe kujdesin për veten.• pasuron fjalorin me termat e MOTIT.	Burimet : <ul style="list-style-type: none">• kompjuter,• Figura, ilustrime, libra, karta, revista, tabelë me xhepa të ndarë në katër radhë sipas stinëve.
Përshkrimi kontekstual i situatës:	

Bërja e koleksionit në formë libri:

Pasi elementët përbërës të një libri janë gati, ftojini fëmijët për të zgjedhur një grumbull (bashkësi) dhe të bëjnë një kolazh me to. Përdorni çdo kolazh të bërë nga fëmijët si një faqe libri. Kur libri është përfunduar vëzhgoni së bashku faqet me kujdes dhe kërkojuni atyre për t' ju thënë me fjalë dhe shprehje atë që vërejnë në çdo faqe.

Për shembull, ju mund të thoni: "Kjo faqe është _____. ..." Shkruaj përshkrimet në çdo faqe dhe plotësoni librin së bashku. Vendosni librin e MOTIT në një vend të dukshëm për fëmijët për të "lexuar" MOTIN..

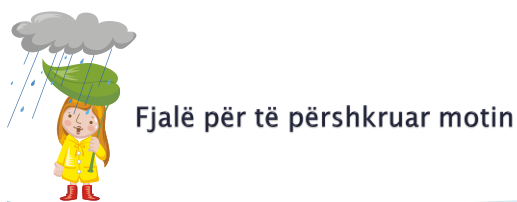
Veprimet e kryera për trajtimin e situatës:

Mësuesi paraqet këtë situatë: KLIKO KWTU: [Moti klasa e parë .ppt](#)

Vlerësimi i situatës

Nxënësi /ja:

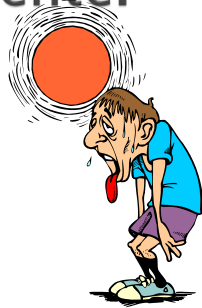
- kujdeset për të qenë i shëndetshëm duke u kujdesur për veten në situata të ndryshme të motit.
- familjarizohet me fjalorin përkatës për të përshkruar motin.



Le të mësojmë disa shprehje të thjeshta për të përshkruar motin.



Është nxehtë.



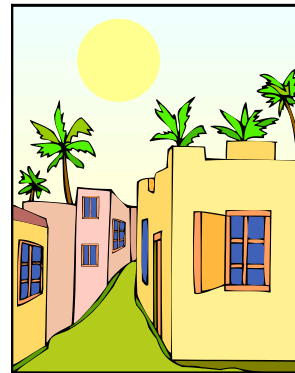
Është ftohtë.



Është i ftohtë
ngrirës.



Është me diell.



Është me shi.



Është me borë.



Është me re.



Cila frazë e përshkruan më mirë figurën?

- 1 Është me diell.
- 2 Është me shi.
- 3 Është me re.



Cila frazë e përshkruan më mirë figurën?

1  Është nxehtë.

2 Është ftohtë.

3 Është me borë.



Lidh secilën nga frazat me figurën e saktë.

Vizato si duket moti:
Është me shi.





MODELE SITUATASH TË NXËNIT ME BAZË TIK-UN

Gjuha angleze Klasa 6

Situata I

Fusha: Gjuhët dhe komunikimi	Lënda: Gjuhë angleze	Shkalla: III	Klasa: VI
Tema mësimore: Histori, Mbretërit e Egjiptit të lashtë (History, Ancient Egypt Kings)		Situata e të nxënit: Një udhëtim virtual në Luginën e Mbretërve. (A virtual tour in the Valley of Kings)	
<p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - përdor fakte për zgjidhjen problemore që lidhen me historinë e Egjiptit dhe e argumenton qëndrimin e tij/saj. - demonstroi zbatimin një udhëtimi imagjinar, nëpërmjet një dialogu në grup; - integron njohuritë e shprehur gjuhësore me situata ose dukuri të marra nga kontekste të tjera (udhëtime me familjen, lënda Histori/Gjeografi); - shpreh mendimin e tij/saj pas shikimit dhe dëgjimit të një dokumentari, në njërin nga format shprehëse (me gojë ose me shkrim) - identifikon për një temë/ngjarje, personazhet, kohën, vendin, etj. - ndjek udhëzimet e dhëna në një tekst për të realizuar një veprim/ aktivitet/ detyrë, që kërkohet; shfrytëzon burime të ndryshme informacioni për përgatitjen e një teme të dhënë. - shpreh mendimin duke kërkuar paraprakisht leje nga grupi dhe duke respektuar mendimin e secilit anëtar të grupit duke i dëgjuar në mënyrë aktive. - identifikon personazhet, kohën, vendin e një materiali të parë dhe dëgjuar; realizon punime origjinale, vetjake duke përdorur figurat e gjetura nga burimi i dhënë si një formë të shprehur të emocioneve; përdor teknologjinë digjitale për të gjetur informacionin e nevojshëm 			
Burimet/ Materialet/Mjetet : Libri i nxënësit; Laptop; Videoprojektor; Bokse; Lidhje Interneti; Video e mundësuar nga mësuesi; Enciklopedi të ndryshme në gjuhën angleze.		Fjalët kyçe: Mbret- King Temple- Tempull Monument- Monument	

	Mbretëror/e- Royal Mallkim- Curse Arkeolog- Archaeologist Varr- Tomb Faraon- Pharaoh Varros- Bury Mbretëroj- Reign Vdes- Die
--	---

Lidhja me fushat e tjera kurrikulare: Histori, Gjeografi

Përshkrimi kontekstual i situatës

Veprimet Paraprake

Një orë më parë, mësuesi ndan nxënësit në grupe me nga dy ose katër nxënës dhe i fton ata që të vizitojnë një faqe interneti, të klikojnë Historia Egjiptiane (Egyptian History) dhe të mbledhin informacione rreth Egjiptit të Lashtë.

<http://www.historyforkids.org/learn/egypt>

Zhvillimi i situatës

Për të realizuar këtë temë, nxënësit shohin një dokumentar mbi qytetërimin Egjiptian dhe ata u pergjigjen pyetjeve rreth tij. Ata lexojnë një tekst mbi mbretërit e Egjiptit të lashtë dhe diskutojnë rreth tij duke u udhëhequr nga disa pyetje paraprake mbi materialin që sapo lexuan. Më pas nxënësit përshkruajnë dy faraonët e përmendur në tekst duke përdorur fjalë të caktuara. Më pas ata krijojnë një dialog duke imagjinuar se ndodhen në Luginën e Mbretërve, Egjipt. Grupet e dialogut janë paracaktuar një orë mësimore më parë kur u caktua detyra e kërkimit të informacionit shtesë në internet. Duke u mundësuar pamjet e një turi virtual në këtë luginë nxënësit performojnë me grupe dialogun përpara klasës.

Aktivitete

Nxënësit shikojnë një dokumentar mbi civilizimin në Egjiptin e lashtë. Dhe më pas i pergjigjen pyetjes: *Si lidhen personazhet e përmendura në tekst me civilizimin egjiptian. (How are the people in the text related to the civilisation?)*

Nxënësit vazhdojnë punën me leximin e tekstit të dhënë në libër “Mbretërit e Egjiptit të lashtë” (Ancient Egyptian Kings). *Në përfundim të leximit nxënësit do tu pergjigjen pyetjeve :*

How many children did Ramses have?

How many years was Ramses II the Great Pharaoh of Egypt?

Why King Tutankhamen is called the “Boy King”?

What was the curse of Tutankhamen’s tomb?

Nxënësit më pas do të krijojnë në fletoren e detyrave të klasës fjali ku tregojnë çfarë kanë mësuar për njerëzit e në foto duke përdorur fjalët e dhëna:



RAMSES

TUTANKHAMEN

King

Died

Archaeologist

Temples

Buried

Tomb

Monuments

Curse

Reign

Ex. Ramses II was king for 67 years.

Duke u bazuar tek informacioni i marrë nga interneti dhe ai që u lexua në tekstin e librit të nxënësit, do të vazhdohet me krijimin e një dialogu nga grupet e caktuara një orë më parë. Ata do të imagjinojnë se ndodhen në Luginën e Mbretërve dhe diskutojnë rreth situatës dhe historisë së varreve të mbretërve.

Nxënësit prezantojnë përpara klasës dialogët e tyre. Atyre do t’u mundësohet nga mësuesi pamjet e një turi virtual në luginën e mbretërve në Egjipt ndërkohë që ata performojnë dialogun në mënyrë që situata të bëhet më konkrete.

Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar kur nxënësit kanë mbledhur materiale mbi Egjiptin dhe shprehen rreth tyre; kur nxënësit kuptojnë materialin audio/video të një dokumentari dhe diskutojnë rreth tij; kur bashkërendojnë

punën në grup për krijimin dhe prezantimin e një dialogu mbi një udhëtim virtual në Luginën e Mbretërve. Dialogu do të ruhet në portofolin e nxënësit.

Gjatë orës së mësimit do të vëzhgohen nxënësit X, Y, Z si kanë përparuar në përdorimin e gjuhës dhe dhe shprehive gramatikore

Detyrat dhe puna e pavarur:

Nxënësit do të shkruajnë një përmbledhje me fjalët e tyre të tekstit “ Mbretërit e Egjiptit të lashtë” (Ancient Egyptian Kings). Detyra të shoqërohet edhe me foto të marra nga revista të ndryshme ose të printuara nga interneti.

Situata II

Fusha: Gjuhët dhe komunikimi	Lënda: Gjuhë angleze	Shkalla: III	Klasa: VI
Tema mësimore: Planeti ynë (Our Planet)		Situata e të nxënët: Ngruhja Globale dhe Teknologjia	
<p>Rezultatet e të nxënët sipas kompetencave</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - përdor fakte për zgjidhjen problemore që lidhen me ngrohjen globale dhe zhvillimin teknologjik dhe shpreh qëndrimin e tij/saj. - bën zgjedhje dhe arsyeton zgjedhjet e tij. - integron njohuritë e shprehitë gjuhësore me situata ose dukuri të marra nga kontekste të tjera (lënda Gjeografi, Biologji); - shkruan një tekst të shkurtër e të thjeshtë për temën e global warming. - diskuton, shprehet pro apo kundër mendimit të një apo më shumë personve në klasë në lidhje me efektet e njeriut në mjedis. - ndjek udhëzimet e dhëna në një tekst për të realizuar një veprim/ aktivitet/ detyrë, që kërkohet; pyet dhe përgjigjet lidhur me tematika nga jeta e përditshme, me një fjalor të thjeshtë. - shpreh mendimin duke respektuar mendimin e secilit anëtar të grupit dhe duke i dëgjuar në mënyrë aktive. - identifikon personazhet, kohën , vendin e një materiali të parë dhe dëgjuar; 			
Burimet/ Materialet/Mjetet		Fjalët kyçe:	

Libri i nxënësit; Videoprojektori; Magnetofoni;	Fokë - Seal Elefant - Elephant Lloj felini (si gepard) - cheetah Tigër - Tiger Breshkë deti – Sea Turtle Leopard - Leopard Ari polar - Polar bear Pëllumb - Pigeon Ujk - Wolf Salmon - Salmon Shqiponjë - Eagle
---	---

Lidhja me fushat e tjera kurrikulare: *Gjeografi, Biologji*

Përshkrimi kontekstual i situatës

Veprimet Paraprake

Një orë më parë, mësuesi i orienton nxënësit drejt punës me fjalorin e mësimit pasardhës në fletoren e fjalorit.

Të gjitha veprimet që do të pasojnë do të shoqërohen në sfond nga një prezantim me foto në videoprojektor, për këtë arsye bëhet paraprakisht gati projektori dhe laptopi.

Zhvillimi i situatës

Për të realizuar këtë temë, mësuesi i pyet nxënësit rreth disa dukurive natyrore, disa kafshëve të rralla dhe riciklimit. Më pas nxënësit njihen me disa dukuri natyrore dhe u kërkohet të plotësojnë një tabelë me zgjidhje të mundshme për këto probleme mjedisore. Nxënësit do të ndahen në grupe dhe do të ndajnë kafshët e dhëna në kafshë deti/ shpendë/ kafshë toke. Mësuesi vendos tekstin me dëgjim dhe nxënësit e ndjekin me vëmendje në libër, për të diskutuar më pas rreth efekteve që ngrohja globale mund të ketë tek këto kafshë. Mësuesi pyet/shpjegon më pas kuptimin e fjalëve të theksuara me të zeza. Nxënësit rilexojnë tekstin në heshtje dhe mësuesi u kërkon atyre të vlerësojnë nëse pohimet e dhëna janë të vërteta apo të gabuara. Mësuesi u lë nxënësve tre minuta kohë për të imagjinuar se si do të jetë jeta në Tokë në vitin 2100. Kjo duke pasur parasysh ritmin me të cilin njeriu po e dëmton mjedisin dhe ritmin me të cilin po zhvillohet teknologjia. Më pas të gjithë diskutojnë rreth efekteve të mundshme që nxënësit kanë imagjinuar se kjo ndotje dhe ky zhvillim teknologjik do të kenë deri në vitin e dhënë.

Aktivitete

Mësuesi u drejtohet nxënësve me pyetjet :

- A keni parë ndonjëherë një Shqiponjë Deti Kokëbardhë? (Have you ever seen a bald eagle?)
- A ka Shqiponja në vendin tonë? (Are there eagles in our country?)
- A ka ndonjë skemë riciklimi në vendin tonë? (Is there a recycling scheme in our town?)
- A ricikloni ju? (Do you recycle?)
- Çfarë mendimi keni për riciklimin? (What do you think about recycling?)



Më pas
mësuesi u
kërkon

nxënësve të plotësojnë anën e djathtë të tabelës ku nxënësve u kerkohet që të japin zgjidhje për problemet e mjedisit të shprehura në anën e majtë të tabelës. (lista e zgjidhjeve të mundshme jepet më poshtë):

Environmental Problems	Actions / Solutions
Disappearing forests Animals being hunted Polluted beaches Wasting energy Household waste Air pollution Landfills full of rubbish	Planting trees

Ex. Planting trees will help solve the problem of disappearing forests.

- Turn off lights when we don't need them
- Plant trees
- Clean up beaches
- Make your own compost
- Use public transport
- Protect endangered species
- Recycle rubbish

Punë në grup

Nxënësit do të ndahen në grupe me nga dy dhe do të ndajnë kafshët e dhëna në tre kollona si më poshtë: seal; elephant; cheetah; tiger; sea turtle; leopard; elephant seal; bald eagle; polar bear; pigeon; penguin; wolf; salmon.



Sealife (jeta në det)	Birds (Shpendë)	Land animals (Kafshë të tokës)

Mësuesi vendos tekstin me dëgjim dhe nxënësit ndjekin tekstin në libër. Më pas diskutojnë :

Si mund të ndikojë ngrohja globale tek këto kafshë? (How can global warming affect these animals?)

Mësuesi pyet / shpjegon kuptimin e fjalëve të theksuara me të zeza.

Pasi nxënësit të kenë rilexuar tekstin në heshtje mësuesi u kërkon atyre të thonë nëse pohimet e mëposhtme janë të vërteta apo të gabuara. Ata do të korigjojnë ato pohime që janë të gabuara.

- Fish will swim to do të notojnë freskëta.) *T*



cooler waters. (Peshqit drejt ujrave më të

- Birds won't have të kenë fare *T*

any food. (Zogjtë nuk do ushqim.)

- There will be shumë peshq.)

more fish. (Do të ketë më *F*

- *As fish won't have food to eat, they will die.*

- Elephants will lose their home. (Elefantët do të humbasin vendbanimin e tyre.)

T

- Polar bears will have no fur. (Arinjtë polarë nuk do të kenë gëzof.)

F

Mësuesi u lë nxënësve tre minuta kohë për të imagjinuar se si do të jetë jeta në Tokë në vitin 2100. Kjo duke pasur parasysh ritmin me të cilin njeriu po e dëmton mjedisin dhe ritmin me të cilin po zhvillohet teknologjia. Më pas të gjithë diskutojnë rreth efekteve të mundshme që nxënësit kanë imagjinuar se kjo ndotje dhe ky zhvillim teknologjik do të kenë deri në vitin e dhënë.

- What will life be like in 2100? (Si do të jetë jeta në vitin 2100?)
- Possible answers (Përgjigje të mundshme)
- There will be flying cars.
- Children won't go to school
- We won't have a lot of food
- Many animals will be extinct
- People will live on the moon.
- Robots will do the housework.
- People will use new sources of energy.



Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar kur nxënësit kanë përvetësuar në shtëpi fjalorin e temës dhe e përdorin atë gjatë zhvillimit të situatës mësimore; kur nxënësit kuptojnë rëndësinë e mjedisit që na rrethon, diskutojnë rreth

problemeve dhe japin zgjidhje të mundshme; kur bashkërendojnë punën në grup për ndarjen e kafshëve sipas familjes dhe habitatit ku jetojnë; kur nxënësit shprehin me fjalë të thjeshta si e imagjinojnë jetën në vitin 2100. Gjatë orës së mësimi do të vëzhgohen nxënësit X, Y, Z si kanë përparuar në përdorimin e gjuhës dhe dhe shprehive gramatikore.

Detyrat dhe puna e pavarur:

Nxënësit do të shkruajnë një paragraf me 7 fjali me temë “Çfarë e shkakton ngrohjen globale? /jep zgjidhje për këtë problem.” (What causes global warming? / Give solutions to this problem.). Detyra të shoqërohet edhe me foto të marra nga revista të ndryshme ose të printuara nga interneti.

Situata III

Fusha: Gjuhët dhe komunikimi	Lënda: Gjuhë angleze	Shkalla: III	Klasa: VI
Tema mësimore: Destinacione, Anglia (Destinations, England)		Situata e të nxëniti: Vende të ndryshme – kultura të ndryshme.	
Rezultatet e të nxëniti sipas kompetencave			
Nxënësi:			
<ul style="list-style-type: none"> - përdor fakte për zgjidhjen e problematikave mësimore që lidhen me Anglinë dhe e argumenton qëndrimin e tij/saj. - demonstroi zbatimin një udhëtimi imagjinar në një hotel në Angli, nëpërmjet një dialogu në grup; - integron njohuritë e shprehitë gjuhësore me situata ose dukuri të marra nga kontekste të tjera (udhëtime me familjen, lënda Gjeografi); - shpreh mendimin e tij/saj pas shikimit të disa fotove, në njërin nga format shprehëse (me gojë ose me shkrim). - identifikon për një temë/ngjarje, personazhet, kohën, vendin, etj. - ndjek udhëzimet e dhëna në një tekst për të realizuar një veprim/ aktivitet/ detyrë, që kërkohet; shfrytëzon burime të ndryshme informacioni për përgatitjen e një teme të dhënë. - Shpreh, dëgjon dhe respekton mendimin e secilit anëtar të grupit si njësi, dhe klasës në tërësi. - identifikon personazhet, kohën, vendin e një materiali të parë dhe lexuar; realizon punime origjinale, vetjake duke përdorur figurat e gjetura nga burimi i dhënë si një formë të shprehuri të emocioneve. 			
Burimet/ Materialet/Mjetet : Libri i nxënësit; Laptop; Videoprojektor; Bokse; Lidhje Interneti;		Fjalët kyçe: Atraksion - Attraction	

foto të mundësuar nga mësuesi; Enciklopedi të ndryshme në gjuhën angleze.	Tarifë - Fee Erëza të përziera - Mixed herbs Kripë e papërpunuar - Kosher salt Yndyra e mishit - Beef drippings Gjalp i shkrirë - Melted butter Ngrohni furrën paraprakisht - Preheat oven Rrihini (vezët) - Whisk in i/e fryrë - Puffy shfryhet- Deflates
---	--

Lidhja me fushat e tjera kurrikulare: Gjeografi

Përshkrimi kontekstual i situatës :

Zhvillimi i situatës

Kjo situatë u jep nxënësve mundësinë të mësojnë më shumë rreth Anglisë, njerëzve, kulturës dhe gjuhës Angleze. Mësuesi u jep nxënësve të dhëna mbi Anglinë pa e përmendur emrin dhe nxënësit duhet të gjejnë që bëhet fjalë për të. Më pas mësuesi ndan nxënësit në skuadra dhe u paraqet në videowall një pyetsor mbi Anglinë. Mësuesi u paraqet një poster mbi Liverpoolin dhe nxënësit u përgjigjen pyetjeve rreth tij. Më pas mësuesi paraqet në videowall foton e një gatimi. Nxënësit japin ide rreth llojit të gatimit. Mësuesi shpjegon fjalorin në lidhje me recetën dhe më pas diskutojnë rreth gatimeve të preferuara. në fund nxënësve u kërkohet të performojnë një dialog që do e krijojnë ata vetë në lidhje me një situatë të dhënë nga mësuesi.

Aktivitete

Rrahje mendimi - Mësuesi i orienton nxënësit që të dëgjojnë me vëmendje të dhënat që ajo do të japë për të kuptuar se për cilin shtet do të flasim gjatë kësaj teme. Të dhënat janë si më poshtë:

- Its population is around 53 million people. (Popullsia e saj është rreth 53 milion.)
- It's an island. (Është një ishull.)
- One of its computer scientists Tim Berners-Lee is credited with inventing the World Wide Web. (Njëri prej shkencëtarët e saj kompjuterik, Tim Berners-Lee, ka meritën e krijimit të Rrjetit Mbarëbotëror.)
- It's an english-speaking country. (Është një shtet anglisht folës.)
- It's a kingdom. (Është një mbretëri.)

Nxënësit ndahen nga mësuesi në skuadra. Ai /ajo paraqet ne videowall një pyetsor mbi Anginë dhe gjuhën Angleze. Skuadrat e nxënësve do tu përgjigjen pyetjeve dhe do të rezultojë një skuadër fitimtare.

Pyetsori është si më poshtë:

- What is the capital of England? (London)
- How many days are there in a fortnight? (14)
- Which river flows through London? (The Thames)
- Which is the largest city in Wales? (Cardiff)
- What's special about London's subway system? (It was the world's first subway system.)
- In England you drive on the left – unlike 70 % of the world. How did the rule get started there? (Cavaliers kept left so they could draw swords with their right hand)
- The fabled bluestones used in Stonehenge came from where? (Wales; the springs gushing from the Preseli mountains of southwestern Wales are attributed by the Folklore to have healing powers, this is why the stones were moved 250 miles east.)
- What is the Queen's name? (Queen Elizabeth II)
- What is a double-decker? (a bus)
- Chelsea is a popular _____ team. (football)

Në këtë moment nxënësve u paraqitet nga mësuesi një poster mbi Liverpoolin. Nxënësit do të lexojnë posterin individualisht dhe pastaj në grup do u përgjigjen pyetjeve rreth posterit.

Discover the best music, sport and culture in the UK

Liverpool



Liverpool MUSIC

The Beatles Story The world-famous 1960s music group came from Liverpool. Find out about The Beatles at the 'The Beatles Story' attraction. Open every day except Dec 25 and 26.

Adult:	£15.95
Student / Senior:	£12.00
Child:	£7.00
Child under five:	Free

Liverpool SPORT

Liverpool FC This city loves football. Visit Anfield football stadium, home to Liverpool's favourite football team, and take a tour. Closed on weekends.

Adults:	£15.00
Under-16s and students:	£9.00
Child under five:	Free

Liverpool MUSEUM

Visit the **Liverpool Museum**. Learn all about the history and culture of Liverpool. Free entry! Open daily 10 a.m. - 5 p.m.



Liverpool SHOPPING



Liverpool ONE Find the best shopping in the centre of Liverpool at Liverpool ONE, Liverpool's new shopping centre. Opened in 2008. More than **160** shops, restaurants, cinemas and cafés.

<http://learnenglishteens.britishcouncil.org/skills/reading-skills-practice/my-city>

Lidh fjalitë me eventet në Liverpool, Angli.

It's open every day except

at Christmas.

It opened in 2008.

You can tour the stadium.

Children have to pay £7 to enter.

The price is the same for students and under - 16s.

There is free entry for everybody.

It closes at 5p.m.

This is located in the centre of Liverpool.

The Beatles Story	Liverpool ONE Shopping Centre
Liverpool FC	Liverpool Museum

Qarko E vertetë apo e gabuar.

- The Beatles were a famous rock group in the 1970s. True False
- There are 2008 shops at Liverpool ONE. True False
- It costs £15 for adults to tour Anfield stadium. True False
- Liverpool FC play their games at Liverpool ONE stadium. True False
- You don't have to pay at the Liverpool Museum. True False
- Young children can go on the Anfield tour for free. True False

Mësuesi paraqet në videowall foton e një gatimi. Nxënësit japin ide rreth llojit të gatimit. Mësuesi shpjegon fjalorin në lidhje me recetën.

ingredients

3 eggs

1 1/4 cups milk

1 1/4 cups all-purpose flour

3 tablespoons chopped fresh mixed herbs

Kosher salt and freshly ground black pepper

1/4 cup reserved beef drippings or melted butter



Directions

Preheat the oven to 450 degrees F.

Place an 8 by 12-inch enameled cast iron baking dish in the preheated oven for 10 minutes. Meanwhile, in a mixing bowl, beat the eggs until foamy and light. Whisk in the milk until combined. Add the flour, herbs, a big pinch of salt, and some pepper, beat just until the batter is smooth. Pour the beef drippings into the bottom of the hot pan. Immediately pour in the batter and bake for 10 minutes. Reduce the oven temperature to 350 degrees F and continue baking for 15 to 20 minutes until the pudding is puffy and brown. Serve immediately, it deflates rapidly.

<http://www.cookingchanneltv.com/recipes/tyler-florence/herbed-yorkshire-pudding.html>

Mësuesi pyet nxënësit :

Cila është gjëja më e pazakontë që keni ngrënë deri më sot?

Cili është ushqimi juaj i preferuar?

Role-play

Nxënësve u jepet një situatë dhe ata do të ndërtojnë dialogun. Dialogu do të prezantohet para klasës.

Nxënësi A: Paraqiteni në një agjensi turistike dhe doni të udhëtoni në Angli por nuk dini se cilat vende do ishin më me interes për tu vizituar. Kërkoni mendim.

Nxënësi B: Jeni operatori i agjensisë turistike. Jepni alternativa që klienti të mbetet i kënaqur.

Vlerësimi: Situata quhet e realizuar nëse nxënësit arrijnë të kuptojnë për kë shtet bëhet fjalë duke u bazuar tek të dhënat që jepen; Kur nxënësit arrijnë ti përgjigjen një kuizi mbi Anglinë; Kur nxënësit u përgjigjen pyetjeve rreth një teksti të sapo lexuar; Kur nxënësit diskutojnë rreth ushqimeve të pazakonta dhe atyre të preferuara; Kur nxënësit prezantojnë një dialog përpara klasës.

Detyrat dhe puna e pavarur:

Mësuesi u jep nxënësve si detyrë shtrëpie të përshkruajnë recetën e një gatimi tradicional shqiptar. Detyra do të shoqërohet edhe me një foto të atij gatimi që nxënësit kanë zgjedhur të përshkruajnë.

Situata IV

Fusha: Gjuhët dhe Komunikimi	Lënda: Gjuhë angleze	Shkalla: III	Klasa: VI
Tema mësimore: Karaktere me të mëdha se jeta (Characters larger than life.)		Situata e të nxënit: Superheronjtë dhe atësitë e tyre. (Superheroes and their abilities.)	
Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave			
Nxënësi			
<ul style="list-style-type: none"> - zgjedh dhe arsyeton zgjedhjet e tij. - integron njohuritë e shprehjetë gjuhësore me situata ose dukuri të marra nga kontekste të tjera (filma vizatimorë të parë në tv.); - shkruan një tekst të shkurtër e të thjeshtë për një temë të njohur. - identifikon për një temë personazhet, kohën vendin, etj. - ndjek udhëzimet e dhëna në një tekst për të realizuar një veprim/ aktivitet/ detyrë, që kërkohet; pyet dhe përgjigjet lidhur me tematika nga jeta e përditshme, me një fjalor të thjeshtë. - shpreh mendimin duke respektuar mendimin e secilit anëtar të grupit dhe duke i dëgjuar në mënyrë aktive. - identifikon personazhet, kohën , vendin e një materiali të parë dhe dëgjuar; 			
Burimet/ Materialet/Mjetet		Fjalët kyçe:	
Libri i nxënësit;		Thur rrjete-Spin webs	
Videoprojektori;		Tërheq- Stretch	
Magnetofoni;		Shpërthen - Burst into	
		i/e famshme - Popular	

Lidhja me fushat e tjera kurrikulare: Arte, Shkencat e Natyrës

Përshkrimi kontekstual i situatës

Zhvillimi i situatës

Për ta realizuar këtë temë mësuesi u tregon nxënësve fotot e disa superheronjve. Më pas ai i pyet nxënësit nëse i njohin ata dhe se cilat super veprime mundën ata të kryejnë. Më vonë mësuesi vendos pjesën me dëgjim dhe nxënësit vërtetojnë hipotezat e tyre. Nxënësit më pas ndahen në grupe dhe interpretojnë me gjeste një superfuqi dhe shokët e grupit duhet ta gjejnë. Mësuesi më pas vendos pjesën me dëgjim dhe nxënësit duhet të kuptojnë se kush i ka krijuar personazhet, më pas ata vlerësojnë se cilat pohime janë të gabuara dhe cilat të vërteta në bazë të asaj që ata dëgjuan. Nxënësve u kërkohet që të shpjegojnë fjalët me të zeza dhe të gjejnë sinonimet e tyre në tekst. Në vijim nxënësit plotësojnë ventet bosh të një teksti duke vendosur foljet në kohën e kryer të thjeshtë. Në përfundim nxënësit imagjinojnë ekzistencën e një shkolle për superheronj dhe të lëndëve që mund të zhvillohen aty.

Zhvillimi i situatës

Aktivizimi i njohurive të mëparshme. Mësuesi i pyet nxënësit nëse i njohin personazhet në figurë dhe se cilët veprime nga ato që shprehen me poshte në kutinë e dialogut mund të kryejë secili prej tyre.

- spin webs
- stretch very far
- climb walls
- see through walls
- hear very well
- burst into flames
- have super strength
- disappear
- fight very well



Më pas mësuesi vë pjesën me dëgjim dhe nxënësit vërtetojnë hipotezat e tyre.

Përgjigjet e mundshme:

- Daredevil can hear very well and fight very well.
- Superman can see through walls.
- Spider-Man can spin webs, climb walls, and fight very well.
- The Human Torch can burst into flames.
- The Thing has super strength.
- The Invisible Woman can disappear.
- Mr. Fantastic can stretch very far.

Mësuesi i fton nxënësit në lojë. Nxënësit ndahen në grupe dhe një nxënës shpreh me veprime një superfuqi (nuk duhet të flasë) shokët e grupit duhet ta gjejnë. Grupi që ka gjetur më shumë fiton. Mësuesi vendos tekstin me dëgjim dhe nxënësit e ndjekin me vëmendje për të dëgjuar se kush i ka krijuar këta personazhe. (Stan Lee). Nxënësit rilexojnë tekstin në heshtje dhe u kërkohet të shënojnë nëse pohimet e mëposhtme janë të vërteta apo të gabuara, gjithashtu duhet të korigjojnë pohimet e gabuara.

- Stan Lee created the incredible Hulk. T F
- The Hulk wore red and blue. T F (he wore blue and was green)
- The Hulk changed into a monster when he was afraid. T F (when he was angry)
- The Hulk looked ugly. T F
- People didn't like The Hulk. T F
- The Hulk was a TV show. T F (he was a superhero)

Më pas mësuesi u kërkoi nxënësve të plotësojnë vendet bosh në tekst. Foljet e dhëna duhet të jepen në të kryerën e thjeshtë (past simple). (E kryera e thjeshtë është spjeguar një orë më përpara.)

Stanley Martin Lieber was born in New York City in 1922.
 His family 1).....(not/have) any money.
 After he 2)..... (leave) school, he 3).....
 (get) a job with a publishing company, 'Timely', in the comics
 department. His first story 4)..... (be) about Captain America
 in 1941. He 5)..... (write) under different names such as
 Stan Martin, S.T. Anley but he 6)..... (choose) to keep
 Stan Lee. 'Timely' 7)..... (change) its name too, to Marvel
 Comics. Stan Lee 8)..... (continue) to create new characters.
 He 9)..... (create) The Fantastic Four in 1961 and 10).....
 (follow) them with the Hulk. A year later he 11)..... (present)
 Spider-Man. Daredevil 12)..... (appear) in 1964. All these
 characters 13)..... (make) Lee very successful.



Mësuesi u kërkon nxënësve të imagjinojnë ekzistencën e një shkolle për superheronj. Si e imagjinojnë ata? Nxënësit do të bëjnë një përshkrim edhe të orëve mësimore që ata do të donin të frekuentonin.

Psh. Një nga lëndët mund të ishte “Si ti bëjmë të gjithë mësuesit të jenë të këndshëm”

Vlerësimi: Situata quhet e realizuar kur nxënësit njohin superheronjtë nga foto dhe u atribuojnë tipare mistike; Kur nxënësit shprehin dhe dallojnë superfuqi me anë të pantomimës; Kur arrijnë të shkëpusin informacionin e duhur nga një material me dëgjim; Kur dallojnë pohime të vërteta dhe të gabuara në lidhje me tekstin; Kur gjejnë në tekst fjalë sinonimike; Kur plotësojnë vendet bosh në një tekst duke përdorur të kryerën e thjeshtë; Kur përshkruajnë një shkollë imagjinare superheronjsh.

Detyrat dhe puna e pavarur: Nxënësve u jepet si detyrë shtëpie 1) të përshkruajnë me detaje një orë mësimore në shkollën e superheronjve, 2) ata do të imagjinojnë një superhero personal dhe do e përshkruajnë atë.

Situata V

Fusha: Gjuhët dhe Komunikimi	Lënda: Gjuhë angleze	Shkalla: III	Klasa: VI
Tema mësimore: Mistere të pasjgueshme (Unexplained mysteries)		Situata e të nxënit: Ëndrrat (Dreams)	
<p>Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - përdor fakte për zgjidhjen problemore që lidhen me mesazhin që përcjellin ëndrrat dhe e shpreh qëndrimin e tij/saj. - bën zgjedhje dhe arsyeton zgjedhjet e tij. - integron njohuritë e shprehinë gjuhësore me situata ose dukuri të marra nga kontekste të tjera (Fusha Shkenca Natyrore); - shpreh përjetimet që e kanë shoqëruar gjatë shikimit të një ëndrre në njërin ngformat shprehëse. - shprehet pro apo kundër për një mendim, qëndrim apo sjellje të manifestuar nga një apo më shumë persona. - pyet dhe përgjigjet lidhur me tematika nga jeta e përditshme, me një fjalor të thjeshtë. - bashkëpunon në mënyrë aktive me të gjithë bashkëmoshatarët drejt arritjes së një qëllimi të përbashkët. - shpreh, dëgjon dhe respekton mendimin e secilit anëtar dhe vendos mënyrat e përfundimit të një aktiviteti të përbashkët. 			
<p>Burimet/ Materialet/Mjetet</p> <p>Libri i nxënësit; Bokse, Videoprojektori; Magnetofoni;</p>		<p>Fjalët kyçe:</p> <p>Emocione- emotions (frightened, frustrated, scared, sad, shocked, angry, nervous, embarrassed, excited, happy, calm, thrilled, peaceful, relaxed, surprised)</p> <p>Kafshë- animals (butterfly, crocodile, black cat, snake, white rabbit, goldfish, dragonfly, seal, kangaroo)</p> <p>Pjesë të një kafshe - Parts of animals (long/short neck, scales, fins, tail, wings, paws, sharp claws, sharp teeth, thick fur, flippers, antennae)</p>	

Lidhja me fushat e tjera kurrikulare: Biologji

Përshkrimi kontekstual i situatës

Veprimet Paraprake

Një orë më parë, mësuesi i orienton nxënësit drejt punës me fjalorin e mësimit pasardhës në fletoren e fjalorit. Të gjitha veprimet që do të pasojnë do të shoqërohen në sfond nga një prezantim me foto në videoprojektor, për këtë arsye bëhet paraprakisht gati projektori dhe laptopi.

Zhvillimi i situatës

Për të realizuar këtë temë, mësuesi i pyet nxënësit nëse i njohin kafshët në figurë. Nxënësit shprehen se si i bëjnë të ndihen këto foto, duke përdorur mbiemra që shprehin gjendje emocionale. Mësuesi u lexon fjalët e reja në ushtrim, kërkon/shpjegon kuptimin e tyre dhe u kërkon nxënësve të shohin figurat e mësipërme, të zgjedhin njerën kafshë dhe tua përshkruajnë shokëve të klasës, ata duhet të zbulojnë për cilën kafshë bëhet fjalë. Në vazhdim mësuesi u kërkon nxënësve të dëgjojnë tekstin në cd dhe të ndjekin në libër. Nxënësit duhet ti përgjigjen pyetjeve rreth ëndrrës që po lexojnë. Nxënësit rilexojnë ëndrrën në heshtje dhe më pas njëri prej tyre del përpara klasës dhe ritregon ëndrrën. Në ritregim vendos dy gabime në mënyrë që klasa të angazhohet për ti gjetur. Nxënësit plotësojnë vendet bosh në një tekst të dhënë. Foljet në kllapa do të vendosen në *past continuous* si formë përsëritjeje për temën gramatikore në orën paraardhëse. Nxënësit shikojnë në një prezantim me videoprojektor disa kuriozitetë interesante rreth ëndrrave dhe nxënësit diskutojnë rreth tyre.

Aktivitete

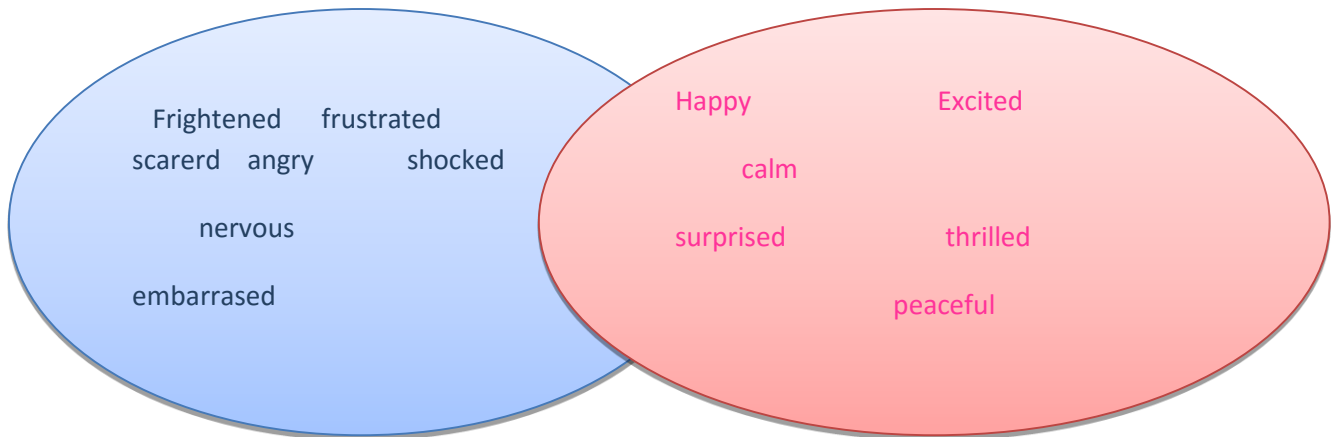
Mësuesi pyet nxënësit se cilat prej kafshëve njohin.



Mësuesi pyet nxënësit se si i bën të ndihen secila foto. Përdorni fjalët e dhëna:

(How does each of the pictures make you feel?)

Ex. I feel embarrassed when people laugh at me.

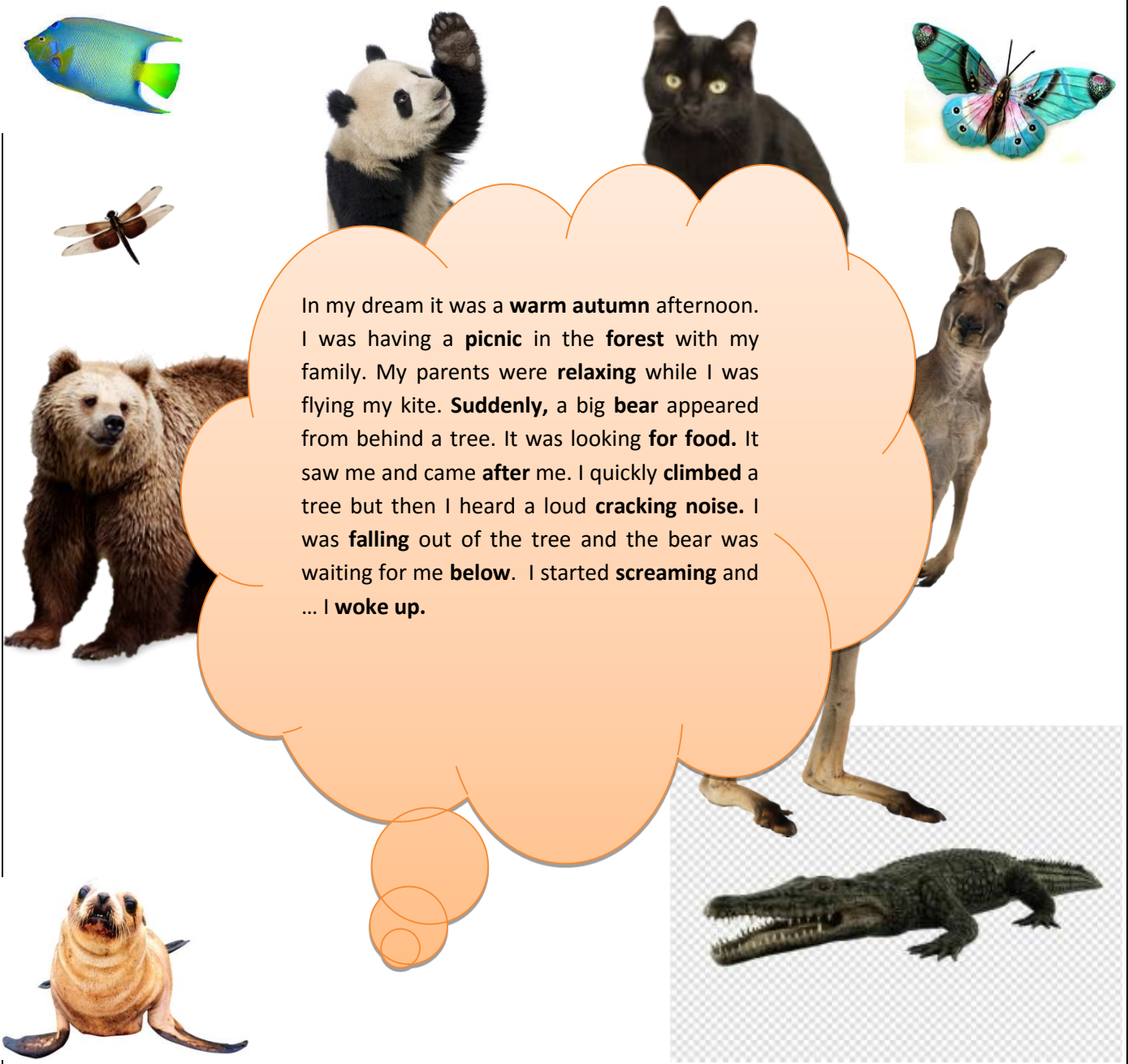


Përgjigje të mundshme. (Possible answers)















- Crocodiles make me feel frightened.
- Black cats make me feel nervous.
- Snakes make me feel scared.
- White rabbits make me feel peaceful.
- Goldfish make me feel relaxed.

- Autumn leaves make me feel happy.
- Broken mirrors make me feel frustrated.

Mësuesi u lexon fjalët e reja në ushtrim, kërkon/shpjegon kuptimin e tyre dhe u kërkon nxënësve të shohin figurat e mësipërme, të zgjedhin njerën kafshë dhe t'ua përshkruajnë shokëve të klasës, ata duhet të zbulojnë për cilën kafshë bëhet fjalë.



Për të përshkruar kafshët nxënësit do të përdorin fjalët e mëposhtme:

 (long / short) neck  scales  fins  (long / short) tail  wings  paws
 (sharp) claws  (sharp) teeth  (thick) fur  flippers  (huge/small) body
 (short/long) legs  antennae  (big/small) eyes/ ears/ mouth/ nose

Ex. A: It has got thick fur, sharp claws, a huge body, short legs, a short tail, small eyes and small ears.

B: It's a bear.

Mësuesi u kërkon nxënësve të dëgjojnë tekstin në CD dhe të ndjekin në libër. Nxënësit iu përgjigjen pyetjeve:

Si u ndje Jack? (How did Jack feel?)

Çfarë kuptimi ka ëndrra e tij? (What does his dream mean?)

Për t'iu përgjigjur pyetjes së dytë nxënësit duhet të përdorin çelësin e ëndrrave që ndodhet më poshtë:

KEY:

Bear: freedom from trouble, Butterfly: money and happiness, Cat: dishonest friends and bad luck, Crocodile: danger, Dog: good friends, Dragonfly: good news, Fish: good luck, money and power, Kangaroo: exciting trips, Panda: difficult times, Seal: success, good friends, Snake: enemy

Nxënësit rilexojnë ëndrrën në heshtje dhe më pas njëri prej tyre del përpara klasës dhe ritregon ëndrrën. Në ritregim vendos dy gabime në mënyrë që klasa të angazhohet për ti gjetur.

Mësuesi u cakton nxënësve detyrën e plotësimit të vendeve bosh në tekstin e dhënë. Foljet në kllapa do të vendosen në *past continuous*.

In my dream, it 1)..... (snow). We 2)..... (wear) heavy clothes. I 3)..... (skate) while my friends 4)..... (watch) me. My dad 5)..... (take) pictures of me. My mum 6)..... (smile) at me. Some kids 7)..... (make) a snowman. We 8)..... (have) a great time.

Mësuesi u kërkoi nxënësve të dëgjojnë disa kuriozitete rreth ëndrrave të marra nga adresa <http://www.dreamdictionary.org/dreaming/dream-facts/> (me disa ndryshime në përshtatje të moshës së nxënësve. Këto fakte do të shqërohen me prezantim në Powerpoint ose prez. Një slide për çdo fakt.)

Did You Know?

- Every human dreams. There are tons of people who can't remember their dreams when they wake up, but they still get them
- Human beings spend roughly around 6 years of their lifetime dreaming
- Sometimes we dream outside of our REM sleep (Rapid Eye Movement)
- Thousands of years ago, the Egyptians were the first to create a dream dictionary in 4000 B.C.E
- We roughly spend around 1/3 of our lives sleeping
- Our brains tend to be way more active when we sleep, than when we're awake
- Humans tend to have around 3 to 7 dreams a night. We dream around 2 to 3 hours in a whole night
- 90% of the dream is lost the first minute we wake up
- Men tend to dream about men more than women, and women dream about people of both genders
- It's impossible to dream when you're snoring
- Babies don't dream of themselves until they reach the age of 3
- More women than men experience déjà-vu in their dreams (eg. you have been in the dream before)
- Nightmares happen more to kids than adults
- Blind people dream. Their dreams are auditory if they were born blind. If they became blind at an early age, they still dream of what they remember
- Did you know around 100 000 drivers a year crash going in and out of sleep in their cars
- You can translate over 5000 dream symbols
- On average, dogs sleep around 10 to 13 hours a day
- The colder your house is, the worse your dreams are. They say that if your room is at an average temperature, you have better sleeps
- Information that we learn before we go to bed tends to stick with us longer than information any other time
- If you avoid your sleep for more than 10 days, you will die.

Vlerësimi:

Situata quhet e realizuar kur nxënësit kanë përvetësuar në shtëpi fjalorin e temës dhe e përdorin atë gjatë zhvillimit të situatës mësimore; Kur nxënësit shprehen qartë rreth ndjesisë që u krijon një foto; Kur Përshkruajnë qartë një kafshë; Kur nxënësit interpretojnë një ëndërr dhe diskutojnë rreth efekteve të saj tek ne. Gjatë orës së mësimit do të vëzhgohen nxënësit X, Y, Z si kanë përparuar në përdorimin e gjuhës dhe dhe shprehive gramatikore.

Detyrat dhe puna e pavarur:

Nxënësit do të shkruajnë një paragraf me 7 fjali me temë “ Mendo për një ëndërr të çuditshme që ke parë. ” (Think of a strange dream you had).

Bibliografia

- Ferrari, A., Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks, Technical Report by the Joint Research Centre of the European Commission,
- UNESCO-Bangkok Office » Education » ICT in Education » Themes » Training of Teachers » Guidelines » Teachers' role and needs in the ICT environment
- UNESCO (2011). UNESCOIC competency framework for teachers (ICT CFT). IITE Conference Teacher Competencies in Knowledge Society: Policy, Pedagogy, Social Skills (Baku, Azerbaijan, 1st December 2011)
- Lave, Jean, and Wenger, Etienne. 1991. *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. New York: Cambridge University Press.
- Brooks, Jacqueline G., and Brooks, Martin G. 1993. *In Search of Understanding: The Case for Constructivist Classrooms*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Constructivism and Technology in the Classroom
- Technology in the Classroom: The Impact of Teacher's Technology Use and Constructivism
- Developing Lessons with Technology
- Constructivism and Technology in the Classroom
- Technology in the Classroom: The Impact of Teacher's Technology Use and Constructivism
- Live through history with Muzzy Lane's simulated immersion experience
- BBC.CO.UK/History
- Developing Lessons with Technology
- National History Education Clearinghouse
- School me
- Learning situations/Learning Situations for History.html

Linq-et

www.phet.colorado.edu/simulation/

[www.phet.colorado.edu/simulation/physics/forces and motion basics/](http://www.phet.colorado.edu/simulation/physics/forces_and_motion_basics/)

<http://phet.colorado.edu/en/simulation/circuit-construction-kit-dc>
www.colorado.edu/physics/phet/dev/html/energy-skake-park
<http://www.bbc.co.uk/history/interactive/games>
<http://kids.nationalgeographic.com/games>
<http://teachinghistory.org>
<http://www.cnn.com/TRAVEL/DESTINATIONS/9705/seven.öonders/pyramids.html>
<http://www.touregypt.net/construction/>
<http://www.nationalgeographic.com/pyramids/pyramids.html>
http://www.culturefocus.com/egypt_pyramids.htm
<http://www.crystalinks.com/mexico.html>
<http://www.crystalinks.com/chichenitza.html>
<http://www.lost-civilizations.net/mayan-pyramids-chichen-itza.html>
http://news.nationalgeographic.com/neës/2002/12/1206_021206_TVMayanTemple.html
<http://www.unexplained-mysteries.com/forum/index.php?shoëtopic=28388>
<http://www.nativeweb.org/pages/pyramids/overvieë.html>
http://home.comcast.net/~burokerl/aztecs_human_sacrifices.htm