



REPUBLIKA E SHQIPËRISË
MINISTRIA E ARSIMIT DHE SPORTIT
AGJENCIA E SIGURIMIT TË CILËSISË SË ARSIMIT PARAUNIVERSITAR

KURRIKULA E BAZUAR NË KOMPETENCA

Lënda “TIK”

Shkalla II

Klasa III

Maj, 2024



PËRMBAJTJA E PROGRAMIT

1.	Qëllimet e arsimit parauniversitar	7
2.	Qëllimet e lëndës së TIK-ut në arsimin parauniversitar.....	7
3.	Lidhja e kompetencave kyç me kompetencat e lëndës	8
4.	Rezultatet kryesore të të nxënit sipas kompetencave kyç që realizohen nëpërmjet lëndës së TIK-ut për shkallën e dytë.....	9
5.	Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera kurrikulare	11
6.	Kompetencat që formohen përmes tematikave lëndore	13
7.	Koha mësimore	15
8.	Shkalla e dytë – Klasa III.....	16
	8.1 Tematika: Bota e kompjuterit	16
	8.2 Tematika: Hyrje në multimedia	19
	8.3 Tematika: Të menduarit kompjuterik dhe kodimi	23
	8.4 Tematika: Siguria e të punuarit në kompjuter.....	26
9.	Udhëzime metodologjike	28
10.	Udhëzime për vlerësimin	30
11.	Materialet dhe burimet e mësimdhënies	32

I. HYRJE

Nxënësit që hyjnë në klasën e tretë të arsimit fillor do të ndërtojnë dhe zhvillojnë më tej njohuritë, të kuptuarit dhe aftësitë që ata kanë përvetësuar në klasën e parë dhe të dytë me qëllim përgatitjen për një botë që po drejtohet gjithmonë e më shumë nga Teknologjia e Informacionit dhe Komunikimit (TIK). Ndryshimet digjitale dhe teknologjitë e reja, si inteligjenca artificiale, po zbatohen në të gjitha aspektet e shoqërisë, ekonomisë dhe mjedisit, duke çuar në një ritëm më të shpejtë të ndryshimeve. Nxënësit tashmë po përjetojnë një integrim të thellë të teknologjisë në jetën e përditshme, prandaj arsimi duhet t'u përgjigjet me produkte cilësore për të transmetuar njohuri e aftësi sistematike, koherente dhe të qëndrueshme te nxënësit, të cilët garantojnë krijimin e një të ardhmeje më të mirë për të gjithë. Është thelbësore që nxënësit të jenë përdorues efektivë të TIK-ut dhe jo përdorues pasivë, duke siguruar njohuri, aftësi dhe qëndrime, të cilat rrisin besimin e nxënësve përgjatë ndërveprimit në një shoqëri që po drejtohet gjithmonë e më shumë nga teknologjia. Ashtu si në të gjitha aspektet e kurrikulës, zhvillimi i bazave që mbështesin përvetësimin e njohurive, aftësive dhe qëndrimeve të nevojshme fillon që në fazat e para të edukimit. Është e rëndësishme që nxënësit në klasën e tretë të vazhdojnë të zhvillojnë kompetencën digjitale dhe aftësitë për të përdorur teknologjinë në mënyrë të sigurt dhe efektive, duke zhvilluar sjellje që iniciojnë njohjen e potencialit të TIK-ut, për të ndihmuar në zgjidhjen e sfidave dhe të problemeve të ndryshme. Kjo do të thotë që ata të mësojnë jo vetëm si të përdorin mjetet dhe aplikacionet teknologjike, por edhe të zhvillojnë një qëndrim reflektues ndaj teknologjisë.

Katër synimet e lëndës së TIK-ut në klasën e tretë janë që nxënësit:

- të rrisin botëkuptimin e tyre për përfshirjen e teknologjisë dhe të mjeteve digjitale në jetën e përditshme;
- të vazhdojnë të zhvillojnë njohuritë dhe aftësitë për t'u bërë përdorues efektivë të programeve dhe software-ve të editimit të tekstit, grafikës dhe audios, dhe jo thjesht të jenë përdorues pasivë të tyre;
- të përvetësojnë njohuri lidhur me konceptin e të dhënave, organizimin e tyre dhe se si TIK-u mund të përdoret për t'i paraqitur ato;
- të zhvillojnë qëndrime pozitive ndaj përdorimit të sigurt dhe të përgjegjshëm të TIK-ut për zgjidhjen e problemeve, si dhe të jenë të vetëdijshëm për mundësitë dhe rreziqet që TIK-u ofron.

Në programin e TIK-ut për klasën e tretë, një peshë të rëndësishme zë integrimi i aftësive të kodimit dhe të menduarit kompjuterik duke përfshirë:

- identifikimin e detajeve të tepërta në një problem ose në një detyrë, anashkalimin e detajeve specifike të një problemi të caktuar duke lejuar krijimin e një zgjidhjeje më të përgjithshme (*abstraksioni*);
- zbërthimin e një problemi ose detyre në pjesë më të vogla, për t'i bërë problemet e ndërlikuara më të thjeshta për t'u kuptuar dhe më të menaxhueshme për t'u dhënë një zgjidhje (*dekompozimi*);
- identifikimin e hapave të nevojshëm për të zgjidhur një problem ose për të përfunduar një detyrë (*të menduarit algoritmik*);
- analizimin dhe parashikimin e outputit/rezultatit (*të menduarit logjik*);
- korrigjimin e kodit përmes testimit për identifikimin e gabimeve dhe modifikimin e tyre (*debugging*).

Nxënësit e klasës së tretë nuk pritet të dinë emrat teknikë të këtyre koncepteve.

Ky dokument përcakton programin mësimor të TIK-ut për nxënësit e klasës së tretë. Ai bazohet në progresin që nxënësit kanë bërë në klasën e parë dhe të dytë për t'u bërë përdorues të sigurt, kritikë dhe potencialë të TIK-ut.

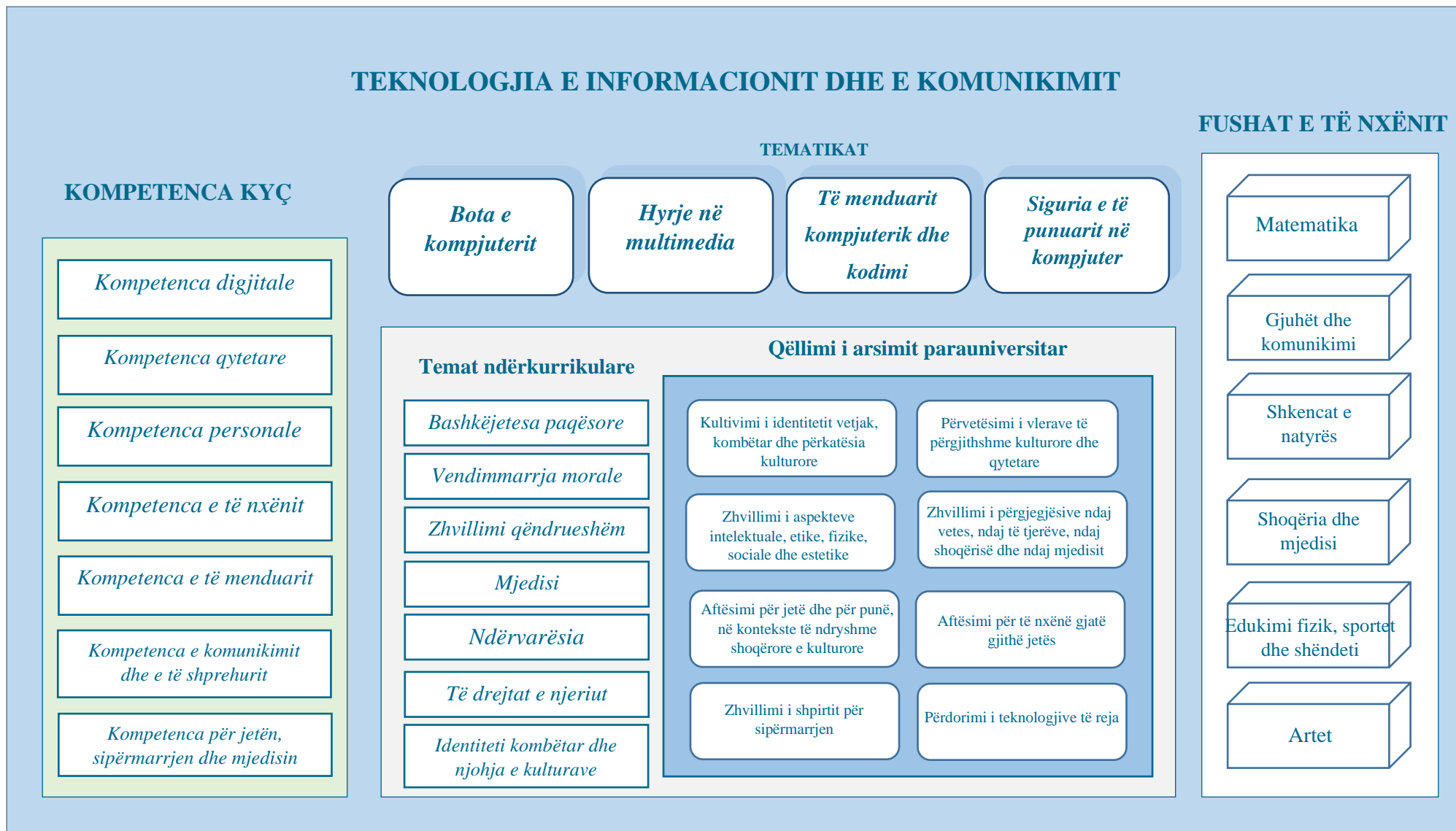
II. KORNIZA KONCEPTUALE E PROGRAMIT

Hartimi i programit lëndor rrjedh nga: Korniza Kurrikulare e arsimit parauniversitar, kurrikula bërthamë dhe plani mësimor i arsimit bazë. Si i tillë, ky dokument i shërben:

- **nxënësit** për zhvillimin e kompetencave kyç dhe kompetencave të lëndës së TIK-ut në mënyrë që ai të përballojë sfidat e jetës dhe të integrohet në shoqëri.
- **mësuesit** për planifikimin, realizimin dhe vlerësimin e veprimtarisë mësimore dhe të arritjeve të nxënësve në klasë dhe jashtë saj.
- **prindërve** për njohjen e rezultateve të pritshme të fëmijëve dhe kritereve të vlerësimit në periudha të caktuara kohore.
- **hartuesve** të teksteve shkollore dhe të materialeve ndihmëse për mësuesit dhe për nxënësit.

Programi i TIK-ut ka në thelb të tij krijimin e kushteve për ndërtimin e kompetencave të lëndës si dhe të kompetencave kyç që lidhen me to. Realizimi i temave ndërkurrikulare nëpërmjet TIK-ut një komponent i rëndësishëm i programit për kontributin e Teknologjisë së Informacionit dhe Komunikimit në shoqëri dhe në jetën e përditshme. Në program, gjithashtu, përshkruhet lidhja e TIK-ut me fushat e tjera të të nxënësve, në mënyrë që kurrikula e arsimit bazë të shihet si një e tërë për realizimin e qëllimit kryesor të formimit të nxënësve. Programi përmban katër tematika, të cilat krijojnë kushte që nxënësi të ndërtojë dhe të zbatojë njohuritë, shkathtësitë, qëndrimet dhe vlerat, në funksion të kompetencave të lëndës dhe të kompetencave kyç. Në program paraqitet edhe koha mësimore për secilën tematikë, e cila ndryshon nga klasa në klasë. Përdorimi i metodologjive efikase në mësimdhënie është kusht për zbatimin e programit, për arritjen e kompetencave nga ana e nxënësve, duke i dhënë secilit mundësinë të shfaqë dhe të zhvillojë potencialin që zotëron brenda vetes. Në këtë program, vlerësimi i procesit të të nxënësve është komponent thelbësor për përmirësimin e arritjeve të nxënësve dhe të procesit të të nxënësve, si dhe përdorimi i metodologjive efikase në mësimdhënie është kusht për zbatimin e programit. Për të zhvilluar kuptimin e koncepteve themelore është e rëndësishme një ndërthurje e aktiviteteve, të cilat zhvillohen me bazë kompjuterin, aktiviteteve unplugged dhe aktiviteteve, të cilat kërkojnë nga ana e nxënësve rishikimin dhe reflektimin mbi atë që kanë mësuar.

Diagrama 1: Korniza konceptuale e programit



1. Qëllimet e arsimit parauniversitar

Arsimi parauniversitar krijon kushte dhe mundësi që nxënësit: të ndërtojnë dhe të zhvillojnë njohuri, shkathtësi, qëndrime dhe vlera që kërkon shoqëria demokratike; të zhvillohen në mënyrë të pavarur e të gjithanshme; të kontribuojnë në ndërtimin dhe mirëqenien vetjake dhe të shoqërisë shqiptare dhe të përballen në mënyrë konstruktive me sfidat e jetës. Në arsimin parauniversitar nxënësit:

- kultivojnë identitetin vetjak, kombëtar dhe përkatësinë kulturore;
- përvetësojnë vlera të përgjithshme kulturore dhe qytetare;
- zhvillohen në aspektet intelektuale, etike, fizike, sociale dhe estetike;
- zhvillojnë përgjegjësi ndaj vetes, ndaj të tjerëve, ndaj shoqërisë dhe ndaj mjedisit;
- aftësohen për jetë dhe për punë, në kontekste të ndryshme shoqërore e kulturore;
- aftësohen për të nxënë gjatë gjithë jetës;
- zhvillojnë shpirtin e sipërmarrjes;
- përdorin teknologjitë e reja.

2. Qëllimet e lëndës së TIK-ut në arsimin parauniversitar

Qëllimet e programit janë:

- Të kontribuojë në një edukim të balancuar duke iu dhënë nxënësve një përvojë të gjerë dhe sfiduese që do t'u krijojë mundësi atyre të fitojnë një grup njohurish, aftësish njohëse e përpunuese dhe kompetenca të thjeshta, duke i përgatitur në këtë mënyrë që të jenë pjesëmarrës në një botë teknologjike.
- T'u krijojë mundësi nxënësve t'i integrojnë këto njohuri dhe shkathtësi/shprehi, së bashku me cilësitë për hulumtim dhe mendim kritik, për gjetjen e zgjidhjeve me vëmendjen e duhur ndaj çështjeve të shëndetit dhe të sigurisë.
- Të lehtësojë zhvillimin e disa aftësive të komunikimit që do t'i nxisin nxënësit të shprehin aftësitë e tyre krijuese në mënyrë praktike.

- Të mundësojë integrimin e njohurive, aftësive dhe sjelljeve duke punuar në mënyrë krijuese, të sigurt dhe të përgjegjshme, duke përdorur TIK-un për të zgjidhur probleme.
- Të zhvillojë ndërgjegjësimin e nxënësve për teknologjinë rreth tyre, si ndikon në jetët e tyre dhe rreziqet e lidhura me përdorimin e saj.

3. Lidhja e kompetencave kyç me kompetencat e lëndës

Ndërtimi dhe zbatimi i kompetencave kyç nga nxënësit gjatë procesit të mësimdhënies dhe të nxënies kërkon që mësuesi të mbajë parasysh lidhjen e kompetencave kyç me kompetencat e lëndës për secilën shkallë. Për ta realizuar në praktikë këtë lidhje, mësuesi duhet të përzgjedhë situatat, veprimtaritë, metodat dhe mjetet e përshtatshme të procesit të të nxënies. Kompetenca përcaktohet si integrim i njohurive, shkathtësive, vlerave dhe qëndrimeve që një nxënës duhet t'i fitojë gjatë procesit të nxënies. Kompetenca demonstron nga nxënësi (njohuri), bazohet në performancën e tij (aftësi), si dhe bazohet në perspektivën e sjelljes (qëndrim). Organizimi i mësimit të TIK-ut me bazë kompetencat përqendrohet në atë që nxënësi duhet të dijë, të bëjë saktë dhe të shpjegojë pse e bën. Kur nxënësi realizon kompetencat digjitale, ai njëkohësisht është duke zhvilluar edhe kompetencat e tjera kyç. Për shembull “zgjidhja problemore” përfshin shumë nga strategjitë e zgjidhjes së situatave të ndryshme problemore në shoqëri dhe në jetën e përditshme duke përdorur teknologjinë. Për të realizuar lidhjen e kompetencave kyç me kompetencat e lëndës së TIK-ut, mësuesi ndjek këto hapa:

- përzgjedh rezultat-in/et e të nxënies për kompetencat kyç që synon të arrijë nxënësi në shkallën përkatëse;
- zbërthen në rezultate të nxënies për kompetencat kyç për secilin vit mësimor, rezultat-in/et e të nxënies për shkallë, për kompetencat kyç;
- përzgjedh rezultat-in/et e të nxënies për shkallë për kompetencat e lëndës së TIK-ut që synon të arrijë nxënësi;
- zbërthen në rezultate të nxënies për kompetencat e lëndës së TIK-ut për vit mësimor, rezultat-in/et e të nxënies për shkallë;
- përzgjedh përmbajtjen/et mësimore, mjetet digjitale, metodologjinë e mësimdhënies, përmes të cilave realizon rezultatet e të nxënies të kompetencave digjitale një vit shkollor, si dhe rezultatet e të nxënies për kompetencat kyç në një vit shkollor;
- planifikon mësimdhënien duke përfshirë periudhën kohore gjatë së cilës do t'i arrijë rezultatet e të nxënies brenda vitit shkollor;

- kryen analiza dhe vlerësime të ecurisë së nxënësve pas realizimit të orëve mësimore, detyrave, projekteve, për të verifikuar arritjet e rezultateve të të nxënësve për vit mësimor dhe shkallë për fushën e teknologjisë dhe TIK-ut.

4. Rezultatet kryesore të të nxënësve sipas kompetencave kyçe që realizohen nëpërmjet lëndës së TIK-ut për shkallën e dytë.

Kompetenca digjitale - Nxënësi përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin

Nxënësi:

- Përdor mediat digjitale dhe mjediset informative për të komunikuar dhe bashkëpunuar.
- Organizon dhe komunikon informacionin, duke përdorur mjetet e duhura të komunikimit teknologjik për të mbledhur informacion dhe për të komunikuar me të tjerët.
- Zhvillon vetëdijen kulturore dhe të kuptuarit global duke u angazhuar me nxënësit e kulturave të tjera nëpërmjet komunikimeve online.
- Organizon, mbledh dhe shfaq të dhënat e gjetura nga burimet e informacionit elektronik.
- Identifikon dhe përdor bazën e të dhënave të sigurta dhe të përshtatura për moshën e tij, nëpërmjet burimeve elektronike apo të shtypit.
- Jep shembuj të punës me teknologjitë, të zgjidhjeve, që na ofron në jetën e përditshme, në bazë të të cilave në marrim vendimet tona.
- Është i qartë për konceptin e përdorimit të sigurt të teknologjisë, duke u përqendruar edhe në mbrojtjen e të dhënave personale.
- Demonstron sjellje pozitive dhe etike kur përdor teknologjinë si një mjet komunikimi ose shërbimi apo krijimi të një produkti.

Kompetenca e komunikimit dhe e të shprehurit - Nxënësi komunikon në mënyrë efektive

Nxënësi:

- Dëgjon me vëmendje prezantimin e tjetrit dhe merr pjesë në diskutim me pyetje, komente apo sqarime.
- Prezanton një temë të caktuar para të tjerëve në një kohëzgjatje deri në 10 minuta duke përdorur TIK-un.

Kompetenca e të menduarit - Nxënësi mendon në mënyrë krijuese

Nxënësi:

- Identifikon tiparet e përbashkëta dhe të veçanta të objekteve, qenieve të gjalla, dukurive ose ngjarjeve të dhëna në detyrë dhe i paraqet ato përmes njërës nga format shprehëse.
- Ndërton tekste, objekte, animacione sipas imagjinatës duke përdorur udhëzimet dhe materialet e dhëna.
- Paraqet dhe argumenton mënyrën e zgjidhjes së një problemi/detyrë të caktuar të fushave të ndryshme (matematikë, gjuhë, shkencë natyrore dhe shoqërore, arte etj.) në një kohëzgjatje prej 6-10 minutash.

Kompetenca e të nxënësve - Nxënësi mëson për të nxënë

Nxënësi:

- Shfrytëzon burime të ndryshme informacioni për përgatitjen e një teme të dhënë.
- Identifikon dhe krahason informacionet e njohura me ato të panjohura për një temë, çështje apo ngjarje të caktuara, duke përdorur teknika të ndryshme.
- Ndjek udhëzimet e dhëna në libër apo burime të tjera për të realizuar një veprimtari apo detyrë konkrete që kërkohet prej tij.
- Krahason përparimin e tij me përvojën paraprake gjatë kryerjes së një detyrë apo një veprimtarie të caktuar.
- Menaxhon sjelljet e veta, materialet/mjetet dhe kohën që ka në dispozicion gjatë kryerjes së një detyrë /veprimtarie individuale apo të përbashkët në klasë/shkollë apo jashtë saj.
- Përdor dhe zbaton në mënyrë efektive informacionin /njohuritë për zgjidhjen e një problemi /detyrë të caktuar, përmes shfrytëzimit të TIK-ut apo burimeve të tjera.

Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin - Nxënësi kontribuon në mënyrë produktive

Nxënësi:

- Përgatit një plan pune 1-javor dhe specifikon veprimtaritë prioritare duke argumentuar përzgjedhjen e tyre.
- Përgatit një projekt të vogël, duke theksuar veprimtaritë kryesore për një çështje që e shqetëson në shkollë ose komunitet dhe përcakton kohën, vendin, materialet, mjetet e nevojshme për zbatimin e tij.

- Identifikon dhe llogarit shpenzimet personale ose familjare përgjatë një jave dhe i paraqet ato në formë tabelare/grafike apo në një formë tjetër.
- Paraqet në formë tabelore, grafike, vizatimi apo formë tjetër veprimtaritë e përkujdesjes.

Kompetenca personale - Nxënësi bën jetë të shëndetshme

Nxënësi:

- Bashkëpunon në mënyrë aktive me të gjithë moshatarët (pavarësisht prejardhjes së tyre, aftësive dhe nevojave të veçanta) drejt arritjes së një qëllimi të përbashkët (projekti/ aktiviteti në bazë klase /shkolle apo jashtë saj).

Kompetenca qytetare - Nxënësi përkushtohet ndaj të mirës së përbashkët

Nxënësi:

- Propozon dhe ndan mendimin me shokët/shoqet e klasës për procedurën e zgjedhjes së anëtarëve të grupeve, përbërjen dhe rolin e tyre në aktivitete të ndryshme mësimore, etj.

5. Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera kurrikulare

Teknologjia e Informacionit dhe Komunikimit (TIK) është bërë një ndër mjetet më thelbësore në zhvillimin e programeve mësimore në shumë fusha të ndryshme. Integrimi i TIK-ut në fushat kurrikulare të tjera nuk pasuron vetëm procesin mësimor, por gjithashtu rrit angazhimin dhe motivimin e nxënësve duke u ofruar atyre një përvojë mësimore më interaktive dhe të lidhur ngushtë me realitetet e jetës së përditshme.

TIK-u u shërben të gjitha fushave të të nxënësve me koncepte dhe me aftësi pasi lidhja e tij me fushat e tjera pasuron situatat e të nxënësve, në të cilat nxënësi zhvillon kompetencat e tij. Përdorimi i teknologjisë në fushat “Gjuhët dhe komunikimi”, “Matematikë”, “Shkencat e natyrës”, “Artet”, “Shoqëria dhe mjedisi”, ndihmon në përvetësimin më mirë të lëndëve të tjera nga nxënësi duke i bërë ato më të kuptueshme dhe më efektive.

TIK-u u shërben nxënësve të zhvillojnë jo vetëm kompetencën digjitale, por i ndihmon ata t'i zhvillojnë më shumë këto aftësi duke ndërlidhur njohuritë e TIK-ut me njohuritë e fushave të tjera. Ky integrim mbështet zhvillimin e koncepteve dhe të aftësive që përforcojnë koncepte të zhvilluara në fusha të tjera kurrikulare.

- **Gjuhët dhe komunikimi:** TIK-u ofron mjete për të praktikuar mësimin e gjuhës në një mjedis ndërveprues. Programet e ndryshme dhe aplikacionet e mësimin të gjuhëve lejojnë praktikimin e aftësive të dëgjuarit, të folurit, të lexuarit dhe të shkruarit me mënyra që janë tërheqëse dhe përshtatshme për çdo nivel të njohurive.
- **Matematikë:** Përdorimi i aplikacioneve ndërvepruese dhe lojërave edukative mundësojnë që nxënësit të përvetësojnë konceptet matematikore dhe të zhvillojnë aftësitë numerike. TIK-u ofron mënyra të ndryshme për të shpjeguar koncepte që lidhen me lëndën e matematikës, si mbledhja, zbritja, shumëzimi, pjesëtimi, funksionet matematikore, paraqitja e të dhënave në trajtë grafike etj.
- **Shkencat e natyrës:** Përdorimi i TIK-ut mund të ndihmojë në vizualizimin e koncepteve komplekse dhe në realizimin e eksperimenteve. Duke përdorur simulime interaktive dhe eksperimente virtuale, TIK-u u mundëson nxënësve të eksplorojnë dhe të vizualizojnë procese shkencore të ndryshme, siç janë cikli i ujit dhe zhvillimi i bimëve, në një mënyrë që është më e lehtë për t'u kuptuar dhe më e përshtatshme për moshën e tyre.
- **Shoqëria dhe mjedisi:** TIK mund të përdoret për të krijuar simulime historike, të cilat u mundësojnë nxënësve të eksplorojnë ngjarje, epoka dhe kontekste kulturore. Gjithashtu, përdorimi i të dhënave online dhe arkivave digjitale mund të ofrojë akses në një gamë të gjerë burimesh që mund të përdoren për hulumtime të detajuara dhe projekte mësimore.
- **Arte:** TIK krijon mundësi të reja për krijim dhe eksplorim artistik. Programet e editimit të imazheve dhe softuerët për prodhimin muzikor mund të transformojnë mënyrën se si nxënësit krijojnë dhe shprehin idetë e tyre artistike.
- **Edukimi fizik, sportet dhe shëndeti:** Aplikacionet që monitorojnë aktivitetin fizik, lojërat që kërkojnë lëvizje dhe programet e mësimin që shpjegojnë rëndësinë e ushtrimeve dhe të një diete të shëndetshme, janë disa nga mënyrat se si TIK-u mund të përfshihet në mësimet e edukimit fizik.

6. Kompetencat që formohen përmes tematikave lëndore

Programi i TIK-ut në klasën e tretë synon zhvillimin e kompetencave lëndore përmes katër tematikave kryesore:

- *Tematika:* Bota e kompjuterit
- *Tematika:* Hyrje në multimedia
- *Tematika:* Të menduarit kompjuterik dhe kodimi
- *Tematika:* Siguria e të punuarit në kompjuter

Tabela 1: Kompetencat e lëndës dhe përshkrimi i tyre

Kompetencat e veçanta që formohen përmes tematikave	Përshkrimi i kompetencave
Kreativiteti dhe inovacioni	<p><i>Kreativiteti dhe inovacioni duke përdorur teknologjinë:</i> Nxënësi përdor teknologjinë në mënyrë të qëllimshme dhe kuptimplote për të shprehur ide në formate elektronike të tilla si tekst, audio, grafikë digjitale, duke përzgjedhur mjetet e duhura për të arritur rezultatin e dëshiruar.</p> <p><i>Zhvillimi i përmbajtjes:</i> Nxënësi krijon përmbajtje në formate të ndryshme duke përfshirë multimedian, krijon dhe modifikon tekste, grafikë dhe vizatime të thjeshta nëpërmjet programeve aplikative të përshtatshme për këtë grup-moshë.</p>
Komunikimi dhe bashkëpunimi	<p><i>Bashkëveprimi ndërmjet teknologjisë:</i> Nxënësi përdor pajisjet hyrëse/dalëse për të komunikuar dhe ndërvepruar me kompjuterin.</p> <p><i>Ndërveprimi me nxënësit e tjerë:</i> Nxënësi diskuton me nxënësit e tjerë rreth rezultateve të pritshme</p>

	<p>përgjatë ekzekutimit të një seti instruksionesh në kompjuter, si dhe ndajnë ide me njëri-tjetrin kur kompjuteri nuk u përgjigjet komandave të dhëna, parashikimeve apo pritshmërive të tyre.</p> <p>Nxënësit diskutojnë, interpretojnë dhe vlerësojnë komentet për krijimet e tyre digjitale dhe i reflektojnë këto sugjerime në punimet/detyrat e tyre.</p>
<p>Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja</p>	<p><i>Aplikimi i të menduarit kompjuterik në zgjidhjen e problemeve:</i> Nxënësit ndajnë problemet në pjesë më të vogla, eliminojnë detajet e panevojshme, dallojnë modelet, identifikojnë hapat e zgjidhjes, mendojnë në mënyrë logjike për parashikimin e rezultatit final, si dhe rishikojnë dhe korrigjojnë gabimet e mundshme.</p> <p><i>Përzgjedhja e mjeteve të TIK-ut:</i> Nxënësi identifikon veçoritë e një programi softuerik, përzgjedh mjetet e duhura të punës dhe ndjek radhën e duhur të veprimeve për të arritur qëllimin e tij.</p> <p><i>Kodimi:</i> Nxënësi krijon grupe udhëzimesh të qarta për zgjidhjen e problemeve, zhvillon aftësi për të shkruar dhe analizuar kodin duke përfshirë zgjidhjen e problemeve nëpërmjet ndarjes së tyre në pjesë më të vogla, krijon sekuenca me udhëzime/instruksione nëpërmjet përdorimit të strukturave logjike dhe identifikimit të hapave të nevojshëm për të parashikuar zgjidhje efikase.</p>
<p>Mbrojtja</p>	<p><i>Mbrojtja e pajisjeve:</i> Nxënësi kupton praktikatat bazë të sigurisë dhe të ndërveprimit kur punon me kompjuterin dhe pajisjet e ndryshme digjitale.</p> <p><i>Mbrojtja e shëndetit:</i> Nxënësi shmang rrezikun e shëndetit që lidhet me përdorimin e teknologjisë në termat e kërcënimeve në të mirën e shëndetit fizik dhe psikologjik. Ai praktikon ergonominë e avancuar, duke zbatuar teknika për mbajtjen e një pozicioni të shëndetshëm trupor dhe për reduktimin e ekspozimit ndaj rrezatimeve të ekranit.</p> <p><i>Mbrojtja e të dhënave personale:</i> Nxënësi kupton rëndësinë e sigurisë dhe të ruajtjes së të dhënave personale.</p>

7. Koha mësimore

Lënda e TIK-ut në klasën e tretë zhvillohet 1 orë në javë, pra gjithsej 35 orë mësimore. Programi i lëndës së TIK-ut specifikon kohën (orët e sugjeruara) e secilës tematikë. Kjo ka si qëllim që përdoruesit e programit të orientohen për peshën që zë secila tematikë në orët totale vjetore.

	Bota e kompjuterit	Hyrje në multimedia	Të menduarit kompjuterik dhe kodimi	Siguria e të punuarit në kompjuter	Totali i orëve
Klasa e tretë	6 orë	6 orë	20 orë	3 orë	35 orë

Në programin e lëndës së TIK-ut për klasën e tretë janë paraqitur përmbajtjet e tematikave:

- Bota e kompjuterit
- Hyrje në multimedia
- Të menduarit kompjuterik dhe kodimi
- Siguria e të punuarit në kompjuter

Këto tematika janë bazë për të ndërtuar njohuri, shkathtësi, qëndrime e vlera. Tematikat janë bazë për të siguruar rezultatet e të nxënit sipas kompetencave lëndore. Për secilën klasë janë paraqitur tematikat dhe për çdo tematikë janë përcaktuar njohuritë. Koha për secilën tematikë lidhet së pari me rëndësinë e tematikës dhe së dyti me shkallën e vështirësisë së saj për t'u përvetësuar nga nxënësit. Sasia e orëve mësimore për secilën tematikë është rekomanduese. Mësuesit janë të lirë të ndryshojnë me 10% (më shumë ose më pak) orët e rekomanduara për secilën tematikë. Përdoruesit e programit duhet të respektojnë sasinë e orëve vjetore të lëndës, si dhe ndarjen e orëve sipas tematikave.

Mësuesit dhe hartuesit e teksteve shkollore janë të lirë t'i organizojnë kapitujt dhe renditjen e tyre, por ajo që është e rëndësishme dhe duhet marrë në konsideratë është se tematikat zgjasin përgjatë gjithë vitit shkollor dhe si të tillë kapitujt e teksteve nuk mund të jenë të ndarë, por duhet të kenë ndërlidhje dhe vazhdimësi. Gjithashtu, mësuesit duhet të marrin në konsideratë që situatat janë në qendër të zhvillimit të orës mësimore dhe

nëpërmjet situatave të synohet arritja e njohurive, aftësive dhe qëndrimeve. Për këtë arsye do të ishte dhe në ndihmë të mësuesit nëse tekstet do të ishin të pasura me situata praktike të marra nga jeta e përditshme.

8. Shkalla e dytë – Klasa III

8.1 Tematika: Bota e kompjuterit

Përshkrimi i tematikës

Nxënësit njihen me modelin input/procesim/output të një sistemi kompjuterik dhe identifikojnë pajisjet kryesore të hyrje/daljes. Ata eksplorojnë praninë e gjerë të TIK-ut në jetën e tyre të përditshme, si shqyrtojnë ndikimin e TIK-ut në mjedisin përreth tyre. Në këtë tematikë, nxënësit thellojnë në mënyrë të mëtijshme të kuptuarit për funksionet bazë të komandave si “copy”, “cut” “paste” me qëllim manipulimin e përmbajtjes në dokumente të ndryshme digjitale. Ata njohin konceptin e ruajtjes së dokumenteve, organizimin e skedarëve (*files*) dhe organizimin e të dhënave në një bazë të dhënash të degëzuar. Gjithashtu, nxënësit mësojnë se si kompjuterët lidhen në rrjet me qëllim ndarjen e informacionit dhe burimeve të përbashkëta, si dhe faktin që pajisjet digjitale mund të simulojnë veprime njerëzore, pa menduar për veprimet.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e lëndës

Komunikimi dhe bashkëpunimi: Nxënësit përdorin terminologji teknike për të shpjeguar përdorimin e TIK-ut në jetën e tyre të përditshme si dhe njohin pajisjet hyrëse dhe dalëse. Nxënësit përdorin mjetet e TIK-ut për të bashkëpunuar përgjatë zgjidhjes së problemit duke përfshirë krijimin e teksteve dhe programeve të thjeshta multimediale.

Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: Nxënësit përdorin modelin input/procesim/output për të argumentuar përfitimet e përdorimit të TIK-ut në jetën e përditshme. Ata janë në gjendje të identifikojnë dhe të klasifikojnë të dhënat që përshkruajnë objekte të ndryshme, duke përdorur të paktën dy ose më shumë kriteret për organizimin e tyre. Nxënësit demonstrojnë aftësi të menduarit logjik për identifikimin etributeve më të rëndësishme për klasifikimin e të dhënave/objekteve.

Mbrojtja: Nxënësit përvetësojnë sjellje dhe qëndrime që u sigurojnë atyre një mjedis të sigurt ndërveprues në laboratorët kompjuterikë, duke mbrojtur veten, të tjerët dhe pajisjet kompjuterike.

Njohuritë për realizimin e kompetencave të lëndës	Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Layout-i tastierës. ▪ Modeli input/procesim/output. ▪ Pajisjet hyrëse dhe dalëse dhe lidhja e tyre. ▪ Komanda <i>Save</i> dhe <i>Save As</i>. ▪ Organizimi i folderave dhe i skedarëve. ▪ Rrjeti kompjuterik dhe roli i tij në shkëmbimin e informacionit dhe ndarjen e burimeve të përbashkëta. ▪ Kufizimet e kompjuterëve në krahasim me njerëzit. ▪ Organizimi i të dhënave në një bazë të dhënash të degëzuar duke përdorur kritere të shumta/shumëfishta. ▪ Përdorimi i komandave “copy”, “cut” dhe “paste” ndërmjet dokumenteve dhe aplikacioneve. 	<p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ identifikon dhe përshkruan pozicionet kryesore të tasteve në tastierë, si dhe demonstroi korrektesën në shtimin e të dhënave. ▪ përshkruan dhe ilustron si të dhënat hyjnë, përpunohen dhe dalin nga kompjuteri duke përdorur shembuj të thjeshtë (modeli input/procesim/output). ▪ identifikon dhe liston pajisjet hyrëse dhe dalëse të zakonshme dhe shpjegon rolin e tyre në një sistem kompjuterik. ▪ përdor komandat "Save" dhe "Save As" për të ruajtur dokumentet në vendndodhje të ndryshme dhe me emra të ndryshëm dhe njeh dallimin midis dy komandave. ▪ krijon dhe organizon foldera dhe skedarë për të menaxhuar dhe lehtësuar qasjen në të dhënat dhe informacionet. ▪ identifikon avantazhet e lidhjes së kompjuterëve së bashku në një rrjet kompjuterik. ▪ njeh disa nga kufizimet kryesore të kompjuterëve kur krahasohen me aftësitë njerëzore.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ nëpërmjet mousit përdor komandat "copy", "cut", dhe "paste" për të menaxhuar informacionin brenda dhe ndërmjet dokumenteve dhe aplikacioneve të ndryshme. ▪ etiketon, klasifikon dhe identifikon objekte të përditshme duke përdorur dhe kombinuar të dhëna të ndryshme në formë tabelore.
<p>Qëndrimi dhe vlerat</p> <p>Nxënësit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ janë të përgjegjshëm kur përdorin mjetet dhe pajisjet teknologjike. ▪ ndjekin rregullat e laboratorit të TIK-ut. ▪ ndajnë ide dhe bashkëpunojnë me të tjerët. ▪ kuptojnë rëndësinë e TIK-ut në aspekte të ndryshme të jetës së përditshme. ▪ tregojnë interes për koncepte dhe njohuri të reja në fushën e teknologjisë. ▪ provojnë alternativa të ndryshme kur hasin vështirësi. ▪ zbatojnë rregullat e mirëmbajtjes së kompjuterit. ▪ janë të vetëdijshëm për rëndësinë e të dhënave. ▪ kërkojnë ndihmë për problemet që mund të hasin përgjatë ndërveprimit me kompjuterin dhe programet kompjuterike. 	
<p>Aktivitete të sugjeruara</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nxënësit praktikojnë aftësitë e tyre të përdorimit të tastierës duke përdorur një lojë të thjeshtë mësimore në internet. ▪ Nxënësit mësojnë të organizojnë dhe ruajnë punimet e tyre digjitale duke krijuar dosje personale (folder). Ata emërtojnë dhe do të krijojnë nën-dosje (sub-folder) si "<i>Fotografitë e mia</i>", "<i>Tregimet e mia</i>" etj. 	

- Nxënësit ndahen në grupe dhe pajisen me një grup fotografish që përmbajnë 16 kafshë. Duke përdorur lojën "po/jo", ata praktikojnë aftësitë e tyre analitike për të identifikuar kafshët duke bërë vetëm katër pyetje me përgjigjet "po" ose "jo". Ata më pas krijojnë një pemë të degëzuar me pyetje po/jo për të identifikuar kafshët në foto dhe për të testuar bazën e të dhënave të tyre të degëzimit.
- Nxënësit do të analizojnë dhe diskutojnë vepra arti digjitale të krijuara nga sistemet e inteligjencës artificiale, duke u fokusuar në elementet që i bëjnë këto vepra të duken sikur janë krijuar nga njerëzit.
- Nxënësit hapin një skedar teksti që tregon pjesë të një historie dhe u demonstron se si mund të kopjojnë fjali nga ai skedar në një tjetër për të krijuar historinë e tyre. Dokumenti i ri i ruhet në folderat e krijuar nga vetë nxënësit.

8.2 Tematika: Hyrje në multimedia

Përshkrimi i tematikës

Nxënësit zhvillojnë njohuritë dhe aftësitë në TIK për të krijuar, modifikuar dhe kombinuar imazhe, tekst dhe elemente grafike brenda një dokumenti të vetëm. Gjatë përpunimit të tekstit digjital nxënësit përdorin shiritin e veglave për të formatuar tekstin duke inkorporuar një sërë elementesh të ndryshme (*bullets, line-spacing, indentations etj.*), dhe teknika të redaktimit si kërkimi dhe zëvendësimi i fjalëve (*find and replace*). Në këtë tematikë nxënësit gjithashtu do të njihen me krijimin e animacioneve të thjeshta “*stop frame*” duke kombinuar imazhe të ndryshme. Ata do të krijojnë grafikë të thjeshtë për të paraqitur të dhëna numerike duke përdorur softuer të thjeshtë për gjenerimin e grafikëve, si dhe krijojnë baza të dhëna të thjeshta të degëzimit.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e lëndës

Komunikimi dhe bashkëpunimi: Nxënësit reflektojnë në punimet e tyre komentet dhe sugjerimet e marra nga bashkëmoshatarët dhe mësuesit në kuadër të përmirësimit të materialit digjital.

Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: Nxënësit identifikojnë një model standard dhe e ripërdorin për të krijuar produktet e tyre digjitale sipas disa specifikave, gjithashtu përzgjedhin mjetet (tools-et) e duhura të mjedisit të punës.

<p>Mbrojtja: Nxënësit përvetësojnë sjellje dhe qëndrime që u sigurojnë atyre një mjedis të sigurt ndërveprues në laboratorët kompjuterikë. Nxënësit kuptojnë rëndësinë e pronësisë së krijimit të tyre digjital dhe pse duhet të respektohet autorësia e materialit të krijuar.</p>	
<p>Njohuritë për realizimin e kompetencave të lëndës</p>	<p>Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës</p>
<p>Pjesa e parë: Teksti digjital</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formatimi i tekstit. ▪ Krijimi i listave (bulleted list). ▪ Rregullimi i hapësirës midis fjalive. ▪ Funksionaliteti “find” dhe “replace”. 	<p>Pjesa e parë: Teksti digjital</p> <p><i>Nxënësi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ formaton tekstin në një dokument duke e rreshtuar atë në mënyrë të barabartë përgjatë margjinës së majtë dhe të djathtë. ▪ krijon lista të renditura dhe të parenditura me qëllim paraqitjen e informacionit në mënyrë të strukturuar. ▪ rregullon hapësirën ndërmjet fjalive për të arritur qartësi vizuale dhe lexueshmëri të tekstit. ▪ përdor funksionin “find” dhe “replace” për të gjetur fjalë ose fraza specifike në një dokument dhe/ose për t'i zëvendësuar ato.
<p>Pjesa e dytë: Dizejnimi i dokumenteve digjitale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dizenjimi dhe layout-i i një dokumenti. ▪ Orientimi i fletës së punës. ▪ Kornizimet e fletës së punës. ▪ Kopimi dhe insertimi i imazheve brenda një dokumenti. 	<p>Pjesa e dytë: Dizajnimi i dokumenteve digjitale</p> <p><i>Nxënësi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ krijon dokumente që janë të qarta dhe vizualisht tërheqëse dhe lehtësisht të lexueshme. ▪ aplikon elemente të ndryshme grafike, të cilat pasurojnë paraqitjen pamore të dokumentit. ▪ përzgjedh mënyrën më të mirë për të paraqitur informacionin, si në formatin horizontal ashtu edhe atë vertikal. ▪ Kopjon dhe inserton imazhe në dokumentin digjital.

<p>Pjesa e tretë: Animacionet digjitale</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Renditja e imazheve për të krijuar iluzionin e lëvizjes. 	<p>Pjesa e tretë: Animacionet digjitale</p> <p><i>Nxënësi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ krijon animacione të thjeshta duke ndjekur një rend të caktuar të imazheve.
<p>Pjesa e katërt: Prezantimi i informacionit digjital</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Paraqitja e të dhënave në diagrame ndërmjet TIK-ut. 	<p>Pjesa e katërt: Prezantimi i informacionit digjital</p> <p><i>Nxënësi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ paraqet të dhënat ndërmjet diagrameve me shtylla duke përdorur aplikacione të thjeshta dhe interpreton të dhënat e insertuara.
<p>Qëndrimi dhe vlerat</p> <p>Nxënësit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ tregojnë kujdes kur zgjedhin dhe përdorin instrumentet e TIK-ut duke përpunuar mjetin e zgjedhur me rezultatin e dëshiruar. ▪ ndajnë ide dhe bashkëpunojnë me të tjerët kur zhvillojnë imazhe dhe tekste digjitale. ▪ tregojnë krenari dhe këmbëngulje kur zhvillojnë punët e tyre, si dhe eksplorojnë alternativa kur hasin vështirësi. ▪ tregojnë rëndësi për mënyrën e organizimit të të dhënave. 	
<p>Aktivitete të sugjeruara</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nxënësit shikojnë shembuj të posterave të ndryshëm për të identifikuar mënyrën se si janë inkorporuar elemente të ndryshme grafike. Ata i kushtojnë një rëndësi të veçantë tekstit dhe imazheve të përdorura, si dhe mundohen ta realizojnë formatin e dizenjimit ndërmjet një aplikacioni të përpunimit të tekstit digjital. ▪ Mësuesi demonstroi si të përdorin dhe përzgjedhin mjetet e duhura nga shiriti i veglave për formatimin e tekstit dhe krijimin e listave. ▪ Nxënësit nëpërmjet një programi të përpunimit të tekstit digjital hapin një skedar, i cili përmban një tekst dhe aplikojnë elemente të ndryshme grafike, të cilat pasurojnë paraqitjen vizuale të dokumentit. 	

- Nxënësve u jepet një tekst përshkruar ku fjala "makinë" përsëritet disa herë. Mësuesi tregon se përshkrimi i dhënë në fakt përshkruan një biçikletë dhe jo një makinë. Mësuesi i tregon klasës se si të përdorin komandën *find/replace* për të korrigjuar tekstin dhe të zëvendësojnë çdo përmendje të fjalës "makinë" me fjalën "biçikletë".
- Nxënësit planifikojnë dhe dizajnojnë posterat e tyre, duke vizatuar fillimisht një skicim në letër, më pas mësuesi i ndihmon nxënësit të kalojnë skicimet e tyre në formatin digjital. Mësuesi i angazhon nxënësit të përdorin elemente të ndryshme, të formatojnë tekstin, të ndryshojnë dizejnimin dhe layout-in e dokumentit, si dhe të insertojnë apo të kopjojnë dhe të ngjisin (*Copy&Paste*) imazhe nga programi "Paint".
- Mësuesi u tregon nxënësve një shembull të një animacioni stop-frame dhe më pas nxit diskutime midis nxënësve për të shpjeguar mënyrën se si është realizuar ky animim.
- Nxënësit hapin programin dhe fillojnë të vizatojnë imazhin e tyre të parë. Imazhi mund të përfaqësojë një objekt në lëvizje ose një veprim të thjeshtë, si një person që ecën ose një zemër që rreh. Pas përfundimit të vizatimit të imazhit të parë, nxënësit e ruajnë atë si "frame1". Pastaj, përdorin funksionin "Save As" për të krijuar një kopje të imazhit dhe e modifikojnë atë pak për të krijuar imazhin e dytë. Ky proces përsëritet, duke ruajtur çdo imazh të ri me një emër të veçantë si "frame2", "frame3" etj., deri në përfundimin e secilës kornizë të animacionit, duke siguruar se ka një ndryshim të lehtë dhe të dallueshëm midis tyre. Duke vendosur imazhet në radhë të saktë dhe duke përdorur avancimin manual ose automatik të imazheve, ata mund të shohin animacionin e tyre në veprim.
- Nxënësit krijojnë diagrame dhe grafika të thjeshtë duke përdorur një program online për prezantimin e të dhënave në formë tabelore dhe grafike.

8.3 Tematika: Të menduarit kompjuterik dhe kodimi

Përshkrimi i tematikës

Nxënësit thellojnë njohuritë dhe konceptet e kodimit duke përdorur një platformë programimi të përshtatshme për grup-moshën e nxënësve të klasës së tretë. Në këtë tematikë nxënësit përqendrohen më së shumti në përdorimin e udhëzimeve të bazuara në tekst. Ata trajtojnë probleme më komplekse që kërkojnë planifikimin dhe zbërthimin e problemit kompleks në pjesë më të thjeshta duke krijuar bllok-skema të thjeshtëzuara për të lehtësuar dhënien e zgjidhjeve. Nxënësit përdorin ciklet dhe kushtet e duhura në kodin e tyre, regjistrojnë instruksione në bllok-skemat përkatëse, përdorin variablat për të ruajtur të dhënat dhe për të identifikuar se ato mund të ndryshojnë përgjatë ekzekutimit të programit. Ata përdorin arsyetim logjik për të parashikuar outputin e programit si dhe korrigjojnë gabimet (debugging) që mund të lindin nga shkrimi i pasaktë apo logjika e gabuar e programit.

Nxënësit përvetësojnë akoma më shumë aftësitë e të menduarit kompjuterik duke zotëruar elemente të abstraksionit, dekompozimit, arsyetimit logjik dhe të menduarit algoritmik, mbështetur dhe në njohuritë dhe aftësitë e marra në klasat e mëparshme.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e lëndës

Kreativiteti dhe inovacioni: Nxënësit përdorin një platformë kodimi për të krijuar, modifikuar dhe zhvilluar programe të thjeshta të përbëra nga disa pjesë.

Komunikimi dhe bashkëpunimi: Nxënësit i shpjegojnë njëri-tjetrit dhe hamendësojnë mbi rezultatin që do të gjenerojë kodi i tyre dhe diskutojnë për zgjidhje alternative.

Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: Nxënësit identifikojnë hapat që nevojiten të ndiqen për realizimin me sukses të ekzekutimit të kodit. Ata zbërthejnë problemet në pjesë më të vogla të menaxhueshme për të dhënë një zgjidhje, si dhe zbatojnë parimet e të menduarit kompjuterik për zgjidhjen më efektive të problemit.

Mbrojtja: Nxënësit përvetësojnë sjellje që i ruajnë ata dhe pajisjet në laboratorin e TIK-ut.

Njohuritë për realizimin e kompetencave të lëndës

Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës

- Blllokskemat dhe paraqitja e sekuencës së udhëzimeve/instruksiioneve.
- Paraqitja e instruksiioneve kushtëzuese në blllokskema duke përfshirë instruksiionet i *if-else* dhe degëzimet e kushtëzuara.
- Paraqitja e instruksiioneve ciklike në blllokskema.
- Paraqitja e instruksiioneve të ndërputura në blllokskema.
- Gjurmimi i rrjedhës së një programi të përfaqësuar nga një blllok-skemë.
- Koncepti i variablave në kodim.
- Inkrementimi dhe ndryshimi i vlerës së variablit.
- Gjurmimi i vlerës së një variabli në një program të përfaqësuar nga blllok-skemë.
- Procesi i *debugging* (evidentimi dhe korigjimi i gabimeve).

Nxënësi:

- krijon blllokskema të thjeshta që paraqesin hapat për kryerjen e një detyrë të përditshme.
- analizon dhe ndan një problem kodimi në elementet e tij kryesore, duke krijuar një blllokskemë që paraqet rrjedhën e veprimeve dhe lidhjen midis elementeve.
- skematizon blllokskema për të përfaqësuar logjikën e programeve duke përfshirë përdorimin e saktë të instruksiioneve të kushtëzuara.
- tregon marrëdhëniet midis instruksiioneve të ndryshme brenda një blllokskeme, duke përfshirë instruksiionet ciklike dhe instruksiionet e ndërputura.
- ndjek rrjedhën e veprimeve në një blllokskemë dhe shpjegon rezultatet e ndryshme që mund të shfaqen.
- identifikon dhe shpjegon përdorimin e variablave përgjatë procesit të kodimit.
- gjurmon një variabël duke identifikuar se si ndryshon vlera e saj ndërsa ekzekutohet një program.
- identifikon gabimet në blllokskemë dhe kryen korigjime të thjeshta, duke përmirësuar kuptimin e tyre për gjetjen dhe zgjidhjen e problemeve në kod.

Qëndrimi dhe vlerat

Nxënësit:

- janë të përgjegjshëm kur përdorin mjete teknologjike.
- ndjekin rregullat e laboratorit të TIK-ut.
- ndajnë ide dhe bashkëpunojnë me të tjerët.
- tregojnë këmbëngulje kur zgjidhin probleme, të cilat lidhen me konceptet e kodimit.
- reflektojnë për zgjidhjet e tyre duke identifikuar atë që kanë mësuar.
- kërkojnë ndihmë kur hasin vështirësi dhe probleme të përsëritura.

Aktivite të sugjeruara

- Sfidat në kodim që kërkojnë nga nxënësit të zhvillojnë një koncept të thjeshtë kodimi në një më të avancuar, janë thelbësore për të siguruar kuptueshmërinë/përvetësimin e tyre të plotë të koncepteve. Kjo metodë i përgatit ata për sfidat e kodimit në nivelet më të larta shkollore, ku për të dhënë zgjidhje, duhet të mendojnë logjikisht dhe në mënyrë kritike për zgjedhjen e duhur të koncepteve të kodimit që do të përdorin.
- Për të garantuar që nxënësit përfitojnë maksimalisht nga aktivitetet praktike, është e rëndësishme që ata të inkurajohen të planifikojnë paraprakisht. Duke përdorur letër dhe laps për të skicuar zgjidhjet e tyre të propozuara, nxënësit analizojnë problemet dhe i ndajnë ato në hapa të veçantë. Duke punuar në çifte, ata mund të parashikojnë rezultatet e mundshme të zgjidhjes së tyre në letër përpara se të kodifikojnë dhe të ekzekutojnë kodin e tyre. Kjo i ndihmon ata të reflektojnë mbi rezultatet dhe të korrigjojnë (debugging) programet e tyre përmes arsyetimit logjik, në vend të metodës së “*provës dhe gabimit*”.
- Aktivitetet jashtë kompjuterit ose “unplugged”, janë esenciale për të ndihmuar fëmijët të kuptojnë thellësisht konceptet e kodimit. Për shembull, nxënësit mund të eksplorojnë konceptin e variablave duke menduar për elemente si emri i lojtarit, numri i kthesave të marra dhe pikët e fituara në një lojë të thjeshtë. Kjo metodë e bën të mundur që ata të perceptojnë dhe të kuptojnë përdorimin e variablave në një kontekst praktik dhe të përditshëm.

8.4 Tematika: Siguria e të punuarit në kompjuter

Përshkrimi i tematikës

Në këtë tematikë zhvillohen në mënyrë më të thelluar njohuritë dhe aftësitë që do t'u nevojiten më vonë nxënësve përgjatë ndërveprimit online. Nxënësit do të marrin një kuptim bazë për sigurinë dhe praktikën e mira para se të fillojnë të përdorin internetin. Supozohet që nxënësit në këtë moshë nuk do të përdorin internetin pa mbikëqyrjen e të rriturve. Nxënësit njihen me faktin që ndonjëherë njerëzit ndërveprojnë ndryshe kur komunikojnë në mjediset virtuale duke përdorur identitete të rreme. Ata gjithashtu mësojnë që duhet të jenë të kujdesshëm për shpërndarjen e informacionit dhe besueshmërinë e tij, si dhe të theksojnë me shumë rëndësinë e përdorimit të fjalëkalimeve për të mbrojtur informacionet e rëndësishme dhe personale.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e lëndës

Komunikimi dhe bashkëpunimi: Nxënësit tregojnë respekt përgjatë shpërndarjes së informacionit.

Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: Nxënësit identifikojnë skenarët se kur duhet dhe nuk duhet të ndajnë informacione, të dyshojnë për atë që shohin online, si dhe të kuptojnë se disa njerëz mund të kenë motive të ndryshme për të manipuluar informacionin apo për të keqinformuar.

Mbrojtja: Nxënësit përvetësojnë sjellje që të mbrojnë veten dhe të dhënat e tyre personale.

Njohuritë për realizimin e kompetencave të lëndës

- Të drejtat, përgjegjësitë dhe sjellja etike që priten nga qytetarët digjitalë në mjediset online.
- Identiteti online dhe imitimet/shtirja si dikush tjetër.
- Pasojat e mundshme të keqinformimit në internet.

Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës

Nxënësi:

- ndërvepron në mjediset online duke respektuar të drejtat, përgjegjësitë dhe sjelljen etike.
- ndërton vetëdijen për rrezikun e imitimeve dhe kupton mënyrat për të ruajtur identitetin e tij dhe për të shmangur situatat e rrezikshme online.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rëndësia e përdorimit të fjalëkalimeve për të mbrojtur informacionin tonë personal në internet dhe pse duhet të ndajmë fjalëkalimet vetëm me të rriturit e besuar. ▪ Si të kërkojnë ndihmë nga një i rritur i besuar në rast se hasin në përmbajtje që i bën të ndjehen të pasigurt ose të pakëndshëm gjatë përdorimit të internetit. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ kupton rëndësinë e ruajtjes së informacionit personal dhe mëson se si të përdorë fjalëkalimet për të mbrojtur të dhënat e tij. ▪ kërkon ndihmë nëse has përmbajtje të pasigurt ose të pakëndshme në internet.
<p>Qëndrimi dhe vlerat</p> <p>Nxënësit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ janë të përgjegjshëm kur përdorin mjete teknologjike. ▪ përdorin me kujdes informacionet personale dhe fjalëkalimet. ▪ sillen në mënyrë të sigurt, duke mbrojtur të dhënat e tyre. ▪ respektojnë autorësinë e materialit të krijuar dhe të drejtën e autorit. ▪ tregohen të kujdesshëm para se të besojnë informacionin që shfaqet në kompjuter. 	
<p>Aktivitete të sugjeruara</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mësuesi tregon përrallën e Kësulëkuqes dhe thekson pjesën kur ujku maskohet si gjyshja. Klasa diskuton se si ky veprim mund të ndodhë dhe në mjediset online dhe çfarë masash mund të marrin për të qenë të mbrojtur. ▪ Mësuesi paraqet disa shembuj ku njerëzit pretendojnë të jenë dikush tjetër. Nxënësit diskutojnë arsyet pse njerëzit dëshirojnë të mashtrojnë, duke përfshirë një shembull të një mesazhi të rremë nga një person i panjohur. Ata diskutojnë si duhet të vepronte personi përpara se të besonte mesazhin. ▪ Klasa bën një <i>stuhi mendimi</i> për vendet në shkollë ku përdoren çelësat dhe arsyet pse i përdorin. Për shembull, ata vendosin çelësin në derë për të penguar hyrjen e të panjohurve, në dollap për të mbrojtur gjërat e vlefshme, në tryezën e mësuesit për të ruajtur informacionin privat, në biçikleta për të parandaluar vjedhjen e tyre etj. 	

- Klasa diskuton rëndësinë e fjalëkalimeve dhe pse ato duhet të jenë të sigurt, por edhe të vështira për t'u zbuluar. Ata gjithashtu diskutojnë kur është e përshtatshme të ndajnë fjalëkalimet e tyre (*për shembull me një mësues*) dhe kur jo.

9. Udhëzime metodologjike

Në klasën e tretë, lënda e TIK-ut do t'u ofrojë nxënësve mundësi për të zhvilluar kreativitetin dhe aftësitë e tyre për zgjidhjen e problemeve, ndërkohë që kuptojnë disa prej koncepteve kryesore që mbështesin teknologjinë digjitale. Qëllimi është që nxënësit të zhvillojnë njohuritë, aftësitë, vlerat dhe qëndrimet për t'u bërë krijues aktivë të teknologjisë, në vend që të jenë përdorues pasivë të saj. Kjo gjë arrihet ndërmjet një kombinimi të balancuar të njohurive teorike të dhëna përgjatë procesit mësimor, detyrave praktike që nxitin të menduarin kompjuterik dhe aktiviteteve ku nxënësit zbërthejnë problemet komplekse në pjesë më të vogla të menaxhueshme.

Përdorimi i metodologjive efikase në procesin e të nxënësve është kusht në rritjen e cilësisë së arritjeve nga ana e nxënësve, duke i dhënë secilit mundësinë të shfaqë dhe të zhvillojë potencialin që zotëron brenda vetes. Mësimdhënia e TIK-ut, e cila udhëhiqet nga parimi që çdo nxënës është i aftë të përvetësojë kompetencën digjitale, synon gjithëpërfshirjen, motivimin, barazinë në të gjitha aspektet dhe bazohet në mësimdhënien dhe nxënien që ndërton kompetenca, mësimdhënien me në qendër nxënësin dhe mësimdhënien e nxënien e integruar. Nxënësit e një klase janë të ndryshëm, për sa i përket mënyrës se si ata nxënë: individualisht, në grup, nën udhëheqjen e mësuesit, të pavarur, me anë të mjeteve konkrete etj. Përpos kësaj, lënda e TIK-ut kërkon që nxënësit të zotërojnë kompetencat, të përvetësojnë konceptet, të zotërojnë aftësi ndërvepruese. Të dyja këto kushte diktojnë nevojën për strategji të ndryshme të mësimdhënies, të cilat përshtaten me objektin e të nxënësve dhe nevojat e nxënësve.

Njëra nga metodat më të sakta të përvetësimit të njohurive të TIK-ut duhet të jetë realizimi i detyrave praktike në mënyrë që nxënësit të vënë në praktikë njohuritë e marra, si edhe t'i gërshetojnë këto njohuri me njohuritë e lëndëve të tjera. Në arsimin fillor, nxënësit nuk duhet të mbingarkohen gjatë orës së TIK-ut, por përkundrazi të mësojnë nëpërmjet lojës dhe praktikës. Ora e mësimit duhet të bazohet në një situatë të përshtatur për moshën e nxënësit. Kompjuteri përdoret si mjet për të luajtur me programet, qoftë lojëra zbavitëse mësimore, qoftë programe për shkrim, përpunim

të dhënash, prezantime, kërkim në internet ose komunikim. Në këtë mënyrë nxitet kreativiteti, zhvillohet motorika dhe nxitet të menduarit për zgjidhjen e problemeve. Suksesi i orëve mësimore pasqyrohet sidomos në lirinë e fituar të nxënësit për t'i përdorur mjetet e TIK-ut. Nëpërmjet punës në grup nxënësi vlerëson bashkëpunimin me shokët e shoqet e klasës, krijon lirshmërinë e vendimmarrjes dhe të përgjegjësisë ndaj komunitetit. Njohuritë e përftuara gjatë orës mësimore bëhen më konkrete dhe më të realizueshme, nëse detyrat lidhen me veprimtaritë në shkollë dhe me veprimtaritë që nxënësit mund të realizojnë jashtë shkollës. Kështu zhvillohet përgjegjësia ndaj komunitetit ose e komunikimit me të tjerët, duke fituar siguri vetjake, aftësi në përdorimin e saktë të mjeteve të TIK-ut me një synim të caktuar.

Për nxënësit e arsimit fillor do të ishin të përshtatshme metodat gjysmë kërkimore për një problem të caktuar. Këto metoda i nxisin nxënësit të kërkojnë vetë në fillim zgjidhjen e problemit dhe më pas të punojnë në grup për zgjidhjen e plotë të tij. Gjatë këtyre hapave, mësuesi ka rolin e lehtësuesit dhe i ndihmon ata të shkojnë drejt zgjidhjes së duhur.

Përdorimi i një platforme programimi me udhëzime të integruara dhe detyra të thjeshta siguron udhëzimin e drejtpërdrejtë që nevojitet. Përvoja e të parit të rezultatit të kodimit të tyre, si p.sh., shfaqja e një animacioni do t'i motivojë nxënësit për të shkuar drejt aktivitetit të radhës. Megjithatë, platforma nuk garanton që procesi i të nxënësit është realizuar duke qenë se nxënësit mund të duan të kalojnë me shpejtësi tek aktiviteti i radhës, përpara se koncepti dhe logjika të jetë ngulitur në mënyrë të qëndrueshme në të kuptuarin e tyre. Strategjitë e mësimdhënies që nxisin “metakognitivitetin”, kur nxënësit reflektojnë dhe mendojnë për mënyrën e kryerjes së një detyre, do të ndihmojnë në ngulitjen e koncepteve. Këto strategji përfshijnë programimin në çift ku nxënësit i ndajnë idetë dhe parashikimet e tyre në mënyrë të hollësishme me njëri-tjetrin ose para klasës. Pyetjet, si: “Çfarë mendoni se do të ndodhë?”, “Pse do të ndodhë?”, “A ndodhi?” dhe “Nëse nuk ndodhi, pse?” do ta ndihmojnë këtë aktivitet. Nxitja e nxënësve që të flasin me prindërit e tyre për atë që kanë mësuar dhe jo vetëm për atë që kanë bërë, do të zhvillojë gjithashtu një kuptim më të thellë, duke mbështetur në të njëjtën kohë angazhimin e prindërve në procesin e të nxënësit të fëmijës së tyre. Mësuesit duhet të përdorin edhe format e pyetje-përgjigjes para se të fillojnë shpjegimin e temës së re. Krijimi i një diskutimi në klasë është gjithnjë një atmosferë lehtësuese për nxënësit e këtij niveli arsimor.

Tabela e bardhë (whiteboard) nuk duhet vetëm të përdoret si një mjet demonstrimi nga mësuesi gjatë mësimit, por edhe si një mjet për të përfshirë nxënësit në diskutime. Për shembull, në vend që të shërbejë vetëm si një mjet ku mësuesi tregon prezantimet dhe materialet mbështetëse të orës së mësimit, tabela e bardhë mund të përdoret për të ndarë punën e nxënësve me të gjithë klasën dhe për të diskutuar mbi punën e tyre.

10. Udhëzime për vlerësimin

Vlerësimi është pjesë integrale e procesit të të nxënësve. Ai mat shkallën në të cilën kompetencat janë arritur nga nxënësi. Ai përfshin mbledhjen e informacioneve me anë të teknikave të ndryshme të vlerësimit për arritjen e rezultateve të pritshme të të nxënësve në nivel klase dhe shkalle të nxënësve. Me këtë informacion, mësuesi merr vendime për vlerësimin përfundimtar të nxënësve, bazuar në gjykimin e tij për nivelin e zotërimit të kompetencave të lëndës nga ana e nxënësve. Ndërsa vlerësimi u shërben shumë qëllimeve, është e rëndësishme që mësuesi t'ia përshtatë llojin e vlerësimit, qëllimit specifik të synuar. Para marrjes së një gjykimi në lidhje me një aspekt të caktuar të performancës së nxënësve, mësuesi duhet të sigurojë që mënyra e vlerësimit të përdorur të sigurojë informacionin që reflekton saktësisht një aspekt të veçantë të performancës që ka për qëllim të vlerësojë mësuesin. Mësuesit duhet ta përqendrojnë vlerësimin e arritjeve të nxënësve tek kompetencat lëndore si pjesë e natyrshme e mësimit. Në klasën e tretë, vëmendja duhet përqendruar te vlerësimi formues që kryhet në vazhdimësi nga mësuesi për të kuptuar përparimin e nxënësve dhe për t'u siguruar me komentet për të cilat kanë nevojë. Vlerësimi formues duhet të jetë pjesë e situatave mësimore në të cilat ndodhen nxënësit. Gjithashtu është e rëndësishme që situatat mësimore të jenë komplekse në mënyrë që nxënësit të kenë më tepër lirshmëri për të dhënë zgjidhje problemore të ndryshme, por edhe të zhvillojnë mendimin kritik dhe krijues gjatë realizimit të situatës. Vlerësimi si proces lidhet me tërësinë e metodave, praktikave dhe teknikave që përdorin mësuesit për të testuar, kontrolluar, analizuar dhe matur nivelin e njohurive, aftësive dhe të performancës së nxënësve. Vlerësimi duhet të jetë i realizueshëm, i vlefshëm, korrekt, i besueshëm dhe i saktë. Vlerësimi duhet të japë një pasqyrë për arritjet e nxënësve, si edhe vështirësitë që mund të kenë nxënësit gjatë realizimit të detyrave. Të vlerësosh nxënësit nuk do të thotë t'i vendosësh atyre një vlerësim, por t'i ndihmosh atë të kalojnë vështirësitë gjatë arritjes së kompetencave.

Ky vlerësim formues duhet të bazohet mbi disa parime kyç:

- Përdorimi i metodave të ndryshme për të vlerësuar arritjet e nxënësit.
- Përdorimi i metodave të ndryshme të mësimdhënies për t'iu përgjigjur stileve të ndryshme të të nxënësit.
- Përfshirja aktive e nxënësve.
- Komente të vazhdueshme dhe mësimdhënie e diferencuar.
- Identifikimi i arritjeve specifike të synuara për çdo nxënës në pika kyç përgjatë vitit.

Vlerësimi formues nga mësuesi duhet të bazohet te:

- ***Vëzhgimet e mësuesit për nxënësit***, si i realizojnë detyrat praktike në lëndën e TIK-ut duke shfaqur aftësi dhe duke mbajtur qëndrime në zgjidhjen e problemeve që mund të hasin.
- ***Vetëvlerësimi i nxënësve***, kur ata i kuptojnë pikat e tyre të forta dhe të dobëta duke përdorur kriteret e dhëna nga mësuesi. Këto duhet të përqendrohen tek ajo që është mësuar dhe jo vetëm tek ajo që është bërë. Në klasë të tretë, një fletë pune “unë mundem...” e thjeshtë mund t'i ndihmojë nxënësit të identifikojnë progresin e tyre dhe t'i motivojë për të ecur më tej.
- ***Vlerësimi i nxënësve për njëri-tjetrin***, kur nxënësit i japin komente pozitive njëri-tjetrit lidhur me punën e tyre duke përdorur një seri nxitjesh.
- ***Evidencat e gjeneruara nga platforma e kodimit***. Platforma gjurmon progresin e nxënësve nëpërmjet aktiviteteve individuale dhe i siguron mësuesit një raport rreth arritjeve.

Mësuesi duhet t'i përdorë gjithë këto burime evidencash për të bërë vlerësimin formues të nxënësve të klasës së tretë.

Disa lloje vlerësimi:

a. Vlerësimi formues: Ky lloj vlerësimi duhet të realizohet në mënyrë të vazhdueshme nga mësuesi, në mënyrë që të kuptohen vështirësitë e nxënësve, më pas të shihet ecuria e tyre dhe në fund të kapitullit të shihet nëse janë arritur kompetencat e kërkuara. Për nxënësit e arsimit fillor, ky vlerësim është shumë i rëndësishëm dhe mund të realizohet nëpërmjet detyrave të shtëpisë. Lënda e TIK-ut është ende një lëndë e re për ta dhe

duhet që herë pas here të sigurohemi që njohuritë të jenë kuptuar nga nxënësit. Gjatë këtij vlerësimi, mësuesi duhet të vëzhgojë herë pas here nxënësit, të realizojë bashkëbisedime me ta, të realizojë produkte të ndërmjetme para produkteve finale. Ky lloj vlerësimi i ndihmon nxënësit të gjejnë mënyrën e duhur për të mësuarin efektiv.

b. Vetëvlerësimi: Ky lloj vlerësimi është gjykimi që secili nxënës jep për arritjet e tij. Vetëvlerësimi shpesh shërben si një plotësues i domosdoshëm i teknikave të vlerësimit, të bëra nga mësuesi nga detyrat praktike apo nga rezultatet e gjeneruara nga platforma e kodimit. Pika e fortë e vetëvlerësimit qëndron në faktin se ai është një faktor motivimi dhe ndërgjegjësimi. Ai i ndihmon nxënësit të njohin pikat e tyre të forta dhe të dobëta dhe kështu të organizojnë më mirë të nxënit e tyre. Duhet theksuar që vetëvlerësimi është më i vlefshëm dhe më objektiv nëse nxënësve u jepen kritere të sakta, mbi të cilat ata bëjnë vetëvlerësimin e tyre p.sh.: mund t'i kërkohet nxënësit të hartojë një skedë vetëkorrigjimi, për të korrigjuar me shkrim gabimet më të shpeshta dhe më pas, ai ta integrojë korrigjimin në veprimtarinë e kërkuar. Ky tip vlerësimi duhet të zërë një pjesë të konsiderueshme në arsimin fillor.

11. Materialet dhe burimet e mësimdhënies

Si në të gjitha lëndët, tekstet shkollore ofrojnë një burim të vlefshëm për mësimdhënien dhe të nxënit, megjithatë shumë nga aftësitë praktike të TIK-ut mësohen më mirë nëpërmjet demonstrimit të mësuesve. P.sh., të kuptuarit se si të mbajnë *mouse-in* demonstron më mirë në mënyrë praktike sesa nëpërmjet diagrameve në një tekst shkollor. Shpjegimet e tekstit shkollor mund ta bëjnë të duket shumë i ndërlikuar një aktivitet praktik fizik për fëmijët e vegjël që mund të kenë vështirësi të kuptojnë lidhjen e një vizatimi dydimensional me një objekt tredimensional. Tekstet shkollore janë më të efektshme kur sigurojnë motivim shtesë nëpërmjet shembujve të jetës reale dhe i ndihmojnë nxënësit të reflektojnë për atë që kanë mësuar në mënyrë që të ngulisin konceptet kryesore.

Disa softuerë janë shumë të ndërlikuar për nxënësit e klasës së tretë dhe përfshijnë shumë elemente apo rubrika shpërqendruese prandaj rekomandohen të përdoren aplikacione apo programe, të cilat janë të dizenuara për fëmijët e kësaj grup-moshe. Aktivitetet e sugjeruara në tematikën e multimedias mund të mësohen duke përdorur programe të thjeshta vizatimi dhe përpunimi teksti, si p.sh., *Paint* ose *WordPad*. Një

program i dedikuar për trajtimin e të dhënave që nxënësit mund ta përdorin për të krijuar piktograme, diagrame dhe baza të dhënash të degëzuara është në dispozicion në <https://www.j2e.com/jit5>.

Platforma e kodimit është burimi kryesor për mbështetjen e aktiviteteve të kodimit por gjithashtu mund të përdoren materiale shtesë mbështetëse, të cilat mund të përfshihen në tekstet shkollore.