

Libri i mësuesit TIK 4

Autore: Besa MATI

Përmbajtja

1. Mënyra e përdorimit të librit "TIK 4" F2

2. Përmbajtja e librit "TIK 4" F2

3. Shpërndarja vjetore e përmbajtjes së lëndës "TIK 4" F3

4. Analizimi i përmbajtjes së lëndës vetëm nëpërmjet faqeve hyrëse të secilës linjë F4

5. Plan i ditës sipas secilës temë dhe shpjegimet për secilin ushtrim

Linja 1 F7

Linja 2 F15

Linja 3 F24

Linja 4 F31

Linja 5 F38

Redaktore shkencore:
Dolores CIPO

Redaktore letrare:
Oriana Osmani

Punimi grafik:
Besa MATI

Kopertina:
Heldi PEMA dhe Besa MATI

2018 © Të gjitha të drejtat e botimit
i ka SHBLSH e RE
ISBN: 978-99943-2-417-0

SHBLSH e RE - Rr. Mine Peza, P.1/1, Tiranë
www.shblsh.com
info@shblsh.com
+355 4 2222 3633
Shitje online: www.botimeshqip.com
www.besamati.com

Të dashur mësues,

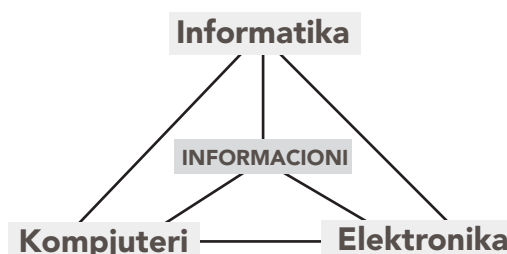
shumë fëmijë të kësaj moshe kanë fituar instiktivisht kompetenca në fushën e informatikës, duke qenë se kanë lindur pikërisht në këtë kohë. Në dallim nga lëndët e tjera, përvoja e tyre personale është e rëndësishme të dëgjohet, kuptohet, vlerësohet dhe respektohet, duke qenë se ka gjasa të pasqyrojë risitë e botës së informatikës në çastin që po flasim. Prandaj mësimi do të zhvillohet në formën e diskutimeve dhe ushtrimeve kolektive e vetjake. Shpjegimi klasik i mësimi do të ishte i pavend, pasi vëmendja e nxënësit do të ishte minimale.

Në çdo mësim, ushtrimet kanë për qëllim theksimin dhe sqarimin me fakte të një njohurie të caktuar, të marrë më parë nga nxënësi apo që JU e jepni në çast. Mësimi është zhvilluar për të fituar natyrshëm kompetenca që integrojnë fushën e gjuhës dhe komunikimit, matematikës, shkencave të natyrës, shoqërisë dhe mjedisit, artit, edukimit sportiv dhe shëndetësor.

Rëndësi e veçantë i është dhënë **konceptit të algoritmit dhe zbatimeve të veprimeve sipas radhës**, duke zhvilluar përsëri natyrshëm **kulturën e analizimit të problemeve**. **Analiza e problemit është hapi i parë në përpjekjen për ta zgjidhur atë. Zgjidhja e problemit nëpërmjet informacionit automatik* është synimi global i kësaj lënde.**

Përpara gjithçkaje, pjesa më e rëndësishme e këtij programi është siguria gjatë lundrimit në internet. **Edhe pse kjo linjë është renditur e fundit, ajo duhet lexuar e para nga JU, sepse ka të bëjë me sigurinë e jetës së të miturve, të cilët mund të bien lehtë pre e mashtrimeve dhe abuzimeve digjitale, duke rrezikuar jetën dhe shëndetin mendor (F38).**

* Fjala informatikë vjen nga gjuha franceze: **"Infomation Automatique"** dhe do të thotë informacion automatik. Objektivi i studimit dhe zbatimit të informatikës është vetëm **informacioni**. Informatika nuk është shkenca që projektin kompjuter. Dega që merret me projektimin dhe realizimin e kompjuterëve quhet inxhinieri elektronike. Nga skema shohim se informacioni është nyja e rëndësishme ndërmjet kompjuterit, informatikës dhe elektronikës.



Mënyra e përdorimit të librit TIK 4

Gjatë orës së mësim, nxënësit do të mbajnë gjithmonë të hapur librin e informatikës, sepse do plotësojnë vazhdimisht ushtrime dhe do të analizojnë informacionin që marrin nga figurat **(kjo për t'i ardhur në ndihmë edhe mungesave që mund të keni në laboratorin e informatikës).**

Duke pasur në vëmendje moshën e nxënësve, ushtrimet janë formuluar në mënyrë që plotësimi atyre t'u duket argëtues dhe jo "punë" apo "detyrim" në kuptimin e mirëfilltë të fjalës. Në libër shpjegimi i koncepteve apo njohurive është vendosur në sfond të verdhë **(A)**: çdo pjesë tjetër është ushtrim për përforsimin e tyre **(B)**. **Në ndryshim nga lëndët e tjera, numri i kompetencave të fituara nga çdo mësim është shumë i lartë, kjo për faktin e vetë dinamikës së kësaj fushe (sidomos gjatë linjës 1).**

Është hera e parë që kjo lëndë nis në klasën e katërt, prandaj për t'i ardhur në ndihmë punës suaj si mësues, **bashkë me këtë libër do të merrni edhe një fjalor të terminologjisë informatike nga Prof.as.dr. Ylvi Basha.**

Për çdo paqartësi, sugjerim apo ndihmë, ju lutem më shkruani në adresën **besamati@shblsh.com**. Puna dhe eksperiencia ime si mësuese dhe redaktore shkencore posaçërisht në librat "Informatika 7,8,9 - shblsh e re", është në dispozicionin tuaj (formatin elektronik të këtyre librave, Ju si mësues e merrni falas).

Nëse ju zgjidhni librin "TIK 4 - Informatika 4 - shblsh e re" duhet të na kontaktoni, në mënyrë që në rast nevojë t'ju gjendemi pranë gjatë nevojave tuaja për orën e mësim.

Përmbajtja e TIK 4

LINJA 1 Bota e kompjuterit	4	LINJA 3 Kreativiteti dhe programimi	58
1 Komunikimi dhe kodi	6	1 Programi Paint.	
2 Makinat e para llogaritëse dhe kompjuteri	10	Mjeti i lapsit dhe penelit	60
<i>Lexim: Para shumë vitesh dhe sot</i>	11	2 Dosja e vizatimit dhe mjeti i kovës	62
3 Kompjuteri personal	14	3 Mjeti i gomës, numrat dhe shkronjat	64
4 Memoria jonë dhe memoria e kompjuterit	18	4 Vija dhe forma.	
<i>Lexim Çfarë është disketa apo "Floppy Disk"?</i>	20	Komandat "zgjedh, kopjoj, vendos"	66
5 Sistemi Operativ Windows dhe programet	22	5 Teksti dhe fotografia	68
6 Hardware-Software dhe ikonat	26	6 Ushtrime për përsëritje	70
7 Ushtrime për përsëritje	30	7 Veprimtari 3	72
8 Veprimtari 1	36	Test	73
Test	37	LINJA 4 Kërkimi në web/internet	74
LINJA 2 Përpunimi digjital i të dhënave	38	1 Rrjeti dhe rruga e informacionit	76
1 Programi WordPad dhe tastiera e kompjuterit	40	2 Interneti dhe gjuha e kompjuterëve	78
2 Madhësia dhe lloji i shkrimit.		3 Programi Internet Explorer	80
Shkronjat ë dhe ç	42	4 Faqet e internetit dhe kërkimi i informacionit	82
3 Zbukurimi i tekstit	44	5 Interneti për fëmijë.	
4 Zgjedhja e tekstit dhe disa komanda të rëndësishme	46	Kërkimi inteligjent	84
5 Ushtrime	48	6 Ushtrime për përsëritje	86
6 Orientimi dhe ngjyra e tekstit	50	7 Veprimtari 4	88
7 Fotografia dhe printimi i punës	52	Test	89
8 Ushtrime për përsëritje	54	LINJA 5 Siguria në internet dhe siguria e të punuarit në kompjuter	90
9 Veprimtari 2	56	1 Verifikimi i informacionit	92
Test	57	2 E meta e internetit.	
		Të dhënat personale	94
		3 Ushtrime për përsëritje	96
		4 Veprimtari 5	98
		Test	99
		FJALOR	100

1

Komunikimi dhe kodi

Njerëzit kanë pasur gjithmonë nevojë për të komunikuar me njëri-tjetrin, për të dërguar mesazhe apo lajme. Komunikimi është veprim thelbësor në jetë. Ai mund të kryhet me gojë, me shkrim ose me kod. Edhe mjetet për të komunikuar janë të ndryshme. Ka mjete që komunikojnë edhe me shumë, shumë njerëz në të njëjtën kohë. Mjetet më të lashta që njeriu ka përdorur për të komunikuar janë shprehjet e fytyrës dhe gjestet e trupit. Edhe drita është mjet komunikimi.



A

B

1 Për secilën nga figurat, shkruaj llojin e komunikimit.
• komunikim me gojë • komunikim me shkrim • komunikim me kod

Para shumë vitesh



komunikim me _____



komunikim me _____



komunikim me _____



komunikim me _____



komunikim me _____



komunikim me _____

2 Shkruaj emrat e secilit prej mjeteve të komunikimit që tregohen në figura. Rretho mjetet përmes së cilave komunikohet me shumë njerëz në të njëjtën kohë. Për fjalët anglisht do të të ndihmojë fjaltori në fund të librit!



R _____



K _____



L _____



L _____



T _____



S _____



T _____

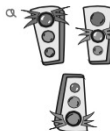


T _____



R _____ M _____

3 a Diskuto në klasë se çfarë të komunikon drita e llambës së ndezur të semaforëve.
b Diskuto në klasë se çfarë të komunikon drita e llambës së ndezur të sinjaleve të makinës.



Orët e sugjeruar për secilën linjë sipas programit

LINJA 1
Bota e kompjuterit

8

LINJA 2
Përpunimi digjital i të dhënave

9

LINJA 3
Kreativiteti dhe programimi

7

LINJA 4
Kërkimi në web/internet

7

LINJA 5
Siguria në internet dhe siguria e të punuarit në kompjuter

4

SHPËRNDARJA VJETORE E PËRMBAJTJES (sipas 3-mujorëve) (35 ORË)

Shtator-Dhjetor (14 orë)

- 1 Komunikimi dhe kodi
- 2 Makinat e para llogaritëse dhe kompjuteri
- 3 Kompjuteri personal
- 4 Memoria jonë dhe memoria e kompjuterit
- 5 Sistemi Operativ Windows dhe programet
- 6 Hardware-Software dhe ikonat
- 7 Ushtrime për përsëritje
- 8 Veprimtari 1 - Test 1

LINJA 1
Bota e kompjuterit

Janar-Mars (12 orë)

- 1 Fotografia dhe printimi i punës
- 2 Ushtrime për përsëritje
- 3 Veprimtari 2 - Test 2

LINJA 2
Përpunimi digjital i të dhënave

- 4 Programi Paint. Mjeti i lapsit dhe penelut
- 5 Dosja e vizatimit dhe mjeti i kovës
- 6 Mjeti i gomës, numrat dhe shkronjat
- 7 Vija dhe forma. Komandat "zgjedh, kopjoj, vendos"
- 8 Teksti dhe fotografia
- 9 Ushtrime për përsëritje
- 10 Veprimtari 3 - Test 3

LINJA 3
Kreativiteti dhe programimi

- 11 Rrjeti dhe rruga e informacionit
- 12 Interneti dhe gjuha e kompjuterëve

LINJA 4
Kërkimi në web/internet

Prill-Qershor (9 orë)

- 1 Programi Internet Explorer
- 2 Faqet e internetit dhe kërkimi i informacionit
- 3 Interneti për fëmijë. Kërkimi inteligjent
- 4 Ushtrime për përsëritje
- 5 Veprimtari 4 - Test 4

LINJA 4
Kërkimi në web/internet

- 6 Verifikimi i informacionit
- 7 E meta e internetit. Të dhënat personale
- 8 Ushtrime për përsëritje
- 9 Veprimtari 5 - Test 5

LINJA 5
Siguria në internet dhe siguria e të punuarit në kompjuter

LINJA 2
Përpunimi digjital i të dhënave

Analizimi i përmbajtjes së lëndës VETËM nëpërmjet faqeve hyrëse të secilës linjë

Libri "TIK 4 - Informatika 4" ka pesë linja. Në fund të secilës prej tyre **nxënësit krijojnë produkte fizike** (si p.sh., vizatime, kuti me zbukurime, fletë me shkrime etj.). Këto produkte pasqyrojnë dhe e bëjnë të prekshme punën dhe kompetencën e tyre, duke i dhënë kuptim konkret arritjes në këtë lëndë. Në skemën më poshtë po paraqes se si mund të analizoni brendinë e lëndës **vetëm** nëpërmjet faqeve hyrëse të linjave, duke e finalizuar punën me produkte fizike (të prekshme) të krijuara me anë të **veprimtarive praktike**. Realizimi i një qëllimi përfundimtar qartëson, konkretizon dhe e bën të thjeshtë punën tuaj, duke ju dhënë siguri si mësues/e në këtë lëndë.

	Faqja hyrëse e linjës	Analizimi i figurës dhe diskutimi	Produktet që krijohen pas çdo linje
LINJA 1 Bota e kompjuterit (F4)	Në faqen hyrëse tregohet një situatë e cila përshkruan brendinë e përgjithshme të linjës, me problemet konkrete që hasen në jetën e përditshme, në kontekstin e pajisjeve elektronike të cilat përmbajnë kompjuter .	Nxënësit ftohen të lexojnë komunikimin e personazheve (pyetje-përgjigjet e tyre), si dhe emocionet që komunikojnë fytyrat e tyre. Më pas, atyre u drejtohen pyetje nëse situata të tilla kanë ndodhur edhe në jetën e tyre. Pyetjet kryesore që drejtohen janë: "Si e keni zgjidhur ju këtë problem? Kujt i jeni drejtuar për ndihmë? Për sa kohë është zgjidhur problemi?", duke theksuar nevojën e komunikimit me familjen për të bashkëpunuar në procesin e zgjidhjes së problemeve .	Nxënësit krijojnë një kuti ose dosje kartoni e cila do të luajë rolin e "hard diskut". Këtu do të ruhen, apo grumbullohen, apo magazinohen të gjitha produktet fizike që do të krijohen gjatë vitit. Me këtë mënyrë, evidentohet analogjia ndërmjet magazinimit fizik dhe atij virtual që ndodh në kompjuter .
LINJA 2 Përpunimi digjital i të dhënave (F38)	Në faqen hyrëse tregohet një situatë fiktive në një familje ku pjesëtarët shkruajnë nëpërmjet pajisjeve të ndryshme (elektronike ose jo) .	Nxënësit ftohen të lexojnë komunikimin e personazheve dhe më pas atyre u drejtohen pyetje, si p.sh.: "Me cilat mjete shkruajnë njerëzit? Me çfarë mjeteve shkruajnë familjarët tuaj? Si mendoni, pse sot shkruajnë më shumë me anë të kompjuterit? A shkruhet më shpejt me kompjuter?", duke theksuar nevojën e komunikimit me familjen për të bashkëpunuar në procesin e zgjidhjes së problemeve .	Nxënësit krijojnë dy lloje dokumentesh: me shkrim dore dhe me shkrim kompjuterik. Këto dokumente vendosen (magazinohen, grumbullohen) në kutinë e krijuar në linjën 1, duke evidentuar analogjinë ndërmjet ruajtjes së dokumentit real të prekshëm në kuti me ruajtjen e skedarit kompjuterik të paprekshëm në hard disk .
LINJA 3 Kreativiteti dhe programimi (F58)	Në faqen hyrëse tregohet një situatë fiktive në një familje ku pjesëtarët vizatojnë nëpërmjet mjeteve apo pajisjeve të ndryshme (elektronike ose jo) .	Nxënësit ftohen të lexojnë komunikimin e personazheve dhe më pas atyre u drejtohen pyetje, si p.sh.: "Me cilat mjete vizatojmë? Me çilat mjete vizatojnë të njohurit tuaj? Si mendoni, pse sot njerëzit vizatojnë edhe me anë të kompjuterit? A vizatohet më shpejt me kompjuter?", duke theksuar nevojën e komunikimit dhe bashkëpunimit në procesin e zgjidhjes së problemeve .	Nxënësit krijojnë dy lloje dokumentesh: me vizatime me dorë dhe me kompjuter (këto vizatime janë të shoqëruara edhe me shkrim me dorë ose me kompjuter, kompetencë e fituar në linjën 2). Dokumentet vendosen në kuti, duke evidentuar përsëri analogjinë ndërmjet ruajtjes (magazinimit, grumbullimit) reale dhe asaj virtuale .
LINJA 4 Kërkimi në web/internet (F74)	Në faqen hyrëse tregohen dy rrjete fiktive komunikimi: një rrjet botëror dhe një rrjet i brendshëm i papërcaktuar .	Nxënësit ftohen të krijojnë komunikimin e personazheve të ilustruar (pyetje-përgjigjet e tyre). Më pas, atyre u drejtohen pyetje, si p.sh.: "Si mendoni, sa i madh është interneti? Si ka mundësi që informacioni qarkullon kaq shpejt? Për çfarë e përdorim internetin?", duke theksuar nevojën e komunikimit me familjen për të bashkëpunuar në procesin e zgjidhjes së problemeve dhe në të qenit të sigurt gjatë lundrimit në internet .	Nxënësit krijojnë me anë të vizatimeve faqe interneti, ku rol kryesor kanë faqet e brendshme, duke evidentuar analogjinë me formimin e faqeve reale të internetit sipas strukturës "pemë" (vizatimet dhe shkrimet i krijojnë edhe me kompjuter, kompetenca të fituara në linjat 2 dhe 3). Më pas, edhe këto dokumente vendosen në kuti.
LINJA 5 Siguria në internet dhe siguria e punuarit në kompjuter (F90)	Në faqen hyrëse tregohet një situatë fiktive në një familje ku fëmijët gjenden të papërgatitur nga "sulme" të rrezikshme virtuale .	Nxënësit ftohen të krijojnë komunikimin e personazheve (pyetje-përgjigjet e tyre), për t'i inkurajuar në të shprehurin pa ndrojtë të situatave të pakëndshme që mund të kenë hasur gjatë lundrimit në internet . Atyre u drejtohen pyetje për të kuptuar nëse situata të tilla kanë ndodhur edhe në jetën e tyre, si p.sh.: "Si e keni zgjidhur ju këtë problem? Kujt i jeni drejtuar për ndihmë? A je ndjerë i frikësuar? A i ke treguar familjarëve dhe shokëve?" duke theksuar nevojën e komunikimit dhe bashkëpunimit me familjen për të qenë i sigurt gjatë përdorimit të internetit .	Nxënësit i marrin një intervistë të mirëfilltë njëri-tjetrit, duke bërë pyetje konkrete për sigurinë në internet (këtë intervistë ata e shkruajnë me dorë dhe me kompjuter, pastaj e ruajnë në kutinë "hard disk"). Me këtë mënyrë, ata inkurajojnë njëri-tjetrin në të shprehurin pa ndrojtë, duke u stërvitur në përballimin e situatave të rrezikshme me anë të zgjuarsisë dhe kompetencave që kanë fituar gjatë lëndës .

LINJA 1

Bota e kompjuterit



LINJA 2

Përpunimi digjital i të dhënave

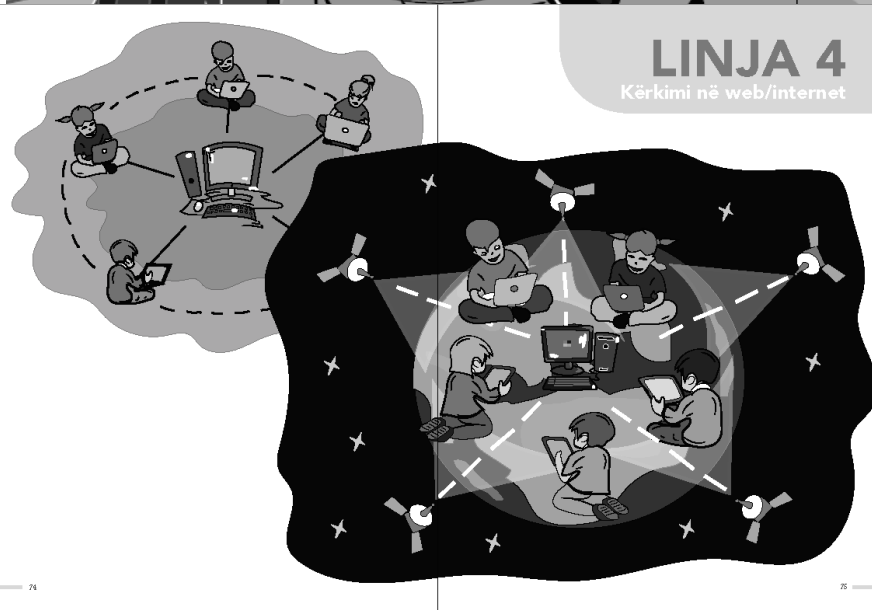


LINJA 3

Kreativiteti dhe programimi



59



91

1.1 Komunikimi dhe kodi

Situata e të nxënësve: Në laborator ose klasë, rrugë dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. njohin veprimin e komunikimit;
2. dallojnë mjetet e ndryshme të komunikimit;
3. shpjegojnë funksionin e secilit prej mjeteve të komunikimit (duke dalluar mjetet që komunikojnë më shumë njerëz në të njëjtën kohë);
4. vlerësojnë nevojën e komunikimit;
5. vlerësojnë shpejtësinë e komunikimit me anë të pajisjeve elektronike;
6. njohin konceptin e kodit si brendi e llojeve të ndryshme të komunikimit;
7. dallojnë emocionet/gjendjen shpirtërore;
8. shpjegojnë kode thelbësore të sinjalistikës rrugore;

Fjalë dhe shprehje kyçe: komunikim; kod; komunikim me gojë, me shkrim, me kod, me dritë, me fytyrë, me simbole; radio; kompjuter; televizor; laptop; letër; telefon; smartfon; tabletë; radio marrëse; barkod; mjete përmes së cilave komunikohet me shumë njerëz në të njëjtën kohë.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, interneti dhe eksperiencia personale e nxënësit (në dallim nga lëndët e tjera, përvoja e tij personale e tij është e rëndësishme të dëgjohet, kuptohet, vlerësohet dhe respektohet duke qenë se ka gjasa të pasqyrojë risitë e botës së informatikës në çastin që po flasim).

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me fjalët komunikim dhe kod. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër figurën 1 (komunikimin me anën e sinjaleve të tymit) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, si komunikoni njerëzit më parë? Me cilat mjete komunikojmë ne sot? Me cilat mjete komunikojmë më shpejt?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e komunikimit si veprim dhe llojet e tij. JU shpjegoni konceptin e kodit nëpërmjet shembujve praktikë, si p.sh.: domethënia e ngjyrave në dritat e semaforëve, bashkësia e shkronjave në një alfabet të caktuar, figurat e ndryshme të sinjalistikave etj.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU zhvillonin me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 6, 7, 8, 9.

USHTRIMI 1

Duke parë figurat, zgjidhet lloji i komunikimit: me shkrim, me gojë apo me kod. Fakti se tre llojet bazë të komunikimit nuk kanë ndryshuar me kalimin e kohës është shumë i rëndësishëm.

USHTRIMI 2

Nxënësi plotëson emrat e mjeteve të komunikimit dhe i rrethon të gjitha, përveç zarfit me letër dhe telefonit të shtëpisë (mjete të cilat komunikojnë me një njeri në kohë). Ky ushtrim është shumë i rëndësishëm pasi është hera e parë që përdoret një fjalë në gjuhën angleze (p.sh.: smartphone apo computer). Këtu prezantohet edhe fjalori në fund të librit si dhe mënyrat e përdorimit të tij.

* figura e fundit është "radio marrëse/ ang.: walkie talkie" - **për fjalët në gjuhën angleze shih fjalorin në fund të librit TIK 4.**

USHTRIMI 3

Diskutim i hapur mbi sinjalistikën rrugore dhe rëndësinë e komunikimit me anë të dritës së sinjaleve të makinës apo semaforit - kultura e respektimit të rregullave të sinjalistikës rrugore në shërbim të sigurisë për jetën.

USHTRIMI 4

Analizimi dhe interpretimi i shprehjes së fytyrës apo gjendjes emocionale: një nga mënyrat më të vjetra të komunikimit.

USHTRIMI 5

Analizimi i figurës duke e njohur si mënyrë komunikimi nëpërmjet kodit.

USHTRIMI 6

Përforsimi i konceptit të kodit nëpërmjet zgjedhjes së përgjigjes së saktë (2).

USHTRIMI 7

(a) Përforsimi i konceptit të kodit (në këtë rast barkodi) nëpërmjet zgjedhjes së përgjigjes së saktë (3).

(b) (1)

USHTRIMI 8

Njohja me një pajisje që shërben për komunikimin në distancë (3).

USHTRIMI 9

Përforsimi i konceptit të kodit, në kontekst të sinjalistikës rrugore në shërbim të sigurisë për jetën.

1.2 Makinat e para llogaritëse dhe kompjuteri

Situata e të nxënit: Në laborator ose klasë, rrugë dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. njohin mjetin e parë llogaritës;
2. dallojnë mjetet për llogaritje numerike;
3. dallojnë pajisjet që përmbajnë kompjuter;
4. shpjegojnë punët e ndryshme që mund të kryejë kompjuteri nëpërmjet programeve të ndryshme;
5. vlerësojnë nevojën e kompjuterit në ditët e sotme;
6. njohin domethënien e fjalës "computer - kompjuter";
7. zbatojnë në sekuencë (varg) veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: regjistrim; program; kujtesë; mjete llogaritëse; sistem numërimi; "makina" llogaritëse; numëratore; Mesopotami; "to compute";

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:

gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me makina llogaritëse dhe kompjuter. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

figurën 1 (kompjuterin që "flet") dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, çfarë do të thotë fjala kompjuter? Përgjigjet i shkruani në tabelë dhe i komunikoni nxënësve se përgjigjen e saktë do ta zbuloni më pas;

figurën 2 (fëmijën romak i cili tregon me sistemin romak të numërimit se sa vjeç është) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni si numëronin njerëzit më parë? A përdornin ata gishtërinjtë? Po mjete të tjera?

figurën 3 (kompjuterin e sotshmëm dhe paraardhësit e tij: numëratoret) dhe drejtoni pyetjet: A ju kujtohen numëratoret? Për çfarë shërbejnë ato? Po kompjuteri për çfarë shërben?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e mjeteve llogaritëse, ndryshimet e tyre në kohë, kompjuterin si mjet llogaritës dhe jo vetëm, përkthimin e fjalës "computer", nevojën e tij në jetën tonë të përditshme dhe pajisjet e ndryshme që përmbajnë kompjuter.

Hapi 3 - Përfundimi i njohurive: JU zhvillonin me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 3, 4.

USHTRIMI 1

Duke parë figurat, zgjidhet mjeti llogaritës që i korespondon periudhës historike:

në shkollën e stërgjyshërve - numratorja (në atë kohë nuk kanë patur mjete llogaritëse që përmbanin kompjuter);
në shkollën e gjyshërve - kompjuteri me ekran të vogël (ai nuk ngjan me kompjuterët e ditëve të sotme);
në shkollën e prindërve - kompjuteri me ekran të madh (ai ngjan me kompjuterët e ditëve të sotme, të cilët mund t'i keni edhe në shkollë);
në shkollën time - tableta (një nga mjetet më të reja llogaritëse, që përmbajnë kompjuter).

USHTRIMI 2

Kompjuteri kryen me saktësi llogaritjet sepse ka të regjistruar në memorie një program për të kryer llogaritje (**fjalët: regjistrim, program dhe kujtesë janë të njohura dhe të përdorshme nga nxënësi në jetën e përditshme; kuptim më të hollësishëm ato do të marrin në mësimet pasuese: roli i tyre është ilustrues i një njohurie bazë të ditur instinktivisht**).

USHTRIMI 3

Punë kërkimore individuale.

1. Nxënësi kërkon të dijë **një numër** që i korrespondon përdoruesve të kompjuterit që ai njihet në familjen apo të afërmit e tij.
2. Nxënësi klasifikon përdoruesit sipas përdorimit që ata i bëjnë kompjuterit (punë, argëtim, studim etj.)

USHTRIMI 4

Ndryshe nga ushtrimi 3, nxënësi reflekton mbi gjithë situatat ku ka parë kompjuter. Ai klasifikon vendin, përdoruesin dhe arsyen e përdorimit, duke përforcon instinktivisht njohurinë se kompjuterin e përdorim për arsye të caktuara.

1.3 Kompjuteri personal

Situata e të nxënësve: Në laborator ose klasë dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. dallojnë ndryshimet në formë dhe përmasë të mjeteve llogaritëse në kohë të ndryshme;
2. njohin konceptin e përmirësimit të pajisjeve elektronike në shërbim të klientit;
3. dallojnë kompjuterin personal;
4. përcakton pjesët e ndryshme të kompjuterit personal;
5. njohin funksionin e secilës pjesë të kompjuterit personal;
6. aftësohen në zbatimin e veprimeve sipas radhës.
7. kuptojnë konceptin e programit të thjeshtë kompjuterik.
8. njohin rregullat e punës në laborator dhe qëndrimin para kompjuterit;
9. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: kompjuter personal; formë; përmasë; maus; klikim; cursor; ekran; procesor; **“sipas radhës”**; njësia qendrore; skeda “mëmë”; tastiera; komanda; printer; porta; “korrenti është i rrezikshëm”; butoni START; butoni “TURN OFF”; program; **seri instruksionesh; rregullat e qëndrimit para kompjuterit dhe të qëndrimit në laboratorin e informatikës.**

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjen kompjuter personal. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

figurën 1 (viti 1950: përmasa dhe forma e një kompjuteri shumë të thjeshtë llogaritës, shih në internet kompjuterin Eniac) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, a mund të jetë ky mjet një kompjuter i vjetër? Kush e përdorte? A kushtonte shtrenjtë? A ka mundësi që ai të jetë makina e vogël llogaritëse që përdorim sot? Pse? A kishin të gjithë kompjuter në vitet 50-të?

figurën 2 (viti 1980: fëmijë me makinë llogaritëse në dorë) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, gjithmonë kështu kanë qenë makinat llogaritëse? Si mund të kenë qenë ato më parë? Sa mund të kushtonin? A i përdornin dot të gjithë? Po sot, ku mund ta gjejmë makinën e thjeshtë llogaritëse? A përmbajnë smartfonët makina llogaritëse?

figurën 3 (kompjuterin personal) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, gjithmonë këtë pamje ka pasur kompjuteri personal? A e përdornin dot të gjithë kompjuterin personal? Sa mund të kushtojë? Sa pjesë ka ai?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e përmirësimit të mjeteve llogaritëse, kompjuterit personal dhe pjesëve të tij, funksionimin e tyre, programin kompjuterik, rregullat e laboratorit të informatikës dhe qëndrimin para kompjuterit.

Hapi 3 - Përfundimi i njohurive: JU zhvilloni me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHPËTIE:

Kopjimi në fletore i rregullave të laboratorit të informatikës dhe qëndrimit para kompjuterit. Vizatimi (skica) e pozicionit të caktë të qëndrimit para kompjuterit.

USHTRIMI 1

Nxënësi duhet të vizatojë në ekran simbole të vogla për këto arsye:

1. për të evidentuar pjesën e ekranit;
2. për të përsëritur konceptin e simbolit, kodit dhe mesazhit që komunikon ai;
3. për të njohur në të ardhmen ngjashmërinë e simbolit të vizatuar në ekran me markën e sistemit operativ që do të përdorë (simboli në ekran është simboli i sistemit operativ Windows që shfaqet kur hapet kompjuteri).
4. për t'u argëtuar.

USHTRIMI 2

Nxënësi duhet të ngjyrosë kompjuterin me ngjyra të ndryshme:

1. për të bërë dallimin e pjesëve të ndryshme prej të cilave formohet një kompjuter personal, duke i paraprirë dhe konkretizuar njohuritë të cilat do ti marri në mësimet e ardhshme;
2. për t'u argëtuar.

USHTRIMI 3

Nxënësi ngjedh përgjigjen e saktë me anë të mënyrës “kontrollo (testo) dhe zgjidh”:

a - ekrani - për të parë veprimet që po zhvillohen në kompjuter (për të parë **vetëm** programet televizive përdorim TV; rëndësi të veçantë ka fjala **vetëm**, pasi sot kompjuterët i përdorim edhe për të parë programe televizive nga interneti).

b - procesori - për të **kuptuar** komandat e programit dhe për t'i **zbatuar** (rëndësi të veçantë kanë fjalët **kuptuar** dhe **zbatuar**, pasi përdoren për të treguar analogjinë midis trurit të njeriut dhe procesorit; shpesh herë procesori shpjegohet apo përkufizohet edhe me termin “truri i kompjuterit”).

c - njësia qendrore - për të mbajtur pjesë thelbësore të kompjuterit.

d - printeri - për të stampuar punët e kryera me kompjuter.

USHTRIMI 4 DHE 5

Ushtrime të rëndësisë së veçantë, pasi jepet për herë të parë koncepti i bllokskemës dhe koncepti i zbatimit të veprimeve (instruksioneve) sipas radhës. Për të zgjidhur një problem të caktuar (në rastin tonë ndezja dhe fikja e kompjuterit), zbatojmë veprime të caktuara sipas një radhe të caktuar.

1.4 Memoria jonë dhe memoria e kompjuterit

Situata e të nxënit: Në laborator ose klasë dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. përcaktojnë llojet e ndryshme të kujtimeve;
2. dallojnë mjetet e ndryshme ku regjistrohen kujtimet;
3. shpjegojnë funksionin e mjeteve ku regjistrohen (memorizohen) kujtimet;
4. njohin konceptin e kujtesës (memories) në kontekstin e kompjuterit;
5. kuptojnë konceptin “brenda dhe jashtë kompjuterit”;
6. dallojnë llojet e ndryshme të memorieve kompjuterike;

Fjalë dhe shprehje kyçe: memoria; kujtesa; regjistrimi; **ruajmë kujtimet**; brenda kompjuterit; memoria: RAM, ROM, Hard Disk, CD, DVD, USB; hard disk i jashtëm dhe i brendshëm; aktivizim; disketë.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: U shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me fjalët memorie, kujtesë, kujtim dhe regjistrim. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

figurën 1 (gjysha që i tregon nipit albumin e fotografive ku ka ruajtur si kujtime fotografitë e tij kur ka qenë i vogël; mamaja që po mban shënim listën e gjërave që duhet të blejë në dyqan për mos të harruar asnjë prej tyre) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, a i mbajmë dot mend të gjitha gjërat? Si veprojmë për mos t’i harruar? Si vepron ju? Po prindërit tuaj? Çfarë kujtimesh keni në shtëpi? Ku i mbani? A keni kujtime që janë të regjistruara vetëm në kujtesën tuaj? Po kompjuteri si i mban mend gjërat? A ka ai kujtesë? Sa e madhe është ajo? A e prekim dot kujtesën e kompjuterit?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e memories së kompjuterit në analogji me memorien e njeriut, konceptin “brenda dhe jashtë kompjuterit” dhe llojet e ndryshme të memorieve kompjuterike, si dhe dallimin ndërmjet tyre.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU zhvillonin me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 2.

USHTRIMI 1

Duke parë figurat, shpjegohet se për çfarë shërbejnë mjetet, **duke theksuar rolin e tyre në memorizimin e informacionit**. Informacioni në këto raste është i llojit të ndryshëm;

1 - informacion i shkruar (në fletore memorizojmë (regjistrojmë, ruajmë) shkrime të ndryshme;

2 - informacion filmik (në filmin fotografik memorizojmë (regjistrojmë, ruajmë) fotografi të pazhvilluara akoma në letër);

3 - informacion zanor (audio) (në kasetë memorizojmë (regjistrojmë, ruajmë) këngë, radio-dramaturgjii etj.)

4 - informacion fotografik (në albumin e fotografive memorizojmë (regjistrojmë, ruajmë) fotografi.

5 - informacion filmik (video) (në video-kasetë memorizojmë (regjistrojmë, ruajmë) filma, dokumentarë etj.)

6 - informacion i ndryshëm (në CD memorizojmë (regjistrojmë, ruajmë) informacione të ndryshme, si p.sh.: këngë, filma, fotografi, programe, llogari etj.).

USHTRIMI 2

Punë krijuese individuale (Detyrë Shtëpie). Me informacionin e marrë nga familjarët dhe nga rubrika e leximit, nxënësi krijon një tregim humoristik të shkurtër.

USHTRIMI 3

1 - disketa;

2 - CD-ja;

3 - USB-ja;

4 - hard disk-u i jashtëm.

USHTRIMI 4

Ushtrimi i rëndësishë së veçantë, pasi jepet për herë të parë koncepti i pajisjeve hyrëse dhe dalëse (pajisjet që marrin apo japin informacion).

Nëpërmjet drejtimit të shigjetës, procedurës “kontrollo dhe zgjidh” dhe diskutimit në klasë, nxënësi plotëson tabelën, duke fituar një kompetencë të rëndësishme për të ardhmen.

1. Vetëm jep: mausi, tastiera dhe mikrofoni.

2. Vetëm merr: printeri, kufjet, monitori dhe altoparlanti.

3. Edhe jep, edhe merr: celulari, aparati fotografik dhe hard disk-u i jashtëm.

Shënim: Celulari dhe aparati fotografik (digjital i ditëve të sotme) përmbajnë kompjuter, pra edhe një hard disk, i cili edhe jep, edhe merr informacione nga kompjuteri me të cilin lidhet.

1.5 Sistemi Operativ Windows dhe programet

Situata e të nxënësve: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. vlerësojnë nevojën e programit të sistemit operativ si program thelbësor për kompjuterin;
2. njohin markën e sistemit operativ më të përdorur (Windows);
3. kuptojnë konceptin e dritares në kontekstin e paraqitjes së sistemit operativ;
4. aftësohen në veprimet themelore me dritaren;
5. shpjegojnë konceptin e programit në shërbim të një pune të caktuar;
6. dallojnë ndryshimin midis sistemit operativ dhe programit të thjeshtë;
7. vlerësojnë nevojën për programet që mbrojnë kompjuterin nga dëmtimet (p.sh., antiviruset);
8. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: sistem operativ; Windows; dritare, mbyllja e dritares, zmadhimi i dritares, mbyllja e përkohshme e dritares; pjesa e emrit; versioni i Windows; punë e caktuar; "All programs"; WordPad; Paint; virus; fillova; përfundova; aplikacione; STOP.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me fjalët sistem operativ dhe Windows. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

figurën 1 (DVD i sistemit operativ Windows) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, në cilat memorie mund të regjistrohen programet? Sa programe njihni? Ku i keni parë? Për çfarë përdorëshin ato? Nga ndryshonin? Cilët programe keni përdorur në smartfonët e prindërve? A ka ndonjë fjalë tjetër që përdoret për të treguar programet e smartfonëve?

figurën 2 (pamje nga sistemi operativ Windows) dhe drejtoni pyetjet: Çfarë iu duket e veçantë në këtë fotografi? Cilat elemente dalloni aty? Cilat elemente përsëriten? Çfarë do të thotë në gjuhën angleze fjala Windows?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e sistemit operativ si program thelbësor për kompjuterin dhe ndryshimin e tij nga programi i thjeshtë, nëpërmjet shembujve ndihmës.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU zhvillonin me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHPËTË:

Ushtrimi 7.

USHTRIMI 1

A X - kryqi - mbyllja përfundimtare e dritares; katrori - zmadhimi ose zvogëlimi i dritares; vija - mbyllja e përkohshme e dritares; (kompetent në veprimet kryesore me dritaren).

B Document - WordPad

(di të gjejë vendndodhjen e emrit të dokumentit).

USHTRIMI 2

Informimi me faktin se ka versione të ndryshme të programit Windows (kujtoni se nxënësve iu është "rrahur" veshi me fjalën "update-azhurnim", pasi prindërit e tyre e kanë të nevojshëm në përdorimin e smartfonit. Ata janë të familjarizuar me konceptin e **versionit** në kontekstin e llojeve të ndryshme të programeve dhe pajisjeve).

USHTRIMI 3

Ushtrime të rëndësishme të veçantë pasi, jepet koncepti i bllokskemës dhe koncepti i zbatimit të veprimeve (instruksioneve) sipas radhës (në këtë rast veprime për të gjetur listën e programeve që ofron Windows).

Shënim: Rruga për të gjetur listën e programeve që ofron falas sistemi operativ Windows ndryshon në varësi të versionit Windows që kompjuteri ka (p.sh., në Windows 10 ato hapen sipas rrugës: **START - Windows Accessories**).

USHTRIMI 4

Pasi të gjeni listën e programeve që ofron falas kompjuteri, përforconi konceptin fillestar: "**një program-një punë**". WordPad - shkruan; Paint - vizaton; Minesweeper - luan lojë elektronike; Calculator - kryen veprime matematike; Notepad - shkruan; Calendar - tregon datën, orën, vitin; Internet Explorer - shfleton internetin; Photo Gallery - shikon fotografi.

Shënim: Koncepti quhet fillestar pasi shumë programe kryejnë më tepër se një punë, p.sh., edhe pse programi Paint është program për të vizatuar, me mjetet e tij edhe mund të shkruash.

USHTRIMI 5

Shembuj sipas analogjisë hidrocentral-llambë: futbollisti-topi; CDplayer-CDrom; libri-lexuesi; rruga-makina etj.

USHTRIMI 6

Ushtrim i rëndësishëm të veçantë,, pasi jepet koncepti i bllokskemës (algoritmit) dhe zbatimit i veprimeve (instruksioneve) sipas radhës.

USHTRIMI 7

Dallimi: program për kompjuterin dhe aplikacion për smartfonin.

1. Safari - shfleton internetin; 2. Viber - komunikon me familjen; 3. Google Maps - konsultohesh me hartat 4. Shazam - gjen tituj këngësh 5. Camera - bën fotografi dhe filmime.

USHTRIMI 8

Ushtrim i rëndësishëm të veçantë, pasi jepet koncepti i algoritmit, instruksionit të fillimit, mbarimit dhe instruksionit kërcyes (instruksioni brenda rombit të verdhë, me dalje PO dhe JO).

1.6 Hardware-Software dhe ikonat

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. përcaktojnë pjesët "hardware";
2. përcaktojnë pjesët "software";
3. shpjegojnë funksionin e "desktopin";
4. dallojnë ikonën e programit/dosjes/skedarit;
5. kuptojnë funksionin e dosjes/nëndosjes dhe skedarit;
6. njohin konceptin e prapashtesës si shoqëruese e skedarëve;
7. aftësohen në përdorimin e butonit START;
8. aftësohen në leximin e TASKBAR-it;
9. njohin vepimet thelbësore me dosjet dhe skedarët;
10. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: hardware; software; desktop; ikona; dosje; nën-dosje; skedarë; ikona e programit; ikona e dosjes; ikona e skedarit; taskbar; krijimi i ikonës së: dosjes dhe skedarit; butoni i djathtë i mausit.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me fjalët hardware, software dhe ikona. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

figurën 1 (ikona të ndryshme të dosjeve dhe skedarëve) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, nga ndryshojnë figurat e dhëna? Çfarë komunikojnë simbolet në to? Ku keni parë ikona të tilla? Çfarë komunikojnë kodi abc? A e prekim dot një tekst që shfaqet në ekranin e kompjuterit? Po një fotografi që shfaqet në ekranin e kompjuterit? Po ekranin e kompjuterit? Po sistemin operativ Windows që shfaqet në ekran? Po DVD-në, apo memoriet e tjera ku është i regjistruar Windows-i, a i prekim dot?

figurën 2 (pamje nga desktopi i kompjuterit) dhe drejtoni pyetjet: Çfarë vini re në figurë? Sa elemente dalloni aty? Ku ngjasojnë ato? Ku dallojnë ato? Mbi çfarë janë vendosur ato?

figurën 3 (dollapi me ndarje dhe sirtarë, ku janë vendosur rroba, këpucë etj.) dhe drejtoni pyetjet: Sa sirtarë ka në figurë? Sa kuti? Sa këpucë? Çfarë mund të ketë brenda sirtarëve? Sa fustane ka?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e ndarjes "hardware-software", desktopit si tavolinë pune virtuale, ikonave, dosjeve, nëndosjeve dhe skedarëve.

Hapi 3 - Përforcimi i njohurive: JU zhvillonin me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 2.

USHTRIMI 1

Renditja e ikonave sipas rendit alfabetik:

1. andi 1.doc; 2. festivali.mp3; 3. filmi im.mp4;
4. inventari.xls; 5. kërkimi "Toka"; 6. libri im.html; 7. m.Korab.psd; 8. muzika 2018;
9. simboli.png; 10. shtëpia 1.doc;
11. pushimet; 12. video 1.

Dallimi kryesor është që skedarët kanë prapashtesë (.doc; .png; .html etj.) kurse dosjet JO. Prapashtesa e skedarit tregon llojin e tij, pra programin që e ka krijuar (programi WordPad krijon skedarë me prapashtesë .doc, programin Paint krijon skedarë me prapashtesë .png etj.).

USHTRIMI 2

Hardware:

tastiera; njësia qendrore; mausi; kujtesat; procesori; ekran; printeri.

Software:

Windows; programi WordPad; programi Paint; programi i antivirusit.

USHTRIMI 3

Parapërgatitje për programin WordPad: veprimet për të krijuar në desktop ikonën e skedarit WordPad dhe për t'i vënë emër (mënyra sipas klikimit me butonin e djathtë).

Ushtrimi i rëndësishëm së veçantë, pasi zbatohen 4 instruksione sipas radhës.

USHTRIMI 4

Parapërgatitje për programin WordPad: veprimet për të krijuar në desktop ikonën e dosjes personale për punët e shkrimit me programin WordPad dhe për t'i vënë emër (mënyra sipas klikimit me butonin e djathtë).

Ushtrimi i rëndësishëm së veçantë, pasi zbatohen 3 instruksione sipas radhës.

USHTRIMI 5

Parapërgatitje për programin WordPad: vendosja e skedarit brenda dosjes që u krijua (sipas metodës "drag&drop" - "tërhiq dhe lësho").

Ushtrimi i rëndësishëm së veçantë pasi, zbatohet një nga komandat më të thjeshta universale thelbësore.

1.7 Ushtrime për përsëritje

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/ lëndës sipas temës mësimore: 1. aftësohen në zbatimin e komandave sipas radhës;
2. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim;
3. shpjegojnë funksionin e pjesëve të ndryshme të kompjuterit;
4. dallojnë pjesët hardware nga software;
5. dallojnë ndryshimin midis ikonave në desktop;
6. shpjegojnë rregullat e qëndrimit para kompjuterit dhe në laborator.

Fjalë dhe shprehje kyçe: veprime sipas radhës; vendos në diagramë veprimet; fillova; përfundova; **“puno dhe ti si procesori”**; lexo komandat; “kryq-puzzle”; manual përdorimi.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE

ZHVILLIMI I MËSIMIT

Përforcimi i njohurive: JU zhvilloni me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë.

Diskutim: Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij gjatë punëve individuale dhe në grup.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 8, 9, 12.

USHTRIMI 1

Renditja e ngjarjeve sipas kronologjisë; radha e veprimeve.

5 4

3 6

1 2

Ushtrim i rëndësishëm së veçantë, pasi zbatohet renditja e ngjarjeve sipas radhës.

USHTRIMI 2

1. Hodha ujin në tenxhere
2. Shtova perimet dhe kripën në tenxhere
3. Shtova orizin në tenxhere 4. Vura tenxheren mbi sobë; 4. filmi im.mp4; 4. inventari.xls; 5. kërkimi “Toka”; 6. libri im.html; 7. m.Korab.psd;
8. muzika 2018; 9. simboli.png; 10. shtëpia 1.doc;
11. pushimet; 12. video 1.

Ushtrim i rëndësishëm së veçantë, pasi jepet koncepti i algoritmit, instruksionit të fillimit, mbarimit dhe instruksionit kërcyes (instruksioni brenda rombit të verdhë, me dalje PO dhe JO).

USHTRIMI 4

7 6

2 8

3 4

1 5

USHTRIMI 5

G; V; V.

USHTRIMI 6

Kujtesa e kompjuterit rri edhe brenda edhe jashtë kompjuterit.

Kur fiket kompjuteri hard disk-u qendror **e ruan informacionin që ka.**

Kur fiket kompjuteri memoria RAM **e fshin informacionin që ka**

USB-ja është një **hard disk me madhësi të vogël.**

USHTRIMI 7

Një “mi” për kompjuterin **mausi**

Memoria që nuk mund të fshihet **ROM**

Memoria që mund të fshihet **hard disqet (i jashtëm, i brendshëm, USB) dhe RAM**

Memoria gjatë punës **RAM**

Skeda më e rëndësishme e kompjuterit **skeda mëmë**

*** Shpjegimi për ushtrimet: 2,3, dhe 10 ndodhet në faqen 43.**

1.8 Veprimtari 1

Situata e të nxënësve: Në klasë dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. kuptojnë ndryshimin e llojeve të memorieve gjatë viteve;
2. vlerësojnë nevojën e bashkëpunimit me familjarët, shokët dhe të njohurit;
3. aftësohen në vizatimin e pjesëve të ndryshme të kompjuterit;
4. shpjegojnë thjesht evolucionin e pajisjeve elektronike;
5. kuptojnë konceptin e memories në kontekstin e ruajtjes së dosjeve dhe skedarëve;
6. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: "hard disk" i veçantë; evolucionin e pajisjeve elektronike.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

TEST 1

Përgjigjet e TESTIT 1

A-2
B-2
C-3
Ç-1
D-3
J-3
Dh-1

E-3
Ë-2
F-2
G-1
Gj-3
H-3
I-3

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE

ZHVILLIMI I MËSIMIT

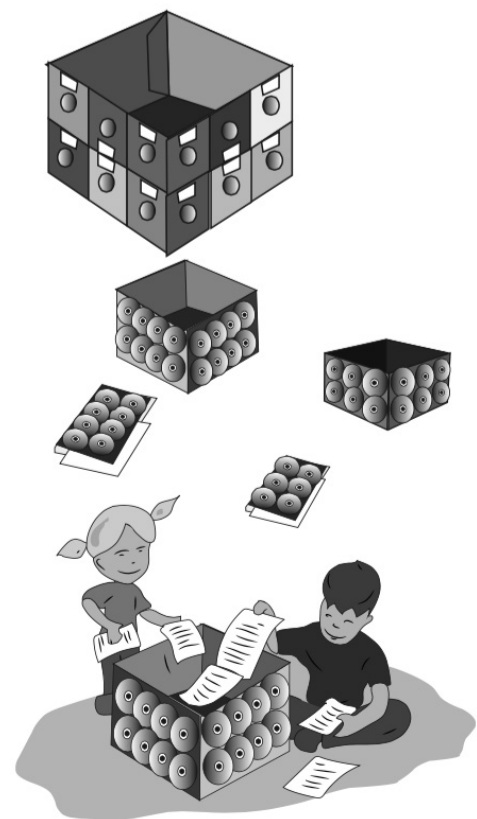
Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU drejtoni pyetje për të ditur mendimin e nxënësve se si është mënyra më e mirë për të "magazinuar" gjërat në mënyrë që t'i gjejnë sa më shpejt. A është e rëndësishme që ato të klasifikohen sipas llojit të tyre?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni se qëllimi i nxënësve në këtë veprimtari praktike është që të krijojnë produkte fizike (të prekshme). Nxënësit krijojnë një kuti ose dosje kartoni e cila do të luajë rolin e "hard diskut". Këtu do të ruhen, apo grumbullohen, apo magazinohen të gjitha produktet që do të krijohen gjatë vitit në lëndën e TIK 4. Me këtë mënyrë, **evidentohet analogjia ndërmjet magazinimit fizik dhe atij virtual që ndodh në kompjuter.**

Hapi 3 - Paraqitja e produkteve finale: Në orën pasuese, JU kontrolloni me radhë produktet që janë krijuar dhe përgëzoni nxënësit për arritjen e tyre. Më pas, nxënësit tregojnë para klasës krijimet e tyre dhe diskutohet për vështirësitë që hasën gjatë punës së krijimit.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e punës së tij.



2.1 Programi WordPad dhe tastiera e kompjuterit

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në zbatimin e radhës së duhur të veprimeve për të hapur programin WordPad;
2. vlerësojnë arsyet se pse WordPad është program i fuqishëm;
3. dallojnë pjesët e ndryshme të dritares së programit WordPad;
4. dallojnë pjesët e butonëve specialë në tastierë;
5. shpjegojnë domethënien e butonëve sipas simboleve që kanë të mbishkruar (komunikimit të tyre);
6. njohin funksionin e butonëve specialë në tastierë.

Fjalë dhe shprehje kyçe: programi WordPad; tastiera; dosja "Accessories"; falas; emri i skedarit; pjesa e menuve të programit; pjesa e disa komandave të programit; pjesa e zbukurimit; pjesa e disa komandave të programit; pjesa e zbukurimit dhe rregullimit të tekstit; fleta e punës; çelësi; shift, alt; space; enter; butonët me shigjeta; delete; canç; home; end, ctrl; tab.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor (mbajta e trupit sipas pozicionit të rregullt gjatë shkrimit me kompjuter).

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me fjalën WordPad. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

- **figurën 1** (dritaren e programit WordPad) dhe drejtoni pyetjet: Çfarë komunikojnë simbolet në figurë? Ku keni parë simbole të tilla? Sa pjesë dalloni? Ku ndodhen butonët për veprimet kryesore me dritaren?

- **figurën 2** (pamja nga tastiera e kompjuterit) dhe drejtoni pyetjet: Sa butona ka gjithsej në tastierë? Cilët butona ngjajnë me njëri tjetrin? Cilët butona janë të grupuar bashkë? Cilët butona janë të veçuar? Cilët butona janë më të mëdhenj?

Më pas, mësuesja hap në kompjuter programin WordPad duke ndjekur sipas radhës veprimet në bllokskemë.

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni hapjen e programit WordPad me zbatimin e veprimeve sipas radhës dhe elementet përbërës të faqes së shkrimit. Më pas shpjegoni funksionin e çdo butoni special në tastierë.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU tregoni praktikisht hapjen e programit dhe funksionin e butonëve. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimin 1. Pas përsëritjes së veprimeve dhe ushtrimit 1 diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 1 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Llojet e ndryshme të butonëve specialë dhe funksionimi i tyre (shkruajtja e funksionimit të secilës në fletore).

2.2 Madhësia dhe lloji i shkrimit. Shkronjat ë dhe ç

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në zbatimin e komandave sipas radhës;
2. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simbolit që kanë;
3. kuptojnë konceptin e madhësisë së shkrimit në kontekstin e programit WordPad;
4. kuptojnë konceptin e llojit të shkrimit në kontekstin e programit WordPad;
5. zbatojnë komandat për të zgjedhur madhësi dhe lloje shkrimi të ndryshme;
6. njohin kodet për shtypjen e saktë të shkronjave ë dhe ç;
7. aftësohen në të shkruarin me kompjuter.

Fjalë dhe shprehje kyçe: madhësia e shkrimit; lloji i shkrimit; ikona për madhësinë e shkrimit; ikona për llojin e shkrimit; kodi për shkronjat ë, Ë, ç, Ç; "alt+127"; "Alt + 0203"; "Alt + 125"; "Alt + 128".

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me fjalën madhësi dhe shprehjen "lloji i shkrimit". Më pas merrni në dorë librin e informatikës dhe drejtoni:

- pyetje për madhësinë dhe llojin e shkrimit

Si mendoni, përse titulli i mësimin ka madhësi më të madhe se çdo lloj shkrimi brenda mësimin? Po titulli i linjës në faqet hyrëse përse është më i madh se titulli i mësimin? Përveç madhësisë, nga ndryshon titulli i linjës me titullin e mësimin? Përse janë përdorur lloje të ndryshme shkrimesh? Më pas merrni në dorë tastierën dhe drejtoni:

- pyetje për shkronjat ë, ç, Ë, dhe Ç

Ku tregohen shkronjat ë dhe ç në tastierë? Si mendoni, përse nuk bëjnë pjesë në tastierë ato? A mund ti zëvendësojmë këto shkronja me ndonjë shkronjë tjetër? A është gabim po të zëvendësojmë shkronjën ë me e? Pse? Po shkronjën ç me c?

Cilët butona të tastierës shtypim nëse duam që shronja A të jetë e madhe? Po në rastin e shkronjave Ë dhe Ç si veprojmë?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e madhësisë së shkrimit dhe llojit të tij në kontekstin e programit WordPad si dhe ikonat e tyre përkatëse në program. JU shpjegoni **rëndësinë e shkrimit saktë të gjuhës shqipe** dhe kodet që përdoren për të shkruajtur shkronjat e veçanta.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU tregoni praktikisht zbatimin e madhësisë dhe llojeve të ndryshme të shkrimit. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimet 2,3,4. Pas përfundimit të çdo ushtrimi diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 4 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Hapja e programit WordPad sipas rrugës: START-WordPAD

USHTRIMI 2

Fillimi i të shkruarit sipas një madhësie dhe shkrimi të caktuar duke ndjekur veprimet sipas radhës në bllokskemën përkatëse.

Ushtrimi i rëndësisë së veçantë pasi zbatohet përvetësimi i njohurive të marra në linjën 1 për ndjekjen e veprimeve sipas radhës.

Të gjitha veprimet në programet e ndryshme kryhen sipas një radhe të caktuar, kompetencë që nxënësit e kanë fituar në linjën 1, duke e bërë të thjeshtë punën tuaj si mësues të një programi praktik: e rendësishme është që ata të ndjekin saktësisht radhën e duhur të instruksioneve të dhëna.

Gjatë shkrimit të ditëve të javës dhe muajve të vitit, nxënësit lihen qëllimisht që të gabojnë në shkrimin e fjalëve pa shkronjën ë dhe ç. Më pas i vihet në dukje gabimi dhe i shpjegohet rëndësia e të shkruarit drejt dhe pa gabime, si shprehje e kulturës vetjake.

USHTRIMI 3

Pasi nxënësit shkruajnë me shkrim dore emrin për çdo vizatim, ata kopjojnë fjalët në kompjuter duke përdorur këtë herë kodet e sakta për shkronjat ë dhe ç.

USHTRIMI 4

Pasi nxënësit vizatojnë disa prej gjërave që kanë në çantë (p.sh., libër, laps, letër, gomë etj.) ata zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi:

1. shkruajnë emrin e tyre me kompjuter
2. përdorin vetëm shkronja të vogla.
3. përdorin shkrimin "Arial"
4. përdorin madhësinë "13".

USHTRIMI 5

Nxënësit shkruajnë me shkronja të mëdha dhe të vogla fjalët, duke zbatuar me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi:

1. vendosin për llojin e shkrimit
2. vendosin për madhësinë e shkrimit

Më pas, kërkojnë ndihmën tuaj për të mbyllur WordPad-in. **Ky veprim ka rëndësi të veçantë për të kuptuar njohuritë e tyre në këtë fushë dhe për t'u familjarizuar me konceptin e kërkimit të ndihmës nga JU.**

2.3 Zbukurimi i tekstit

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në krijimin e dosjeve dhe skedarëve;
2. vlerësojnë emërtimin e rregullt të dosjeve dhe skedarëve sipas emrit dhe datës;
3. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simbolit që kanë;
4. kuptojnë konceptin e zbukurimit të shkrimit në kontekstin e programit WordPad;
5. dallojnë ndryshimin ndërmjet tre llojeve bazë të stileve të zbukurimit;
5. aftësohen në të shkruarin me kompjuter.

Fjalë dhe shprehje kyçe: zbukurimi i tekstit; butoni i djathtë i mausit; etiketa e emrit; ikona për ta bërë shkrimin me stil të theksuar; ikona për ta bërë shkrimin me stil të pjerrët; ikona për ta bërë shkrimin me stil të nënvizuar; "bold, narrow dhe underline".

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe i shpjegoni nxënësve se përpara se të flisni për zbukurimin e tekstit, do të njihni rëndësinë e dosjes vetjake të punës gjatë shkrimit me kompjuter. Për të arsyetuar mbi rëndësinë dhe kuptimin e "dosjes vetjake e shkrimit" JU:

- drejtoni pyetjet mbi rëndësinë e mbajtes së rregullit gjatë regjistrimit dhe klasifikimit të informacionit

Përse i grumbullojmë fotografitë brenda albumeve fotografike? Përse vendosim vendin dhe vitin në faqet kryesore të albumeve fotografike? Përse çdo lëndë shkollë ka fletoren e veçantë të saj? Përse vendosim emrin vetjak mbi fletore? Po datën dhe vitin përse e vendosim sa herë që fillojmë detyrat ditore? A është e rëndësishme të kemi një dosje vetjake për punët tona të shkrimit me kompjuter? A është e rëndësishme që skedarët e shkrimit të dallojnë nga njëri-tjetri? Si mund t'i bëjmë ata të dallueshëm? A na ndihmon emri vetjak dhe data e punës në klasifikimin e skedarëve dhe gjetjen e tyre? Përse nuk është mirë nëse skedarit i vendosim emrin "sotpunafinale12"?

Më pas merrni në dorë librin e informatikës dhe drejtoni pyetjet:

- drejtoni pyetjet për zbukurimin e shkrimit

Si mendoni, a kanë të njëjtat veçori të gjithë shkrimet brenda mësimit? Përse disa prej tyre janë më të theksuar? Përse disa prej tyre janë të pjerrët? Përse disa prej tyre janë të nënvizuar? Si veprojmë nëse duam që një pjesë të shkrimit t'i japim rëndësi të veçantë?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni krijimin e dosjes vetjake të shkrimit, konceptin e zbukurimit të shkrimit në kontekstin e programit WordPad si dhe ikonat përkatëse në program.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU tregoni praktikisht krijimin e dosjes së shkrimit dhe zbatimin e zbukurimeve të ndryshme në tekst. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimet 1, 2, 3, 4. Pas përfundimit të çdo ushtrimi diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 4 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Krijimi në desktop i ikonës së dosjes së shkrimit, duke ndjekur veprimet sipas radhës në bllokskemë.

Ushtrimi i rëndësisë së veçantë, pasi zbatohet përvetësimi i njohurive të marra në linjën 1 për ndjekjen e veprimeve sipas radhës. Nxënësi në këtë ushtrim KRIJON DOSJEN VETJAKE TË SHKRIMIT, ku do të ruajë të gjitha punët e tij që do të bëjë në programin WordPad. Dosjen e emërton me emrin vetjak.

USHTRIMI 2

Krijimi brenda në dosje i ikonës së skedarit të shkrimit, duke ndjekur veprimet sipas radhës në bllokskemën përkatëse.

Ushtrimi i rëndësisë së veçantë, pasi zbatohet përvetësimi i njohurive të marra në linjën 1 për ndjekjen e veprimeve sipas radhës. Nxënësi në këtë ushtrim krijon skedarin vetjak të shkrimit, të cilin e identifikon me emrin e tij dhe datën që zhvillon punën. REGJISTRIMI ME EMËR DHE DATË NDIHMON NË KULTURËN E PUNËS, duke shmangur "rrëmujën" dhe mosgjetjen e dokumenteve.

USHTRIMI 3

Përdorimi i librit në analogji me faqet e internetit, ku kapërcejmë nëpër faqe sipas nevojave të caktuara: kapërcimi në fjalorin në fund të librit ku gjejmë shpjegimin për fjalët në gjuhën angleze: "bold, narrow, underline", si "i theksuar, i pjerrët, i nënvizuar".

USHTRIMI 4

Ekzekutimi i komandave të shumta në numër: ndjekja e tyre sipas radhës na çon në realizimin e një punë të kërkuar, e cila do të na shërbejë në mësimin pasardhës. **Ushtrimi i nivelit të lartë, ku ndërthuren njohuritë e marra në dy linjat me temat ndërkurrikulare.**

2.4 Zgjedhja e tekstit dhe disa komanda të rëndësishme

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. kuptojnë konceptin e zgjedhjes së pjesëshme të tekstit në kontekstin e programit WordPad;
2. njohin tre komandat universale: kopjoj, vendos, anulloj;
3. aftësohen në përdorimin e tre komandave universale sipas kodit të tyre (CTRL+C; CTRL+V; CTRL+Z);
4. aftësohen në zbatimin e komandave sipas radhës për disa veprime elementare me dosjen dhe skedarin e tyre të shkrimit;
5. aftësohen në të shkruar me kompjuter.
6. aftësohen në regjistrimin e punës në dosjen vetjake.

Fjalë dhe shprehje kyçe: zgjedhja e tekstit; rrëshqit mausin; "CTRL + S"; "CTRL + V"; "CTRL+Z"; file; save; save as; close; exit.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjen "zgjedhja (selektimi) i tekstit". Më pas merrni në dorë librin e informatikës dhe:

- drejtoni pyete për mënyrën e zgjedhjes së tekstit

Si mund t'i japim një shkronje stilin e theksuar? Po një fjale? Po një fjali? Po gjithë tekstit? Si mund të ndryshojmë madhësinë e shkronjave vetëm për disa fjali? Si mund të ndryshojmë llojin e shkrimit vetëm të disa fjalive?

Më pas merrni në dorë tastierën dhe drejtoni:

- drejtoni pyetje për rëndësinë e disa komandave universale gjatë shkrimit me kompjuter

Si mund ta shkruajmë më shpejt të njëjtën pjesë edhe një herë? Si mund ta vendosim atë në pjesë të ndryshme të tekstit, p.sh., në fund, në fillim apo në mes? Si mund të anullojmë gjatë shkrimit një gabim që kemi bërë?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e zgjedhjes së pjesëve të veçanta në tekst dhe kodet (short-cuts, mënyrat e shkurtra) e komandave universale gjatë punës së shkrimit.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU tregoni praktikisht zgjedhjen e pjesëve të ndryshme në një tekst dhe ekzekutimin e tre komandave universale "kopjoj, vendos, anulloj - copy, paste, undo". Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimet 1, 2, 3, 4, 5. Pas përfundimit të çdo ushtrimi diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 3 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi:

1. Zgjedhin dy rreshtat e fundit;
2. Japin komandën universale "CTRL + C" - copy (e cila kopjon në memorien RAM dy fjalitë e zgjedhura);
3. Klikojnë pas fjalisë së fundit;
4. Japin komandën universale "CTRL + V" - paste (e cila ngjit (vendos) në fund të tekstit dy fjalitë e kopjuara);
5. Japin komandën universale "CTRL + Z" - undo (e cila kthen një veprim më mbrapa, pra fshin (anullon) dy fjalitë e kopjuara më parë).

USHTRIMI 2

Nxënësit janë duke punuar në skedarin e tyre personal, të cilin e identifikojnë sipas emrit të tyre dhe datës së punës.

Me komandat File-Save, ata regjistrojnë punën në të njëjtin skedar që e kanë hapur një mësim më parë.

USHTRIMI 3

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi (gjithsej 5 komanda (instruksione ose veprime)).

USHTRIMI 4

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi (gjithsej 4 komanda (instruksione ose veprime)).

USHTRIMI 5

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi (gjithsej 4 komanda (instruksione ose veprime)).

2.5 Ushtrime

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/ lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në zbatimin e komandave sipas radhës;
2. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim;
3. dallojnë fjalët me gabime drejtshkrimore;
4. shpjegojnë pjesët e ndryshme të programit WordPad;
5. aftësohen në regjistrimin e punës në dosjen vetjake.
6. vlerësojnë përdorimin e zbukurimit, stilit, madhësisë dhe llojit të ndryshëm të shkrimit.
7. dallojnë ndryshimin ndërmjet mjeteve të ndryshme që ofron WordPad.

Fjalë dhe shprehje kyçe: butoni për shkronjë të madhe; përmasa e shkronjës; lloji i shkrimit; stil; zbukurim; regjistroje skedarin; dosja e shkrimit.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Përforcimi i njohurive: JU zhvillon me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë.

Diskutim: Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij gjatë punëve individuale dhe në grup.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 4.

USHTRIMI 1

- 1 me 3;
- 2 me 1;
- 3 me 2.

USHTRIMI 2

Fjalët e gabuara:

1. Defini; 2. cekiq; 3. Makines; 4. Cdo; 5. Eshtë;
6. naturës.

USHTRIMI 3

1. Shkrimi i përdorur quhet: Hand
2. Shkronja e përdorur ka madhësinë: 15
3. Stili që është përdorur për zbukurim: nënvijëzimi.

USHTRIMI 4

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi:

1. shkruajnë një tekst të shkurtër me shkronja të vogla;
2. i vendosin titull;
3. përdorin shkrimin "Verdana" ;
4. përdorin madhësinë "14";
5. titullin e bëjnë me stil të theksuar;
6. përdorin komandat "kopjoj, vendos" për të kopjuar tekstin në fund të tekstit fillestar;
7. tekstin e ri e bëjnë me stil të pjerrët;
8. tekstin e ri e bëjnë me madhësi 11;
9. regjistrojnë skedarin në dosjen e shkrimit.

USHTRIMI 5

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi:

1. shkruajnë tekstin sipas modelit të dhënë;
2. zbatojnë për titullin dhe vjershën llojin e shkrimit Times,
3. zbatojnë për titullin dhe vjershën madhësinë 12,
4. zbatojnë për titullin dhe vjershën stilin e theksuar;
5. zbatojnë për pjesën tjetër të tekstit shkrimin "Myriad";
6. zbatojnë për pjesën tjetër të tekstit madhësinë "12";
7. titullin e bëjnë me stil të theksuar;
8. regjistrojnë skedarin në dosjen e shkrimit.

USHTRIMI 6

- | | |
|---|---|
| G | V |
| G | V |
| G | G |
| G | V |

2.6 Orientimi dhe ngjyra e tekstit

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simbolit që kanë;
2. kuptojnë konceptin e orientimit të shkrimit në kontekstin e programit WordPad;
3. dallojnë ndryshimin ndërmjet tre llojeve bazë të orientimit të shkrimit;
4. vlerësojnë përdorimin e komandës së anulimit (CTRL+Z) gjatë shkrimit me kompjuter;
5. aftësohen në përdorimin e ngjyrave sipas nevojave të ndryshme;
6. aftësohen në regjistrimin e punës në dosjen vetjake.

Fjalë dhe shprehje kyçe: orientimi i tekstit; orientimi majtas, djathtas dhe në qendër; seria e ngjyrave; ikona e ngjyrave.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjen "orientimi i tekstit". Më pas merrni në dorë librin e informatikës dhe:

- drejtoni pyetje për orientimin e tekstit

A ka ndryshim teksti i librit të informatikës me tekstin e një romani për fëmijë? Përse disa herë teksti ngjan si i copëtuar dhe me drejtime të çrregullta? Nga cila anë në tekstin e librit të informatikës fillimet e rreshtave janë fiks nën njëri-tjetrit? Po teksti i një vjershe nga cila anë ngjan më i drejtë?

- drejtoni pyetje për ngjyrën e tekstit

A janë të gjithë ngjyrat e shkrimeve të njëjta në librin e informatikës? Si mendoni, përse përgatitësit e librit kanë përdorur ngjyra të ndryshme? Në cilat pjesë të librit ngjyrat janë të njëjta? Si mendoni, a është i rëndësishëm përdorimi i ngjyrave të ndryshme në një libër për fëmijë? Pse? Po në një libër për të rritur? Pse?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e orientimit të tekstit dhe ngjyrave të ndryshme në kontekstin e programit WordPad nëpërmjet ikonave përkatëse të programit.

Hapi 3 - Përforcimi i njohurive: JU tregoni praktikisht zbatimin e orientimit në pjesë të ndryshme të tekstit si dhe zbatimin e ngjyrave. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimet 1, 2, 3. Pas përfundimit të çdo ushtrimi diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 3 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi (gjithsej 5 komanda (instruksione ose veprime)).

USHTRIMI 2

Ikona 5 quhet ikona "Justify", ajo e hap tekstin sipas sipërfaqes drejtkëndore të shkrimit.

USHTRIMI 3

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi:

1. Shkruajnë 10 fjali për vendbanimin e tyre;

2. Orientojnë secilën fjali sipas dëshirës;

3. I japin ngjyrë secilës fjali sipas dëshirës;

4. Regjistrojnë skedarin në dosjen e shkrimit sipas emrit personal dhe titullit të pjesës, p.sh., "Nika - Vendbanimi im".

2.7 Fotografia dhe printimi i punës

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simbolit që kanë;
2. vlerësojnë pasurimin e dokumenteve të shkruar me fotografi;
3. aftësohen në vendosjen e fotografisë në tekst;
4. aftësohen në përdorimin e komandës "Open";
5. shpjegojnë kujdesin që duhet pasur gjatë printimit të tekstit;
6. vlerësojnë ndjekjen e komandave sipas radhës për të shmangur gabimet gjatë printimit;
7. kuptojnë nevojën për ndihmë nga mësuesit për të shmangur harxhimet gjatë printimit;
8. kuptojnë instruksionin e kërcimit dhe përgjigjet PO/JO gjatë procesit të printimit;
9. aftësohen në printimin e punës vetjake.

Fjalë dhe shprehje kyçe: fotografi; printim; "Pictures"; "Open"; dritarja për komunikim; dosja e fotografive; kontrollimi i pamjes; harxhimi i letrës dhe bojës; kërko ndihmë; "Preview".

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjen "përdorimi i fotografisë në tekste" dhe fjalën "printim". Më pas merrni në dorë librin e informatikës dhe:

- drejtoni pyetje për përdorimin e fotografisë në libra

Nga ndryshojnë librat me njëri-tjetrin? A kanë gjithmonë ata vizatime? A kanë gjithmonë ata fotografi? Cilët libra kanë më shumë fotografi? Pse? Cilët libra ju pëlqejnë më shumë? Pse? Si mendoni, përse shoqërohen librat me fotografi, vizatime dhe grafikë? A është i rëndësishëm përdorimi i tyre? Pse?

- drejtoni pyetje për procedurën e printimit

A keni prituar ndonjëherë ndonjë dokument? Nëse po, e keni prituar me ngjyra apo bardh e zi? Në çfarë materiali e keni prituar dokumentin? A printohen dokumentet edhe në ndonjë material tjetër përveç letrës? Si printohet mbi qese plastike, mbi blua pambuku, mbi sfungjerë etj.? A keni bërë ndonjëherë gabime gjatë printimit? Nëse po, sa letër keni harxhuar? A e mbaruat bojën? A keni kërkuar ndihmën e dikujt? Sa veprime ndoqët deri sa dhatë komandën përfundimtare për printim? Pse? Ku i keni grumbulluar materialet që printuat? A i keni akoma apo i keni hedhur?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e përdorimit të fotografive në programet e shkruar dhe konceptin e printimit të fletës së shkruar.

Hapi 3 - Përfundimi i njohurive: JU tregoni praktikisht vendosjen e fotografisë në fletën e shkruar dhe radhën e zbatimit të komandave për printim. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimet 1, 2, 3. Pas përfundimit të çdo ushtrimi diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 1 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Nxënësit vendosin fotografinë në fletën e punës, duke përdorur komandat: "Pictures" dhe "Open".

USHTRIMI 2

Nxënësit zbatojnë veprimet për të bërë kontrollin e punës para printimit.

Ushtrim i rëndësishëm së veçantë, pasi jepet koncepti i algoritmit dhe instruksionit kërcyes (instruksioni brenda rombit të verdhë, me dalje PO dhe JO).

USHTRIMI 3

Nxënësit zgjedhin nga dosja e shkruar një prej punëve më të mira dhe zbatojnë komandat për printimin e sigurt dhe pa gabime.

Në këto hapa, ndihma juaj është e nevojshme për të shmangur harxhimin e bojës dhe letrës.

2.8 Ushtrime për përsëritje

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në zbatimin e komandave sipas radhës;
2. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim;
3. dallojnë fjalët me gabime drejtshkrimore;
4. shpjegojnë pjesët e ndryshme të programit WordPad;
5. aftësohen në regjistrimin e punës në dosjen vetjake.
6. vlerësojnë përdorimin e zbukurimit, stilit, madhësisë dhe llojit të ndryshëm të shkrimit.

Fjalë dhe shprehje kyçe: lidh në dyshe; “rregulloje sipas udhëzimeve”; mjetet e WordPad-it.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE

ZHVILLIMI I MËSIMIT

Përforsimi i njohurive: JU zhvillon me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë.

Diskutim: Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij gjatë punëve individuale dhe në grup.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 4.

USHTRIMI 1

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që jepen nga ushtrimi:

1. lidhin në dyshe emrat e kafshëve dhe ushqimeve;
2. i shkruajnë me kompjuter;
3. zbatojnë për to stilin e nënvijëzuar;
4. i japin ngjyrë të kuqe emrave të kafshëve
5. i japin ngjyrë të gjelbër ushqimeve

USHTRIMI 2

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që jepen nga ushtrimi:

1. gjejnë katër emra që nuk bëjnë pjesë në dyshet që formuan;
2. shkruajnë me kompjuter nga një fjali me secilin emër që gjetën

USHTRIMI 3

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat (udhëzimet) që jepen nga ushtrimi (gjithsej 8 udhëzime).

Udhëzimet grupohen edhe sipas llojit të veprimeve (në këtë rast komandat për zbukurimin e tekstit janë grupuar në udhëzimin 2).

USHTRIMI 4

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që jepen nga ushtrimi:

1. imagjinojnë sikur janë shkrimtarë;
2. krijojnë një histori të shkurtër sipas vizatimeve të dhëna;
3. e shkruajnë historinë me shkrim dore;
4. e shkruajnë historinë me kompjuter;
5. i vendosin titull historisë;
6. e regjistrojnë në dosjen e tyre të shkrimit.
7. e printojnë historinë.

USHTRIMI 5

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që jepen nga ushtrimi (gjithsej 6).

2.9 Veprimtari 2

Situata e të nxënësve: Në laborator, klasë dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në vizatimin e tastierës;
2. dallojnë pjesët e ndryshme të tastierës sipas butonëve specialë;
3. shpjegojnë thjesht evolucionin e mënyrës së të shkruarit, duke marrë si shembull familjen e tyre;
4. kuptojnë konceptin e regjistrimit të dokumenteve të shkrimit sipas rregullave të caktuara;
5. dallojnë elementet e përdorura për regjistrimin e dokumenteve të shkrimit, si: emri, data, ora dhe viti.
6. aftësohen në regjistrimin digjital të punës.
7. aftësohen në printimin e punës.
8. aftësohen në klasifikimin e dokumenteve sipas dosjeve dhe skedarëve dhe regjistrimin e tyre në memorien e përhershme të kompjuterit (duke marrë si shembull krijimin e produkteve gjatë veprimtarisë praktike);
9. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: "tastierë speciale"; "butonët specialë"; "evolucioni i mënyrës së të shkruarit në familjen tënde"; "emërtimi i dosjeve"; data dhe viti.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:

gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU drejtoni pyetje për të ditur mendimin e nxënësve se si është mënyra më e mirë për të shkruar dhe zbuluar tekstin. Më pas, JU pyesni se cila është mënyra më e thjeshtë për të gjetur një tekst që e kemi shkruar kohë më parë. A është e rëndësishme që dokumentet e shkrimit t'i klasifikojmë sipas ndonjë mënyre?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni se qëllimi i nxënësve në këtë veprimtari praktike është që të krijojnë produkte fizike (të prekshme). Nxënësit krijojnë dy lloje dokumentesh: me shkrim dore dhe me shkrim kompjuterik. Këto dokumente vendosen (magazinojnë, grumbullojnë) në kutinë e krijuar në linjën 1, **duke evidentuar analogjinë ndërmjet ruajtjes së dokumentit real të prekshëm në kuti me ruajtjen e skedarit kompjuterik të paprekshëm në hard disk.**

Hapi 3 - Paraqitja e produkteve finale: Në orën pasuese, JU kontrolloni me radhë produktet që janë krijuar dhe përgëzoni nxënësit për arritjen e tyre. Më pas, nxënësit tregojnë para klasës krijimet e tyre dhe diskutohet për vështirësitë që hasën gjatë punës së krijimit.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e punës së tij.

TEST 2

Përgjigjet e TESTIT 2

A-1

B-2

C-2

Ç-3

D-2

Dh-2

E-2

Ë-2

F-2 (alt 128)

G-2

Gj-3

H-3

I-3 (alt 125)

J-3



3.1 Programi Paint. Mjeti i lapsit dhe penelit

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në zbatimin e radhës së duhur të veprimeve për të hapur programin Paint;
2. vlerësojnë arsyet se pse Paint është program i fuqishëm;
3. dallojnë pjesët e ndryshme të dritares së programit Paint;
5. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simboleve që kanë;
5. njohin mjetin e lapsit dhe penelit.
6. aftësohen në përdorimin e mjetit të lapsit dhe penelit.

Fjalë dhe shprehje kyçe: emri i skedarit; pjesa e mjeteve të vizatimit; "fleta" e vizatimit; mjeti i lapsit; vija; forma të hapura, të mbyllura, të bashkuara; mjeti i penelit.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor.

USHTRIMI 1

Përveç pjesës së mjeteve të vizatimit, të gjitha pjesët e tjera janë të ngjashme. Prandaj programet janë të thjeshtë për t'u përvetësuar, pasi kanë ngjashmëri në pjesët e tyre, sidomos në pjesën e komandave dhe menuve kryesore.

USHTRIMI 2

Nxënësit ushtrojnë dorën realisht mbi vizatimet e librit. Pastaj në kompjuter, aktivizojnë mjetin e lapsit (duke klikuar mbi të) dhe përsërisin ushtrimin.

USHTRIMI 3

Nxënësit ushtrojnë dorën realisht mbi vizatimet e librit. Pastaj në kompjuter, aktivizojnë mjetin e penelit (duke klikuar mbi të) dhe përsërisin ushtrimin.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me fjalën Paint. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

- figurën 1 (dritaren e programit Paint) dhe drejtoni pyetjet: A dalloni elemente që janë grupuar me njëri-tjetrin në këtë dritare? A ka dritarja simbole që i njihni? Çfarë ju komunikojnë simbolet ose kodet e kësaj dritareje? Ku ndodhen butonët për veprimet kryesore me dritaren? Ku ndodhet pjesa e emrit të dritares? A ngjason kjo dritare me dritaren e ndonjë programi të njohur për ju? Cilët janë këto programe? Si mendoni, me ndihmën e kujt mund të vizatojmë në kompjuter?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni hapjen e programit Paint sipas veprimeve të radhitura dhe elementet e dritares së programit të vizatimit. Më pas, JU shpjegoni mjetet virtuale të lapsit dhe penelit, që komandohen nga lëvizjet e "dorës virtuale", pra mausit.

Hapi 3 - Përforcimi i njohurive: JU tregoni praktikisht hapjen e programit Paint dhe elementet e dritares. Më pas ju tregoni praktikisht mënyrën e vizatimit me laps dhe penel nëpërmjet mausit. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimin 1,2,3. Pas përsëritjes së veprimeve dhe ushtrimeve diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 1 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

3.2 Dosja e vizatimit dhe mjeti i kovës

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në krijimin e dosjeve dhe skedarëve sipas zbatimit të komandave sipas radhës;
2. vlerësojnë emërtimin e rregullt të dosjeve dhe skedarëve sipas emrit dhe datës;
3. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simbolit që kanë;
4. vlerësojnë përdorimin e ngjyrave sipas nevojave të ndryshme;
5. njohin mjetin e kovës;
6. aftësohen në përdorimin e mjetit të kovës;
7. aftësohen në zbatimin e komandave elementare sipas radhës.

Fjalë dhe shprehje kyçe: dosja e vizatimit; mjeti i kovës.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe i shpjegoni nxënësve se përpara se të flisni për mjetin e kovës, do të njihni rëndësinë e dosjes vetjake të punës gjatë vizatimit me kompjuter. Për të arsyetuar mbi rëndësinë dhe kuptimin e "dosjes vetjake të shkrimit" JU:

- drejtoni pyetjet mbi rëndësinë e mbajtjes së rregullit gjatë regjistrimit dhe klasifikimit të informacionit

Përse i grumbullojmë orënditë e njëjta shtëpiake në të njëjtin vend? P.sh., gotat, lugët, pirunjtë? Përse çdo lëndë shkollore ka fletoren e veçantë të saj? Përse vendosim emrin vetjak mbi fletore? Po datën dhe vitin përse e vendosim sa herë që fillojmë detyrat ditore? A është e rëndësishme të kemi një dosje vetjake për punët tona të vizatimit me kompjuter? A është e rëndësishme që skedarët e vizatimit të dallojnë nga njëri-tjetri? Si mund t'i bëjmë ata të dallueshëm? A na ndihmon emri vetjak dhe data e punës në klasifikimin e skedarëve dhe gjetjen e tyre? Përse nuk është mirë nëse skedarit i vendosim emrin një emër të çfarëdoshëm? A mund ta gjejmë atë në të ardhmen, nëse nuk i kujtojmë dot emrin?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni krijimin e dosjes vetjake të vizatimit dhe skedarit në të. Më pas ju shpjegoni mjetin virtual të kovës, që komandohet nga lëvizjet e "dorës virtuale", pra mausit.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU tregoni praktikisht krijimin e dosjes vetjake të vizatimit dhe skedarit në të. Më pas ju tregoni praktikisht mënyrën e përdorimit të mjetit të kovës, nëpërmjet mausit. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimin 1,2,3,4. Pas përsëritjes së veprimeve dhe ushtrimeve diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 3 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Krijimi në desktop i ikonës së dosjes së vizatimit dhe skedarit përkatës, duke ndjekur veprimet sipas radhës në bllokskemë (gjithsej 6 veprime).

Ushtrimi i rëndësishëm së veçantë, pasi zbatohet përvetësimi i njohurive të marra në linjën 1 dhe 2 për ndjekjen e veprimeve sipas radhës.

USHTRIMI 2

Nxënësit ushtrojnë dorën realisht duke vizatuar simbole në pjesë e bardhë të ushtrimit. Pastaj në kompjuter, zgjedhin një nga ngjyrat duke i klikuar sipër. Pastaj aktivizojnë mjetin e lapsit ose penelit dhe përsërisin ushtrimin.

USHTRIMI 3

Nxënësit ushtrojnë dorën realisht mbi vizatimet e librit. Pastaj në kompjuter, aktivizojnë mjetin e kovës (duke klikuar mbi të) dhe përsërisin ushtrimin duke mbushur me ngjyrë format e mbyllura.

USHTRIMI 4

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi (gjithsej 2 komanda (instruksione ose veprime)).

3.3 Mjeti i gomës, numrat dhe shkronjat

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simboleve që kanë;
2. njohin mjetin e gomës;
3. aftësohen në përdorimin e mjetit të gomës;
4. shpjegojnë lehtësinë e fshirjes së elementeve me anë të komandave "Zgjedh dhe Fshij";
5. aftësohen në zbatimin e komandave sipas radhës së duhur;
6. vlerësojnë përdorimin e mjetit të rrjetës si mjet ndihmës gjatë vizatimit;
7. njohin komandën "Home" si treguese e mjeteve të punës;
8. aftësohen në regjistrimin e punës tek dosja vetjake e vizatimit.

Fjalë dhe shprehje kyçe: mjeti i gomës; "Zgjedh+Fshi (Anullo)"; rrjeta ndihmëse; gridline; view; rulers; "Home".

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni nxënësve këto pyetje:

Si mendoni, a bëjmë gabime kur vizatojmë më kompjuter?
Si mund ti rregullojmë ato? A mund t'i fshijmë? A e keni të vështirë të vizatoni bukur në fletore numra dhe shkronja? A përdorni mjete ndihmëse për t'i vizatuar ato sa më saktë? A e përdorni mjetin e vizores? Cilët mjete përdorni për të fshirë gabimet?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni fshirjen e elementeve nëpërmjet mjetit të gomës ose komandave universale "Zgjedh (select) dhe Fshij (delete)". Më pas ju shpjegoni konceptin e mjeteve ndihmëse gjatë vizatimit të numrave dhe shkronjave, duke marrë shembullin e rrjetës.

Hapi 3 - Përforcimi i njohurive: JU tregoni praktikisht fshirjen e elementeve me mjetin e gomës ose komandave "Zgjedh dhe Fshij" dhe përdorimin e mjetit të rrjetës si ndihmë gjatë vizatimit të numrave dhe shkronjave. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimin 1,2,3,4,5. Pas përsëritjes së veprimeve diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 5 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi (gjithsej 4 komanda (instruksione ose veprime)).

USHTRIMI 2

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi (gjithsej 3 komanda (instruksione ose veprime)).

USHTRIMI 3

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi (gjithsej 1 komandë (instruksione ose veprime)).

USHTRIMI 4

Nxënësit zgjedhin vetë radhën e komandave për të realizuar kërkesën e ushtrimit, duke përdorur mjetin e penelit, kovës dhe ngjyra të ndryshme.

USHTRIMI 5

Nxënësit zgjedhin vetë radhën e komandave për të realizuar kërkesën e ushtrimit, duke përdorur mjetin e penelit, kovës dhe ngjyra të ndryshme. Më pas këtë punë e regjistrojnë në dosjen e vizatimit.

3.4 Vija dhe forma. Komandat “zgjedh, kopjoj, vendos”

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simboleve që kanë;
2. njohin mjetin e vijave dhe formave gjeometrike;
3. aftësohen në përdorimin e mjeteve të vijave dhe formave gjeometrike;
4. vlerësojnë përdorimin e komandave universale “Zgjedh, Kopjoj, Vendos”;
5. njohin mjetin e elipsit dhe drejtkëndorit;
6. aftësohen në përdorimin e mjetit të elipsit dhe drejtkëndorit;
7. vlerësojnë përdorimin e formimit të formave të rregullta sipas butonit Shift;
8. aftësohen në regjistrimin e punës tek dosja vetjake e vizatimit.

Fjalë dhe shprehje kyçe: mjeti i figurave gjeometrike; vijë e lakuar; klike në dy pika; seti (bashkësia, kompleti) i komandave: “zgjedh, kopjoj, vendos”; forma eliptike; forma drejtkëndore; butoni SHIFT për katrorin dhe rrethin.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni nxënësve këto pyetje:

A përmbajnë vizatimet tuaja forma gjeometrike? Cilat janë disa prej tyre? A keni vështirësi në vizatimin e tyre me dorë të lirë? A e keni të vështirë të vizatoni bukur në fletore rrathë dhe drejtkëndorë? A përdorni mjete ndihmëse për t'i vizatuar ato sa më saktë? A e përdorni mjetin e kompasit? Po mjetin e vizores? A keni vështirësi për të kopjuar të njëjtin vizatim dy herë? A përdorni mjete që ndihmojnë për kopjimin e vizatimeve? A përdorni letër kalk?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni mjetet e vijave të drejta, të lakuara, mjetin e elipsit, drejtkëndorit dhe përdorimin e butonit Shift për të krijuar rrathë dhe katrorë. Më pas shpjegoni komandat universale “Zgjedh, Kopjoj, Vendos” për të kopjuar elementet e faqes së punës.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU tregoni praktikisht përdorimin e mjeteve të vijave, elipseve dhe drejtkëndorëve, si dhe përdorimin e komandave “Zgjedh, Kopjoj, Vendos” në ndihmë të shkurtimit të kohës gjatë kopjimit të elementeve të njëjta. Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimin 1,2,3,4,5. Pas përsëritjes së veprimeve diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 5 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Nxënësit provojnë të shkruajnë emrin ALBA duke përdorur zgjedhur vijën e drejtë dhe të lakuar (zgjedhja bëhet duke klikuar mbi to).

USHTRIMI 2

Nxënësit përdorin treshen e komandave universale: “Zgjedh, Kopjoj, Vendos” për të mos përsëritur dy herë të njëjtin veprim (pra te shkruarin edhe një herë të shkronjës A).

USHTRIMI 3

Nxënësit zgjedhin vetë radhën e komandave për të realizuar kërkesën e ushtrimit, duke përdorur mjetin e vijës së drejtë, vijës së lakuar, rrjetën ndihmëse dhe vizoren.

USHTRIMI 4

Nxënësit krijojnë formën e rregullt të rrethit dhe katrorit duke përdorur ikonën e elipsit dhe drejtkëndorit në kombinim me butonin special SHIFT.

USHTRIMI 5

Punë krijuese individuale.

Nxënësit krijojnë një qytet duke përdorur forma gjeometrike, vija, butonin SHIFT, komandat “Zgjedh, Kopjoj, Vendos” etj. Më pas e regjistrojnë krijimin në dosjen e tyre të vizatimit.

3.5 Teksti dhe fotografia

Situata e të nxënësve: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. shpjegojnë domethënien e ikonave të programit sipas simbolit që kanë;
2. vlerësojnë pasurimin e vizatimeve me shkrime dhe fotografi;
3. aftësohen në vendosjen e fotografisë dhe tekstit në vizatim;
4. aftësohen në përdorimin e komandës "Image";
5. vlerësojnë kalimin e elementeve nga programi WordPad tek programi Paint;
6. përcaktojnë komandat vijuese për një proces të dhënë.

Fjalë dhe shprehje kyçe: tekst; fotografi; seti i komandave "zgjedh, kopjoj, vendos".

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

USHTRIMI 1

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi.

USHTRIMI 2

Nxënësit vendosin fotografinë në fletën e punës, duke përdorur komandat: "Image" ose "Pictures" dhe "Open".

USHTRIMI 3

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi.

USHTRIMI 4

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi, duke kapërcyer në pjesën e linjës 2 për të kujtuar skemën e printimit.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni nxënësve këto pyetje:

A keni parë vepra arti që kanë edhe shkronja në to? Po vepra arti me fotografi, shkronja dhe vizatime? A keni parë ndonjë film vizatimor që tregon për një çast një fotografi të vërtetë? Po vepra arti që janë kombinim i elementeve të ndryshme? Cilat elemente mund të përmendni? A keni dëgjuar për fjalën kolazh? A keni bërë ju punë artistike me vizatime, fotografi dhe elemente të tjera, p.sh., gjethe, lule, gurë etj.?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni mjetet e fotografisë dhe tekstit në kontekstin e programit Paint. Më pas shpjegoni komandat universale "Zgjedh, Kopjoj, Vendos" në shërbim të kopjimeve të elementeve nga programi WordPad te Paint (apo anasjellas).

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU tregoni praktikisht përdorimin e mjeteve të fotografisë dhe testit nëpërmjet ikonave përkatëse, si dhe përdorimin praktik të komandave "Zgjedh, Kopjoj, Vendos" në ndihmë të kopjimeve të elementeve nga programi WordPad te Paint (apo anasjellas). Nxënësit përsërisin veprimet dhe më pas zhvillojnë ushtrimin 1,2,3,4. Pas përsëritjes së veprimeve diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 3 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

3.6 Ushtrime për përsëritje

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

**Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/
lëndës sipas temës mësimore:**

1. dallojnë mjetet e ndryshme të programit Paint;
2. përcaktojnë përdorimin e mjetit të duhur sipas nevojës që paraqitet;
3. aftësohen në vizatimin e formave sipas modeleve të dhëna;
4. aftësohen në zbatimin e komandave sipas një radhe të caktuar;
5. vlerësojnë përdorimin e mjeteve të caktuara që ndihmojnë në saktësinë e vizatimit.
6. aftësohen në regjistrimin e punës tek dosja vetjake e vizatimit.
7. aftësohen në printimin e punës.

Fjalë dhe shprehje kyçe: mjetet e Paint-it; dyfisho; pasqyro; plotëso.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE

ZHVILLIMI I MËSIMIT

Përforcimi i njohurive: JU zhvilloni me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë.

Diskutim: Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij gjatë punëve individuale dhe në grup.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 8.

USHTRIMI 1

1. vija e drejtë; 2. vija e lakuar; 3. lapsi dhe peneli; 4. mjeti i elipsit; 5. kova; 6. mjeti i drejtkëndorit; 7. klikimi; 8. goma; 9. ikona e tekstit; 10; ikona "Image" ose "Pictures".

USHTRIMI 2

Nxënësit vizatojnë me kompjuter një televizor dhe ngjyrosin pjesët e ndryshme të tij.

USHTRIMI 3

Nxënësit vendosin fotografinë në fletën e punës, duke përdorur komandat: "Image" ose "Pictures" dhe "Open". Ata përdorin ikonën e tekstit për të shkruar dhe përpiquen të kopjojnë fotografinë me mjetet e Paint. Më pas regjistrojnë punën në dosjen e vizatimit.

USHTRIMI 4

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi.

USHTRIMI 5

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi.

USHTRIMI 6

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi.

USHTRIMI 7

Nxënësit zbatojnë me radhë komandat që kërkohen nga ushtrimi.

Rëndësi të veçantë ka kopjimi i shtëpisë me 3 komandat "Zgjedh, Kopjoj, Vendos", pasqyrimi i shtëpisë sipas simetrisë dhe plotësimi me vizatimin e liqenit për të bërë më "të besueshëm" efektin e pasqyrimit real.

USHTRIMI 8

Punë krijuese individuale.

Nxënësit krijojnë një pikturë duke përdorur gjithë mjetet e Paint-it që njohin. Krijimin e regjistrojnë në dosjen e vizatimit.

3.7 Veprimtari 3

Situata e të nxënësve: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në përdorimin e mjeteve të Paint;
2. dallojnë përdorimet e mjeteve sipas llojit të punës;
3. kuptojnë konceptin e regjistrimit të dokumenteve të vizatimit sipas rregullave të caktuara;
4. aftësohen në regjistrimin digjital të punës.
5. aftësohen në printimin e punës.
6. aftësohen në klasifikimin e dokumenteve sipas dosjeve dhe skedarëve dhe regjistrimin e tyre në memorien e përhershme të kompjuterit (duke marrë si shembull krijimin e produkteve gjatë veprimtarisë praktike);
7. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: autoportret; figura gjeometrike; vija të drejta dhe të lakuara; vizatime virtuale .

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:

gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE

ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU drejtoni pyetje për të ditur mendimin e nxënësve se cilën mënyrë preferojnë ata për të vizatuar (me kompjuter apo me dorë). A është e vërtetë se këto dy mënyra janë shumë të ndryshme nga njëra-tjetra? Pse? Cila është më e shpejtë? Më pas, JU pyesni se cila është mënyra më e thjeshtë për të gjetur një vizatim që e kemi vizatuar kohë më parë. A është e rëndësishme që dokumentet e vizatimit t'i klasifikojmë sipas ndonjë mënyre?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni se qëllimi i nxënësve në këtë veprimtari praktike është që të krijojnë produkte fizike (të prekshme). Nxënësit krijojnë dy lloje dokumentesh: me vizatime me dorë dhe me kompjuter (**këto vizatime janë të shoqëruara edhe me shkrim me dorë ose me kompjuter, kompetencë e fituar në linjën 2**). Dokumentet vendosen në kuti, duke evidentuar përsëri analogjinë ndërmjet ruajtjes (magazinit, grumbullimit) reale dhe asaj virtuale.

Hapi 3 - Paraqitja e produkteve finale: Në orën pasuese, JU kontrolloni me radhë produktet që janë krijuar dhe përgëzoni nxënësit për arritjen e tyre. Më pas, nxënësit tregojnë para klasës krijimet e tyre dhe diskutohet për vështirësitë që hasën gjatë punës së krijimit.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e punës së tij.

TEST 3

Përgjigjet e TESTIT 3

A-2

B-2

C-2

Ç-2

D-2

Dh-2

E-2

Ë-3

F-2

G-1

Gj-3 (veprimin e kopjimit)

H-2

I-2

J-2



4.1 Rrjeti dhe rruga e informacionit

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. njohin rrjetin botëror të informacionit;
2. dallojnë llojet e ndryshme të rrjeteve;
3. shpjegojnë konceptin e rrjetit në kontekstin e shembujve të ndryshëm;
4. kuptojnë dërgimin e mesazheve në internet sipas rrugës që është e lirë;
5. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: "internet; rrjet; rruga e informacionit; "Rrjeti Botëror i Informacionit"; bashkësia e rrjeteve të kompjuterëve nga gjithë bota; shkëmbimi i informacioneve; rrjeti rrugor; rrjeti hidraulik; rrjeti i qarkullimit të trenave; mesazh; rruga e lirë.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me fjalën rrjetë dhe shprehjen "rrugë informacioni". Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u drejtoni pyetjet: Nga formohet rrjeta e merimangës? Nga formohet rrjeta e peshkimit? Po rrjeta e portës së futbollit? Me cilët mjete udhëtojnë pasagjerët në rrjetin ajror? Po në rrjetin hekurudhor? Po në rrjetin e qarkullimit rrugor cilat mjete përdorim? Nëpërmjet kujt qarkullon uji në rrjetin hidraulik? Po kompjuterët a mund të lidhen sipas modelit të rrjetës? Çfarë mund të qarkullojë në rrjetin e tyre? Po interneti çfarë është? (pasi dëgjoni përgjigjet e tyre për internetin dhe i shkruani në tabelë, iu shpjegoni se përgjigjet e vërtetë do ta zbuloni në vijim). Më pas u tregoni në libër:

figurën 1 dhe 2 (fëmijët të lidhur me një kompjuter qendror dhe rrjetin e kompjuterëve) dhe drejtoni pyetjet: Sa fëmijë tregohen në figurë? Cilat pajisje kanë në duar? Çfarë kuptoni nga vijat e drejta në figurë? Sa kompjutera ka gjithsej në figurën 2? Çfarë ju komunikojnë drejtimet e shigjetave që lidhin kompjuterët me njëri-tjetrin?

figurën 3 dhe 4 (rrjetin e qarkullimit rrugor dhe rrjetin hidraulik) dhe drejtoni pyetjet: Cili rrjet ju duket më i madh, ai rrugor apo ai hidraulik? Pse? Si themi kur në rrugë ka shumë makina dhe shpejtësia e lëvizjes së tyre është shumë e vogël? A ka qenë ndonjëherë shpejtësia e internetit në smartfonët e prindërve tuaj shumë e ulët? Pse? Për t'ju shmangur trafikut, cilën rrugë zgjedhin prindërit tuaj? A kanë zgjedhur ndonjëherë rrugën që iu është dukur e lirë?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e rrjetit kompjuterik në kontekstin e rrjetit botëror të informacionit (internetit). Më pas shpjegoni se në internet informacionet qarkullojnë sipas rrugës që është e lirë.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU zhvilloni me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTRËPIE:

Ushtrimi 4 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim)

USHTRIMI 1

Rrjeti i qarkullimit rrugor; rrjeta e merimangës; rrjeti telefonik; rrjeti i shpërndarjes së energjisë elektrike; rrjeti i ishspërndarjes së gazit; rrjeti i ngrohjes qendrore; rrjeti bankar etj.

USHTRIMI 2

a - do të shfaqet një rrjetë;
b -8

USHTRIMI 3

Përforsim i konceptit të rrjetit, duke e vizatuar në programin Paint (me mjetin e penelit ose lapsit).

USHTRIMI 4

Përforsimi i konceptit të mesazhit, në kontekstin e dërgimit në rrjetin kompjuterik.

4.2 Interneti dhe gjuha e kompjuterëve

Situata e të nxënësve: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. njohin historikun e shpikjes së internetit;
2. vlerësojnë komunikimin e shpejtë të informacionit;
3. njohin veçori të satelitëve;
4. njohin strukturën e rrjetit unazë;
5. njohin strukturën e rrjetit yll;
6. dallojnë llojet e transferimit të informacionit;
7. njohin konceptin e rrjetit "brenda dhe jashtë shtëpisë";
8. njohin pajisjen e ruterit;
9. kuptojnë mënyrën e komunikimit midis kompjuterëve.

Fjalë dhe shprehje kyçe: garë teknologjike; SH.B.A; linjë telefonike; universitetet amerikane; transferim informacioni; satelit; komunikim; Sputnik 1 dhe 2; Laika; rrjeti unazë; rrjeti yll; Xhejms Kllerk Maksuell; ajër; dritë; valët e radios udhëtojnë; informacioni udhëton; ruter; rrjeti brenda shtëpisë; rrjeti jashtë shtëpisë; kompjuterët "kuptohen"; gjuha e kompjuterëve flitet shpejt.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjen "gjuha e kompjuterëve". Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u drejtoni pyetjet: Me cilat mjete komunikojmë më shpejt në të kaluarën? Po sot, me cilat mjete komunikojmë më shpejt? A e përdorni shpesh telefonin fiks të shtëpisë? Si mendoni, rrjeti telefonik i cilit qytet është më i madhi në Shqipëri? Pse? Po pas qytetit të Tiranës, cili qytet e ka rrjetin telefonik më të madh? Po rrjeti wireless çfarë është? Po rrjeti 3G? Po rrjeti 4G? Si mendoni, kur është shpikur interneti? Pse u shpik ai? Më pas u tregoni në libër:

figurën 1 dhe 2 (satelitët) dhe drejtoni pyetjet: Si mendoni, çfarë janë satelitët? Për çfarë shërbejnë ata?

figurën 3 (skemën e qarkullimit të informacionin në rrjetin brenda dhe jashtë shtëpisë) dhe drejtoni pyetjet: Cilat pajisje njihni në figurë? Për çfarë shërbejnë ato? Cilat prej tyre qëndrojnë brenda shtëpisë? Po jashtë shtëpisë? Çfarë iu komunikojnë drejtimet e shigjetave në figurë? Si komunikojnë kompjuterët me njëri-tjetrin?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni historikun e shpikjes së internetit dhe konceptin e transferimit të informacionit nëpër pajisje. Më pas shpjegoni se kompjuterët komunikojnë me njëri-tjetrin nëpërmjet një gjuhe "speciale" që e kuptojnë të dy.

Hapi 3 - Përfundimi i njohurive: JU zhvillonin me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të ushtrimeve 1 dhe 3, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHPËTIE:

Ushtrimi 2.

USHTRIMI 1

A Përfundimi i konceptit të rrjetit dhe llojeve të tij (rrjeti unazë).

B Përfundimi i konceptit të rrjetit dhe llojeve të tij (rrjeti yll).

USHTRIMI 2

Punë kërkimore individuale për të përfunduar:

periudhën kohore fillestare të përdorimit të internetit, mënyrat e lidhjes në internet dhe veçoritë e tyre.

1. Nxënësi kërkon **të dijë një vit kohor** (p.sh., 1998) që i korrespondon me periudhën kohore që të njohurit e tij kanë filluar të përdorin intrnetin.

2. Nxënësi kërkon **të dijë prej tyre mënyrën e veprimit për të pasur hyrje në rrjet** (përmes telefonit, kabllit të rrjetit, teknologjisë pa fije Wi-Fi etj.)

3. Nxënësi kërkon **të dijë nëse të njohurit e kanë përdorur telefonin e shtëpisë për t'u lidhur në rrjet** (kjo është një nga mënyrat më të vjetra të hyrjes në rrjetin internet nëpërmjet kombinimit telefon-modem).

4. Nxënësi kërkon **të marrë një përgjigje të llojit PO ose JO (operatorë logjikë)** për pyetjen konkrete: "A i telefononte dot dikush familjarëve nëse ishin të lidhur në internet?"

(përgjigjja është **JO**: gjatë qëndrimit në internet, linja telefonike për komunikimin njeri-njeri **përdorej (zihej)** nga komunikimi kompjuter-kompjuter (me ndërmjetësi të modemit)).

5. Nxënësi kërkon të marrë një përgjigje të llojit "e lirë" ose "e zënë" për pyetjen konkrete: "Si i dilte linja telefonuesit?" (**përgjigjja është "e zënë"**: Përdoruesi ishte i lidhur në internet, pra ai po komunikonte me "dikë" tjetër: internetin).

USHTRIMI 3

Punë kërkimore individuale për të përfunduar:

mënyrat aktuale të lidhjes në internet (p.sh., me teknologjinë Wi-Fi dhe me kabëll rrjeti),

veçoritë e tyre (p.sh., formimi i fjalëkalimit ose jo, shpejtësia e internetit (shpejtësia e qarkullimit të informacioneve është më e madhe gjatë përdorimit të kabllit të rrjetit, se sa gjatë lidhjes me Wi-Fi) etj.) si dhe **pajtimin me rregullin e të marrit leje** nga familjarët për veprime të caktuara (në këtë rast përdorimi i internetit sipas kushteve të ndryshme: kohëzgjatje, periudhë kohore, seleksionim informacioni etj.).

Ky ushtrim ka rëndësi të veçantë për të kuptuar njohuritë e tyre në këtë fushë. Pjesa më e madhe e nxënësve lidhet në internet nëpërmjet smartfonit dhe teknologjisë Wi-Fi dhe 3G. Me kompjuterin, ose laptopin etj., ata hyjnë në internet edhe nëpërmjet teknologjisë "hotspot" që ofron smartfoni: teknologjia "hotspot" e kthen smartfonin në shpërndarës rrjeti.

4.3 Programi Internet Explorer

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. kuptojnë konceptin e shfletuesit dhe faqeve të internetit;
2. njohin programin Internet Explorer;
3. dallojnë pjesët e ndryshme të dritares së Internet Explorer;
4. njohin konceptin e shumlojshmërisë së shfletuesve;
5. kuptojnë konceptin e adresës së faqes së internetit;
6. dallojnë pjesët e ndryshme të adresave të faqeve të internetit;
7. kuptojnë se informacioni buron nga faqet e internetit;
8. përcaktojnë se kush e jep informacionin për faqet e internetit.

Fjalë dhe shprehje kyçe: programi "Internet Explorer"; lundrim në internet; shfletues; "libër gjigant"; komadat "një faqe mbrapa" dhe "një faqe përpara"; adresa e faqes; pjesa e kërkimit të informacionit; browser; Google Chrome; Moxilla Firefox; Safari; prapashetë; informacioni buron; përdorim vetëm me leje.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjen "Internet Explorer". Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

- **figurën 1** (dritaren e programit Internet Explorer) dhe drejtoni pyetjet: A dalloni elemente që janë grupuar me njëri-tjetrin në këtë dritare? A ka dritarja simbole që i njihni? Çfarë ju komunikojnë simbolet ose kodet e kësaj dritareje? Ku ndodhen butonët për veprimet kryesore me dritaren? Ku ndodhet pjesa e emrit të dritares? A ngjason kjo dritare me dritaren e ndonjë programi të njohur për ju? Cilët janë këto programe? Si mendoni, me ndihmën e kujt mund të hyjmë në internet?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e shfletuesit dhe faqeve të internetit, hapjen e programit Internet Explorer sipas veprimeve të radhitura dhe elementet e dritares së programit të shfletimit. Më pas JU shpjegoni pjesët përbërëse të emrit të faqes së internetit dhe konceptin e burimit të informacionit dhe në kontekstin e faqeve të internetit.

Hapi 3 - Përforcimi i njohurive: JU tregoni praktikisht hapjen e programit Paint dhe elementet e dritares. Më pas, zhvilloni me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTEPIE:

Ushtrimi 4 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Pjesa e menisë, pjesa e veprimeve me dritaren (zmadrin, zvogëlim etj.), pjesa e emrit të dritares.

USHTRIMI 2

Pjesa e disa komandave kryesore (faqe mbrapa, faqe para etj.) dhe faqja e punës.

USHTRIMI 3

Ngjasojnë te prapashetë.

USHTRIMI 4

Përforcimi i konceptit të informacionit dhe burimit. www.bksh.al - shqip - informacion për libra, që e jep biblioteka; www.cineplexx.al - shqip - inf. për filma, që e jep kinemaja; www.kids.nationalgeographic.com - ang. - inf. për natyrën, që e japin burime shkencore; www.outdooralbania.com - ang. - inf. për udhëtime turistike, që e jep kompani udhëtimi; www.discogs.com - ang. - inf. për muzikë, që e japin kompani diskografike; www.google.al - shqip - asnjë informacion; www.kidrex.org - ang. - asnjë informacion; www.tirana.gov.al - shqip - inf. për Tiranën, që e jep bashkia. www.louvre.fr - fr. - inf. për artin, që e jep muzeu.

USHTRIMI 5

Përforcimi i konceptit të ndryshimit midis faqeve. www.google.al - shqip - asnjë informacion; www.kidrex.org - ang. - asnjë informacion;

Këto janë faqe kërkuese dhe presin që t'i caktohet ajo që duhet të kërkojnë.

Ky ushtrim ka rëndësi të veçantë për të kuptuar njohuritë e tyre në këtë fushë, të cilat do t'i sqaroni më gjerë në mësimin pasardhës, edhe pse nxënësit e dinë instinktivisht dallimin ndërmjet faqeve të ndryshme.

USHTRIMI 6

Përforcimi i konceptit të zbatimit të komandave për mbylljen e programeve, të cilat janë gjithmonë të njëjta për programe të ndryshme. File-Exit, ose File-Quit ose klikimi i butonit X në cepin e djathtë sipër.

4.4 Faqet e internetit dhe kërkimi i informacionit

Situata e të nxënësve: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. njohin strukturën e faqeve të internetit;
2. dallojnë pjesët e hallkave në faqet e internetit (links);
3. kuptojnë konceptin e "kapërcimit" në kontekstin e faqeve të internetit;
4. kuptojnë konceptin e faqeve të brendshme të faqes kryesore;
5. njihen me motorët e kërkimit;
6. kuptojnë domosdoshmërinë e përdorimit të shprehjes "kid friendly";
7. kuptojnë strategjinë e kërkimit nëpërmjet fjalëve kyçe;
8. vlerësojnë përdorimin e gjuhës angleze gjatë lundrimit në internet;
9. aftësohen në përdorimin e faqeve të përkthimit të gjuhëve.

Fjalë dhe shprehje kyçe: kërkimi i informacionit; kapërcimi; link; faqe e brendshme; faqe kërkuese; motor kërkimi; motorët e kërkimit janë projektuar; motorët e kërkimit nuk janë njerëz; programe kompjuterike; kid friendly; komunikimi përmes ikonave; rezultate; google translate; .

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjen "kërkimi i informacionit". Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

- **figurën 1** (faqen kryesore të kinemasë) dhe drejtoni pyetjet: Çfarë tregon kjo dritare? Nga e kuptoni ju që ajo është faqe interneti? A dalloni elemente që janë grupuar me njëri-tjetrin në këtë dritare? A ka dritarja simbole që i njihni? Çfarë ju komunikojnë simbolet, kodet, figurat e kësaj dritareje? Ku ndodhen butonët për veprimet kryesore me dritaren? Ku ndodhet pjesa e emrit të dritares?

- **figurën 2 dhe 3** (faqet e brendshme të kinemasë) dhe drejtoni pyetjet: A ndryshojnë figurat 2 dhe 3 nga figura 1? Pse?

- **figurën 4** (motorin e kërkimit Google) dhe drejtoni pyetjet: Çfarë tregon kjo figurë? A dalloni elemente që janë grupuar me njëri-tjetrin në figurë? A ka dritarja simbole që i njihni?

- **figurën 6** (motorin e kërkimit Google) dhe drejtoni pyetjet: Çfarë iu komunikojnë kodet dhe ikonat në figurë? A i keni parë të përdoren diku tjetër këto kode dhe ikona?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e strukturës së faqes së internetit, motorit të kërkimit dhe fjalëve kyçe. Më pas JU shpjegoni domethënien dhe domosdoshmërinë e përdorimit të shprehjes "kid friendly" për sigurinë e jetës së fëmijëve.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU zhvilloni me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHPËTIE:

Ushtrimi 7

USHTRIMI 1

Përforsimi i konceptit të zbatimit të komandave për hapjen e programit (të cilat janë gjithmonë të njëjta për programe të ndryshme.) dhe vendosjes e adresës në pjesën përkatëse.

USHTRIMI 2

Shigjeta ndryshon dhe merr trajtën e një "dore", sepse është mbi një link (hallkë-pjesë me të cilën kapërcen në faqe të brendshme të faqes kryesore).

USHTRIMI 3

Përforsimi i koncepteve të simbolit (i cili komunikon diçka), linkut, faqes kryesore, faqes së brendshme, llojit të informacionit duke parë shembullin konkret të faqes: www.kids.nationalgeographic.com.

USHTRIMI 4

Përforsimi i konceptit të faqes kërkuese nëpërmjet shembullit konkret të faqes: www.google.al.

USHTRIMI 5

Përforsimi i konceptit të përdorimit të shprehjes në gjuhën angleze: "kid friendly" gjatë kërkimit në internet në rastin konkret të faqes: www.kidfriendlysearch.com/

Simbolet komunikojnë:

kërkime shkencore, kërkime shoqërore, lexime dhe libra, shoqëri, veprime matematike, kërkime shkollore, shypje butonash dhe vizatime. Duke klikuar mbi secilin simbol, kuptohet me mirë përmbajtja e faqeve të brendshme që ofron kjo faqe kryesore.

Ky ushtrim ka rëndësi të veçantë sepse:

1. tregon një nga motorët më të famshëm të kërkimit posaçërisht të kontrolluar dhe të sigurt për fëmijë, ku eliminohen automatikisht shprehje ofenduese, sjellje të pahijshme dhe fotografi shqetësuese.
2. tregon domosdoshmërinë e përdorimit të shprehjes "KID-FRIENDLY" në kulturën tonë të përgjithshme, si digjitale dhe reale.

USHTRIMI 6

Përforsimi i konceptit të rëndësisë së gjuhës angleze nëpërmjet shembullit konkret të faqes së përkthimit "Google Translate".

Ky ushtrim ka rëndësi të veçantë sepse përdorimi i programeve të përkthimit bën të mundur lehtësi në marrjen e njohurive të reja.

4.5 Interneti për fëmijë. Kërkimi inteligjent

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në zbatimin e komandave sipas radhës së dhënë;
2. njohin motorët e kërkimit për fëmijë;
- 3. kuptojnë domosdoshmërinë e përdorimit të motorëve të kërkimit për fëmijë;**
4. aftësohen në përdorimin e elementeve të faqeve të internetit;
5. vlerësojnë strategjitë e kërkimit inteligjent sipas përcaktimeve të sakta;
6. aftësohen në zbatimin e instruksionit të "kërcimit" dhe daljeve PO/JO.

Fjalë dhe shprehje kyçe: interneti për fëmijë; Kiddle; Kidrex; faqe të sigurta për fëmijë; kërkimi inteligjent; numri i rezultateve të kërkimit; fjalë kyç; kërkim i hollësishëm; NasaKids; .

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjet "interneti për fëmijë" dhe "kërkimi inteligjent". Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Më pas u tregoni në libër:

- figurat 1 dhe 2 (motorët e kërkimit për fëmijë) dhe drejtoni pyetjet: Çfarë kuptoni nga pamja e dy dritareve në figurë? Çfarë ju komunikojnë simbolet, kodet dhe vizatimet e tyre? A ngjasojnë kjo dritare me dritaren e ndonjë programi të njohur për ju? Cilat? Cilat faqe përdorni nëse doni të kërkoni një informacion? Si veproni? Kush i keni mësuar këto veprime? Cilat janë faqet tuaja të preferuara? Pse? A janë të sigurta për fëmijë ato faqe? Nga e kuptoni ju këtë?

- figurat 3 dhe 4 (numri i rezultateve të gjetura pas kërkimit) dhe drejtoni pyetjet: Çfarë kuptoni nga pamja e dy dritareve në figurë? Çfarë ju komunikojnë numrat dhe figurat që tregohen? A e gjeni ju shpejt informacionin që kërkoni në internet? Sa veprime kryeni?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e motorit të kërkimit për fëmijë (**i cili shmang rreziqet për jetën dhe shëndetin mendor të fëmijëve**) dhe kërkimit inteligjent me fjalëve kyçe.

Hapi 3 - Përfundimi i njohurive: JU zhvillonin me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë. Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 4 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

USHTRIMI 1

Krijimi i dy faqeve të programit I.E (Internet Explorer) me anë të komandës universale CTRL+N (new) dhe hapja e dy adresave

KID FRIENDLY:

www.kiddle.co dhe www.kidrex.org duke ndjekur veprimet sipas radhës në bllokskemën e paraqitur.

www.kiddle.co dhe www.kidrex.org janë motorë kërkimi (faqe kërkimi) të përshatur për fëmijë (ku eliminohen automatikisht shprehje ofenduese, sjellje të pahijshme dhe fotografi shqetësuese).

Detyra për ta bërë shprehjen "KID FRIENDLY" automatikisht të përdorshme si për fëmijët, ashtu edhe për prindërit është THELBËSORE. Informimi i prindërve për përdorimin e kësaj shprehjeje gjatë përdorimit të internetit nga fëmijët ËSHTË I DOMOSDOSHËM PËR SIGURINË E JETËS SË TYRE.

USHTRIMI 2

Përfundimi i konceptit të kërkimit në motorin e kërkimit sipas shembullit konkret "computer" dhe pastaj "computer personal".

USHTRIMI 3

Numri i rezultateve është ulur pasi kemi përdorur metodën e kërkimit inteligjent, duke e bërë kërkimin të specifikuar. Kërkimi i specifikuar eliminon gjetjet e rastit nga motorët e kërkimit.

USHTRIMI 4

Përfundimi i konceptit të kërkimit në faqen shkencore për fëmijë: www.nasa.gov/kidsclub sipas shembullit konkret "moon" dhe pastaj "eclipse 2022".

Ushtrim i rëndësishëm së veçantë, pasi jepet koncepti i algoritmit dhe instruksionit kërcyes (instruksioni brenda rombit të verdhë, me dalje PO dhe JO):

1. Nxënësi fillon të zbatojë komandat deri në instruksionin "kërcyes".
2. Instruksioni "kërcen" fillimisht të "JO", sepse viti 2022 nuk ka ardhur ende, pra automatikisht nuk ka si të ketë filmime prej këtij viti;
3. Instruksioni "kërcen" përfundimisht të "PO", pasi është shtypur kërkimi i ri "moon eclipse 2018" (për këtë vit ka filmime reale);
4. Nxënësi mund t'i shohi këto filmime.

4.6 Ushtrime për përsëritje

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. aftësohen në elementet e strukturës së rrjeteve;
2. shpjegojnë strukturën e rrjeteve unazë dhe yll;
3. përcaktojnë saktë ndryshimin ndërmjet llojeve të faqeve të internetit;
4. shpjegojnë rëndësinë e kërkimit sipas përcaktimit dhe fjalëve të sakta kyçe;
5. aftësohen në zbatimin e komandave sipas radhës;
6. vlerësojnë kalimin e elementeve të kopjuara nga internetit në programin WordPad;
7. shpjegojnë ndërtimin e strukturës së faqeve të internetit;
8. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: rrjet merimange; mjete; shenja; rrjet yll, rrjet unazë; fjalë më shumë kuptime; faqe e preferuar; ndërtimi i faqes; faqe e brendshme.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE

ZHVILLIMI I MËSIMIT

Përforcimi i njohurive: JU zhvillon me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë.

Diskutim: Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij gjatë punëve individuale dhe në grup.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 6.

USHTRIMI 1

Përforcimi i konceptit të rrjetit nëpërmjet përdorimit të programit Paint dhe mjetit të vijës së drejtë.

Formohen gjithsej 25 shenja.

USHTRIMI 2

Gjithsej janë 20 kompjutera.

Probabiliteti për të formuar rrjete “unazë” dhe “yll” është shumë i lartë (minimumi formohen 6 rrjete unazë dhe 4 rrjete yll, sepse:

- minimumi i kompjuterëve për të formuar rrjetën “unazë” është 3 kompjutera.

- minimumi i kompjuterëve për të formuar rrjetën “yll” është 5 kompjutera).

USHTRIMI 3 2-3-1

USHTRIMI 4

Përforcimi i konceptit të kërkimit inteligjent duke specifikuar kërkimin. Rasti i veçantë i kërkimit me fjalë që kanë shumë kuptime.

a - “luan kafshë” ose “luan afrikë”, ose “luan safari”, ose “luan kopshti zoologjik”;

b - në kontinentin afrikan;

c - re: shtëllungore ose notë muzikor; bari: në mal ose me ngjyrë të gjelbër; maj: muaji maj ose maj mali; vera: stina ose emër i përveçëm, ose pija; era: emër i përveçëm ose era që fryn, ose era (aroma) që mban lulja.

USHTRIMI 5

Përforcimi i konceptit të kërkimit të informacionit në ndërthurje me përdorimin e programit WordPad dhe një pune të rregjistruar në dosjen vetjake të shkrimit. Zbatimi i komandave sipas radhës së paraqitur në bllokskëmë.

USHTRIMI 6

A Anketë kërkimore individuale për të përforcuar konceptin e faqes së internetit, llojin e informacionit që jep dhe adresës së saj.

Ky ushtrim ka rëndësi të veçantë për të kuptuar prirjet e nxënësve në drejtime të ndryshme, si: sport, art, shkencë etj.

B Punë kërkimore individuale për të përforcuar konceptin e faqes së internetit, llojin e informacionit që jep dhe adresës së saj duke marrë rastin konkret të prindërve ose të njohurve.

USHTRIMI 7

Përforcimi i konceptit të ndërtimit të faqeve të internetit dhe elementeve përbërëse të tyre, si: linqet, fotografitë, ikonat, teksti, faqja kryesore, faqet e brendshme në rastin konkret të faqes së preferuar personale dhe vizatimit të saj.

4.7 Veprimtari 4

Situata e të nxënësve: Në laborator, klasë dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. dallojnë elemente e ndryshme në një faqeje interneti;
2. dallojnë faqen kryesore nga faqet e brendshme në internet;
3. njohin llojet e faqeve të ndryshme të internetit sipas tematikës që ato kanë;
4. shpjegojnë strukturën e ndërtimit të adresës së faqes së internetit;
5. aftësohen në vizatimin e strukturës së faqeve të internetit;
6. aftësohen në vizatimin e ideve sipas mënyrës dhe kompjuter dhe me dorë;
7. aftësohen në printimin e punës.
8. aftësohen në klasifikimin e dokumenteve sipas dosjeve dhe skedarëve dhe regjistrimin e tyre në memorien e përhershme të kompjuterit (duke marrë si shembull krijimin e produkteve gjatë veprimtarisë praktike);
9. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: faqe interneti e vizatuar; adresa e faqes; gjuha e faqes; faqe e brendshme;

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU drejtoni pyetje për të ditur mendimin e nxënësve se cilat faqe interneti preferojnë ata. A është e vërtetë se faqet e internetit ndryshojnë shumë njëra nga tjetra? Pse? Cilat vonohen më shumë për t'u hapur? Pse? Më pas, JU pyesni se cila është mënyra më e thjeshtë për të vizatuar një ide (skicim) të strukturës së një faqeje interneti. A është e rëndësishme me çfarë e skicojmë këtë ide?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni se qëllimi i nxënësve në këtë veprimtari praktike është që të krijojnë produkte fizike (të prekshme). Nxënësit krijojnë me anë të vizatimeve faqe interneti, **ku rol kryesor kanë faqet e brendshme, duke evidentuar analogjinë me formimin e faqeve reale të internetit sipas strukturës "pemë"** (vizatimet dhe shkrimet i krijojnë edhe me kompjuter, kompetenca të fituara në linjat 2 dhe 3). Më pas, edhe këto dokumente vendosen në kuti.

Hapi 3 - Paraqitja e produkteve finale: Në orën pasuese, JU kontrolloni me radhë produktet që janë krijuar dhe përgëzoni nxënësit për arritjen e tyre. Më pas, nxënësit tregojnë para klasës krijimet e tyre dhe diskutohet për vështirësitë që hasën gjatë punës së krijimit.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e punës së tij.

TEST 4

Përgjigjet e TESTIT 4

A-3
B-2
C-2
Ç-3
D-2
Dh-1
E-2

Ë-2
F-2
G-1
Gj-2
H-3
I-1
J-3



5.1 Verifikimi i informacionit

Situata e të nxënësve: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. kuptojnë rëndësinë e verifikimit të informacionit;
2. shpjegojnë rëndësinë e verifikimit të informacionit;
3. dallojnë faqet zyrtare në internet;
4. kuptojnë rëndësinë e komunikimit me familjarët gjatë lundrimit në internet.
5. njihen me konceptin e dhënies së ndihmës për më të vegjlit gjatë lundrimit në internet.

Fjalë dhe shprehje kyçe: verifikimi i informacionit; gënjeshtëri; e vërtetë; filtrimi i informacionit; lajm i shoqëruar me fotografi; frikë; tregoji prindërve; informacion i rremë; hemisferë; lajme të vërteta; faqet e duhura; faqet zyrtare; regjistrim në faqe; ndihmë nga më të rriturit; ndihmë nga mësuesit; faqe e sigurt; Nasa; National Geographic; Wikipedia; nuk është turp.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat

ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimin në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjen “verifikimi i informacionit”. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Ndryshe nga linjat e tjera, pas shkruajtjes së përgjigjeve në dërrasë, JU nisni menjëherë hapin 2 (analizimi i figurave në këtë linjë bëhet gjatë hapit 3).

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e verifikimit dhe filtrimit të informacionit në përpjekje për të marrë vetëm informacion të vërtetë, konceptin e faqes zyrtare dhe domosdoshmërinë e kërkimit të ndihmës së familjarëve gjatë lundrimit në internet.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU zhvillonin me radhë ushtrimet 1, 2, 3 në formën e diskutimeve të hapura, duke analizuar figurat që shoqërojnë ushtrimet, duke përdorur internetin dhe duke inkurajuar të gjithë nxënësit të përgjigjen për të shprehur pa ndoje problemet dhe emocionet që hasin gjatë përdorimit të internetit.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 3 (nxënësit e përsërisin edhe në shtëpi këtë ushtrim).

Ushtrime të rëndësishme të veçanta, pasi kanë të bëjnë me **SIGURINË KONKRETE TË JETËS SË NXËNËSVE DHE SHËNDETIN E TYRE MENDOR.**

USHTRIMI 1

A Diskutime të hapura në klasë për të ilustruar informacionet e pavërteta në internet, duke këmbëngulur në faktin se çdo nxënës ka hasur në informacione të tilla (të gënjeshtërt), tek të cilat nuk duhet të bazohet, pasi **qëllimi i tij është të dijë VETËM të vërtetën**. Pyetjet shërbejnë për t’iu sugjeruar nxënësve përgjigjet dhe sjelljen e duhur kundrejt tyre. P.sh., pyetja:

- Si vepron ti në këtë rast? **sugjeron që informacioni duhet shqyrtuar për kontroll, pasi është shqetësues.**

- A do të ishte frikësuar? **sugjeron që është normale që informacionet shqetësuese të shoqërohen me frikë.**

- A do t’i tregojë prindërve të të ndihmonin për të kuptuar më shumë mbi kometat dhe planetet? **sugjeron ndihmën nga familja për të kuptuar fenomene apo informacione të vështira dhe shqetësuese.**

B Diskutime të hapura në klasë për të ilustruar informacionet e pavërteta në internet, duke këmbëngulur se **qëllimi ynë është të bazohemi VETËM tek e vërteta**.

Duke marrë shembullin e motrave apo vëllezërve më të vegjël, **nxënësve iu sugjerohet përgjegjësia që duhet të marrin, duke u bërë “mësues” dhe mbrojtës të fëmijëve më të vegjël nga rreziqet e internetit.**

C Diskutime të hapura në klasë për të sugjeruar kulturën e verifikimit të informacionit nëpërmjet faqeve zyrtare (duke shmangur shpifjet).

USHTRIMI 2

Diskutim i hapur në klasë: Mosha e lejuar për të pasur adresë elektronike është 12-13 vjeç. Nxënësit e klasës së katërt nuk e kanë mbushur moshën për të pasur adresë elektronike.

Ushtrimi përforcon konceptin e **respektimit të rregullave:**

NË INTERNET PËR FËMIJËT KA RREGULLA dhe disa veprime NUK lejohen, SEPSE VËNË NË RREZIK JETËN E TYRE. Nxënësi duhet të kërkojë gjithmonë lejen apo mendimin e më të rriturve për të qenë i sigurt në veprimet që kyen në internet (për shkak të vështirësisë së kontrollit të moshës në internet, JU duhet të jeni të ndërgjegjshëm që shumë prej nxënësve kanë adresë elektronike; kjo nuk është e drejtë, pasi ata vënë në rrezik jetën dhe shëndetin mendon të tyre, të familjarëve duke u bërë pre e mashtrimeve të sofistikuara të keqbërësve; rreziqet që çenojnë sigurinë e jetës së nxënësve, duke i bërë ata në rastin më të keq pre e abuzimeve, tregohen më gjerë në mësimin pasardhës; dëmtim mund të marrin edhe pajisjet kompjuterike, por ky është shqetësim dytësor në krahasim me jetën e të miturve).

USHTRIMI 3

Punë kërkimore individuale për të përforcuar konceptin e **verifikimit të informacionit dhe kërkimin VETËM për informacion të vërtetë nga faqe zyrtare.**

Ushtrimi sugjeron përdorimin e informacionit vetëm nga faqe zyrtare, duke marrë si rast “negativ” rastin e faqes Wikipedia - faqe jozyrtare me kontribut të lirë (**informacioni në Wikipedia mund të shkruhet nga kushdo, duke e bërë të thjeshtë manipulimin e të vërtetës dhe krijimin e shpifjes**). Nxënësit këshillohen që për këtë ushtrim të kërkojnë ndihmën e prindërve, për ta bërë të njohur të vërtetën mbi WIKIPEDIA-n edhe për ta. Në ndihmë të kërkimit mund t’iu vijë shprehja “why wikipedia is not a reliable source”, e cila duhet shkruar në pjesën e kërkimit të shfletuesve (p.sh., te Google Chrome).

5.2 E meta e internetit. Të dhënat personale

Situata e të nxënësve: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. vlerësojnë përdorimin e internetit në jetën e përditshme;
2. kuptojnë se interneti është “një vend” shumë i rrezikshëm për fëmijët;
3. kuptojnë se rreziqet mund të vijnë nga burime të ndryshme;
4. vlerësojnë domosdoshmërinë e komunikimit me familjarët dhe mësuesit gjatë lundrimit në internet;
5. njohin të dhënat personale;
6. kuptojnë konceptin e mbrojtjes së të dhënave personale vetjake dhe familjare;
7. aftësohen në respektimin e të dhënave personale të dikujt tjetër.

Fjalë dhe shprehje kyçe: e metë; shtete, raca; “vend virtual”; zbavitje; argëtim; i kujdesshëm; i vëmendshëm; i rrezikshëm; postë elektronike, bisedë elektronike (chat); shkarkimi dhe ngarkimi i programeve apo lojrave; person i panjohur; “top secret”; kompjuteri silltet në mënyrë të çuditshme; e dhënë personale; identifikim, individ; mbrojtja e të dhënave personale; zgjuarsia jote; të panjohurit.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU shkruani emrin e mësimit në tabelë dhe u drejtoni pyetje nxënësve për të ditur se çfarë kuptojnë me shprehjet “e meta e internetit” dhe “të dhënat personale”. Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. **Më pas JU i pyesni se përse ka rregulla kur kalojmë rrugën apo kur pastrojmë pajisjet elektronike, apo kur punojmë me makineri të ndryshme, kur presim me thikë, gërshërë, kur lahem në dush etj.** Mendimet e tyre i shkruani në tabelë. Ndryshe nga linjat e tjera, pas shkruajtjes së përgjigjeve në dërrasë, JU nisni menjëherë hapin 2 (analizimi i figurave në këtë linjë bëhet gjatë hapit 3).

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni konceptin e të metës së internetit dhe mbrojtjes së të dhënave personale gjatë lundrimit në internet.

Hapi 3 - Përforsimi i njohurive: JU zhvillonin ushtrimin 1 në formën e diskutimit të hapura, duke analizuar figurat që shoqërojnë ushtrimet, duke inkurajuar të gjithë nxënësit të përgjigjen për të shprehur pa ndrojtje problemet dhe emocionet që hasin gjatë përdorimit të internetit. Më pas nxënësit zhvillojnë individualisht ushtrimet 2 dhe 3.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimet 2 dhe 3 (nxënësit i përsërisin edhe në shtëpi këto ushtrime, duke u munduar të krijojnë situata të ndryshme).

Ushtrime të rëndësishme të veçantë, pasi kanë të bëjnë me **SIGURINË KONKRETE TË JETËS SË NXËNËSVE DHE SHËNDETIN E TYRE MENDOR.**

USHTRIMI 1

A Diskutime të hapura në klasë për të ilustruar rastet e kontaktimit në internet nga të panjohur nëpërmjet mënyrave të ndryshme (bisedave elektronike (chat), e-maileve, shkarkimit të programeve etj.) Nxënësit inkurajohen të tregojnë eksperiencat e tyre personale, duke ndarë me JU dhe shokët emocionet që kanë ndjerë gjatë hasjes së një **bisede elektronike të pahijshme, me fjalor brutal apo me dërgim fotografish shqetësuese.**

Pyetja: - Si mendon: Përse po flet ai me ty?

ka si përgjigje shumë alternativa.

JU do të dëgjoni me qetësi përgjigjet e ndryshme që japin të gjithë nxënësit, duke mos shprehur asnjë emocion (sidomos habie) kundrejt tyre. Më pas duhet t'i sqaroni se ata duhet të lajmërojnë menjëherë prindërit ose mësuesit për këtë kontakt, si dhe të shmangin çdo bisedë elektronike me të panjohur duke mbyllur dritaren nga po i flet i ai (nëse dëgjoni përgjigje shqetësuese të nxënësve JU duhet të konsultoheni menjëherë me prindërit e tyre dhe jo drejtpërdrejt me nxënësin).

BISEDA ELEKTRONIKE ME TË PANJOHUR NUK

LEJOHET. Për shkak të moshës së re të nxënësve (9-10) **KY RREGULL ËSHTË KATEGORIK DHE NUK DISKUTOHET,**

pasi ata mund të bien lehtë pre e mashtrimeve.

Pyetja: - Si mendon: Përse po flet ai me ty?

ka si përgjigje shumë alternativa. JU përsëri do të dëgjoni me qetësi përgjigjet dhe më pas do të sqaroni se **NUK KA ASNJË ARSYE QË NJË I PANJOHUR T'I FLASI NJË FËMIJE 9-10 VJEÇAR NË INTERNET.** Në këtë rast ata duhet të lajmërojnë menjëherë prindërit ose mësuesit, të cilët e kanë të lehtë të gjykojnë sjelljen e të panjohurit. **KY RREGULL ËSHTË KATEGORIK DHE NUK DISKUTOHET:** nxënësit mund të bien lehtë pre e mashtrimeve.

B Edhe pyetja: Si mendon: çfarë i ka ndodhur kompjuterit? ka shumë alternativa përgjigjesh. JU përsëri do të dëgjoni me qetësi përgjigjet dhe më pas do të sqaroni se **NGARKIMI OSE SHKARKIMI I INFORMACIONEVE NË INTERNET BËHET VETËM ME PRANINË DHE LEJEN E PRINDËRVE APO MËSUESVE.** **KY RREGULL ËSHTË KATEGORIK DHE NUK DISKUTOHET,** pasi për shkak të padijes ata mund të shkarkojnë viruse, trojanë, malware etj., të cilët mund të dëmtojnë jo vetëm pajisjet kompjuterike, por edhe jetën e tyre dhe familjarëve. Imagjinoni një program kompjuterik të dëmshëm në kompjuterin tuaj i cili vjedh të dhënat personale, apo regjistron pjesë nga jeta juaj. Këto situata shmangen duke respektuar rregullat, të cilat janë të njëjta për fëmijët e gjithë botës.

USHTRIMI 2

Punë krijuese individuale për të përforsuar konceptin e sigurisë në internet.

USHTRIMI 3

Punë krijuese individuale për të përforsuar konceptin e të dhënave personale dhe sigurisë në internet.

5.3 Ushtrime për përsëritje

Situata e të nxënit: Në laborator dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënit të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. dallojnë të dhënat personale dhe familjare;
2. shpjegojnë rreziqet që mund të vijnë nga interneti;
3. dallojnë rastin e kontaktimit nga të panjohur;
4. vlerësojnë komunikimin me familjarët dhe mësuesit gjatë lundrimit në internet;
5. kupton konceptin e të kërkuarit ndihmë në situata të ndryshme;
6. njeh rreziqet e ndryshme që mund të vinë gjatë përdorimit të internetit;
7. dallon burimet e ndryshme nga mund të vinë rreziqet gjatë lundrimit në internet;
8. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim.

Fjalë dhe shprehje kyçe: e dhënë personale; këshilla nga prindërit; njerëzit kanë dëshirë të komunikojnë; "të flasësh me të panjohur është edhe shumë e rrezikshme"; këshilla më të vegjëlleve; tregohu vigjilent!; informacione fyese; sjellje e pahijshme; veprim pa leje; antivirus; keqpërdorim.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare: gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE

ZHVILLIMI I MËSIMIT

Përfundimi i njohurive: JU zhvillon me radhë ushtrimet që janë planifikuar për në klasë.

Diskutim: Pas përfundimit të plotësimit të çdo ushtrimi, lexohen përgjigjet dhe diskutohet për to.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e mendimeve të tij gjatë punëve individuale dhe në grup.

DETYRË SHTËPIE:

Ushtrimi 4.

Ushtrime të rëndësishme të veçantë, pasi kanë të bëjnë me **SIGURINË KONKRETE TË JETËS SË NXËNËSVE DHE SHËNDETIN E TYRE MENDOR.**

USHTRIMI 1

data e festës së pavarësisë JO	datëlindja jote PO
adresa e shtëpisë PO	numri i telefonit të urgjencës JO
emri dhe mbiemri yt PO	numri yt i telefonit PO
emri i filmit të ri në kinema JO	numrat nga 1-10 JO
emri dhe mbiemri i prindërve të tu PO	numrat e kartave bankare të familjarëve PO
targa e makinës së prindërve JO	emri i shokut/shoqes tënde të ngushtë PO
emri i këngës fituese në festival JO	emri i ndërtesës më të lartë në qytet JO
adresa elektronike e familjes tënde PO	fotografia e familjes tënde PO

USHTRIMI 2

A Diskutime të hapura në klasë për të ilustruar rastet e kontaktimit në internet nga të panjohur.

Pyetjet që drejtohen NUK kanë si qëllim parësor përgjigjet e tyre të mirëfillta. Pyetjet kanë si qëllim parësor inkurajimin e të shprehurit dhe ndarjes së eksperiencës personale me JU dhe shokët. Pasi dëgjohen përgjigjet me qetësi, nxënësve u përsëriten rregullat që duhet të respektojnë për të mos rrezikuar jetën e tyre dhe të prindërve.

B Ky ushtrim ka rëndësi të veçantë sepse prek tërthorazi aspektin e komunikimit në rrjetet sociale (për shkak të vështirësisë së kontrollit të moshës në internet, JU duhet të jeni të ndërgjegjshëm që shumë prej nxënësve kanë profike në rrjete sociale; kjo nuk është e drejtë, pasi ata vënë në rrezik jetën dhe shëndetin e tyre mendor). Në shembullin e treguar, prindërit tregojnë me sinqeritet se "njerëzit kanë dëshirë që të komunikojnë".

Por, ata theksojnë faktin se ka dallim midis të panjohurve: disa të panjohur mund të jenë të rrezikshëm apo dashakeqës. Të rriturit mund ta bëjnë këtë dallim, ndërsa fëmijët e kanë të vështirë. Përsëri drejtohen pyetjet që inkurajojnë të shprehurit e nxënësve. Pasi dëgjoni përgjigjet, JU përforconi konceptin e të lundruarit në mënyrë të sigurt, mbrojtjen e të dhënave personale dhe respektimin e rregullave nga fëmijët e kësaj moshe.

USHTRIMI 3

Punë krijuese individuale për të përforcuar konceptin e mbrojtjes së të dhënave personale dhe sigurisë në internet.

USHTRIMI 4

A TI DUHET:

2 - të kufizosh informacionin që mund të shfaqet për ty nëse e kërkojnë të panjohurit.

1- të komunikosh vetëm me ata që njeh.

TI NUK DUHET:

3 - të komunikosh me njerëz që flasin në mënyrë të pahijshme apo që postojnë informacione fyese.

4 - të lejosh që të panjohurit të shohin edhe diçka sado të vogël për ty.

B TI DUHET:

1 - të shkarkosh ose përdorësh informacione, këngë, programe etj., nga burime që lejojnë që informacioni i tyre të përdoret.

TI NUK DUHET:

2 - të shkarkosh, ngarkosh, apo të ndash informacion që nuk është i yti (nëse i bën këto veprime pa leje, mund të akuzohesh për shkelje të autorësisë ose pirateri, duke i bërë keq vetes dhe familjes).

5.4 Veprimtari 5

Situata e të nxënësve: Në laborator, klasë dhe shtëpi.

Rezultatet e të nxënësve të kompetencave të fushës/lëndës sipas temës mësimore:

1. njohin konceptin e të marrit intervistë për një qëllim të caktuar;
2. aftësohen mënyrën e të pyeturit sipas renditjes llogjike për të arritur një përfundim;
3. kuptojnë konceptin e të qenit të sigurt në interes;
4. dallojnë llojet e ndryshme të të dhënave personale;
5. shpjegojnë rëndësinë e mbrojtjes të së dhënave personale;
6. vlerësojnë bashkëpunimin me prindërit, mësuesit dhe shokët për të përballuar rreziqet në internet;
7. shpjegojnë rëndësinë e respektimit të të dhënave personale të dikujt tjetër.
8. aftësohen në printimin e punës.
9. aftësohen në klasifikimin e dokumenteve sipas dosjeve dhe skedarëve dhe regjistrimin e tyre në memorien e përhershme të kompjuterit (duke marrë si shembull krijimin e produkteve gjatë veprimtarisë praktike);
10. zbatojnë në sekuencë veprimet llogjike për të arritur një përfundim;
11. shpjegojnë rëndësinë e verifikimit të informacionit dhe bazimin vetëm tek informacioni i vërtetë.

Fjalë dhe shprehje kyçe: "tastierë speciale"; "butonët specialë"; "evolucioni i mënyrës së të shkruarit në familjen tënde"; "emërtimi i dosjeve"; data dhe viti.

Burimet: Teksti, figurat në tekst, eksperiencia personale dhe interneti.

Lidhja me fushat e tjera ose me temat ndërkurrikulare:

gjuhë dhe komunikim, matematikë, shkenca të natyrës, shoqëri dhe mjedis, art, edukim sportiv dhe shëndetësor.

METODOLOGJIA DHE VEPRIMTARITË E NXËNËSVE ZHVILLIMI I MËSIMIT

Hapi 1 - Pyetje dhe diskutime: JU drejtoni pyetje për të ditur mendimin e nxënësve se cilat faqe interneti preferojnë ata. A është e vërtetë se faqet e internetit ndryshojnë shumë njëra nga tjetra? Pse? Cilat vonohen më shumë për t'u hapur? Pse? Më pas, JU pyesni se cila është mënyra më e thjeshtë për të vizatuar një ide (skicim) të strukturës së një faqeje interneti. A është e rëndësishme me çfarë e skicojmë këtë ide?

Hapi 2 - Shpjegim: JU shpjegoni se qëllimi i nxënësve në këtë veprimtari praktike është që të krijojnë produkte fizike (të prekshme). Nxënësit i marrin një intervistë të mirëfilltë njëri-tjetrit, duke bërë pyetje konkrete për sigurinë në internet (këtë intervistë ata e shkruajnë me dorë dhe me kompjuter, pastaj e ruajnë në kutinë "hard disk"). Me këtë mënyrë, **ata inkurajojnë njëri-tjetrin në të shprehurin pa ndrojtje, duke u stërvitur në përballimin e situatave të rrezikshme me anë të zgjuarsisë dhe kompetencave që kanë fituar gjatë lëndës.**

Hapi 3 - Paraqitja e produkteve finale: Në orën pasuese, JU kontrolloni me radhë produktet që janë krijuar dhe përgëzoni nxënësit për arritjen e tyre. Më pas, nxënësit tregojnë para klasës krijimet e tyre dhe diskutohet për vështirësitë që hasën gjatë punës së krijimit.

VLERËSIMI I NXËNËSVE:

Nxënësi vlerësohet për pjesëmarrjen, aktivizimin dhe saktësinë e punës së tij.

TEST 5

Përgjigjet e TESTIT 5

A-2

B-3

C-2 (sepse mosha e lejuar për të pasur adresë interneti është 12-13 vjeç)

Ç-1

D-2

Dh-2

E-2 (sepse në ndryshim nga sjellja ofenduese dhe gjuha e pahijshme ato NUK rrezikojnë sigurinë e nxënësit)

Ë-3

F-2

G-1 (ai nuk blen dot lodra, sepse mosha e lejuar për të blerë është mbi 18 vjeç)

Gj-3

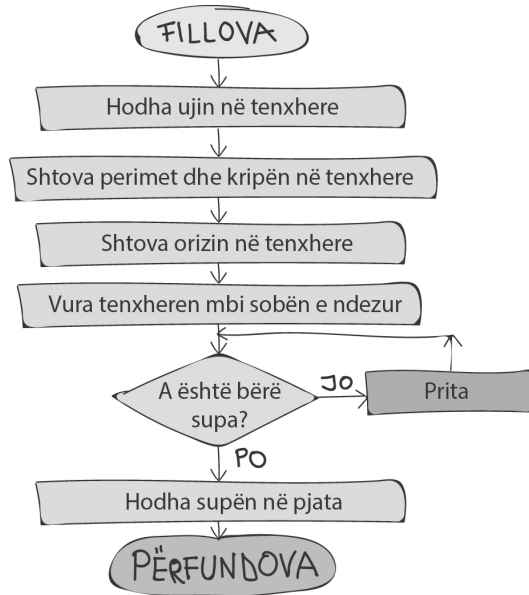
H-2

I-3

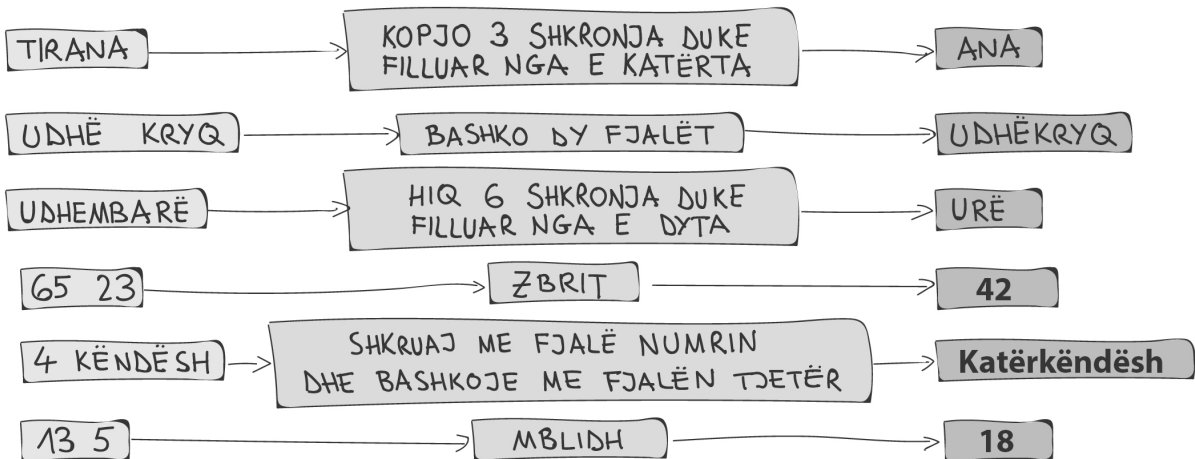
J-2



Ushtrimi 2 - F31



Ushtrimi 3 - F31



Ushtrimi 10 - F34

K	T	A	S	T	I	E	R	A	V	X	K	M	P
P	L	S	P	J	H	O	N	B	E	S	L	Y	R
R	M	A	U	S	I	Ç	E	K	Ç	R	I	D	O
I	R	A	V	E	K	U	R	S	O	R	K	F	C
N	J	Ë	S	I	A	O	E	N	D	R	O	R	E
T	Y	E	A	H	P	R	I	D	N	B	J	N	S
E	J	K	K	O	M	A	N	D	Ë	R	S	I	O
R	C	I	L	Ë	S	I	I	L	U	L	X	K	R
J	Q	S	E	K	R	A	N	I	B	M	O	A	I

Shënime për këtë libër:

This image shows a full page of a document template. It consists of approximately 28 evenly spaced horizontal dotted lines across the entire width of the page, providing a guide for handwriting or typing. There are no margins, text, or other markings present.

PLANI VJETOR LËNDOR

KLASA E KATËRT

LËNDA TIK (TEKNOLOGJIA E INFORMACIONIT DHE KOMUNIKIMIT)

BOTIM: SHBLSH E RE

KOMPETENCAT	SHPËRNDARJA E PËRMBAJTJES LËNDORE SIPAS KOMPETENCAVE
	Periudha e parë, Shtator – Dhjetor (14 orë)

Orët e sugjeruara për secilën linjë të programit

KOMPETENCAT SIPAS LINJAVE	LINJA 1: BOTA E KOMJUTERIT (8 orë mësimore)
LINJA I	1. Komunikimi dhe kodi
Nxënësit njihen me fushën	2. Makinat e para llogaritëse dhe bota e kompjuterit
E TIK –ut dhe zbatimin në	3. Kompjuteri personal
fusha të ndryshme të jetës.	4. Memoria jonë dhe memoria e kompjuterit
Njihen me pjesët kryesore	5. Sistemi operativ. Windows dhe programet
të kompjuterit.	6. Hardware, Software dhe ikonat
	7. Ushtrime për përsëritje
	8. Veprimtari 1- Test 1

KOMPETENCAT SIPAS LINJAVE	LINJA 2: PËRPUNIMI DIGJITAL I TË DHËNAVE (9 orë mësimore)
LINJA II	9. Programi Wordpad dhe tastiera e kompjuterit. Shkronja: ë dhe ç
Nxënësit njihen me	10. Madhësia dhe lloji i shkrimit
Programin Wordpad. Ata	11. Zbukurimi i tekstit
mësojnë përdorimin e	12. Zgjedhja e tekstit dhe disa komanda të rëndësishme
tastierës për të shkruar	13. Ushtrime
dhe komanda të	14. Orientimi dhe ngjyra e tekstit
rëndësishme.	

KOMPETENCAT	SHPËRNDARJA E PËRMBAJTJES LËNDORE SIPAS KOMPETENCAVE
	Periodha e dytë, Janar – Mars (12 orë)

KOMPETENCAT SIPAS LINJAVE	LINJA 2: PËRPUNIMI DIGJITAL I TË DHËNAVE (vijim 3 orë mësimore)
LINJA II	1. Fotografia dhe printimi i punës
	2. Ushtrime për përsëritje
	3. Veprimtari 2- Test 2

KOMPETENCAT SIPAS LINJAVE	LINJA 3: KREATIVITETI DHE PROGRAMIMI (7 orë mësimore)
LINJA III	4. Programi Paint. Mjeti i lapsit dhe penelit
Nxënësit njihen me programin Paint.	5. Dosja e vizatimit dhe mjeti i kovës
Ata mësojnë përdorimin e komandave dhe ndërfutjen e fotografisë në tekst.	6. Mjeti i gomës, numrat dhe shkronjat
	7. Vija dhe forma. Komandat: “zgjedh, kopjoj, vendos”
	8. Teksti dhe fotografia
	9. Ushtrime për përsëritje
	10.Veprimtari 3 - Test 3

KOMPETENCAT SIPAS LINJAVE	LINJA 4: KËRKIMI NË Web/INTERNET DHE PROGRAMIMI (7 orë mësimore)
LINJA IV	11.Rjeti dhe rruga e informacionit
Nxënësit njihen me mënyrën e kërkimit...	12.Interneti dhe gjuha e kompjuterëve

KOMPETENCAT	SHPËRNDARJA E PËRMBAJTJES LËNDORE SIPAS KOMPETENCAVE
	Periodha e tretë, Prill – Qershor (9 orë)

KOMPETENCAT SIPAS LINJAVE	LINJA 4: KËRKIMI NË Web/INTERNET DHE PROGRAMIMI (vijim 5 orë mësimore)
LINJA IV	1. Programi Internet Explorer
... në Web/ internet. Ata	2. Faqet e internetit dhe kërkimi i informacionit
mësojnë si të kërkojnë	3. Interneti për fëmijë. Kërkimi inteligjent
informacionin në internet	4. Ushtrime për përsëritje
dhe si të ruhen nga internet.	5. Veprimtari 4 – Test 4

KOMPETENCAT SIPAS LINJAVE	LINJA 5: SIGURIA NË INTERNET DHE SIGURIA E TË PUNUARIT NË KOMJUTER (4 orë mësimore)
LINJA V	6. Verifikimi i informacionit
Nxënësit njihen me mënyrën e verifikimit	7. E meta e internetit. Të dhënat personale
të informacionit. Ata mësojnë të dallojnë	8. Ushtrime për përsëritje
rëndësinë e sigurisë kur punojnë në internet për veten dhe familjen.	9. Veprimtari 5 - Test 5