**PLANIFIKIMI VJETOR TIK 10**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tematika** | **Shpërndarja e përmbatjes së lëndës** | | | |
| **Shtator – Dhjetor**  **27 orë** | **Janar- Mars**  **25 orë** | | **Prill – Qershor**  **20 orë** |
| **Bota e kompjuterit**  **10 orë** | Krijimi i mjedisit të shëndetshëm gjatë punës në kompjuter  Protokolli Backup  Pajisjet e reja digjitale të ruajtjes së të dhënave  Ruajtja e dokumenteve në Google Drive  Klasifikimi i rrjeteve  Topologjia e rrjeteve  Elementet e rrjetit  Kanalet e transmetimit të të dhënave  Laborator-Magazinimi i të dhënave  Projekt | |  |  |
| **Përpunimi digjital i të dhënave**  **17 orë** | Planifikimi krijimit. Përgjedhja e mjeteve Tik  Të dhënat digjitale dhe përpunimi i tyre  Përdorimi i Wizardeve  Përpunim iteksti, grafikë, muzikë  Përdorimi i organizuesit grafik. Storyboard  Njohje me programin Flash  Krijimi dhe modifikimi i vizatimeve në shkenar  Krijimi dhe integrimi skenave në Flash  Puna me simbolet dhe efektet  Laborator –Përdorimi i Makromedia Flash për krijimin e animacioneve  Publikimi i skenave  Shtimi i një file HTML | |  |  |
|  | Paraqitje e shkurtër në Power Point rreth realizmit të skenarit  Mbledhje të dhënash dhe përdorimi i tyre duke përdorur Tik  Projekt –Krijimi i animacioneve me Stickman  Përsëritje / Vetëvlerësim  (Tremujori i parë)  Diskutim mësimor | |  |  |
| **Programimi në Web**  **16 orë** |  | | Ndërtimi i Web-it  Editimi i tekstit (WYSIWG)  Platformat komerciale për të krijuar faqet web, Dreamwaver, Frontpage  Integrimi HTML me CSS  Vendosja e tekstit, figures dhe lidhjeve në faqen web duke përdorur HTML/ CSS  Laborator- Elementet e avancuar të formatimit të tekstit , listat, tabelat  Ndërtimi i formularëve  Kornizat në HTML  Faqet statike dhe dinamike  Bazat e JavaScript  Integrimi i JavaScript në HTML  Elementet e faqes Web që ndërtohen me JS  Koncepti i gjuhës PHP dhe përparësitë e saj në Web  Laborator – Publikimi i një faqeje Web  Java Applet si zbatim në Web  Projekt – Faqe personale në HTML/ CSS  Faqe personale |  |
| **Programimi dhe Algoritmika**  **22 orë** |  | | Hyrje në algoritmik  Klasifikimi i algoritmev  Shkrimi i algoritmeve  Ndërtimi i bllokskemave  Gjuhët e programimit  Pesë konceptet bazë të gjuhëve të programimit  Fazat e programimit  Struktura e një programi në C++  Përsëritje/Vetëvlerësim  *(Tremujori i dytë* | Tipat e variablave  Konstatntet dhe tipat standard  Degëzimi algoritmit  Degëzimi i plotë i algoritmit  Instruksionet ciklike  Vektorët dhe matricat në C++  Laborator-Ushtrime për strukturat në C++  Laborator- Vektorë dhe matrica  Gjuha e programimit Scratch  Krijimi sprite-ve të reja  Laborator – Krijimi aplikacioneve të thjeshtë në Scratch  Laborator – Ekzekutimi i ushtrimeve të thjeshta në Scratch  Projekt – Krijimi lojërave zbavitëse në Scrathch |
| **Java**  **7 orë** |  | |  | Karakteristikat kryesore të programit Java  Tipet e programeve Java (Java aplikacion dhe Applet)  Programimi i orientuar nga objekti  Krijimi i një programi të thjeshtë në Java  Përsëritje / Vetëvlerësim  *(Tremujori i tretë)*  Projekt- Shkrimi i një programi në Java |

**PLANI MËSIMOR – TIK -10**

**PLANIFIKIM REKOMANDUES PËR ZBATIMIN E PROGRAMIT TË LËNDËS TIK, PËR KLASËN E SHTATË**

Procesi i planifikimit të temave sipas programit mësimor është pjesë shumë e rëndësishme e punës së mësuesit. Pikërisht për t’ju ardhur në ndihmë atyre materiali i mëposhtëm ka natyrë rekomanduese si një model i mundshëm. Pasi çdo mësues e mbështet planifikimin e tij vjetor, tremujor e deri tek ai i përditshëm jo vetëm në përputhje me aktet ligjore të MAS por edhe nivelit të shkollës e klasës ku punon, duke njohur mirë kërkesat e programit. Ndaj do të këshillonim që ky model të jetë më tepër me natyrë orientuese, pa përjashtuar përdorimin e tij ashtu si paraqitet.

Mbështetur në kurrikulën e re që tashmë ka hyrë në zbatim planifikimin e shohin në këta elementë:

***Planifikimi vjetor*** i programit bazohet në shpërndarjen e e lëndës sipas 3 tremujorëve të vitit shkollor, bazuar në njohuritë dhe rezultatet e të nxënit të kompetencave sipas tematikave të programit.

Modeli i mëposhtëm për planifikimin vjetor është hartuar sipas tekstit “TIK 10” të Ideart, dhe përmban të gjitha njohuritë e parashikuara në programin e TIK për klasën e dhjetë. Njohuritë e një tematike janë të integruara edhe në tematika të tjera si për shembull njohuritë për përpunimin digjital janë të integruara pothuajse në të gjitha tematikat e tjera. Ndarja e orëve në periudha tremujore varion dhe mund të ndryshojë në varësi të planit të veprimtarive dhe të orarit të shkollës si dhe të ditëve festive e të pushimit. Në planet tremujore janë planifikuar të gjitha orët. Mësuesit janë lirë të bëjnë ndryshime në varësi të specifikave të shkollës dhe të nxënësve të tyre.

***Planifikimi tremujor*** i programit, si edhe ai vjetor, ndërtohet mbi një model bazë. Në këtë planifikim caktohen temat për çdo orë mësimore, situatat e të nxënit, metodat mësimore dhe veprimtaritë e nxënësit, vlerësimi dhe burimet. Materiali i një teme mësimore është parashikuar për 1orë mësimi.

Përsa i përket situatave të të nxënit ato gjenden në tekstin e nxënësit dhe në tekstin e mësuesit.

Metodat e të nxënit dhe veprimtaritë e nxënësit si edhe vlerësimi jepen për gjithë periudhën tremujore.

**PLANIFIKIMI 3-MUJOR**

**FUSHA: TIK DHE TEKNOLOGJI**

**Lënda: TIK**

**PLANIFIKIMI 3-MUJOR PËR PERIUDHËN SHTATOR - DHJETOR**

|  |
| --- |
| **Rezultatet e të nxënit për kompetencat të fushës:**  **Bota e kompjuterit**  ***identifikon ndikimin e TIK-ut në shoqëri:*** vlerëson ndikimin e TIK-ut në vendin e punës dhe në shoqëri, dhe diskuton për rolin e tij në të ardhmen dhe se si ata mund të ndikojnë në përdorimin e tij  *Menaxhimi dhe Operimi TIK:*  ***zgjedh dhe përdor hardware dhe software:*** argumenton zgjedhjen dhe optimizon funksionimin e një sërë pajisjesh të zgjedhura dhefunksioneve software për të përfunduar detyra të veçanta, për qëllime të ndryshme dhe në kontekste të ndryshme shoqërore;  ***kupton sistemet TIK:*** zbaton të kuptuarit e komponentëve TIK të sistemit të rrjetit për të bërë ndryshime në funksionet, proceset, procedurat dhe pajisjet për të përshtatur qëllimin e zgjidhjes;  ***menaxhon të dhënat digjitale:*** Menaxhon dhe ruan të dhëna të sigurta në disa pajisje magazinimi dhe formate.  **Përpunimi digjital i të dhënave**  ***gjeneron ide, plane dhe procese:*** zgjedh dhe përdor TIK-un për të artikuluar idetë dhe konceptet dhe planifikon zhvillimin e zgjidhjeve komplekse;  ***gjeneron zgjidhje për sfidat dhe detyrat në fushën e mësimit:*** harton, modifikon dhe menaxhon zgjidhje komplekse digjitale ose rezultate krijuese multimodale ose transformime të dhënash për një gamë audiencash dhe qëllimesh |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Tematika** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar të të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Vlerësimi** | **Burimet** |
| 1 | **Bota e kompjuterit**  **10 orë** | Krijimi i një mjedisi të shëndetshëm gjatë punës në kompjuter | Zbatim i parimeve ergonomike gjatë punës me kompjuter | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse | Vetëvlerësim diagnostikuses, me kuicin e përgatitur në Flash Player | kompjuter, karrige pune, maus etj |
| 2 | Protokolli Backup | Diskutim mbi përvojën e punës për sigurimin e të dhënave digjitale | Zbatim praktik në klasë | Vlerësimi i vazhduar  Përgjigje të dhëna në mënyra të ndryshme: | kompjuter, libri Tik 10, internet, programe free të Backup |
| 3 | Pajisjet e reja digjitale të ruajtjes së të dhënave | Kërkim i pavarur mbi historikun e pajisjeve të magaziniit të të dhënave | Punë në grup  Hetim dhe zbulim | Vlerësim formues  Vlerësim i aktivitetit gjatë debateve në klasë | Pajisje të magazinimit të të dhënave: CD. DVD. USB. Hard Disk i jashtëm, i Cloud |
| 4 |  | Ruajtja e dokumenteve në Google Drive | Krijim llogarie në Google Drive | Teknika që zhvillojnë mendimin kritik dhe krijues | Vlerësim me një listë treguesish | kompjuter, interenet, adresë në Gmail |
| 5 | Klasifikimi rrjeteve | Identifikim i rrjetit të përodorur në laboratorin e Informatikës | Zbatim praktik  Punë në grup | Vlerësim formues  Vlerësim i detyrave të shtëpisë | kompjuter, printer, internet. rrjet |
| 6 | Topologjia e rrjeteve | Vëzhgim i pajisjeve të lidhur në rrjet. | Metoda integruse | Vlerësim diagnostikues | kompjuter, internet, pajisje të lidhur në rrjet |
| 7 | **Përpunimi digjital**  **16 orë** | Elementet e rrjetit | Vëzhgim i elementeve të rrjetit | Veprimtari konkrete zbuluese. | Vlerësim me një listë treguesish | kompjuter, router, switch, repeater |
| 8 | Kanalet e transmetimit të të dhënave | Bashkëbisedim mbi skemën e komunikimit. | Diskutime për raportin dërgues – marrës në komunikim | Vlerësim përmbledhës.  Vlerësim i detyrave të dhëna në fletore | Skemë komuikimi, kabëll koaksial, kabëll çift. pajisje digjitale me bluetooth |
| 9 | Laborator  Përdorimi i pajisjeve digjitale për magazinimin e të dhënave | Veprimtari konkrete e nxënësve që zgjedhin mënyrën që e quajnë më të thjeshtë dhe më të lehtë për të ruajtur të dhënat digjitale personale. | Punë në grup dhe punë individuale | Vlerësim portofoli | kompjuter/ USB, hard disk, CD, i Cloud, të dhëna digjitale |
| 10 | Projekt 1  Roli i kompjuterit në jetën e përditshme., | Identifikim i fushave të përdorimit të Tik. Analizë krahasimore | Debat Pro dhe Kundër | Vlerësim portofoli | Kompjuter, internet, poster |
| 11 | Planifikimi për krijimet, Përzgjedhja e mjeteve Tik | .Krijim dokumenti në Word, Excel, Prezi | Punë individuale | Vlerësim formues  Vlerësim i fletës së punës bashkangjitur temës së mësimit | kompjuter, dokument në Word dhe Excel, Prezi etj. |
| 12 | Të dhënat digjitale dhe përpunimi i tyre | Identifikim i të dhënave digjitalë në skedarë të formateve të ndyshme | Veprimtari praktike në kompjuter | Vetëvlerësim me listë kontrolli. | Tekst në word. pdf., skedarë në paint. corel, skedarë audio |
| 13 | Përdorimi wizardeve | Kërkim në fjalor dhe gjetja e kuptimit të fjalës wizard | Zbulim dhe eksplorim | Vlerësim i treguesve të planifikuar | kompjuter, programe të ndryshme |
| 14 | **Përpunimi digjital** | Përpunim teksti, muzik, grafikë | Diskutim rreth programeve dhe aplikacioneve që përpunojnë tekst, muzik, grafik | Punë në grup | Vlerësim formues  Intervistë me një listë treguesish | kompjuter, internet, skedarë tekst, grafik dhe audio |
| 15 | Përdorimi i organizuezit grafik, storyboard | Sillen shembuj nga bota e filmave të Walt Disney, për ogranizimin e ngjarjes, rrëfimit përmes figures,. | Nxitje e mendimit kritik (braintstorming) | Vlerësimi i detyrave në fletore;paraqitja me gojë ose me shkrim | Modele revistash që tregojnë ngjarjen përmes figures, fragmente filmash të Disneyt etj |
| 16 | Njohja me programin Flash | Shkarkim nga internet dhe aktivizim në kompjuter i programit Flash Macromedia | Veprimtari e zbatuar në kompjuter | Vlerësim me një listë treguesish | kompjuter, internet, Flash Macromedia |
| 17 | Krijimi dhe modifikimi i vizatimeve në skenar | Bashkëbisedim rreth mjeteve të vizatimit të përdorura në programin Paint | Pyetje frontale | Vlerësim përmbledhës. | kompjuter, internet, programi Flash Macromedia |
| 18 | Krijimi dhe integrimi i skenave në Flash | Vëzhgimi i një shembulli animacioni në Flash. | Punë në grup dhe punë individuale | Vlerësim i detyrave të dhëna | kompjuter/ USB, youtube |
| 19 | Puna me simbolet | Përdorim simbolesh dhe animacionesh | Ilustrim me shembuj | Vlerësim i treguesve të planifikuar | kompjuter, internet, Macromedia Flash |
| 20 | Laborator  Përdorimi i Macomedia Flash p.r krijimin e animacioneve | Krijimi animacionesh | Punë individuale | Vlerësim portofoli | kompjuter, macromedia flash |
| 21 | Publikimi skenave | Diskutim mbi rrugët e publikimit të skenave | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse | Vlerësimi i vazhduar mbi veprimtaritë e përshkruara në *Librin e mësuesit* | kompjuter, internet |
| 22 | Shtimi i një file HTML | Eksportiim i skenarit të përgatitur në flash në faqen web. | Nxitje e mendimit kritik | Vetëvlerësim me listë kontrolli | skedarë fla, editor për shkrimin e kodit html, kompjuter internet |
| 23 |  | Paraqitje e shkurtër në Power Point rreth realizimit të skenarit | Paraqitje e skenarëve të përgatitur në flash në P,P | Punë individuale | . Vlerësim diagnostikues | Kompjuter, skenarë të përgatitur në flash, programi P,P |
| 24 | Mbledhje të dhënash dhe paraqitja e tyre duke përdorur Tik | Identifikim i të dhënaveë  Mbledhje e tyre | Punë në grup | Vlerësim me një listë treguesish | pyestësor, intervista, |
| 25 | Projekt  Krijim animacioni me Stickman |  | Punë individuale | Vlerësim portofoli | Macromedia Flash |
| 26 | Përsëritje  Vetëvlerësim |  | Testim njohurish | Vlerësimi individual | kompjuter, internet |
| 27 | Diskutim  Hartim intervistash dhe pyetësorësh duke përdorur Tik | Shkëmbim përvojash mbi hartimin e pyetësorëve dhe realizimin e intervistave | Diskutim | Vlerësim formues | internet |

**PLANIFIKIMI 3-MUJOR PËR PERIUDHËN JANAR - MARS**

|  |
| --- |
| **Rezultatet e të nxënit për kompetencat të fushës:**  **Programimi në Web**  menaxhojnë dhe organizojnë të dhëna duke përdorur mjete gjuhen e programimit;  mbajnë një koleksion të gjerë të produkteve digjitale që përputhen me konventat e prezantimit të TIK-ut, dhe i transoformojnë ato sipas programeve të kërkuar.  **Programimi dhe algoritmika**  përdor kompjuterin për të zhvilluar të menduarit krijues dhe konstruktiv apo për të nxitur inovacionin dhe kreativitetin.  ***kërkimi dhe gjetja e informacionit: përcakton strategjinë e kërkimit të informacionit;*** duke përdorur kompjuterin gjen, organizon, analizon, vlerëson, përpunon dhe përdor informacionin nga një shumëllojshmëri e burimeve dhe mediave; përzgjedh burimet e informacionit apo mjetet digjitale bazuar në përshtatshmërinë tyre për kryerjen dhe zgjidhjen e një sërë detyrave. Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: vlerëson sistemet e informacionit dhe zgjidhjet e tyre në termat e mbledhjes së kërkesave, të rejave dhe qëndrueshmërisë.  ***operacionet baz***ë ***dhe konceptet teknologjike:*** Shpjegon se si sistemet e informacionit dhe zgjidhjet e tyre përmbushin nevojat duke marrë parasysh qëndrueshmërinë. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Tematika** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar të të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Vlerësimi** | **Burimet** |
| **1** | **Programimi në Web**  **16 orë** | Ndërtimi i webit | Diskutim mbi mënyrën e ndërtimit të një faqeje web dhe përdorimit të faqeve personale | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse | Vlerësimi i vazhduar | kompjuter, web, domain |
| **2** | Editimi i tekstit (WYSIWG) | Përdorim i editorëve të ndryshëm për shkrimin e kodeve html. | Vëzhgim dhe eksplorim.  Nxitje e mendimit kritik | Vetëvlerësim diagnostikuses, me kuicin e përgatitur në Flash Playe, plotësimi i fletëve të punës*;* | kompjuter, editor të ndryshëm, notepad etj. |
| **3** | Platformat komerciale për të ndërtuar një faqe web | Eksplorimin i disa platformave komerciale si Dreamwaver, Frontpage | Hetim dhe zbulim | Vlerësim i aktivitetit gjatë në debateve në klasë | kompjuter, internet |
| **4** | Integrimi HTML me CSS | Vëzhgim i faqeve të ndryshme qeb | Teknika që zhvillojnë mendimin krijues | Vlerësim formues | kompjuter, internet, faqe të ndryshme web. |
| **5** |  | Vendosja e tekstit, figures, lidhjeve në një faqe web | Ideimi i një faqeje web | Nxitje e mendimit kritik | Vlerësim me një listë treguesish | kompjuter, internet |
| **6** |  | Laborator Elementet e avancuar të formatimit të tekstit | Përdorim i elementeve të përparuara: lista tabela | Punë në grup | Vlerësim portofoli | kompjuter, internet |
| **7** | Ndërtimi i formularëve | Diskutim mbi mënyrat e përdorimit të formularëve në internet | Brainstroming | Vetëvlerësim me listë kontrolli | kompjuter, internet, faqe web me formularë |
| **8** | Kornizat në html | Identifikim në faqe të ndryshme web të frame-ve. | Punë në grup | Vlerësim diagnostikues | Google Site, Yahoo etj |
| **9** | Faqet web statike dhe dinamike | Modelimi i një webpage me shablone | Punë individuale | Vlerësim me një listë treguesish | faqe të ndryshme web |
| **10** | Bazat e JavaScript | Diskutim mbi historikun e JavaScript. | Nxitje e mendimit kritik | Vlerësim formues | kompjuter, internet |
| **11** | **Programimi në web** | Integrimi i JV në Html | Shkrim i dokumenteve në gjuhën Html | Baëshkëbisedim rreth JS | Vlerësim i vazhduar | internet. Libri Tik 10 |
| **12** | Elementet e faqes Web që ndërtohen me JS | Shkëmbim eksperiencash personale nga përdorimi i elementeve të JS | Përshkrime dhe paraqitje në forma të ndryshme | Vlerësimi individual | kompjuter, faqeweb |
| **13** | Koncepti i gjuhës PHP dhe përparësitë e saj në web | Kërkim në internet për gjuhën PHP | Punë me gjithë klasën | Vlerësimi i detyrave në fletore; prezantimi me gojë ose me shkrim. | kompjuter, internet |
| **14** |  | Laborator Publikimi i një faqeje web | Diskutim rreth modeleve të ndryshme të faqeve web | Punë në grup | Vlerësim portofoli | kompjuter, internet, adobe dreamweaver |
| **15** | Java Applet-s si aplikacion web | Bashkëbisedim mbi apple-tet | Nxitje e mendimit kritik | Vetëvlerësim me listë kontrolli | kompjuter, internet, faqe web |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 16 | **Programimi dhe algoritmika** | Projekt  Faqe web personale në html/ css | Disktutim mbi elementet që duhet të përrmbajë një faqe web personale | Punë e udhëhequr | Vlerësim portofoli | modele web nga internet, kompjuter |
| 17 | Hyrje në algoritmikë Projekt | Kërkim në internet mbi algoritmet dhe historikun e tyre | Punë me gjithë klasën | Vlerësimi i detyrave në fletore; prezantimi me gojë ose me shkrim. | kompjuter, internet, enciklopedi online |
| 18 | Klasifikimi i algoritmeve | Diskutim mbi kriteret e klasifikimit të algoritmeve | Brainstorming | Vlerësim i vazhduar | kompjuter, internet, |
| 19 | Shkrimi i algoritmeve | Shqyrtim i skemës për hartimin e një algoritmi | Kllaster | Vetëvlerësim me listë kontrolli | kompjuter, internet, skemë e gatshme për shkrimin e algoritmeve |
| 20 | Ndërtimi i bllokskemave | Diskutim rreth disa figurave bazë gjeometrike që përdoren në ndërtimin e bllokskemave | Punë e udhëhequr | Vlerësim i vazhduar | figura gjeometrike; libri Tik 10 |
| 21 | Gjuhët e programimit | Sillen shembuj të gjuhës binare dhe gjuhëve të tjera programimi | Punë me gjithë klasën | Vlerësimi individual | kompjuter, internet |
| 22 | Pesë konceptet bazë të gjuhëve të programimit |  | Punë në grup | Vlerësimi i detyrave në fletore; prezantimi me gojë ose me shkrim. | kompjuter, internet |
| 23 | Fazat e programimit në C++ | Bashkëbisedohet për elementet bazë të C++ | Përshkrime dhe paraqitje vizive të fazave të programimit | Vetëvlerësim me listë kontrolli | kompjuter, internet |
| 24 | Struktura e një programi në C++ | Tregohen shembuj algoritmesh që shërbejnë për shkrimin e një programi në C++ | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse | Vlerësimi i përgjigje të dhëna në mënyra të ndryshme pjesëmarrja në veprimtaritë e përshkruara në *Librin e mësuesit* | kompjuter, internet |
| 25 | PërsëritjeVetëvlerësim për tremujorin e dytë |  | Testim njohurish | Vlerësimi individual | kompjuter, internet |

**PLANIFIKIMI 3-MUJOR PËR PERIUDHËN PRILL - QERSHOR**

|  |
| --- |
| **Rezultatet e të nxënit për kompetencat të fushës:**  **Programimi dhe algoritmika**  përdor kompjuterin për të zhvilluar të menduarit krijues dhe konstruktiv apo për të nxitur inovacionin dhe kreativitetin.  ***kërkimi dhe gjetja e informacionit: përcakton strategjinë e kërkimit të informacionit;*** duke përdorur kompjuterin gjen, organizon, analizon, vlerëson, përpunon dhe përdor informacionin nga një shumëllojshmëri e burimeve dhe mediave; përzgjedh burimet e informacionit apo mjetet digjitale bazuar në përshtatshmërinë tyre për kryerjen dhe zgjidhjen e një sërë detyrave. Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: vlerëson sistemet e informacionit dhe zgjidhjet e tyre në termat e mbledhjes së kërkesave, të rejave dhe qëndrueshmërisë.  ***operacionet baz***ë ***dhe konceptet teknologjike:*** Shpjegon se si sistemet e informacionit dhe zgjidhjet e tyre përmbushin nevojat duke marrë parasysh qëndrueshmërinë.  **Java**  punojnë me një komunitet online për të arritur një qëllim të përbashkët kërkimor;  krijojnë, promovojnë dhe paraqesin një transmetim për një audience të gjerë. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Tematika** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar të të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Vlerësimi** | **Burimet** |
| 1 | **Programimi dhe algoritmika** | Tipat e variablave | Vëzhgim i paraqitjes grafike të shkrimit të një algoritmei | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse | Vlerësimi i vazhduar | kompjuter, shembuj algoritmesh, internet |
| 2 | Konstantet dhe tipat standard | Shembuj mbi kuptimin e fjalës konstante. | Nxitje e mendimit kritik | Vetëvlerësim diagnostikuses, , plotësimi i fletëve të punës*;* | kompjuter, internet |
| 3 | Degëzimi i algoritmit |  | Vëzhgim dhe eksplorim | Vlerësim formues | Shembuj algoritmesh të gatshme, tabelë e zezë, kompjuter |
| 4 | Degëzim i plotë i algoritmit | Model të algoritmeve të degëzuara | Punë e udhëhequr | Vlerësim mbi një listë treguesish | kompjuter, internet |
| 5 | Instruksionet ciklike | Shkëmbim mendimesh mbi kuptimin e fjalës cikël | Teknika që zhvillojnë mendimin kritik dhe krijues | Vlerësim i aktivitetit gjatë në debateve në klasë | kompjuter, internet, libri Tik 10 |
| 6 |  | Vektorët dhe matricat në C++ | Kërkim për fushat e shkencës ku përdoren matricat dhe vektorët | Punë në grup | Vlerësim me një listë treguesish | kompjuter, internet. matematikë. Fizikë |
| 7 | Laborator Ushtrime për strukturat në C++ | Shkrim i programeve të thjeshta | Punë me gjithë klasën | Vlerësim i portofolit | kompjuter, internet, mjedis programimi |
| 8 | Laborator Ushtrime me vektor dhe matrica | Veprimtari praktike në klasë | Punë individuale | Vlerësim portofoli | programimi |
| 9 | Gjuha e programimit Scratch | Diskutim rreth mundësive të përdorimit të programeve të thjeshta | Punë e udhëhequr nga mësuesi | Vlerësim i vazhdueshëm mbi bazën e detyrave dhe aktivizimit në klasë | programi scratch, kompjuter, internet |
| 10 | Krijimi sprite- ve të reja | Veprimtari konkrete krijuese | Punë individuale | Kontroll i detyrave individuale të dhëna në klasë | Skedarë më scratch, kompjuter, internet |
| 11 | Laborator Krijimi i një aplikacioni të thjeshtë në Scratch | Krijimi i një aplikacioni të thjeshtë | Punë në grup | Vlerësim portofoli | Programi scratch, kompjuter |
| 12 | Laborator Ekzekutimi i ushtrime në Scratch | Ekzekutim ushtrimesh | Punë individuale | Vlerësim portofoli | programi scratch, kompjuter |
| 13 | Projekt Krijimi i lojërave zbavitëse me scratch |  | Punë në grup | Vlerësim portofoli | programi scratch, kompjuter |
| 14 | Karakteristikat kryesore të programit Java | Bashkëbisedim mbi gjuhën Java | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse | Vlerësimi i vazhduar | programi Java, kompjuter, internet |
| 15 | **Java**  **7 orë** | Tipat e programeve Java | Identifikimi i tipave të programeve Java | .  Nxitje e mendimit kritik | Vetëvlerësim diagnostikuses, , plotësimi i fletëve të punës*;* | internet, kompjuter |
| 16 | Program i orientuar nga objekti | Brainstorming | Vëzhgim dhe eksplorim | Vlerësim formues | kompjuter, objekte të ndryshme, |
| 17 | Platforma për ndërtimin e programeve në Java | Kërkim rreth platformave Eclipse, NeatBeans etj | Punë e udhëhequr | Vlerësim mbi një listë treguesish | internet, Eclipse, NeatBeans |
| 18 | Krijimi i një programi të thjeshtë ne Java | Veprimtari konkrete krijuese | Punë individuale | Kontroll i detyrave individuale të dhëna në klasë | programi Java, kompjuter |
| 19 | Projekt | Ndërtim i një programi fillestarë në Java | Punë në grup | Vlerësim portofoli | kompjuter, programi Java |
| 20 | Vetëvlerësim  Përsëritje 3 mujori tretë |  | Testim njohurish | Vlerësimi individual | kompjuter, internet |