|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tematika  **PLANIFIKIMI VJETOR TIK 9** | Shpërndarja e përmbatjes së lëndës | | | |
| Shtator – Dhjetor  15 orë | Janar- Mars  12 orë | | Prill – Qershor  8 orë |
| Bota e kompjuterit  7 orë | Zhvillimi i kompjuterit dhe gjeneratat e tij.  Klasifikimi i kompjuterave.  Sistemet operative.  Programet aplikative të Microsoft Office dhe Libbre Office.  Instalimi i Ubuntu Linux në një kompjuter me sistem shfrytëzimi Windows.  Formatimi i kompjuterit dhe pajisjeve të tjera digjitale.  Projekt- “Roli dhe zhvillimi i kompjuterit në jetën e përditshme. Varësia nga kompjuteri dhe pajisjet e tjera digjitale”. | |  |  |
| Përpunimi digjital i tekstit  6 orë | Mjedisi i punës në programin Photoshop.  Mjetet e punës në Photoshop.  Përpunimi i fotove në Photoshop.  Ruajtja e fotove të përgatitura në Photoshop në disa formate.  Përpunimi i skedarëve muzikorë dhe video.  Punë praktike “Krijimi i kuizeve në programin Camtasia Studio”. | |  |  |
| Kërkimi në internet/web /ineternet/e-mail/ chat.  8 orë | Rrugët e kërkimit të informacionit në internet.  Përdorimi i mjeteve të internetit për gjetjen e objekteve të ndryshme.  *(Tremujori i parë)* | | Aplikimi përmes internetit. (regjistrimi në kurse dhe shkolla).  Komunikimi me internet në shkollë, qendra tregtare, aeroport.  Shoqëria dhe interneti.  Krijimi i faqeve web dhe blogeve me CMS.  Shkarkimi dhe përditësimi i programeve aplikative (antiviruset). Punë praktike– “Kujdesi dhe përdorimi i rrjeteve sociale për qëllkime edukative”. |  |
| Hyrje në programim  7 orë |  | | Njohja me gjuhën e programimit Scratch.  Mjedisi i punës në programin Scratch.  Krijimi i një projekti të ri në Scratch.  Puna me blloqet.  Konceptet e programimit event (ngjarje) loop (përsëritje).  Shtimi i skedarëve audio dhe animacioneve  *(Tremujori i dytë)* | Projekt “Klasa ime” |
| Prezantimi digjital  7 orë |  | |  | Elementet e planifikimit të një paraqitjeje në Power Point.  Krijimi dhe modifikimi i objekteve 3-D në Power Point.  Përgatitja dhe kalimi i një video klipi në Power Point.  Shkarkimi i shabloneve nga interneti dhe modifikimi i tyre.  Shfaqja e paraqitjeve online.  Projekt “Krijimi i kuizeve në Power Point”.  Punë praktike “Krijimi paraqitjeve online në Power Point në Google Docs.  *(Tremujori i tretë)* |

**PLANI MËSIMOR – TIK -9**

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

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 MASR 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 9” të Ideart, dhe përmban të gjitha njohuritë e parashikuara në programin e TIK për klasën e nëntë. 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.

|  |
| --- |
| **Përshkrimi i tematikës**: Nxënësi njihet me historinë e zhvillimit të kompjuterit dhe me klasifikimin e tij në gjenerata, me rëndësinë e mirëmbajtjes së  tij dhe analizon marrëdhëniet dhe ndikimin e tij në shoqëri. Ai zhvillon aftësitë e përdorimit të mëtejshëm të kompjuterit për zhvillimin e  kompetencës digjitale në të gjitha lëndët. Në këtë cikël synohet që nxënësi të zhvillojë aftësi, qëndrime dhe njohuri që do t’i nevojiten atij në  jetën e përditshme, por edhe për ta aftësuar më shumë në përdorimin e thelluar të kompjuterit dhe internetit.  **Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:**  *Kreativiteti dhe inovacioni duke përdorur teknologjinë****:*** Nxënësi përdor kompjuterin për të zhvilluar të menduarit kreativ dhe konstruktiv apo  për të nxitur inovacionin dhe kreativitetin.  *Komunikimi dhe bashkëpunimi***:** Nxënësi ndërvepron, bashkëpunon dhe publikon me moshatarët, ekspertët apo të tjerët duke përdorur  kompjuterin; përdor media dhe formate të ndryshme për komunikimin e informacionit dhe ideve në mënyrë efektive për audienca të shumta.  *Kërkimi dhe gjetja e informacionit:* Nxënësi përcakton strategjinë e kërkimit të informacionit; duke përdorur kompjuterin gjen, organizon,  analizon, vlerëson, përpunon dhe përdor informacionin nga një shumëllojshmëri e burimeve dhe medieve; 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***:** Nxënësi vlerëson sistemet e informacionit dhe zgjidhjet e tyre në termat e mbledhjes së kërkesave, të rejave dhe qëndrueshmërisë.  *Operacionet bazë dhe konceptet teknologjike***:** Nxënësi shpjegon se si sistemet e informacionit dhe zgjidhjet e tyre përmbushin nevojat duke  marrë parasysh qëndrueshmërinë.;  **Përpunimi digjital i tekstit dhe analiza e të dhënave**  **Përshkrimi i tematikës**: Nxënësi është në gjendje të analizojë dhe interpretojë të imazhe nëpërmjet programit *Photoshop*. Në këtë cikël synohet  që nxënësi të zhvillojë aftësi, qëndrime dhe njohuri që do t’i nevojiten atij në jetën e përditshme, por edhe për ta aftësuar më shumë në  përdorimin e thelluar të programeve kompjuterike. Nxënësit përdorin në mënyrë të avancuar shumë medie për realizimin e detyrave, punëve  praktike dhe projekteve.  **Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:**  *Kreativiteti dhe inovacioni***:** Nxënësi planifikon dhe menaxhon projekte digjitale për të krijuar informacion interaktiv. Modifikon imazhe duke  përdorur mjetet e *Photoshop*-it për të arritur modelin e kërkuar.  *Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja***:** përfshijnë marrjen e vendimeve përsëritjen dhe ndërfaqen e projektuar të përdorur dhe  zbatojnë zgjidhjet e tyre digjitale duke përfshirë programet vizuale.  *Operacionet bazë dhe konceptet teknologjike***:** Nxënësi kupton dhe përdor saktë sistemet e teknologjisë; përzgjedh dhe përdor aplikacionet në  mënyrë efektive dhe produktive; zgjidh problemet e sistemeve dhe e aplikacioneve; i vë njohuritë e fituara në funksion të mësimit të  teknologjive të reja. |

**PLANIFIKIMI SIPAS PERIUDHAVE**

**FUSHA: TIK DHE TEKNOLOGJI**

**Lënda: TIK**

**PLANIFIKIMI PËR PERIUDHËN SHTATOR - DHJETOR**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Tematika** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar të të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Vlerësimi** | **Burimet** |
| 1 | **Bota e kompjuterit**  7 orë | Zhvillimi i kompjuterit dhe gjeneratat e tij. | Vëzhgim i kompjuterave dhe përcaktim i gjeneratave të tyre. | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse. | .  Vlerësimi i vazhduar.  Përgjigje të dhëna në mënyra të ndryshme. | Kompjuter, libri TIK 9, postera etj. |
| 2 | Klasifikimi i kompjuterave. | Shqyrtim i të dhënave të kompjuterave të ndryshëm. | Zbatim praktik në klasë. | Vetëvlerësim diagnostikuse  Plotësimi i fletëve të punës*;* | Kompjuter, libri TIK 9, postera. |
| 3 | Sistemet operative. | Diskutim mbi sistemet operative të përdorur në kompjuter. | Punë në grup.  Hetim dhe zbulim. | Vlerësim i aktivitetit gjatë debateve në klasë. | Kompjuter, libri TIK 9. |
| 4 | Programet aplikative të Microsoft Office dhe Libbre Office. | Vëzhgim i paketave të programeve me të cilat nxënësit/et punojnë në kompjuter. | Teknika që zhvillojnë. mendimin kritik dhe krijues. | Vlerësim formues | Kompjuter, libri TIK 4, paketa Office, paketa Libbre. |
| 5 | Instalimi Ubuntu Linux në një kompjuter me sistem shfrytëzimi Windows. | Shkarkim nga interneti i sistemit operativ Ubuntu Linux dhe instalim. | Zbatim praktik  Punë në grup | Vlerësim me një listë treguesish | Kompjuter, CD, libri TIK 9. |
| 6 | Formatimi i kompjuterit. | Sjellin shembuj të problemeve të ndryshme të kompjuterit dhe zgjidhjes së tyre. | Veprimtari konkrete zbuluese. | Vlerësim formues.  Vlerësim i detyrave të shtëpisë. | Kompjuter, libri TIK 9. |
| 7 | Projekt “Roli dhe zhvillimi i kompjuterit në jetën e përditshme. Varësia nga kompjuteri. | Bashkëbisedim mbi rolin e e kompjuterit në veprimtaritë e përditshme. | Punë në grup dhe punë individuale | Vlerësim portofoli | Internet. |
| 8 | Mjedisi i punës në Photoshop. | Diskutim mbi programet e përpunimit të fotove. | Zbatim praktik në klasë. | Vlerësim përmbledhës | Kompjuter, programi Adobe CS2 |
| 9 | **Përpunimi digjital i tekstit**  6 orë | Mjetet e punës në Photoshop. | Vëzhgim i mjeteve të punës në Tooblox. Identifikim i mjeteve të ngjashme me programin Paint. | Metoda integruse | Vlerësim i fletës së punës bashkangjitur temës së mësimit | kompjuter, programi Adobe Photoshop CS2, libri TIK 9. |
| 10 | Përpunimi i fotove në Photoshop. | Diskutim mbi përpunimin dhe modifikim e fotove. Identifikim i elementeve që mund të përpunohen. | Punë individuale | Vlerësim i fletës së punës. | Kompjuter, programi Adobe Photoshop CS2. |
| 11 | Ruajtja e fotove të përgatitura në Photoshop në disa formate. | Diskutim mbi përdorimin e fotove për qëllime të ndryshme: krijim albumi, shfaqje në internet, dërgim me email etj. | Veprimtari praktike në kompjuter. | Vlerësim i treguesve të planifikuar. | Kompjuter, programi Adobe Photoshop. |
| 12 | Përpunimi i skedarëve muzikorë dhe video. | Diskutim mbi programet kompjuterike dhe appet e ndryshme që editojnë videot, skedarët muzikorë etj. | Veprimtari praktike në kompjuter. | Vetëvlerësim me fletën e punës. | Kompjuter, programi Audacity, Camtasia Studio etj. |
| 13 | Punë praktike- “Krijimi i kuizeve në programin Camtasia Studio”. | Bashkëbisedim rreth programit Camtasia Studio, si një program për krijimin e tutorialeve. | Punë në grup. | Vlerësim portofoli | Kompjuter, programi Camtasi Studio. |
| 14 | Rrugët e kërkimit të informacionit në internet | Shkëmbim përvojash mbi pajisjet që përdoren për të realizuar lidhjen me internet. | Punë në grup | Vlerësim me fletëpune. | Kompjuter, internet, libri TIK 9. |
| 15 |  | Përdorimi i mjeteve të internetit për gjetjen e objekteve të ndryshme. | Sjellin shembuj të motorëve të kërkimit në internet. Shkëmbejnë përvojat rreth efikasitetit të kërkimit. | Punë individuale. | Vlerësim me fletëpune. | Kompjuter, internet, libri TIK 9. |

**PLANIFIKIMI PËR PERIUDHËN JANAR - MARS**

|  |
| --- |
| **Kërkimi në internet/ web/ e-mail/ chat**  **Përshkrimi i tematikës**: Nxënësi shkruan dhe hap *linqe* nëpërmjet faqeve kërkuese. Ai di të navigojë nëpër faqet e internetit, përdor lehtësisht  internetin ose burime të tjera elektronike për kërkim informacioni. Gjithashtu, nxënësi ruan dhe shkarkon informacione në një server online.  Nxënësi njeh specifikimet e motorëve të kërkimit dhe është në gjendje të kërkojë informacione në portale të ndryshme elektronike. Ai njeh dhe përdor në mënyrë të saktë mjetet mediatike, si dhe funksionin dhe rolin e secilit mjet. Nxënësi njihet me rreziqet që vijnë nga përdorimi i  faqeve të web-it, të cilat nuk ofrojnë siguri të lartë për të dhe nuk publikon të dhëna personale që cenojnë sigurinë e tyre personale, duke e  demonstruar përmes veprimeve nevojën për realizimin e tij në shtëpi, komunitet dhe shkollë, sipas rregullave të sigurta.  **Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:**  *Komunikimi dhe bashkëpunimi***:** Nxënësi përdor protokolle të miratuara kur komunikon dhe bashkëpunon online.  *Kërkimi dhe gjetja e informacionit:* Nxënësi përcakton/vendos strategjinë e kërkimit të informacionit; gjen, organizon, analizon, vlerëson,  përpunon dhe përdor informacionin nga një shumëllojshmëri e burimeve dhe medieve; përzgjedh burimet e informacionit apo mjetet digjitale  bazuar në përshtatshmërinë tyre për kryerjen dhe zgjidhjen e detyrave ose problemeve të veçanta; përpunon të dhënat dhe raporton rezultatet;  përdor informacionin e fituar për punë të pavarur duke iu referuar edhe te drejtave të autorit.  *Vlerësimi i informacionit****:*** Nxënësi mbledh, përpunon, kupton dhe të vlerëson në mënyrë kritike informacionin.  **Hyrje në programim**  **Përshkrimi i tematikës**: Nxënësi arrin të kuptojë konceptin dhe parimet e programimit kompjuterik, të përcaktojë parametrat, të modifikojë  programet, aplikacionet programore, softuerët, pajisjet, për të kuptuar se çfarë qëndron pas një programi. Në këtë cikël synohet që nxënësi të  zhvillojë aftësi, qëndrime dhe njohuri që do t’i nevojiten atij në jetën e përditshme, por edhe për ta aftësuar më shumë në përdorimin e thelluar  të kompjuterit. Me anë të programit *Scratch*, nxënësi arrin të krijojë projekte të thjeshta duke zhvilluar intuitën dhe aftësinë në përdorimin e gjithëve të  programimit.  **Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:**  *Kreativiteti dhe inovacioni duke përdorur teknologjinë****:*** Nxënësi përdor kompjuterin për të zhvilluar të menduarit kreativ dhe konstruktiv apo  për të nxitur inovacionin dhe kreativitetin.  *Kërkimi dhe gjetja e informacionit:* Nxënësi përcakton strategjinë e kërkimit të informacionit; duke përdorur kompjuterin gjen, organizon,  analizon, vlerëson, përpunon dhe përdor informacionin nga një shumëllojshmëri e burimeve dhe medieve; 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***:** Nxënësi vlerëson sistemet e informacionit dhe zgjidhjet e tyre në termat e mbledhjes së kërkesave, të rejave dhe qëndrueshmërisë.  *Operacionet bazë dhe konceptet teknologjike***:** Nxënësi shpjegon se si sistemet e informacionit dhe zgjidhjet e tyre përmbushin nevojat duke  marrë parasysh qëndrueshmërinë.  Nëpërmjet gjuhës së thjeshtë të programimit pritet që nxënësit të njihen me koncepte të programimit dhe të mjedisit *Scratch* dhe t’i zbatojnë ato gjatë realizimit të detyrave ose projekteve kurrikulare. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Tematika** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar të të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Vlerësimi** | **Burimet** |
| 1 |  | Aplikimi përmes internetit (regjistrimi në kurse dhe shkolla). | Sjellin shembuj në klasë kur vetë nxënësit/et ose prindërit e tyre kanë përdorur aplikimet e internetit për shërbime të ndryshme | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse | Vlerësimi i vazhduar  Përgjigje të dhëna në mënyra të ndryshme pjesëmarrja në veprimtaritë e përshkruara në *Librin e mësuesit* | Kompjuter, internet, libri TIK 9. |
| 2 | Komunikimi me internet në shkolla, qendra tregtare, aeroporte etj. | Diskutim mbi përdorimin e internetit në procesin mësimor si dhe jashtë shkollës për shërbime të ndryshme. | Nxitje e mendimit kritik | Vetëvlerësim diagnostikuses, plotësimi i fletëve të punës | Kompjuter, libri TIK 9. |
| 3 | **Kërkimi në internet/web/ e-mail/ chat**  8 orë | Shoqëria dhe interneti. | Diskutim mbi përdorimin e platformave të ndryshme sociale. Argumentim pro dhe kundra përdorimit të tyre. | Teknika që zhvillojnë mendimin kritik dhe krijues / debatin.  Pro dhe Kundra. | Vlerësim i aktivitetit gjatë në debateve në klasë | Kompjuter, internet, libri TIK 9. |
| 4 | Krijimi faqeve web dhe blogeve me CMS. | Bashkëbisedim mbi ndërtimin e blogeve dhe përdorimin e tyre. | Punë në grup. | Vetëvlerësim me listë kontrolli. | Kompjuter, internet, libri TIK 9. |
| 5 | Shkarkimi, përditësimi iprogrameve aplikative (ativirusët). | Diskutim mbi njohuritë e mara për përdorimin e antivirusve. | Hetim dhe zbulim. | Vlerësim diagnostikues. | Kompjtuer, programe antivirus, internet. |
| 6 | **Hyrje në programim**  7 orë | Punë praktike- “Kujdesi dhe përdorimi i rrjeteve sociale për qëllime edukative”. | Bashkëbisedim mbi shfrytëzimin e rrjeteve sociale për qëllime të dobishme. | Nxitje e mendimit kritik. | Vlerësim i portofolit | Kompjuter, internet, postera. |
| 7 | Njohja me gjuhën e programimit Scratch. | Shkëmbim përvoje mbi përdorimin e gjuhës së programimit Scratch. | Nxitje e mendimit kritik | Vlerësim diagnostikues. | Kompjuter, programi Scratch. |
| 8 | Mjedisi i punës në programin Scratch. | Identifikim i elementeve kryesore të Sprite bazuar në njohuritë e mëparshme. | Përshkrime dhe paraqitje në forma të ndryshme | Vlerësim i fletës së punës bashkangjitur temës së mësimit. | Kompjuter, programi Scratch, libri TIK 9. |
| 9 | Krijimi i një projekti të ri në Scratch. | Krijim i një projekti të ri në Scratch. Sjellje shembujsh nga përvojat e mëparshme. | Brainstroming | Vlerësim formues | Fletëpune, kompjuter, programi Scratch. |
| 10 | Puna me blloqe | Diskutim mbi lojën e njohur Lego. Krahasim i parimeve ndërtuese të Legos me elementet e programimit në Scratch. | Nxitje e aftësive krijuese. | Vlerësim me fletëpune. | kompjuter, libri TIK 9, programi Scratch. |
| 11 | Konceptet e programimit event (ngjarje) loop (përsëritje). | Vëzhgim i kod blloqeve të kategorisë Operatorë. Krahasim i koncepteve logjike të përodura me njohuritë e mara në lëndën e matematikës. | Punë në individuale. | Vlerësimi individual | Kompjuter, libri TIK 9, programi Scratch. |
| 12 |  | Shtimi i skedarëve audio dhe animacioneve. | Vëzhgim i lojërave të ndryshme kompjuterike. Gjetje e elementeve audio të përdorur në to. | Punë me gjithë klasën | Vlerësimi i aktivizimit gjatë aktiviteteve në klasë. | Kompjuter, libri TIK 9, programi Scratch. |

**PLANIFIKIMI PËR PERIUDHËN PRILL - QERSHOR**

|  |
| --- |
| **Rezultatet e të nxënit për kompetencat të fushës:**  **Prezantimi digjital**  **Përshkrimi i tematikës**: Nxënësi krijon prezantime të mundësuara me grafikë, përdor programin *PowerPoin*t për të shkuar përtej tekstit. Eksploron  mundësitë, krijon dhe shton objekte 3D, por gjithashtu kupton masën e duhur të përdorimit të tyre në prezantim për të mos u larguar nga qëllimet e  prezantimit. Më tej nxënësi zhvillon aftësitë e tij duke krijuar prezantime *online* në grup dhe arrin ta publikojë atë për një audiencë të caktuar.  **Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:**  *Komunikimi dhe bashkëpunimi***:** Nxënësi ndërvepron, bashkëpunon dhe publikon me moshatarët në mënyrë të sigurt online, zhvillon vetëdijen/ndërgjegjësimin mbi rëndësinë e sigurisë *online* duke bashkëpunuar me moshatarët e tjerë; kontribuon në rritjen e rendimentit të  punës në grupet e projekteve për të sjellë produkte origjinale apo për të zgjidhur problemet; ruan etikën e komunikimit personal dhe atë të  grupit; përdor mjete të shumëllojshme.  *Kërkimi dhe gjetja e informacionit:* përcakton/vendos strategjinë e kërkimit të informacionit; gjen, organizon, analizon, vlerëson, përpunon  dhe përdor informacionin nga një shumëllojshmëri e burimeve dhe medieve; përzgjedh burimet e informacionit apo mjetet digjitale bazuar në  përshtatshmërinë tyre për kryerjen dhe zgjidhjen e një sërë detyrave (apo problemeve të veçanta); përpunon të dhënat dhe raporton rezultatet;  përdor informacionin e fituar për punë të pavarur duke iu referuar edhe te drejtave të autorit.  *Operacionet bazë dhe konceptet teknologjike***:** kupton dhe përdor saktë sistemet e teknologjisë; mbron pajisjet e veta dhe kupton rrezikun online dhe kërcënimet;zgjidh problemet e sistemeve dhe e aplikacioneve;njohuritë e fituara i vë në funksion të mësimit të teknologjive të reja. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Tematika** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar të të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Vlerësimi** | **Burimet** |
| 1 | **Prezantimi digjital**  7 orë | Projekt “Klasa ime” | Krijim i një albumi digjital në Scratch. | Metoda interaktive/ bashkëvepruese/ gjithëpërfshirëse | Vlerësim portofoli. | Kompjuter, internet, libri TIK 9. |
| 2 | Elementet e planifikimit të një paraqitjeje në Power Point.. | Vëzhgim i një paraqitjeje në Power Point. Diskutim mbi elementet e paraqitjes. | Vëzhgim dhe eksplorim.Nxitje e mendimit kritik | Vetëvlerësim diagnostikuses nga plotësimi i fletëve të punës*;* | Kompjuter, programe paraqitjeje, Power Point, Prezi etj. |
| 3 | Krijimi dhe modifikimi i objekteve 3D në Power Point. | Diskutim mbi komandat e përbashkëta të programeve të paketës Office. Identifikim i komandës Drawing në Power Point. | Teknika që zhvillojnë mendimin kritik dhe krijues | Vlerësim formues  Vlerësim i aktivitetit gjatë në debateve në klasë | Kompjuter, programi Power Point. |
| 4 | Përgatitja dhe kalimi i një videoklipi në Power Point. | Zgjidhet një videoklip nga Youtube dhe diskutohet rreth elementeve të tij. | Punë në grup | Vlerësim me një listë treguesish | Kompjuter, internet, programi Power Point, Youtube . |
| 5 |  | Shkarkimi i shabloneve nga interneti dhe modifikimi i tyre. | Kërkim në internet për shablone të gatshme paraqitjeje në Power Point. | Punë me gjithë klasën | Vlerësim diagnostikues | Kompjuter, libri TIK 9, programi Power Point, internet. |
| 6 | Shfaqja e paraqitjeve online. | Diskutim mbi mundësinë e realizimit të paraqitjeve online. Identifikim i komandave që realizojnë këtë objektiv. | Veprimtari praktike në klasë | Vlerësim i vazhdueshëm mbi bazën e detyrave dhe aktivizimit në klasë | Kompjuter, internet, programi Power Point. |
| 7 | Projekt- “Krijimi kuizeve në Power Point”. | Veprimtari konkrete krijuese në Power Point. | Punë në grup | Vlerësim portofoli | Kompjuter, internet, libri TIK 9 . |
| 8 | Punë praktike | Veprimtari konkrete krijuese | Punë në grup | Vlerësim portofoli | Kompjuter, internet TIK 9. |