



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

KURRIKULA E BAZUAR NË KOMPETENCA

Lënda “TIK”

Shkalla I

Klasa II

Prill, 2023





REPUBLIKA E SHQIPËRISË
MINISTRIA E ARSIMIT DHE SPORTIT

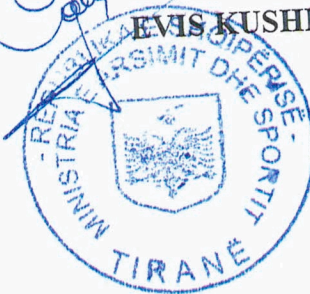
Nr. 2608/12 prot.

Tiranë, më 08. 5. 2023

MIRATOHET

MINISTËR

EVIS KUSHI



KURRIKULA E BAZUAR NË KOMPETENCA

Lënda "TIK"

Shkalla I

Klasa II

PËRMBAJTJA E PROGRAMIT

1.	HYRJE	3
2.	Korniza konceptuale e programit.....	5
3.	Qëllimet e arsimit parauniversitar.....	7
4.	Qëllimet e lëndës së TIK-ut në arsimin parauniversitar	7
5.	Lidhja e kompetencave kyç me kompetencat e lëndës	8
6.	Rezultatet kryesore të të nxënit sipas kompetencave kyç që realizohen nëpërmjet lëndës së TIK-ut për shkallën e parë.....	9
7.	Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera kurrikulare	11
8.	Kompetencat që formohen përmes tematikave lëndore.....	11
9.	Koha mësimore	13
10.	Shkalla e parë – Klasa II	14
	Tematika: Bota e kompjuterit	14
	Tematika: Hyrje në multimedia	16
	Tematika: Të menduarit kompjuterik dhe kodimi	20
	Tematika: Siguria e të punuarit në kompjuter.....	23
11.	Udhëzime metodologjike	25
12.	Udhëzime për vlerësimin	27
13.	Materialet dhe burimet e mësimdhënies	29

1. HYRJJE

Fëmijët që hyjnë në klasën e dytë të arsimit fillor do të ndërtojnë njohuritë, të kuptuarit dhe aftësitë që ata kanë zhvilluar në klasën e parë me qëllim përgatitjen për një botë që po drejtohet gjithmonë e më shumë nga Teknologjia e Informacionit dhe Komunikimit (TIK). Ndryshimet teknologjike dhe mënyra e zbatimit të tyre në aspektet e ndryshme të shoqërisë, mjedisit dhe ekonomisë po nxisin një ritëm më të shpejtë të ndryshimit, gjë që kërkon përvetësimin e aftësive digjitale që në moshë të hershme. Këtyre ndryshimeve, arsimit duhet t'u përgjigjet me produkte cilësore për të transmetuar njohuri e aftësi sistematike, koherente dhe të qëndrueshme të nxënësit, të cilët garantojnë krijimin e një të ardhmeje më të mirë për të gjithë. Është thelbësore që nxënësit të jenë përdorues efektivë të TIK-ut dhe jo përdorues pasivë, duke siguruar njohuri, aftësi dhe qëndrime, të cilat rrisin besimin e nxënësve përgjatë ndërveprimit në një shoqëri që po drejtohet gjithmonë e më shumë nga teknologjia.

Ashtu si në të gjitha aspektet e kurrikulës, zhvillimi i bazave që mbështesin përvetësimin e njohurive, aftësive dhe qëndrimeve të nevojshme fillon në moshë të hershme. Është e rëndësishme që nxënësit në klasën e dytë të vazhdojnë të zhvillojnë kompetencën digjitale dhe aftësitë për të përdorur teknologjinë në mënyrë të sigurt dhe efektive, duke zhvilluar sjellje që iniciojnë njohjen e potencialit të TIK-ut, për të ndihmuar në zgjidhjen e sfidave dhe të problemeve të ndryshme.

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

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

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

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

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

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

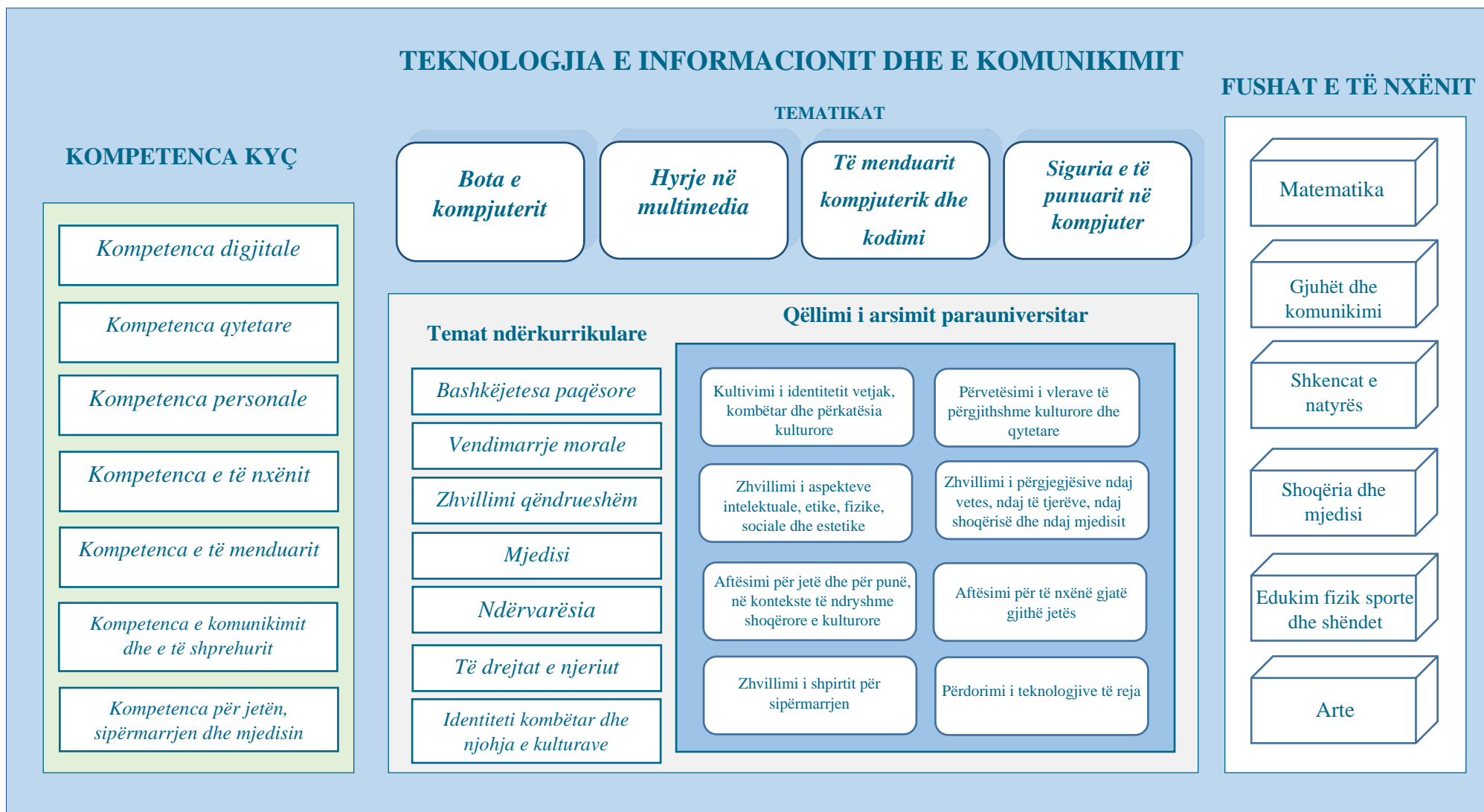
2. Korniza konceptuale e programit

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

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

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

Diagrama 1 : Korniza konceptuale e programit



3. Qëllimet e arsimit parauniversitar

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

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

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

Qëllimet e lëndës janë:

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

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

5. Lidhja e kompetencave kyç me kompetencat e lëndës

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

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

- kryen analiza dhe vlerësime të ecurisë së nxënësve pas realizimit të orëve mësimore, detyrave, për të verifikuar arritjet e rezultateve të të nxënësve për vit mësimor.

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

Kompetenca digjitale - Nxënësi përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin

Nxënësi:

- Njeh disa mjete të thjeshta të teknologjisë së informacionit dhe të komunikimit.
- Ritregon ngjarjen e një teksti të dëgjuar nga mjetet auditive, audiovizuale apo nga mësuesi, përmbajtja e të cilit të mos jetë më shumë se një faqe teksti.
- Realizon punime origjinale, vetjake duke përdorur figurat e gjetura nga burime informacioni, si një formë për të shprehur emocionet e tij.
- Kupton rëndësinë e ruajtjes së të dhënave individuale (emri, mbiemri, adresa e shtëpisë, moshë) dhe mospublikimit të tyre në asnjë burim informacioni të palicencuar.

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

Nxënësi:

- Përshkruan në forma të ndryshme shprehëse, mjedisin natyror me të cilin rrethohet apo ndonjë ngjarje shoqërore dhe e prezanton atë para të tjerëve duke përdorur programe të thjeshta aplikative.

Kompetenca e të menduarit - Nxënësi mendon në mënyrë krijuese

Nxënësi:

- Ndërton tekste, objekte apo animacione sipas imagjinatës, në bazë të elementeve apo materialeve të dhëna.
- Sqaron me anë të të folurit hapat e zgjidhjes së një problemi të thjeshtë, me të cilin ballafaqohet në një situatë jetësore duke identifikuar radhën e veprimeve të kryera.

Kompetenca e të nxënit - *Nxënësi mëson për të nxënë*

Nxënësi:

- Ndjek udhëzimet e dhëna në libër apo në një material tjetër për të realizuar një veprim /aktivitet/detyrë që kërkohet.
- Mbikëqyr në mënyrë të pavarur përparimin e vet në një detyrë ose aktivitet duke përdorur teknika të ndryshme për gjetjen e gabimeve (si shënim të gabimeve - vështirësive) dhe i korrigjon ato derisa gjen zgjidhjen.

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

Nxënësi:

- Përgatit një plan të thjeshtë ditor, me shkrim, vizatim, shenja apo simbole, për dy- tri aktivitete ditore, duke pasur parasysh kohën, vendin, materialet dhe mjetet e nevojshme për kryerjen e detyrës.

Kompetenca personale - *Nxënësi bën jetë të shëndetshme*

Nxënësi:

- Arsyeton nevojën e zbatimit të rregullave në lojë, në klasë, laborator, shkollë, në rrugë apo në familje dhe paraqet pasojat e moszbatimit të ndonjë rregulli në shembullin e caktuar.

Kompetenca qytetare - *Nxënësi përkushtohet ndaj të mirës së përbashkët*

Nxënësi:

- Përkujdeset për një mjedis të shëndetshëm gjatë realizimit të një aktiviteti, duke krijuar kushte të përshtatshme pune (ajrosje, ndriçim, shfrytëzim maksimal të hapësirës, mbajtje të pastërtisë, mbajtje të rregullt sendeve që e rrethojnë etj.

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

Teknologjia e Informacionit dhe e Komunikimit u shërben të gjitha fushave të të nxënimit me koncepte dhe me aftësi. Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera pasuron situatat e të nxënimit, në të cilat nxënësi zhvillon kompetencat e tij. Përdorimi i teknologjisë në fushat “Gjuhët dhe komunikimi”, “Matematikë”, “Shkencat e natyrës”, “Artet”, “Shoqëria dhe mjedisi”, ndihmon në përvetësimin më mirë të lëndëve të tjera nga nxënësi duke i bërë ato më të kuptueshme dhe më efektive. TIK-u u shërben nxënësve të zhvillojnë jo vetëm kompetencën digjitale, por i ndihmon ata t’i zhvillojnë më shumë këto kompetenca duke ndërlidhur njohuritë e TIK-ut me njohuritë e fushave të tjera. TIK-u mbështet zhvillimin e koncepteve dhe të aftësive që përforcojnë koncepte të zhvilluara në fusha të tjera kurrikulare. Ai ndihmon aftësitë e leximit dhe ndihmon nxënësit të kuptojnë nevojën për saktësi në udhëzime, përforcon idetë kyç matematikore, të tilla si “më shumë se” dhe “më pak se” dhe siguron mundësi që nxënësit të zhvillojnë talente artistike nëpërmjet medimeve të reja. Kjo zhvillon edhe më tej aftësitë digjitale të nxënësve ndërsa në të njëjtën kohë përforcon aftësi dhe koncepte të fushave të tjera. TIK-u zhvillon aftësitë e shkrim-leximit digjital dhe i ndihmon nxënësit të përvetësojnë aftësitë komunikuese në gjuhë të huaj. Përforcon konceptet kryesore matematikore dhe paraqitjen grafike të të dhënave numerike, si dhe ofron një mundësi për nxënësit që të zhvillojnë kreativitetin e tyre ndërmjet përdorimit të aplikacioneve. Kjo zhvillon me tej kompetencën digjitale të nxënësve, ndërsa në të njëjtën kohë përforcon njohuritë dhe konceptet nga fushat e sipërpërmendura.

8. Kompetencat që formohen përmes tematikave lëndore

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

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

Tabela 1: Kompetencat e lëndës dhe përshkrimi i tyre

Kompetencat e veçanta që formohen përmes tematikave	Përshkrimi i kompetencave
Kreativiteti dhe inovacioni	<p><i>Kreativiteti dhe inovacioni duke përdorur teknologjinë:</i> Nxënësi përdor teknologjinë në mënyrë të qëllimshme dhe kuptimplotë për të shprehur ide në formate elektronike të tilla si tekst, audio dhe vizatime digjitale.</p> <p><i>Zhvillimi i përmbajtjes:</i> Nxënësi krijon përmbajtje në formate të ndryshme duke përfshirë multimedian, krijon dhe modifikon tekste dhe vizatime të thjeshta nëpërmjet programeve aplikative të përshtatshme për këtë grup-moshë.</p>
Komunikimi dhe bashkëpunimi	<p><i>Bashkëveprimi ndërmjet teknologjisë:</i> Nxënësi përdor mouse-in dhe tastierën për të komunikuar me kompjuterin.</p> <p><i>Ndërveprimi me nxënësit e tjerë:</i> Nxënësi diskuton me nxënësit e tjerë rreth rezultateve të pritshme përgjatë ekzekutimit të një seti udhëzimesh në kompjuter, si dhe ndajnë ide me njëri-tjetrin kur kompjuteri nuk u përgjigjet komandave të dhëna.</p>
Mendimi kritik, problem-zgjidhës dhe vendimmarrja	<p><i>Përzgjedhja e mjeteve të TIK-ut:</i> Nxënësi identifikon veçoritë e një programi të thjeshtë (p.sh., paint) dhe ndjek radhën e duhur të veprimeve për të arritur qëllimin e tij.</p> <p><i>Kodimi:</i> Nxënësi krijon grupe udhëzimesh dhe instruksionesh të qarta për zgjidhjen e problemeve, zbërthen një problem në pjesë më të vogla, përdor arsyetimin logjik për të parashikuar sjelljen dhe output-in e një programi të thjeshtë.</p>

Mbrojtja

Mbrojtja e pajisjeve: Nxënësi kupton praktikat bazë të sigurisë dhe të ndërveprimit kur punon me kompjuterin, të tilla si respektimi i rregullave bazë në mjedisin e laboratorit të TIK-ut, etika e qëndrimit përpara kompjuterit, shmangia e dëmtimit të pajisjeve duke vepruar në mënyrë të kujdesshme.

Mbrojtja e shëndetit: Nxënësi shmang rrezikun e shëndetit që lidhet me përdorimin e teknologjisë në termat e kërcënimeve në të mirën e shëndetit fizik dhe psikologjik. Ai mban qëndrim të përshtatshëm përpara kompjuterit dhe shmang ekspozimin e tepruar ndaj ekranit.

Mbrojtja e të dhënave personale: Nxënësi kupton rëndësinë e sigurisë dhe të ruajtjes së të dhënave personale.

9. Koha mësimore

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

	Bota e kompjuterit	Hyrje në multimedia	Të menduarit kompjuterik dhe kodimi	Siguria e të punuarit në kompjuter	Totali i orëve
Klasa e dytë	4 orë	7 orë	22 orë	2 orë	35 orë

Në programin e lëndës së TIK-ut për shkallën e parë janë paraqitur përmbajtjet e tematikave:

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

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

Mësuesit dhe hartuesit e teksteve shkollore janë të lirë t'i organizojnë kapitujt dhe renditjen e tyre, por ajo që është e rëndësishme dhe duhet marrë në konsideratë është se tematikat zgjasin përgjatë gjithë vitit shkollor dhe si të tillë kapitujt e teksteve nuk mund të jenë të ndarë, por duhet të kenë ndërlidhje dhe vazhdimësi. Gjithashtu, mësuesit duhet të marrin në konsideratë që situatat janë në qendër të zhvillimit të orës mësimore dhe nëpërmjet situatave të synohet arritja e njohurive, aftësive dhe qëndrimeve. Ndaj do të ishte dhe në ndihmë të mësuesit nëse tekstet do të ishin të pasura me situata praktike të marra nga jeta e përditshme.

10. Shkalla e parë – Klasa II

Tematika: Bota e kompjuterit

Përshkrimi i tematikës

Nxënësi prezantohet me botën e TIK-ut, teknologjinë kompjuterike dhe ndikimin e saj në jetën e përditshme duke përfshirë rastet kur kompjuterët janë të inkorporuar në pajisjet e tjera. Kjo tematikë e prezanton nxënësin me pjesët dhe komponentët kryesorë të kompjuterit, rregullat e ndërveprimit në laboratorin e kompjuterit, si dhe me komandat kryesore të editimit të dokumenteve digjitale, *copy*, *cut* dhe *paste*.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e lëndës:

Kreativiteti dhe inovacioni: Nxënësit përdorin kompjuterin për të zhvilluar të menduarit krijues dhe konstruktiv për të nxitur inovacionin e kreativitetin.

Komunikimi dhe bashkëpunimi: Nxënësit ndërveprojnë me kompjuterin duke përdorur fjalor teknik për të përshkruar tools-et dhe mjetet kryesore të punës brenda një programi për editimin e tekstit dhe një programi për krijimin e vizatimeve digjitale.

Mendimi kritik, problem- zgjidhës dhe vendimmarrja: Nxënësit zgjedhin mjetet e duhura brenda programit të dedikuar të vizatimit digjital dhe editimit të tekstit që u përshtaten qëllimeve të tyre, si dhe arsyetojnë lidhur me përfitimet e përdorimit të TIK-ut në jetën e përditshme.

Mbrojtja: Nxënësit përvetësojnë sjellje dhe qëndrime që u sigurojnë atyre një mjedis të sigurt ndërveprues në laboratorët kompjuterikë.

Njohuritë për realizimin e kompetencave të lëndës	Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hapja dhe mbyllja e kompjuterit/laptopit. ▪ Dëmtimet dhe rreziqet që mund të vijnë nga sjellja jo korrekte në mjediset e laboratorit të TIK-ut. ▪ Përdorimi i kompjuterëve në jetën e përditshme. ▪ Klikimi me të djathtën e mouse-it. ▪ Komandat <i>select</i>, <i>copy</i>, <i>cut</i> dhe <i>paste</i>. 	<p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ demonstroi përmes sjelljes dhe qëndrimit të duhur, njohjen e rregullave që duhen respektuar përgjatë punës në kompjuter dhe në mjedisin fizik të laboratorit të TIK-ut. ▪ realizoi hapjen dhe mbylljen e kompjuterit/laptopit sipas rendit të duhur të veprimeve. ▪ identifikoi rëndësinë e TIK-ut dhe të pajisjeve digjitale në kryerjen e aktiviteteve të përditshme. ▪ përdori komandat <i>select</i>, <i>cut</i>, <i>copy</i> dhe <i>paste</i> përgjatë punës me dokumentet digjitale. ▪ njeh dallimin midis komandës <i>cut</i> dhe <i>copy</i>.
<p>Qëndrimi dhe vlerat</p> <p>Nxënësit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ janë të përgjegjshëm kur përdorin mjetet dhe pajisjet teknologjike. ▪ ndjekin rregullat e laboratorit të TIK-ut. ▪ ndajnë ide dhe bashkëpunojnë me të tjerët. 	

- kuptojnë rëndësinë e TIK-ut në aspekte të ndryshme të jetës së përditshme.
- tregojnë interes për koncepte dhe njohuri të reja në fushën e teknologjisë.
- provojnë alternativa të ndryshme kur hasin vështirësi.
- zbatojnë rregullat e mirëmbajtjes së kompjuterit.
- kërkojnë ndihmë për problemet që mund të hasin përgjatë ndërveprimit me kompjuterin dhe programet kompjuterike.

Aktivite të sugjeruara

- Nxënësve u kërkohet të zhvillojnë një sesion *Stuhi mendimi* lidhur me pajisjet digjitale, të cilat kanë hasur përgjatë përditshmërisë së tyre duke marrë në konsideratë mjediset e ndryshme ku ata mund të kenë qenë (shkollë, librari etj.).
- Nxënësit punojnë në grupe për të identifikuar mënyra të ndryshme se si teknologjia mund të përmirësojë funksionimin e pajisjeve të zakonshme.
- Nxënësit punojnë në çifte për të zgjidhur *puzzle online* me qëllim praktikimin dhe avancimin e aftësive të përdorimit të mouse-it.
- Mësuesi demonstroi selektimin e një pjese të një imazhi në programin *Paint* (ose në një program tjetër të ngjashëm për krijimin e kontentit grafik) duke përdorur komandën “*select*” dhe më pas ndërmjet klikimit të butonit të djathtë të mouse-it përdor komandën “*copy*” ose “*cut*” për të realizuar kopjimin dhe më pas komandën “*paste*”. Nxënësit praktikojnë përdorimin e mouse-it dhe të komandave të sipërpërmendura për të krijuar imazhe të cilat përmbajnë modele figurash të përsëritura.

Tematika: Hyrje në multimedia

Përshkrimi i tematikës

Nxënësit prezantohen me përdorimin e TIK-ut për të krijuar dhe për të modifikuar imazhe, audio dhe tekste digjitale. Gjithashtu nxënësit njihen me hapat për ruajtjen e punës së tyre në mënyrë që të vijojnë modifikimin e materialit në një fazë të mëvonshme. Nxënësit krijojnë piktograme të thjeshta për të paraqitur të dhëna numerike duke përdorur softuerë të thjeshtë për gjenerimin e grafikëve.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e lëndës:

Kreativiteti dhe inovacioni: Nxënësit përdorin TIK- un për të krijuar, modifikuar dhe përpunuar imazhe, audio dhe tekste digjitale.

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

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

Mbrojtja: Nxënësit përvetësojnë sjellje dhe qëndrime që u sigurojnë atyre një mjedis të sigurt ndërveprues në laboratorët kompjuterikë. Nxënësit kuptojnë rëndësinë e pronësisë së krijimit të tyre digjital dhe pse duhet të respektohet autorësia e materialit të krijuar.

Njohuritë për realizimin e kompetencave lëndës**Pjesa e parë: Vizatimi digjital (Sugjerim: Programi Paint)**

- Mjedisi i programit *Paint* dhe shiriti i mjeteve të punës.
- Njohja me funksionalitet e tools-eve (brushes, pencil, rubber, flood fill, colour picker, shapes, freehand drawing, undo dhe redo).
- Shtimi i tekstit në vizatimet digjitale.
- Përdorimi i komandës “select”.
- Komandat e rubrikës “Clipboard” dhe përdorimi i komandave: “copy”, “cut” dhe “paste”.
- Komanda “Rotate”.

Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës**Pjesa e parë: Vizatimi digjital (Sugjerim: Programi Paint)****Nxënësi:**

- krijon vizatime të thjeshta me anë të një programi kompjuterik.
- identifikon mjetet e duhura të punës në mjedisin e programit të dedikuar vizatimit digjital.
- përzgjedh dhe përdor veglat e punës për të krijuar dhe modifikuar imazhe.
- shton elemente dhe objekte të ndryshme në dokument (si tekst dhe shapes).
- njihet me përdorimin e komandave “select”, “copy”, “cut”, “paste” dhe të komandës “rotate”.

<p>Pjesa e dytë: Teksti digjital (<i>Sugjerim: WordPad</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Njohja me komponentët kryesorë të dritares së programit për shkrimin e tekstit. ▪ Komandat për ndryshimin e llojit, theksimit dhe ngjyrës së shkrimit. ▪ Formatimi i shkrimit dhe përdorimi i komanda bazë si “Bold”, “Underline”, “Italic”. 	<p>Pjesa e dytë: Teksti digjital (<i>Sugjerim: WordPad</i>)</p> <p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ shkruan në tastierë fjali të thjeshta të plota duke respektuar vendosjen e shkronjave kapitale në fillim të fjalisë. ▪ përzgjedh mjetet e duhura të punës për të bërë të mundur formatimin e tekstit digjital. ▪ përdor <i>mouse</i>-in për të selektuar një pjesë të tekstit dhe më pas realizon modifikimin e tij. ▪ klikon me të djathtën e <i>mouse</i>-it dhe ekzekuton komandat <i>copy</i>, <i>cut</i> dhe <i>paste</i>.
<p>Pjesa e tretë: Audio digjitale (<i>Sugjerim: Chrome music lab</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Krijimi i sekuencave muzikore nëpërmjet përdorimit të aplikacioneve të përpunimit të audios. ▪ Përdorimi i programeve multimediale si mjet për shprehjen e kreativitetit. 	<p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ njihet me mjedisin dhe elementet e punës të aplikacionit dedikuar përpunimit të audios digjitale. ▪ krijon sekuenca melodike duke përdorur sekuencer muzikor.
<p>Pjesa e katërt: Prezantimi i informacionit digjital</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Përdorimi i TIK-ut për të krijuar piktograme të thjeshta. 	<p>Nxënësi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ krijon piktograme duke përdorur aplikacione të thjeshta grafike dhe interpreton të dhënat e insertuara; ▪ identifikon, organizon dhe etiketon objektet e përditshme në varësi të attributeve dhe të cilësive të përbashkëta dhe i paraqet ato

	nëpërmjet programeve softwerike të përshtatshme për moshën e tij.
<p>Qëndrimi dhe vlerat</p> <p>Nxënësit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ tregojnë kujdes kur zgjedhin dhe përdorin instrumentet e TIK-ut. ▪ ndajnë ide dhe bashkëpunojnë me të tjerët kur zhvillojnë imazhe dhe tekste digjitale. ▪ tregojnë krenari dhe këmbëngulje kur zhvillojnë punët e tyre, si dhe eksplorojnë alternativa kur hasin vështirësi. ▪ tregojnë rëndësi për mënyrën e organizimit të të dhënave 	
<p>Aktivite të sugjeruara</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nxënësit eksplorojnë në bashkëpunim me njëri-tjetrin elementet e ndryshme të mjedisit të punës dhe u shpjegojnë shokëve rolin dhe funksionin e këtyre elementeve. ▪ Nxënësit krijojnë një vizatim digjital duke kombinuar forma dhe ngjyra të ndryshme, më pas selektojnë imazhin e krijuar dhe ndërmjet përdorimit të komandave <i>copy</i>, <i>cut</i>, <i>paste</i> dhe <i>rotate</i> krijojnë një imazh më modele figurash të përsëritura. ▪ Nxënësit nëpërmjet një programi të përpunimit të tekstit digjital hapin një skedar, i cili përmban një paragraf, poezi ose këngë të njohur për ta që është formatuar keq (p.sh., pa hapësira midis fjalëve). Ata redaktojnë tekstin për ta bërë të lexueshëm, përzgjedhin fjalë të ndryshme (për shembull emrat në poezi) dhe i theksojnë këto të fundit duke përdorur ngjyra dhe lloje të ndryshme shkrimesh. ▪ Nxënësit krijojnë një paragraf të shkurtër rreth vetes së tyre dhe formatojnë tekstin duke theksuar me <i>bold</i>, <i>italic</i> dhe <i>underline</i> karakteristikat kryesore të tyre (emri, mosha, gjinia, ngjyra e preferuar etj.). ▪ Nxënësit eksperimentojnë në mënyrë të pavarur funksionalitet e aplikacionit e krijimit të audios digjitale duke krijuar sekuenca të thjeshta muzikore sipas kreativitetit të tyre individual. ▪ Në klasë zhvillohen sesione <i>stuhi mendimi</i> lidhur me rëndësinë e pronësisë së krijimit të tyre digjital dhe se pse duhet të respektohet autorësia e materialit të krijuar. 	

- Njëpërmjet përdorimit të letrave me ngjyrë mësuesi i fton nxënësit të tregojnë mënyrën e tyre të udhëtimit për të arritur nga shtëpia e tyre në mjediset e shkollës. Për shembull nxënësit do të mbajnë në duart e tyre një letër me ngjyrë blu nëse vijnë në shkollë në këmbë, një letër me ngjyrë të kuqe nëse vijnë me furgon apo një letër me ngjyrë të verdhë nëse vijnë me makinë. Të gjithë letrat me ngjyrë grupohen në formën e një grafiku (chart) dhe më pas mësuesi bën pyetje të ndryshme lidhur me të dhënat e grumbulluara.
- Nxënësve u kërkohet të diskutojnë lidhur me informacionet e ndryshme që kanë marrë nga lëndët e tjera. Më pas mësuesi u kërkon nxënësve të identifikojnë nëse lloji i informacionit të dhënë ka të bëjë me fjalë, numra apo ndonjë kategori tjetër.
- Mësuesi mendon për një objekt të caktuar që ndodhet në klasë dhe i fton nxënësit të bëjnë pyetje lidhur me karakteristikat që ky objekt zotëron si për shembull: “A është objekti ngjyrë blu?”, “A ka objekti katër këmbë druri?”. Nxënësit diskutojnë lidhur me përcaktimin e attributeve më të dallueshme për të identifikuar sa më shpejt dhe saktë objektin.
- Nxënësit krijojnë piktograme dhe grafike të thjeshtë duke përdorur një program online për prezantimin e të dhënave në formë tabelore dhe grafike.

Tematika: Të menduarit kompjuterik dhe kodimi

Përshkrimi i tematikës

Nxënësit njihen me nocionet dhe konceptet e thjeshtëzuara të kodimit duke përdorur një platformë programimi të bazuar në bllok dhe në tekst të orientuar drejt qasjes “*Të nxënit e bazuar në lojë*”. Ata përdorin mouse-in për të selektuar instruksione të ndryshme në mënyrë që të krijojnë programe të thjeshta, parashikojnë se çfarë output-i do të gjenerojë programi i tyre përpara se të ekzekutohet, si dhe identifikojnë dhe rregullojnë gabimet e evidentuara. Nxënësit përvetësojnë aftësitë e të menduarit kompjuterik duke zotëruar elemente të abstraksionit, dekompozimit, arsyetimit logjik dhe të menduarit algoritmik. Në këtë tematikë për klasën e dytë nxënësit njihen me një strukturë më të avancuar të instruksioneve ku përcaktohet veprimi dhe shpeshësia e kryerjes së veprimit për një ose më shumë objekte.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e lëndës:

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

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

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

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

Njohuritë për realizimin e kompetencave të lëndës

- Paraqitja e instruksioneve kompjuterike në kodim nëpërmjet blloqeve dhe tekstit.
- Instruksionet e përbëra (*nxënësit e kësaj grup- moshe nuk duhet të njihen me termin shkencor funksion dhe argumente*).
- Seti dhe blloqet e instruksioneve.
- Instruksionet e kushtëzuara.
- Instruksioni *if-else* dhe degëzimet e kushtëzuara.
- Degëzimet e shumëfishta.
- Instruksionet ciklike.
- Instruksionet e ndërputura (cikli i brendshëm dhe cikli i jashtëm).
- Procesi i *debugging* (evidentimi dhe korrigjimi i gabimeve).
- Praktikant e mira të shkrimit të kodit.

Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës

Nxënësi:

- kupton që instruksionet dhe udhëzimet në një program kompjuterik mund të shprehen ndërmjet përdorimit të blloqeve ose të tekstit.
- përdor instruksionet e përbëra nga dy pjesë duke identifikuar veprimin që do të kryhet dhe shpeshësinë e tij.
- jep udhëzime ndërmjet instruksioneve të kodimit për të kontrolluar veprimin e dy objekteve.
- përdor strukturat ciklike dhe instruksione të kushtëzuara për t'i bërë programet më efikase.
- parashikon se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të një sërë sekuencash dhe udhëzimesh duke testuar parashikimet e tyre.
- identifikon gabimet në kodin e tyre dhe i korrigjon (*debugging*).
- përdor instruksionet e ndërputura dhe degëzimet e shumëfishta për t'i dhënë zgjidhje problemeve më komplekse.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ teston integrimin e kushteve në blloqet e instruksioneve. ▪ përdor kryeradhën dhe tastin “<i>tab</i>” për ta bërë kodin më të kuptueshëm dhe të lexueshëm për personat e tjerë.
<p>Qëndrimi dhe vlerat</p> <p>Nxënësit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ janë të përgjegjshëm kur përdorin mjete teknologjike. ▪ ndjekin rregullat e laboratorit të TIK-ut. ▪ ndajnë ide dhe bashkëpunojnë me të tjerët. ▪ tregojnë këmbëngulje kur zgjidhin probleme, të cilat lidhen me nocionet e kodimit. ▪ reflektojnë për zgjidhjet e tyre duke identifikuar atë që kanë mësuar. ▪ kërkojnë ndihmë kur hasin vështirësi dhe probleme të përsëritura. 	
<p>Aktivite të sugjeruara</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Platforma e kodimit përmban aktivitete për të mbështetur të gjitha aspektet e tematikës. Për të përforcuar konceptin se blloqet përfaqësojnë udhëzime, nxënësit duhet të kuptojnë logjikën që qëndron pas blloqeve. Në temat e para mësimore që do të zhvillohen në këtë tematikë, instruksionet do të përfaqësohen nga blloqet grafike dhe më pas do të zëvendësohen nga teksti. Mësuesit duhet të theksojnë vazhdimisht se të dyja opsionet janë mënyra të paraqitjes së dhënies së instruksioneve. ▪ Konceptet e kodimit të mësuara në klasën e parë duhet të përsëriten për t'u kujtuar nxënësve se çfarë kanë mësuar, me qëllim përforcimin e njohurive ekzistuese. ▪ Për t'u siguruar që nxënësit po mësojnë në të vërtetë prej aktiviteteve në platformë, është e rëndësishme mësuesit të nxisin nxënësit të parashikojnë rezultatin/outputin që do të gjenerojë kodi i tyre. Gjithashtu ata duhet të shpjegojnë mënyrën se si kodi i tyre funksionon. ▪ Tek aspektet më të sofistikuara të temës, si ciklet dhe kushtet, nxënësit mund të eksplorojnë zgjidhjet e pasakta për të verifikuar kuptueshmërinë e konceptit nga ana e tyre. 	

- Aktivitetet “unplugged” (aktivitetet e shkëputura nga kompjuterit) duhet të përdoren për t’i ndihmuar nxënësit të kuptojnë më shumë rreth logjikës së kodimit. Këto aktivitete përfshijnë renditjen e disa veprimeve për të kuptuar rëndësinë e renditjes në sekuenca, ndjekjen e disa hapave të kërcimit për të kuptuar ciklet kur një seri hapash përsëriten disa herë dhe krijimin e një seti instruksionesh me kushte të përcaktuara.
- Mësuesi përgjatë shpjegimit të temave mësimore, të cilat lidhen me instruksionet e përbëra dhe me dhënien e udhëzimeve për objektet e ndryshme, duhet të tregojë se çdo instruksion përbëhet nga tri pjesë, të cilat i referohen: objektit (njeri, makinë, lepur), veprimit (lëviz, kthehu, kërce) dhe shpërndarjes së kryerjes së veprimit (numri i hapave). Mësuesi gjithashtu duhet të shpjegojë rëndësinë e renditjes së këtyre pjesëve përgjatë dhënies së një instruksioni në programin kompjuterik.

Tematika: Siguria e të punuarit në kompjuter

Përshkrimi i tematikës

Kjo tematikë prezanton idenë "e ndërgjegjësimit për pasojat e ndarjes së informacionit me të tjerët", të tilla si fjalëkalimet, rëndësinë e mbrojtjes së të dhënave personale dhe çfarë duhet të bëjnë nxënësit për të mbajtur veten të sigurt. Prezantimi me disa nga konceptet kryesore të sigurisë në internet, bëhet duke supozuar se fëmijët e kësaj moshe nuk do ta përdorin internetin pa mbikëqyrjen dhe praninë e një të rrituri. Nxënësit njihen me parimet e autorësisë së materialit të krijuar dhe me respektimin e të drejtës së autorit.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e lëndës

Komunikimi dhe bashkëpunimi: Nxënësit respektojnë pronësinë e punimeve dhe materialeve të krijuara nga njerëzit e tjerë.

Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: Nxënësit identifikojnë rreziqet në skenarët e përditshëm dhe hapat që duhet të ndërmerren për t’i shmangur këto rreziqe.

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

Njohuritë për realizimin e kompetencave të lëndës

- Mbrojtja e të dhënave personale.

Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës

Nxënësi:

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Parimet e qytetarisë digjitale dhe llojet e informacioneve. ▪ Pronësia e informacionit. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ identifikon në mënyrë të thjeshtë se si dikush mund të keqpërdorë informacionin. ▪ identifikon informacionet që mund të jenë modifikuar ose manipuluar nga persona të tretë. ▪ kupton rëndësinë e mbrojtjes së të dhënave personale.
<p>Qëndrimi dhe vlerat</p> <p>Nxënësit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ janë të përgjegjshëm kur përdorin mjete teknologjike. ▪ përdorin me kujdes informacionet personale dhe fjalëkalimet. ▪ sillen në mënyrë të sigurt, duke mbrojtur të dhënat e tyre. ▪ respektojnë autorësinë e materialit të krijuar dhe të drejtën e autorit. 	
<p>Aktivitete të sugjeruara</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Çfarë është informacioni personal? Si duhet të mbrojmë të dhënat tona personale? Mësuesi dhe nxënësi zhvillojnë seanca <i>Stuhi mendimi</i> dhe diskutojnë mbi mënyrën se si të dhënat personale mund të keqpërdoren nga persona të tretë. Si të mbajmë informacionin të sigurt? Koncepti i fjalëkalimit dhe pse nuk duhet të ndahet me personat e tjerë. ▪ Mësuesi mund të sjellë shembuj në klasë të imazheve apo të informacioneve që janë modifikuar dhe më pas pyet nxënësit për vërtetësinë e informacionit të prezantuar. ▪ Për gjatë gjithë detyrave dhe punimeve digjitale të krijuara nga nxënësit, mësuesi i inkurajon këta të fundit të njihen me parimet e autorësisë së materialit të krijuar dhe me respektimin e të drejtës së autorit. 	

11. Udhëzime metodologjike

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

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

Njëra nga metodat më të sakta të përvetësimit të njohurive të TIK-ut do të ishte realizimi i detyrave praktike në mënyrë që nxënësit të vënë në praktikë njohuritë e marra, si edhe t'i gërshetojnë këto njohuri me njohuritë e lëndëve të tjera. Në arsimin fillor, nxënësit nuk duhet të mbingarkohen gjatë orës së TIK-ut, por përkundrazi të mësojnë nëpërmjet lojës dhe praktikës. Ora e mësimin duhet të bazohet në një tematikë të përshtatur për moshën e nxënësit. Kompjuteri përdoret si mjet për të luajtur me programet, qoftë lojëra zbavitëse mësimore, qoftë programe për shkrim, përpunim të dhënash, prezantime, kërkim në internet ose komunikim. Në këtë mënyrë nxitet kreativiteti, zhvillohet motorika dhe nxitet të menduarit për zgjidhjen e problemeve. Suksesi i orëve mësimore pasqyrohet sidomos në lirinë e fituar të nxënësit për t'i përdorur mjetet e TIK-ut. Nëpërmjet punës në grup nxënësi vlerëson bashkëpunimin me shokët e shoqet e klasës, krijon lirshmërinë e vendimmarrjes dhe të përgjegjësisë ndaj komunitetit. Njohuritë e përftuara gjatë orës mësimore bëhen më konkrete dhe më të realizueshme, nëse detyrat lidhen me veprimtaritë në shkollë

dhe me veprimtaritë që nxënësit mund të realizojnë jashtë shkollës. Kështu zhvillohet përgjegjësia ndaj komunitetit ose e komunikimit me të tjerët, duke fituar siguri vetjake, aftësi në përdorimin e saktë të mjeteve të TIK-ut me një synim të caktuar.

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

Në klasën e dytë, TIK-u u ofron nxënësve mundësi për të zhvilluar kreativitetin dhe aftësitë e tyre problem-zgjidhëse, ndërkohë që zhvillojnë kuptueshmërinë fillestare të disa koncepteve kyç në themel të teknologjisë digjitale. Synimi është që nxënësit të zhvillojnë njohuri, aftësi, vlera dhe sjelljet themelore që u nevojiten për t'u bërë krijues aktivë të zgjidhjeve teknologjike, në vend që të jenë vetëm përdorues pasivë të teknologjisë së krijuar nga të tjerët. Kjo arrihet nëpërmjet një kombinimi të balancuar të udhëzimeve të drejtpërdrejta të njohurisë teknike dhe detyrave të strukturuar të të nxënësit ku nxënësit e përdorin dhe e zhvillojnë këtë njohuri duke menduar në mënyrë logjike për të zgjidhur problemet.

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

12. Udhëzime për vlerësimin

Vlerësimi është pjesë integrale e procesit të të nxënësve. Ai mat shkallën në të cilën kompetencat janë arritur nga nxënësi. Ai përfshin mbledhjen e informacioneve me anë të teknikave të ndryshme të vlerësimit për arritjen e rezultateve të pritshme të të nxënësve në nivel klase dhe shkalle të nxënësve. Me këtë informacion, mësuesi merr vendime për vlerësimin përfundimtar të nxënësve, bazuar në gjykimin e tij për nivelin e zotërimit të kompetencave të lëndës nga ana e nxënësve. Ndërsa vlerësimi u shërben shumë qëllimeve, është e rëndësishme që mësuesi t'ia përshtatë llojin e vlerësimit, qëllimit specifik të synuar. Para marrjes së një gjykimi në lidhje me një aspekt të caktuar të performancës së nxënësve, mësuesi duhet të sigurojë që mënyra e vlerësimit të përdorur të sigurojë informacionin që reflekton saktësisht një aspekt të veçantë të performancës që ka për qëllim të vlerësojë mësuesin.

Mësuesit duhet ta përqendrojnë vlerësimin e arritjeve të nxënësve tek aftësitë kyçe dhe kompetencat lëndore si pjesë e natyrshme e mësimin. Në klasën e dytë, vëmendja duhet përqendruar te **vlerësimi formues** që kryhet në vazhdimësi nga mësuesi për të kuptuar përparimin e nxënësve dhe për t'u siguruar me komentet për të cilat kanë nevojë. Vlerësimi formues duhet të jetë pjesë e situatave mësimore në të cilat ndodhen nxënësit. Gjithashtu është e rëndësishme që situatat mësimore të jenë komplekse në mënyrë që nxënësit të kenë më tepër lirshmëri për të dhënë zgjidhje problemore të ndryshme, por edhe të zhvillojnë mendimin kritik dhe krijues gjatë realizimit të situatës. Vlerësimi si proces lidhet me tërësinë e metodave, praktikave dhe teknikave që përdorin mësuesit për të testuar, kontrolluar, analizuar dhe matur nivelin e njohurive, aftësive dhe të performancës së nxënësve. Vlerësimi duhet të jetë i realizueshëm, i vlefshëm, korrekt, i besueshëm dhe i saktë. Vlerësimi duhet të japë një pasqyrë për arritjet e nxënësve, si edhe vështirësitë që mund të kenë nxënësit gjatë realizimit të detyrave. Të vlerësosh nxënësit nuk do të thotë t'i vendosësh atyre një vlerësim, por t'i ndihmosh atë të kalojnë vështirësitë gjatë arritjes së kompetencave.

Ky vlerësim formues duhet të bazohet mbi disa parime kyçe:

- Përdorimi i metodave të ndryshme për të vlerësuar arritjet e nxënësve.
- Përdorimi i metodave të ndryshme të mësimdhënies për t'iu përgjigjur nevojave të ndryshme të nxënësve.
- Përfshirja aktive e nxënësve.

- Komete të vazhdueshme dhe mësimdhënie e diferencuar.
- Identifikimi i arritjeve specifike të synuara për çdo nxënës në pika kyç përgjatë vitit.

Vlerësimi formues nga mësuesi duhet të bazohet te:

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

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

Disa lloje vlerësimi:

- Vlerësimi formues:** Ky lloj vlerësimi duhet të realizohet në mënyrë të vazhdueshme nga mësuesi, në mënyrë që të kuptohen vështirësitë e nxënësve, më pas të shihet ecuria e tyre dhe në fund të kapitullit të shihet nëse janë arritur kompetencat e kërkuara. Për nxënësit e arsimit fillor, ky vlerësim është shumë i rëndësishëm dhe mund të realizohet nëpërmjet detyrave të shtëpisë. Lënda e TIK-ut është ende një lëndë e re për ta dhe duhet që herë pas here të sigurohemi që njohuritë të jenë kuptuar nga nxënësit. Gjatë këtij vlerësimi, mësuesi duhet të vëzhgojë herë pas here nxënësit, të realizojë bashkëbisedime me ta, të realizojë produkte të ndërmjetme para produkteve finale. Ky lloj vlerësimi i ndihmon nxënësit të gjejnë mënyrën e duhur për të mësuarin efektiv.

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

13. Materialet dhe burimet e mësimdhënies

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

Disa softuerë janë shumë të ndërlikuar për nxënësit e klasës së dytë dhe përfshijnë shumë elemente apo rubrika shpërqendruese prandaj rekomandohen të përdoren aplikacione apo programe, të cilat janë të dizenuara për fëmijët e kësaj grup- moshe. Aktivitetet e sugjeruara në tematikën e multimedias mund të mësohen duke përdorur programe të thjeshta vizatimi dhe përpunimi teksti, si p.sh., *Paint* ose *WordPad*. Një program i dedikuar për krijimin dhe përpunimin e audios digjitale si *Chrome Music Lab* (<https://musiclab.chromeexperiments.com/>) mund të përdoret nga nxënësit për të krijuar vija melodike. Gjithashtu mësuesit dhe nxënësit mund të përdorin aplikacione të thjeshta online për të krijuar piktograme dhe për të interpretuar të dhënat e insertuara (<https://www.j2e.com/jit5#pictogram>).