



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: I

Prill, 2022



PËRMBAJTJA E PROGRAMIT

1.	Qëllimet e arsimit parauniversitar	6
2.	Qëllimi i programit të fushës “Teknologji dhe TIK”	6
3.	Lidhja e kompetencave kyçe me kompetencat e fushës.....	7
4.	Rezultatet kryesore të të nxënit sipas kompetencave kyçe që realizohen nëpërmjet lëndës së TIK-ut për shkallën e parë.	8
5.	Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera kurrikulare	9
6.	Kompetencat që formohen përmes tematikave	10
7.	Koha mësimore	11
8.	Shkalla e parë	12
	8.1 Tematika: Bota e Kompjuterit.....	12
	8.2 Tematika: Hyrje në multimedia	15
	8.3 Tematika: Të menduarit kompjuterik dhe kodim	17
	8.4 Tematika: Siguria e të punuarit në kompjuter	19
9.	Udhëzime metodologjike	20
10.	Udhëzime për vlerësimin	22
11.	Materialet dhe burimet e mësimdhënies	25

I. HYRJE

Fëmijët që hyjnë në klasën e parë të arsimit fillor po hedhin hapat e parë të përgatitjes për një botë që po ndryshon me shpejtësi të madhe. Ndikimi dhe rritja në mënyrë progresive e teknologjisë së informacionit dhe komunikimit, ka prekur çdo aspekt të jetës së përditshme të njeriut duke filluar nga mënyra e komunikimit deri te qasjet e ndryshme të zhvillimit të kompetencës digjitale. Ndikimi i TIK-ut po shoqërohet me ndryshime të shumta dhe të shpejta në shoqëri. Këtyre ndryshimeve, arsimit duhet t'u përgjigjet me produkte cilësore për të transmetuar njohuri e aftësi sistematike, koherente dhe të qëndrueshme të nxënësve, të cilët garantojnë krijimin e një të ardhmeje më të mirë për të gjithë. Është thelbësore që këta fëmijë të jenë përdorues efektivë të TIK-ut, duke siguruar njohuri, aftësitë dhe qëndrime, të cilat rrisin besimin e nxënësve përgjatë ndërveprimit në një shoqëri që po drejtohet gjithmonë e më shumë nga teknologjia.

Është e rëndësishme që fëmijët të zhvillojnë që në fazat e para të edukimit të tyre, aftësitë e përdorimit të teknologjisë në mënyrë produktive dhe të sigurt, duke zhvilluar sjellje që iniciojnë njohjen e potencialit të TIK-ut, për të ndihmuar në zgjidhjen e sfidave dhe problemeve të ndryshme.

Tri synimet për fazën e parë bazë të arsimit në TIK, janë që fëmijët të fillojnë të zhvillojnë:

- të kuptuarit e tyre për botën, e cila gjithnjë e më shumë po ndikohet nga zhvillimi i teknologjisë;
- njohuritë dhe aftësitë për të përdorur TIK-un në mënyrë kuptimplotë dhe produktive, jo thjesht përdorues pasivë;
- sjellje pozitive ndaj përdorimit të sigurt dhe të përgjegjshëm të TIK-ut për të zgjidhur problemet, të jenë të ndërgjegjshëm për mundësitë dhe rreziqet që vijnë nga TIK-u.

Ky dokument përcakton kurrikulën për nxënësve të klasës së parë, të cilët janë në hapat e parë të zhvillimit të kompetencës digjitale, në kuadër të përdorimit të Teknologjisë së Informacionit dhe Komunikimit në mënyrë kritike dhe të sigurt.

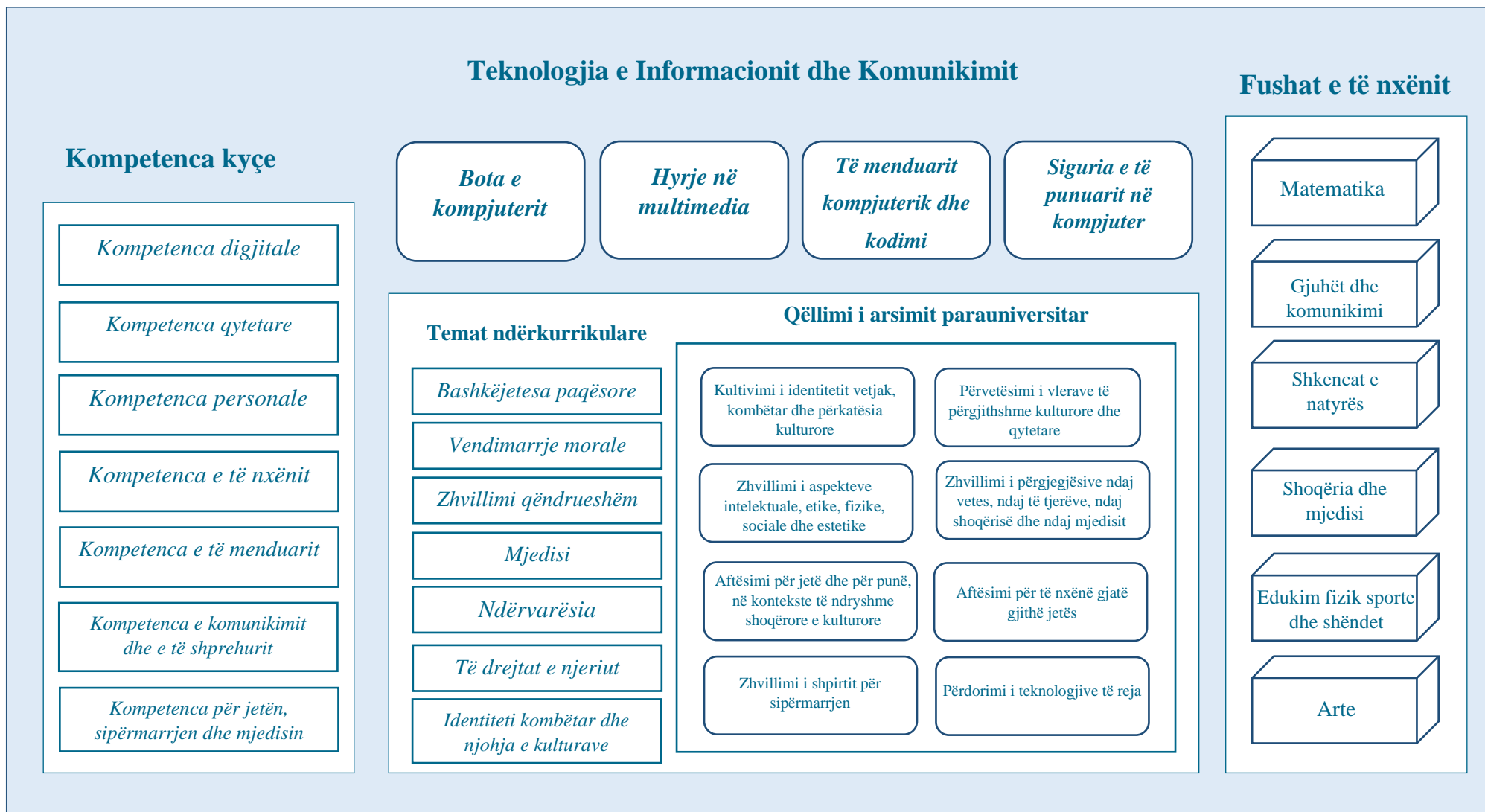
II. KORNIZA KONCEPTUALE E PROGRAMIT

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

- **nxënësit** për zhvillimin e kompetencave kyçe dhe kompetencave të fushës së teknologjisë dhe 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 arritjeve të nxënësve në klasë dhe jashtë saj.
- **prindit** për njohjen e rezultateve të pritshme të fëmijëve dhe kriterëve të vlerësimit në periudha të caktuara kohore.
- **hartuesit të teksteve mësimore dhe të materialeve ndihmëse për mësuesit dhe nxënësit.**

Programi i TIK-ut ka në thelb të tij krijimin e kushteve për ndërtimin e kompetencave të fushës/lëndës si dhe të kompetencave kyçe që lidhen me to. Realizimi i temave ndërkurrikulare nëpërmjet fushës së teknologjisë dhe TIK-ut, është një komponent i rëndësishëm i programit për kontributin e tij në shoqëri dhe në jetën e përditshme. Në program, gjithashtu, përshkruhet lidhja e TIK-ut me fushat e tjera, në mënyrë që kurrikula e arsimit bazë të shihet si një e tërë për realizimin e qëllimit kryesor të formimit të nxënësve. Programi përmban 4 tematika, të cilat krijojnë kushte që nxënësi të ndërtojë dhe zbatojë njohuritë, shkathtësitë, qëndrimet dhe vlerat, në funksion të kompetencave të lëndës dhe kompetencave kyçe. Në program paraqitet edhe koha mësimore për secilën tematikë, që 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 nxënësve është komponent thelbësor për përmirësimin e arritjeve të nxënësve dhe procesit të të nxënësve.

Diagrama 1 : Korniza konceptuale e programit



1. Qëllimet e arsimit parauniversitar

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

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

2. Qëllimi i programit të fushës “Teknologji dhe TIK”

- 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 sigurisë.
- Të lehtësojë zhvillimin e një sërë 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 jetët e tyre dhe rreziqet e lidhura me përdorimin e saj.

3. Lidhja e kompetencave kyçe me kompetencat e fushës

Ndërtimi dhe zbatimi i kompetencave kyçe nga nxënësit gjatë procesit të mësimdhënies dhe nxënies kërkon që mësuesi të mbajë parasysh lidhjen e kompetencave kyçe me kompetencat e fushës 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 kyçe. 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 kyçe me kompetencat e fushës së TIK-ut mësuesi ndjek këto hapa:

- përzgjedh rezultat-in/et e të nxënies për kompetencat kyçe që synon të arrijë nxënësi në shkallën përkatëse;
- zbërthen në rezultate të nxënies për kompetencat kyçe për secilin vit mësimor rezultat-in/et e të nxënies për shkallë, për kompetencat kyçe;
- përzgjedh rezultat-in/et e të nxënies për shkallë për kompetencat e fushës/ lëndës së TIK-ut që synon të arrijë nxënësi;
- zbërthen në rezultate të nxënies për kompetencat e fushës/lëndës së TIK-ut për vit mësimor, rezultat-in/et e të nxënies për shkallë;
- përzgjedh përmbajtje-en/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 kyçe 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, projekteve, për të verifikuar arritjet e rezultateve të të nxënies për vit mësimor dhe shkallë për fushën e teknologjisë dhe TIK-ut.

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

Kompetenca digjitale - Nxënësi përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin

- Njeh disa mjete të thjeshta të teknologjisë së informacionit dhe 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 tyre.
- Kupton rëndësinë e ruajtjes së të dhënave individuale (emri, mbiemri, adresa e shtëpisë, mosha) dhe mos publikimit të tyre në asnjë burim informacioni të pa licencuar.

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

- 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

- 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 instruksioneve të veprimeve të kryera.

Kompetenca e të nxënit - Nxënësi mëson për të nxënë

- Ndjek udhëzimet e dhëna në libër apo në material për të realizuar një veprim /aktivitet/detyrë, që kërkohet .
- Mbikëqyr në mënyrë të pavarur përparimin e vet në një detyrë, 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

- 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

- 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

- 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.

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

Teknologjia e Informacionit dhe Komunikimit u shërben të gjitha fushave, me koncepte dhe me aftësi. Lidhja e TIK-ut me fushat e tjera pasuron situatat e të nxënës, në të cilat nxënësi zhvillon kompetencat e tij. Përdorimi i teknologjisë në fushat si (“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, po i ndihmon ata t’i zhvillojnë më shumë këto kompetenca duke ndërlidhur njohuritë e TIK-ut me njohuritë e fushave të tjera. TIK-u mund të shihet si një lëndë që përbëhet nga mediat që çdo nxënës mëson t’i përdorë gjatë procesit mësimor, por ndërkohë është e rëndësishme që nxënësi të mësojë se si t’i përdorë këto media në funksion të fushave mësimore. TIK-u mbështet zhvillimin e koncepteve dhe aftësive që përforcojnë koncepte të zhvilluara në fusha të tjera kurrikulare. Ndhmon aftësitë e leximit dhe ndihmon nxënësit të kuptojnë nevojën për saktësi në udhëzime. Përforcon idetë kyçe 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.

6. Kompetencat që formohen përmes tematikave

Programi i TIK-ut në klasën e parë zhvillon fushën dhe kompetencat kryesore përmes 4 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 fushës dhe përshkrimi i tyre

Kompetencat e veçanta që formohen përmes tematikave	Përshkrimi i kompetencave
Kreativiteti dhe inovacioni	<i>Kreativiteti dhe inovacioni duke përdorur teknologjinë:</i> përdor teknologjinë në mënyrë të qëllimshme dhe kuptimplotë për të shprehur ide në formate elektronike të tilla si tekste dhe vizatime digjitale. <i>Zhvillimi i përmbajtjes:</i> krijon përmbajtje në formate të ndryshme duke përfshirë multimedian, nxënësi krijon dhe modifikon tekste dhe vizatime të thjeshta ndërmjet programeve aplikative të përshtatshme për këtë grupmoshë.
Komunikimi dhe bashkëpunimi	<i>Bashkëveprimi ndërmjet teknologjisë:</i> përdor mausin dhe tastierën për të komunikuar me kompjuterin. <i>Ndërveprimi me nxënësit e tjerë:</i> diskutojnë me nxënësit e tjerë rreth rezultateve të pritshme përgjatë ekzekutimit të një seti instruksionesh në kompjuter si dhe ndajnë ide me njëri-tjetrin kur kompjuteri nuk u përgjigjet komandave të dhëna.
Mendimi kritik, problem- zgjidhës dhe vendimmarrja	<i>Përzgjedhja e mjeteve të TIK-ut:</i> identifikon veçoritë e një programi të thjeshtë (p.sh. paint) dhe ndjek radhën e duhur të veprimeve për të arritur qëllimin e tyre. <i>Kodimi:</i> 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.

Mbrojtja	<p>Mbrojtja e pajisjeve: kuptojnë praktikat bazë të sigurisë dhe ndërveprimit kur punojnë me kompjuterin, të tilla si të 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.</p> <p>Mbrojtja e shëndetit: shmang rrezikun e shëndetit që lidhet me përdorimin e teknologjisë në termat e kërcënimeve në të mirën e shëndetit fizik dhe psikologjik, përvetësimi i një qëndrimi të përshtatshëm përpara kompjuterit dhe shmangja e ekspozimit të tepruar ndaj ekranit.</p> <p>Mbrojtja e të dhënave personale: kupton rëndësinë e sigurisë dhe ruajtjes së të dhënave personale.</p>
-----------------	--

7. Koha mësimore

Lënda e TIK-ut zhvillohet për 35 javë mësimore me nga 1 orë secila, pra gjithsej 35 orë mësimore për secilën klasë. Programi i lëndës së TIK-ut specifikon kohën (orët e sugjeruara) e secilës tematikë për secilën shkallë dhe klasë. 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 kodim	Siguria e të punuarit në kompjuter	Totali i orëve
Klasa e parë	4 orë	5 orë	22 orë	4 orë	35 orë

Në programin e fushës/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 nxënimit 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 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.

8. Shkalla e parë

8.1 Tematika: Bota e Kompjuterit

Përshkrimi i tematikës: Nxënësi prezantohet me botën e TIK-ut, teknologjinë kompjuterike dhe ndikimin e saj në jetën e përditshme. Kjo tematikë i prezanton nxënësit me pjesët dhe komponentët kryesorë të kompjuterit, rregullat e ndërveprimit në laboratorin e kompjuterit, si dhe me mënyrën e realizimit të hapjes dhe mbylljes së programeve kompjuterike.

Rezultatet e të nxënimit për kompetencat e fushës:

Kreativiteti dhe inovacioni: Përdorin kompjuterin për të zhvilluar të menduarit kreativ e konstruktiv dhe 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. Ata diskutojnë punën krijuese ndërmjet njëri-tjetrit duke dhënë sugjerime dhe ide për përmirësimin e punës së krijuar.

Mendimi kritik, problem- zgjidhës dhe vendimmarrja: Nxënësit zgjedhin mjetet e duhura brenda programit të dedikuar vizatimit digjital dhe editimit të tekstit që u përshtaten qëllimeve të tyre. Ata korrigjojnë gabimet dhe zgjedhin emra kuptimplotë për ruajtjen e dokumenteve.

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

Njohuritë për realizimin e kompetencave të fushës/lëndës:

- Rregullat bazë të sjelljes në laborator
- Emërtimi i pjesëve dhe komponentëve fizikë kryesorë të kompjuterit
- Përdorimi i mausit, tastierës dhe monitorit
- Instruksionet kompjuterike
- Hapja dhe mbyllja e një programi kompjuterik

Aftësitë për realizimin e kompetencavetë lëndës:

- përvetëson qëndrimin e duhur para kompjuterit;
- mban dhe lëviz mausin në mënyrë korrekte në një sipërfaqe të përshtatshme;
- lëviz dhe ndjek kursorin në ekran duke zvarritur mausin;
- kupton që një program kompjuterik mund të hapet duke klikuar dy herë mbi ikonën e programit;
- hap një program duke lëvizur kursorin mbi një ikonë dhe duke klikuar dy here mbi të;
- mbyll një program duke klikuar mbi butonin Close [X];
- kupton që mjetet e punës dhe menutë brenda programeve mund të përzgjidhen duke klikuar mbi to;
- jep një set të qartë udhëzimesh dhe instruksionesh për të arritur një rezultat të caktuar.

Qëndrimi dhe vlerat:

Nxënësit:

- janë të përgjegjshëm kur përdorin mjetet dhe pajisjet teknologjike;
- ndjekin rregullat e laboratorit TIK;
- ndajnë ide dhe bashkëpunojnë me të tjerët;
- tregojnë interes për koncepte dhe njohuri të reja në fushën e teknologjisë ;
- provojnë alternativa të ndryshme kur hasin vështirësi;
- kërkojnë ndihmë për problemet që mund të hasin përgjatë ndërveprimit me kompjuterin dhe programet kompjuterike.

Aktivitete të sugjeruara:

- Nxënësve u kërkohet të zhvillojnë një sesion brainstorming lidhur me veprimet dhe sjelljet që duhen të ndjekin përgjatë punës në laboratorët TIK. Demonstron mënyra e duhur për t'u ulur përpara kompjuterit dhe mënyra e duhur për të përdorur komponentët kryesorë hardwerik (mouse, monitor, tastierë)
- Nxënësit eksperimentojnë duke përdorur mausin për të lëvizur kursoren përgjatë ekranit, sipas udhëzimeve të dhëna nga mësuesi.
- Nxënësit mësojnë të hapin një program duke lëvizur kursoren mbi një ikonë dhe më pas duke klikuar dy herë. (Shënim: një grup ikonash mund të ruhen paraprakisht në desktop) Nxënësit mësojnë të mbyllin dritaren duke klikuar butonin [X].
- Nxënësit hapin programin e vizatimit duke klikuar dy herë mbi ikonë. Ata lëvizin mausin dhe shohin çfarë ndodh kur mbajnë shtypur butonin e majtë.
- Nxënësve u jepet një set figurash, të cilat paraqesin realizimin e disa hapave për një aktivitet të caktuar ditor. Ata duhet të punojnë në çift ose në grupe të vogla për të renditur udhëzimet në rendin e duhur.
- Mësuesi luan rolin e 'robotit'. Nxënësit punojnë në grupe për të zhvilluar një set udhëzimesh të qarta (për shembull, 'shko para 3 hapa' ose 'kthehu majtas') për ta drejtuar mësuesin përgjatë klasës, pa u përplasur me objektet që ndodhen përreth klasës. Mësuesi përforcon mesazhin që kompjuterat ndjekin me rigorozitet instruksionet e dhëna nga përdoruesi.
- Lojërat e thjeshta kompjuterike sigurojnë një mënyrë efektive për praktikimin e aftësive të përdorimit të mausit nga nxënësit.

8.2 Tematika: Hyrje në multimedia

Përshkrimi i tematikës: Nxënësit prezantohen me përdorimin e TIK-ut për të krijuar dhe modifikuar imazhe dhe tekste digjitale, gjithashtu nxënësit njihen me hapat për ruajtjen e punës së tyre në mënyrë që të mund të vijojnë modifikimin e materialit në një fazë të mëvonshme. Pjesa e parë e kësaj tematike u jep nxënësve praktikë të mëtijshme lidhur me përdorimin e mausit dhe pjesa e dytë i prezanton me tastierën e kompjuterit.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:

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

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.

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

Njohuritë për realizimin e kompetencave të fushës/lëndës:

Pjesa e parë: Vizatimi digjital (Sugjerim: Programi Paint)

- Elementet kryesore të programit dhe mjedisi i punës;
- Mjetet e punës dhe veprimet që mund të kryhen me to;
- Njohja me setin e tools-eve (brushes, pencil, rubber);
- Paleta e ngjyrave
- Përdorimi i figurave gjeometrike, për të krijuar imazhe digjitale;
- Kova e bojës (fill withcolour);
- Përdorimi i komandave undo dhe redo.

Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës:

Pjesa e parë: Vizatimi digjital (Sugjerim: Programi Paint)

- kupton që një program kompjuterik vizatimi mund të përdoret për të krijuar dhe modifikuar një imazh digjital;
- identifikon mjetet e nevojshme për të vizatuar me dorë të lirë, për të ngjyrosur dhe për të insertuar forma gjeometrike;
- përzgjedh mjetet e vizatimit duke klikuar mbi to;
- krijon dhe ndryshon përmasat e formave duke mbajtur të shtypur butonin e majtë të mausit;

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ rregullon gabimet duke klikuar në butonin undo dhe redo
<p>Pjesa e dytë: Teksti digjital (<i>Sugjerim: WordPad</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Njohja me seksionet dhe tastet kryesore të tastierës; ▪ Përdorimi i tasteve Enter, Space, Backspace, CapsLock, dhe përdorimi i shigjetave (arrowkeys); ▪ Hapja e një programi për editimin e tekstit; ▪ Shkrimi në tastierë (Typing...) 	<p>Pjesa e dytë: Teksti digjital (<i>Sugjerim: WordPad</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ kupton që tastiera e kompjuterit mund të përdoret për të shkruar tekst në një program kompjuterik; ▪ shkruan fjalë dhe fjali duke përdorur tastierën e kompjuterit; ▪ gjen dhe identifikon tastet CapsLock, Enter, Backspace dhe Space dhe i përdor gjatë shkrimit të një teksti. ▪ përdor bllokun e shigjetave për të naviguar rreth një teksti. ▪ përdor mausin për të selektuar dhe modifikuar tekstin. ▪ kupton që materiali mund të ruhet për më vonë, mund të emërtohet në mënyrë që të gjendet me lehtësi.
<p>Qëndrimi dhe vlerat:</p> <p>Nxënësit:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tregojnë kujdes kur zgjedhin dhe përdorin instrumentet TIK. ▪ Ndajnë ide dhe bashkëpunojnë me të tjerët kur zhvillojnë imazhe dhe tekste digjitale. ▪ Tregojnë krenari dhe këmbëngulje kur zhvillojnë punët e tyre, eksplorojnë alternativa kur hasin vështirësi. 	
<p>Aktivitete të sugjeruara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nxënësit hapin një skicë të thjeshtë të një figure të caktuar. Mësuesi u tregon si të zgjedhin instrumentin Flood Fill dhe të përzgjedhin një ngjyrë për të ngjyrosur pjesët e mbyllura të vizatimit. Nxënësit eksperimentojnë me ngjyrosjen e figurave dhe formave të ndryshme. ▪ Mësuesi u tregon nxënësve si të përdorin opsionin 'undo' për të korrigjuar gabimet dhe mjetet e tjera të punës për të shtuar detaje në vizatimet të tyre. ▪ Nxënësit krijojnë një pikturë të një kafshe duke përdorur drejtkëndësha dhe rrathë, për shembull një mace, dhe përdorin instrumentin e 	

vizatimit me dorë të lirë për të shtuar detaje.

- Nxënësit shkruajnë emrin e tyre në WordPad dhe eksplorojnë efektet e tasteve të ndryshme.
- Nxënësit hapin një dokument ekzistues nëpërmjet një programi editimi teksti, i cili përmban një tekst, poezi apo këngë, të njohur mirë nga nxënësi, që është shkruar me gabime (hapësira të munguara mes fjalëve, mungesë kryeradhe, gabime të thjeshta drejtshkrimore) duke përdorur bllokun e shigjetave, nxënësit eksplorojnë dokumentin dhe përdorin tastet Backspace, Space dhe Enter për të redaktuar tekstin.

8.3 Tematika: Të menduarit kompjuterik dhe kodim

Përshkrimi i tematikës: Nxënësi njihet me nocionet dhe konceptet e thjeshtëzuar të kodimit duke përdorur një platformë programimi të bazuar në bllok, të orientuar drejt qasjes “game-based learning”. Ata përdorin mausin për të ekzekutuar komandën ‘drag and drop’ për të selektuar blloqe instruksionesh në mënyrë që të krijojnë programe të thjeshta. Ata parashikojnë se çfarë output-i do të japë programi i tyre përpara se të ekzekutohet, identifikojnë dhe rregullojnë çdo gabim në blloqet e instruksioneve të dhëna.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:

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 që të ndiqen për realizimin me sukses të ekzekutimit të blloqeve të kodit. Ata korrigjojnë gabimet dhe eksplorojnë zgjidhje të mundshme për problemin.

Mbrojtja: Nxënësit përvetësojnë sjellje që i ruajnë ata, njëri-tjetrin dhe pajisjet në laboratorin TIK.

Njohuritë për realizimin e kompetencave të fushës/lëndës:

- Njohja me platformën e kodimit dedikuar qasjes së programimit të bazuar në bllok;
- Kuptimi i nocioneve të kodimit;

Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës:

- kupton që blloqet e kodimit përfaqësojnë instruksione dhe udhëzime për programin kompjuterik;
- kupton se si grupet e udhëzimeve ndiqen në mënyrë sekuenciale për të

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Logjika kompjuterike; ▪ Koncepti i algoritmit; ▪ Seti dhe blloqet e instruksioneve; ▪ Instruksionet Input/Output ▪ Variablat ▪ Instruksionet e kushtëzuara ▪ Instruksionet ciklike 	<p>arritur një rezultat;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ krijon kode duke ekzekutuar komandën “drag and drop”; ▪ krijon sekuenca udhëzimesh duke përdorur blloqe të shumëfishta për të arritur një rezultat; ▪ parashikon se çfarë do të afishohet pas ekzekutimit të një sekuencë udhëzimesh dhe testojnë parashikimet e tyre; ▪ identifikon gabimet në kodin e tyre dhe i korrigjon (debugging); ▪ përdor cikle në sekuenca të thjeshta kodi për t'i bërë programet më efikase; ▪ teston integrimin e kushteve në blloqet e instruksioneve.
--	--

Qëndrimi dhe vlerat:

- Nxënësit:
- Janë të përgjegjshëm kur përdorin mjete teknologjike.
 - Ndjekin rregullat e laboratorit TIK.
 - 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 probleme përgjatë përzgjedhjes së blloqeve të duhura të instruksioneve.

Aktivite të sugjeruara:

- Platforma e kodimit përmban aktivite për të mbështetur të gjitha aspektet e tematikës. Për të përforcuar konceptin se blloqet përfaqësojnë udhëzime, nxënësit duhet të hetojnë udhëzimet që qëndrojnë pas blloqeve.

- Për t'u siguruar që nxënësit po mësojnë me të vërtetë prej aktiviteteve në platformë, është e rëndësishme që të nxiten për të parashikuar se çfarë do të ndodhë kur të vënë në punë kodin, të shpjegojnë se çfarë bën secili bllok, të reflektojnë për atë që ndodhi dhe të shpjegojnë pse.
- Tek aspektet më të sofistikuara të temës, si ciklet dhe kushtet, nxënësit mund të eksplorojnë zgjidhjet e pasakta për të verifikuar kuptueshmërinë e konceptit prej tyre.
- Aktivitetet 'unplugged' (aktivitetet larg kompjuterit), duhet të përdoren për t'i ndihmuar fëmijët 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 kërcimi për të kuptuar ciklet kur një seri hapash përsëriten disa herë dhe krijimin e një seti instruksionesh me kushte të tilla, si 'prisni derisa drita e semaforit të jetë e gjelbër pastaj kaloni'.

8.4 Tematika: Siguria e të punuarit në kompjuter

Përshkrimi i tematikës: Kjo tematikë shkon përtej idesë së sigurisë fizike që u shtjellua në tematikën "Bota e kompjuterit". 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, duke supozuar se fëmijët e kësaj moshe nuk do të përdorin internetin pa mbikëqyrjen dhe praninë e një të rrituri.

Rezultatet e të nxënit për kompetencat e fushës:

Mendimi kritik, zgjidhja e problemit dhe vendimmarrja: Nxënësit identifikojnë rreziqet në skenaret e përditshme 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 fushës/lëndës:

- Qytetaria digjitale
- Mbrojtja e të dhënave personale

Aftësitë për realizimin e kompetencave të lëndës:

- kupton që informacioni në kompjutera mund të jetë krijuar nga njerëz që nuk i njohin;

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Llojet e informacioneve ▪ Rreziqet që mund të vijnë përgjatë punës në kompjuter ▪ Siguria në internet 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ identifikon arsye të thjeshta pse dikush mund të vendosë informacione të rreme në një kompjuter; ▪ identifikon në mënyrë të thjeshtë se si dikush mund të keqpërdorë informacione; ▪ dallon situata të papërshtatshme për ta; ▪ tregon kujdes gjatë punës së tij online; ▪ krijon një fjalëkalim të sigurt.
<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. 	
<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 brainstorming 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. 	

9. Udhëzime metodologjike

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 bazuar në kompetenca, mësimdhënien me në qendër nxënësin dhe mësimdhënien e nxënien e integruar. Nxënësit e

një klase janë të ndryshëm, për sa i përket mënyrës se si ata nxënë: individualisht, në grup, nën udhëheqjen e mësuesit, të pavarur, me anë të mjeteve konkrete etj. Përpos kësaj, lënda e TIK-ut kërkon që nxënësit të zotërojnë kompetencat, të përvetësojnë konceptet, të zotërojnë aftësi ndërvepruese. Të dyja këto kushte diktojnë nevojën për strategji të ndryshme të mësimdhënies të cilat përshtaten me objektin e të nxënësve dhe nevojat e nxënësve.

Njëra nga metodat më të sakta të përvetësimit të njohurive të TIK-ut, do të ishte realizimi i projekteve kurrikulare në mënyrë që nxënësit të vënë në praktikë njohuritë e marra, si edhe t'i gërshetojnë këto njohuri me njohuritë e lëndëve të tjera. Në arsimin fillor, nxënësit nuk duhet të mbingarkohen gjatë orës së TIK-ut, por përkundrazi të mësojnë nëpërmjet lojës dhe praktikës. Ora e mësimit duhet të bazohet në një tematikë të përshtatur për moshën e nxënësit. Kompjuteri përdoret si mjet për të luajtur me programet, qoftë lojëra zbavitëse mësimore, qoftë programe përshkrim, prerje, prezantime, kërkim në internet ose komunikim. Në këtë mënyrë nxitet kreativiteti, zhvillohet motorika dhe nxitet të menduarit për zgjidhjen e problemeve. Suksesi i kësaj ore mësimore pasqyrohet sidomos në lirinë e fituar të nxënësit për t'i përdorur mjetet e TIK-ut. Nëpërmjet punës në grupe 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. Puna në grup ose në dyshe jep mundësi për debat ose konsultim. Kështu zhvillohet përgjegjësia ndaj komunitetit ose komunikimi me të tjerë, duke fituar siguri vetjake, aftësi në përdorimin e saktë të mjeteve të TIK-ut me një synim të caktuar. Për nxënësit e ciklit 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, mësues-i/ja ka rolin e lehtësuesit dhe i ndihmon ata të shkojnë drejt zgjidhjes së duhur.

Në klasë të parë, 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 të nevojshme, detyrave të strukturuar të të nxënësve, kur nxënësit e përdorin dhe e zhvillojnë këtë njohuri dhe mendojnë logjikisht për të zgjidhur

probleme të thjeshta, dhe sfida me zgjidhje të hapura ku nxënësit zbërthejnë probleme më të mëdha në pjesë më të vogla dhe punojnë në mënyrë krijuese për të zhvilluar zgjidhje. Në klasë të parë, theksi do të jetë mbi dy të parat prej këtyre.

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, për shembull, shfaqja e një animacioni, do t'i motivojnë nxënësit për të shkuar drejt aktivitetit të radhës. Megjithatë, platforma nuk garanton që procesi i mësimnxënies 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 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. Inkurajimi i 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 mësimnxënies së fëmijës së tyre. Për nxënësit e ciklit 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 mësues-i/ja ka rolin e lehtësuesit dhe i ndihmon ata të shkojnë drejt zgjidhjes së duhur. 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 cikli.

10. Udhëzime për vlerësimin

Vlerësimi është pjesë integrale e procesit të të nxënësve. Ai mat shkallën në të cilën kompetencat janë arritur nga nxënësi. Ai përfshin mbledhjen e informacioneve me anë të teknikave të ndryshme të vlerësimit për arritjen e rezultateve të pritshme të të nxënësve në nivel klase dhe shkalle të nxënësve. Me këtë informacion, mësuesi merr vendime për vlerësimin përfundimtar të nxënësve, bazuar në gjykimin e tij për nivelin e zotërimit të kompetencave të fushës së teknologjisë dhe TIK-ut nga ana e nxënësve. Ndërsa vlerësimi u shërben shumë qëllimeve, është e rëndësishme që mësuesi t'ia përshtasë llojin e vlerësimit, qëllimit specifik të synuar. Para marrjes së një gjykimi në lidhje me një aspekt të caktuar të

performancës së nxënësit, 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 mësuesi.

Mësuesit duhet ta përqendrojnë vlerësimin e arritjeve të nxënësve tek aftësitë kyç dhe të fushës si pjesë e natyrshme e mësimin. Në klasë të parë, 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 mendiminkritik dhe krijues gjatë realizimit të situatës. Vlerësimi si proces lidhet me tërësinë e metodave, praktikave dhe teknikave që përdorin mësuesit për të testuar, për të kontrolluar, analizuar dhe për të 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 nxënësit, si edhe vështirësitë që mund të kenë nxënësit gjatë realizimit të detyrave ose projekteve kurrikulare. Të vlerësosh nxënësit nuk do të thotë vetëm t'i vendosësh atij një notë, por edhe ta ndihmosh atë të kalojë vështirësitë gjatë arritjes së kompetencave.

Ky vlerësim formues duhet të bazohet mbi disa parime kyç:

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

Vlerësimi formues nga mësuesi dhe komentet për nxënësit si individë duhet të bazohen mbi:

- **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 parë, 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 kolegëve**, 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 parë.

Disa lloje vlerësimi:

- Vlerësimi formues:** Ky lloj vlerësimi duhet të realizohet në mënyrë të vazhdueshme nga mësues-i/ja, 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 ciklit fillor, ky vlerësim është shumë i rëndësishëm dhe mund të realizohet nëpërmjet detyrave të shtëpisë. Lënda e TIK-ut nis për herë të parë për ta dhe duhet që herë pas here të sigurohemi që njohuritë të jenë kuptuar nga nxënësit. Gjatë këtij vlerësimi, mësues-i/ja 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.
- 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 mësues-i/ja dhe nga provimet. 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 nxënësit e tyre. Duhet theksuar që vetëvlerësimi është më i vlefshëm dhe më objektiv nëse nxënësit i jepen kritere të sakta, mbi të cilat ai/ajo bën vetëvlerësimin e së tij/saj p.sh.: mund t'i kërkohet nxënësit të hartojë një skedë vetëkorrigjimi, për të korrigjuar me shkrim gabimet më të shpeshta dhe më pas, ai/ajo ta integrojë korrigjimin në veprimtarinë e kërkuar. Ky tip vlerësimi duhet të zërë një pjesë të konsiderueshme në ciklin fillor.

11. Materialet dhe burimet e mësimdhënies

Si në të gjitha lëndët, tekstet shkollore ofrojnë një burim të vlefshëm për mësimdhënie dhe të nxënin, megjithatë, shumë nga aftësitë praktike të TIK-ut mësohen më mirë nëpërmjet demonstrimit të mësuesve; për shembull, të kuptuarit se si të mbajnë mausin 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 dy-dimensional me një objekt tre-dimensional. Ngjashëm, është më e drejtpërdrejtë që mësuesi të tregojë në një tabelë se ku duhet klikuar 'X' për të mbyllur një dritare dialoguese. 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. Softuerët shumë profesionalë janë shumë të ndërlikuar për nxënësit e klasës së parë dhe përfshijnë shumë tipare shpërqendruese. Aktivitetet e sugjeruara në temën për multimediat mund të mësohen duke përdorur programe të thjeshta vizatimi dhe përpunimi teksti. (Shembuj të softuerëve të vizatimit pa pagesë për fëmijë të vegjël janë DrawingforChildren (<https://drawing-for-children.software.informer.com/2.2/>) dhe TuxPaint (<https://tuxpaint.org/download/>). Këshillohet që këto të aksesohen drejtpërdrejt nëpërmjet ikonave në desktop, në mënyrë që fëmijët e vegjël të mos kenë nevojë të navigojnë menunë për t'i hapur. Gjithashtu, këshillohet që ikona e programeve të editimit të tekstit të hapë një dokument që është përpunuar që më parë me një format shkrimi të përshtatshëm për fëmijë. Kjo do të mundësojë që nxënësit të mos humbin kohë para nisjes së një aktiviteti dhe mësuesi të mos rëndohet shumë duke ndihmuar nxënësit të nisin punën. Kjo mundëson përqendrimin e nxënësve tek aspektet krijuese dhe problem-zgjidhëse të aktiviteteve.