

Irida Sina

Altina Myderizi



Librin për mësuesin mund ta shkarkoni në linkun: <https://www.botimepegi.al/>

FLETORE PUNE TEKNOLOGJI me TIK



FLETORE PUNE TEKNOLOGJI me TIK 6



ISBN: 978-9951-843-31-7



9 789951 843317

BOTIME

pegi

Irida Sina

Altina Myderizi

FLETORE PUNE TEKNOLOGJI ME TIK 6

Për klasën e 6-të të arsimit 9-vjeçar

BOTIME



Prishtinë, 2024



Lejohet për botim teksti shkollor për klasën e xxxx, me vendim të Ministrisë së Arsimit, Shkencës, Teknologjisë dhe Inovacionit, nr.xxxxxxx

BOTIME



Drejtoi botimin: Arlinda RRUSHI
Recensentë të MASHTI-t: xxxxxxxxxx
Redaktor letrar: Ergys PETRITI
Korrektore letrare: Ornela LECI
Paraqitja grafike dhe kopertina: Florinda ZONJA
Shtypi: Shtypshkronja Pegi, Lundër, Tiranë
ISBN: 978-9951-843-31-7

© Botime Pegi sh.p.k, dega në Kosovë, maj 2024

Të gjitha të drejtat për këtë botim në gjuhën shqipe janë tërësisht të zotëruara nga Botime Pegi shpk. Ndalohet çdo riprodhim, fotokopjim, përshtatje, shfrytëzim ose çdo formë tjetër qarkullimi tregtar, pjesërisht ose tërësisht, pa miratimin paraprak nga botuesi.

Botime Pegi: cel: +355 069 40 075 02;
e-mail: botimepegi@botimepegi.al; web: www.botimepegi.al
Spektori i shpërndarjes: cel: +355 069 20 267 73; 069 40 106 88;
e-mail: marketing@botimepegi.al
Shtypshkronja Pegi: cel: +355 069 40 075 01;
e-mail: shtypshkronjapegi@yahoo.com

Përmbajtje

TEMA 1

Materialet dhe përpunimi i tyre

1.1 Vetitë e materialeve teknologjike	5
1.2 Përpunimi i drurit	6
1.3 Lënda e parë, gjysmëprodhimet dhe prodhimet finale	7
1.4 Fazat e përpunimit të drurit dhe letrës	8
1.5 Veglat e punës të përdorura gjatë aktiviteteve	9
1.6 Fazat e krijimit dhe prezantimit të produktit	12
1.8 Punë praktike	14

TEMA 2

Njeriu dhe shoqëria në teknologji

2.1 Teknologjia në jetën tonë	17
2.4 Organizimi i aktiviteteve për Ditën Ndërkombëtare të Pyjeve (projekt)	18
2.8 Parandalimi i ndotjeve nga teknologjia	19
2.9 Komunikimi korrekt në internet	20

TEMA 3

Shkathtësitë e dizajnit

3.1 Dizajni i produktit sipas kërkesave	21
3.2 Vizatimi i objekteve	23
3.4 Veprimtari praktike – vizatimi i planimetrisë	25

TEMA 4

Shkathtësitë e të punuarit

4.1 Përpunimi i letrës dhe drurit	28
-----------------------------------	----

TEMA 5

Teknika bujqësore dhe e ndërtimtarisë

5.2 Rrugët dhe urat	29
5.3 Materialet e ndërtimtarisë	30
5.4 Makinat bujqësore	32

TEMA 6

Strukturat, mekanizmat, forcat dhe energjia

6.1 Qarku elektrik	34
6.2 Simbolet e qarkut elektrik	35
6.3 Lidhja në seri dhe paralel e qarkut elektrik	37
6.5 Fletë pune	38

TEMA 7

Teknologjia e Informimit dhe e Komunikimit

7.1 Sistemi kompjuterik	42
7.2 Kompjuteri dhe pajisje të tjera kompjuterike	43
7.4 Rrjetet kompjuterike	44
7.7 Vizatimi nëpërmjet programit <i>Paint</i>	45
7.9 Punë praktike/Projekt	46
7.10 Mirëmbajtja e kompjuterit	52
7.12 Lojërat kompjuterike	53

TEMA 8

Këshillimi dhe orientimi në karrierë

8.1 Ç'është karriera?	54
8.2 Hulumtimi i karrierës	55
8.3 Karakteristikat tuaja	56
8.4 Komunikimi elektronik dhe orientimi për karrierë	57
Grupi i 16 fushave profesionale	66

Shtojcë

69

Referenca

71

TEMA

1

Mësimi 1.1

Vetitë e materialeve teknologjike

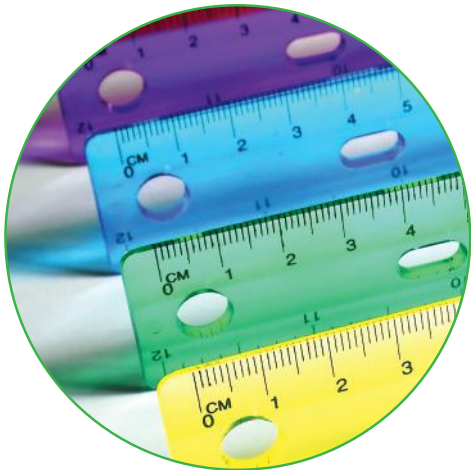
1. Shikoni objektet e paraqitura në figurë dhe përgjigjuni pyetjeve.

Me çfarë materiali janë ndërtuar? Cilat janë vetitë e materialit nga i cili është ndërtuar objekti?



Lloji i materialit?

Vetitë e materialit?



Lloji i materialit?

Vetitë e materialit?

2. Plotësoni tabelën.

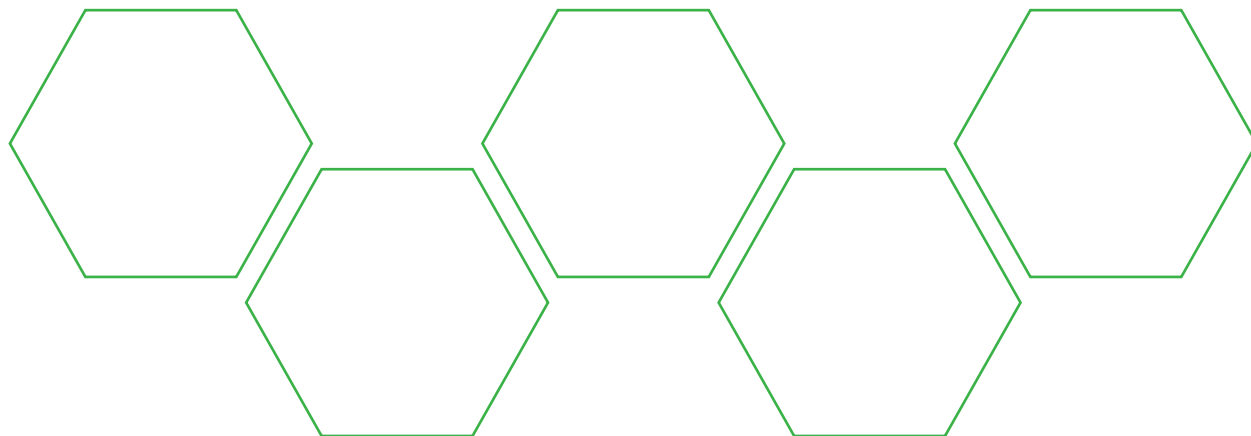
Materiali	Vetitë
Druri	
Metali	
Plastika	

TEMA
1

Mësimi 1.2

Përpunimi i drurit

1. Shpjegoni hapat që duhet të ndiqen për përpunimin e drurit.



2. Punë praktike

Korniza të fotografive me shufra druri.

Mjetet: 4 shkopinj druri, spango, gërshtë, fotografi, 4 kapëse të vogla druri.

Hapat që do të ndiqen:

- Vendosini shkopinjtë në formë katrori dhe lidhini fort me spango aty ku bashkohen, njësoj si në fotografi.
- Vendosni vertikalisht dy spango, që do të shërbejnë për të mbajtur fotografinë.
- Duke përdorur kapëset e drurit, kapeni spangon me fotografinë.



**TEMA
1****Mësimi 1.3**

Lënda e parë, gjysmëprodhimet dhe prodhimet finale

1. Lidhni me shigjetë lëndën e parë, gjysmëprodhimin dhe prodhimin final.



TEMA

1

Mësimi 1.4

Fazat e përpunimit të drurit dhe letrës

1. Fazat e punimit të drurit:

a) Veçimi:

b) Kombinimi:

c) Mbërthimi:

d) Përfundimi:

TEMA

1

Mësimi 1.5

Veglat e punës të përdorura gjatë aktiviteteve

1. Plotësoni vendet bosh me fjalët e duhura: (metër, morsetat, sharra, daltat, trapani elektrik, turjela e dorës, limat e dorës).

Veglat që përdoren për përpunimin e drurit:

- Për të bërë matje, përdoren mjetet shtrënguese, si: _____.
- Për të bërë shtrëngimin dhe mbajtjen e copës së drurit, shërbejnë pajisjet shtrënguese, si: _____.
- Për të prerë copat e drurit, shërbejnë mjetet prerëse, si: _____.
- Për të bërë shpime në dru, shërbejnë makinat për shpim, si: _____.
- Për gdhendjen e sipërfaqes së drurit, përdoren _____.
- Për lëimin e drurit, shërbejnë _____.
- Bashkimi i pjesëve bëhet nëpërmjet mbërthyesve mekanike, si: vida, gozhda.

2. Për prerjen dhe shpimin e drurit përdoren:

- sharrë vrimash** - hap vrima të mëdha në dru, plastikë dhe metale të holla.
- sharrë hark** - përdoret për prerjen e cepave, punime të lakuara, punimet përfundimtare.
- turjelë dore** - shpon vrima në dru me dorë, me përdorimin edhe të aksesorëve.



Sharrë vrimash



Sharrë hark



Turjelë dore

3. Për bashkimin e pjesëve të drurit shërbejnë mbërthyeset mekanike:

- vidhat (kokë të sheshtë, kokë të rrumbullakët, kokë ovale);
- gozhdët;
- dadot dhe bulonat.

Mbërthyeset mekanike:

- Vidha:



kokësheshhtë



kokërrumbullakë



kokovale



me kanal



me kryq



me katror



hekzagonale



me yll

- Gozhdë:



të zakonshme



gozhdë kutie



gozhdë kase



gozhdë lustre

- Dado dhe bulona:



bulon mbajtës



bulon makinerie



bulon spirancë



Komplet limash



Komplet daltash

4. Puncto dhe trapani elektrik, kaçavida, thikë prerëse, pinca.



*Burgji druri
(kur përdoren në metal, lyhen me vaj makine)*



*Trapan elektrik
(me tre madhësi dhe me shpejtësi të ndryshme)*



Komplet kaçavidash



*Thikë fletë (për siguri, fleta e
lëvizshme futet në dorezë)*



*Pinca aviacioni
(që presin lehtë fletë të holla
metalike)*



*Pinca të zakonshme
(për të kthyer e prerë tela)*



5. Zgjidhni një objekt prej druri që keni në shtëpi ose në klasë (p.sh. banka) dhe plotësoni tabelën duke përcaktuar cilat janë proceset e përpunimit dhe cilat vegla janë përdorur.

Veprimi	Vegla
Matja	
Shtrëngimi	
Prerja	
Shpimi	
Gdhendja	
Lëmimi	
Bashkimi	

TEMA

1

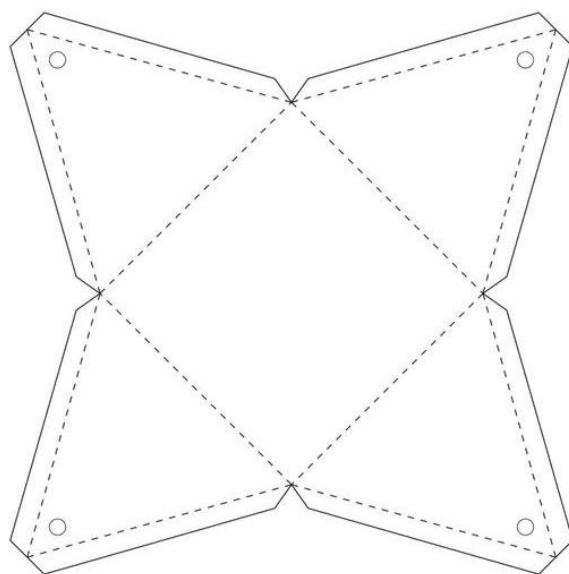
Mësimi 1.6

Fazat e krijimit dhe prezantimit të produktit

1. Sipas fazave që mësuat në këtë projekt, shkruani idenë tuaj për të ndërtuar një produkt. Shpjegoni si lindi ideja juaj.

2. Për çfarë mendoni se do të shërbejë produkti?

3. Për t'ju nxitur fantazinë, po ju japim një listë produktesh, të cilat mund t'i krijoni në kushtet e shtëpisë.



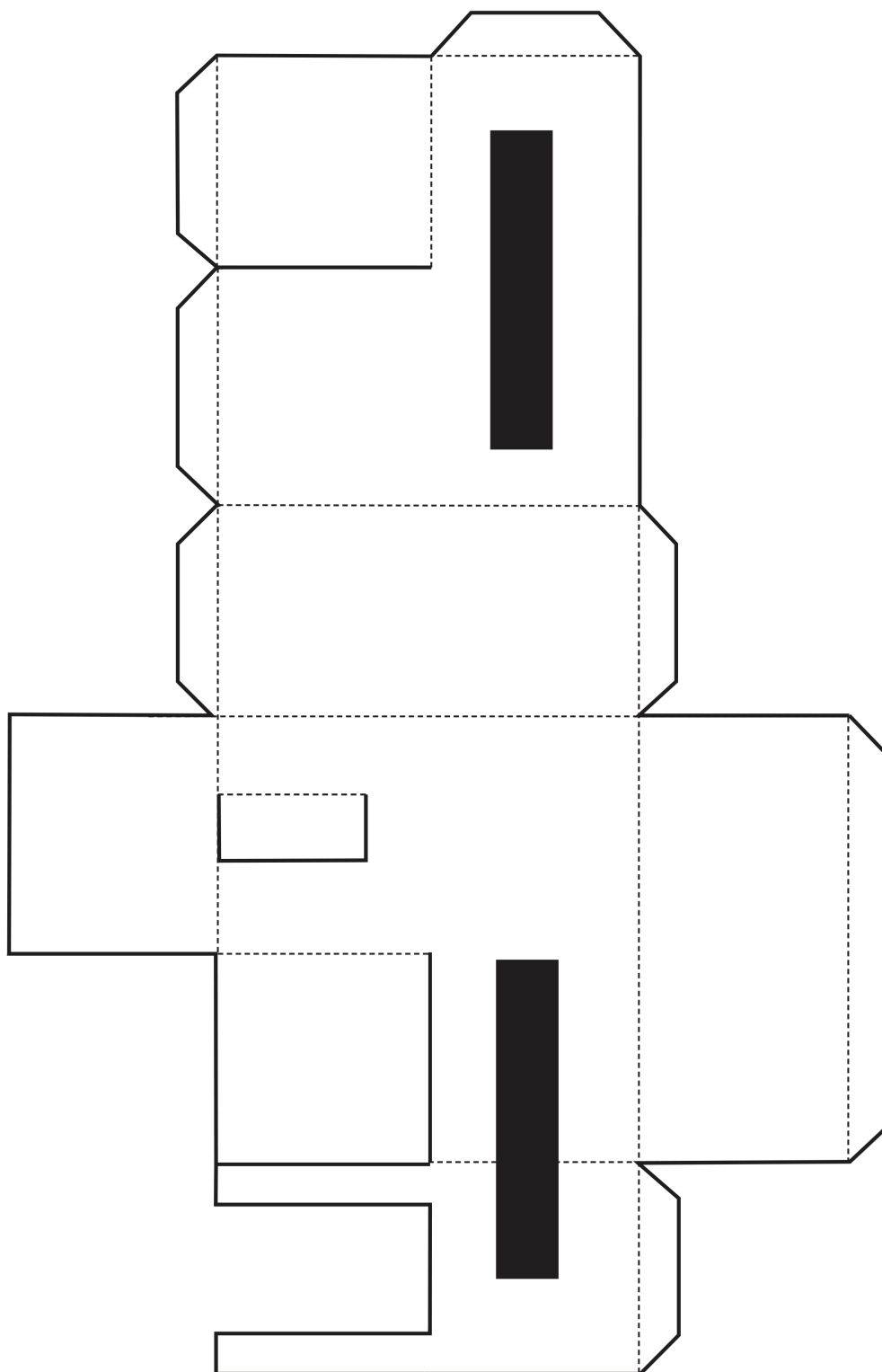
TEMA

1

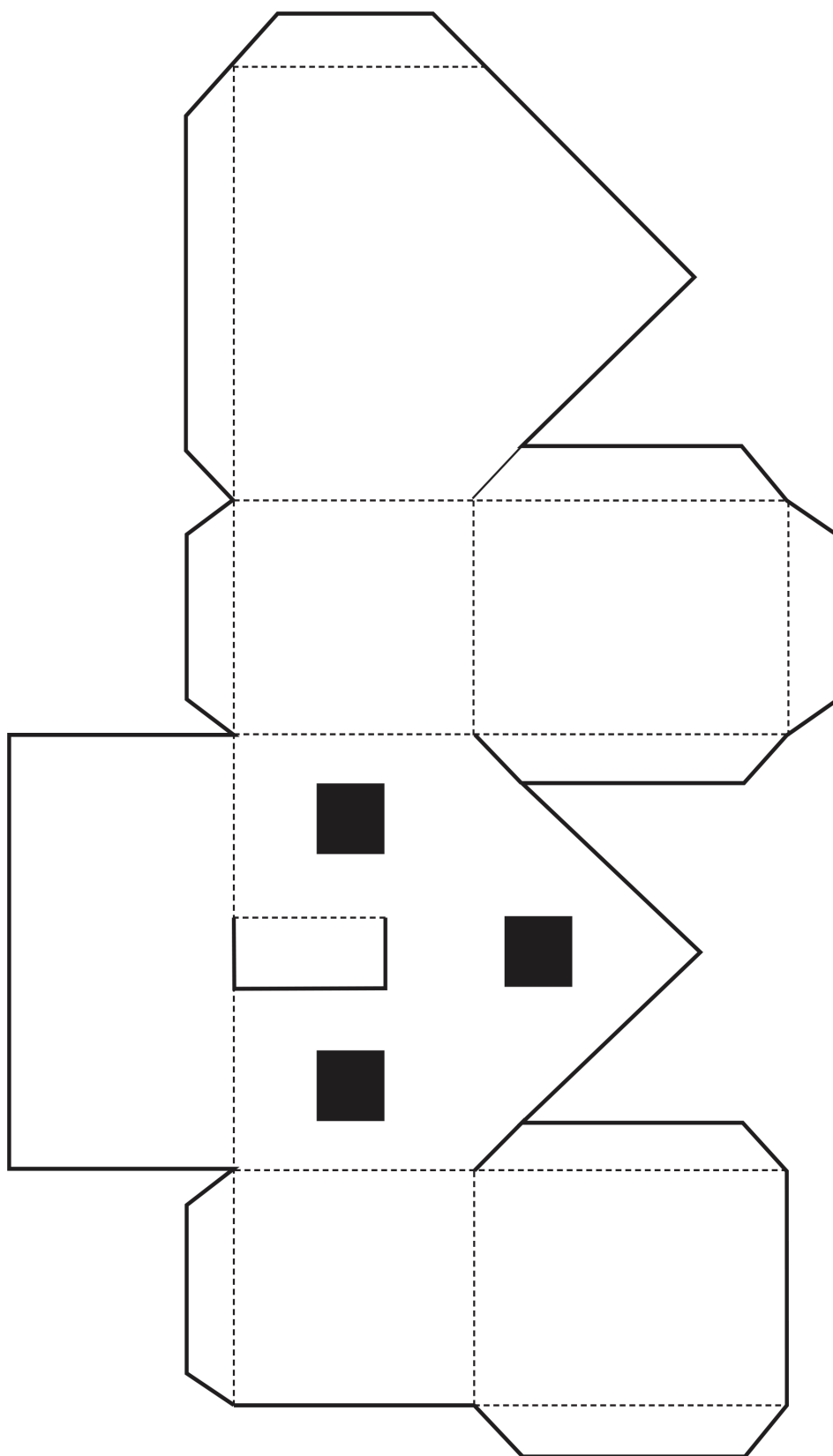
Mësimi 1.8

Punë praktike

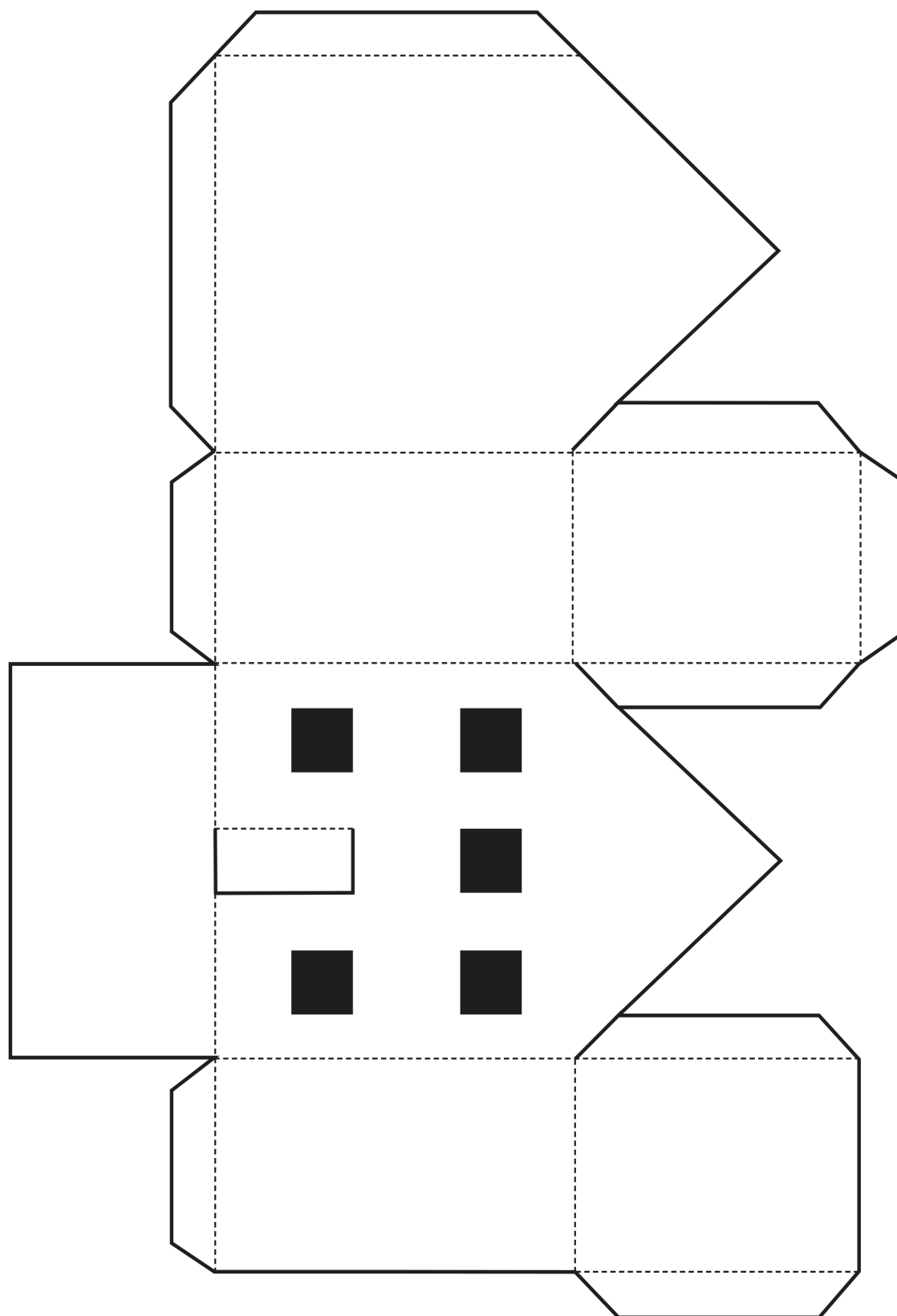
Aktiviteti 1. Shablloni nr. 1



Shablioni nr. 2



Shablioni nr. 3



TEMA
2**Mësimi 2.1****Teknologjia në jetën tonë****1. Jepni shembuj të:**

a) teknologjisë në transport:

b) teknologjisë ushqimore:

c) teknologjisë në shëndetësi:

d) teknologjisë në arsim:

e) IoT:

f) qytetesh të zgjuara:

TEMA
2

Mësimi 2.4

Organizimi i aktiviteteve për Ditën Ndërkombëtare të Pyjeve (projekt)

Nxënësit do të punojnë në grupe të vogla, për të planifikuar një ngjarje tjetër për Ditën Ndërkombëtare të Pyjeve. Krijoni disa ide si klasë. Ide të mundshme: mbjellje pemësh, shëtitje në natyrë, konkurs fotografish në pyll, art pyjor, konkurse, një konkurs poezie etj.

Duke përdorur njëren nga këto ide, nxënësit planifikojnë një ngjarje dhe krijojnë një hamer për ta reklamuar. Ato duhet të përfshijnë informacionin e mëposhtëm:

- Cila është ngjarja? _____.
- Pse është e rëndësishme kjo ngjarje? _____.
- Kur është zhvilluar ngjarja? _____.
- Për kë është zhvilluar? _____.
- Çfarë duhet të bësh? _____.
- Fotografi (ato mund të përfshijnë logon e Ditës Ndërkombëtare të Pyjeve).

Shfaqni hamerat në mur, në klasë dhe pasi nxënësit t'i kenë parë të gjitha, thonë se në cilat ngjarje do të dëshironin të merrnin pjesë dhe pse. Përndryshe, mund të organizoni një konkurs fotografish/vizatimi për Ditën Ndërkombëtare të Pyjeve. Nxënësit bëjnë një fotografi ose vizatojnë një pemë/pyll dhe ia paraqesin atë klasës orën tjetër.

Ide të mëtejshme dhe burimet

- Food and Agriculture Organization of the United Nations – International Day of Forests (tinyurl.com/52wkh8zu).
- BBC Bitesize – Tropical rainforest biomes (tinyurl.com/9nvzrntm).
- UNECE – 10 facts to fall in love with forests (tinyurl.com/yc4chev3).
- LearnEnglish Kids – song and story (tinyurl.com/5e7zwxjv; tinyurl.com/mryveb6v).

TEMA
2**Mësimi 2.8****Parandalimi i ndotjeve nga teknologjia**

1. Listoni disa këshilla për të mbajtur pastër mjedisin shkollor:

a) _____

b) _____

c) _____

d) _____

e) _____

TEMA
2
Mësimi 2.9
Komunikimi korrekt në internet

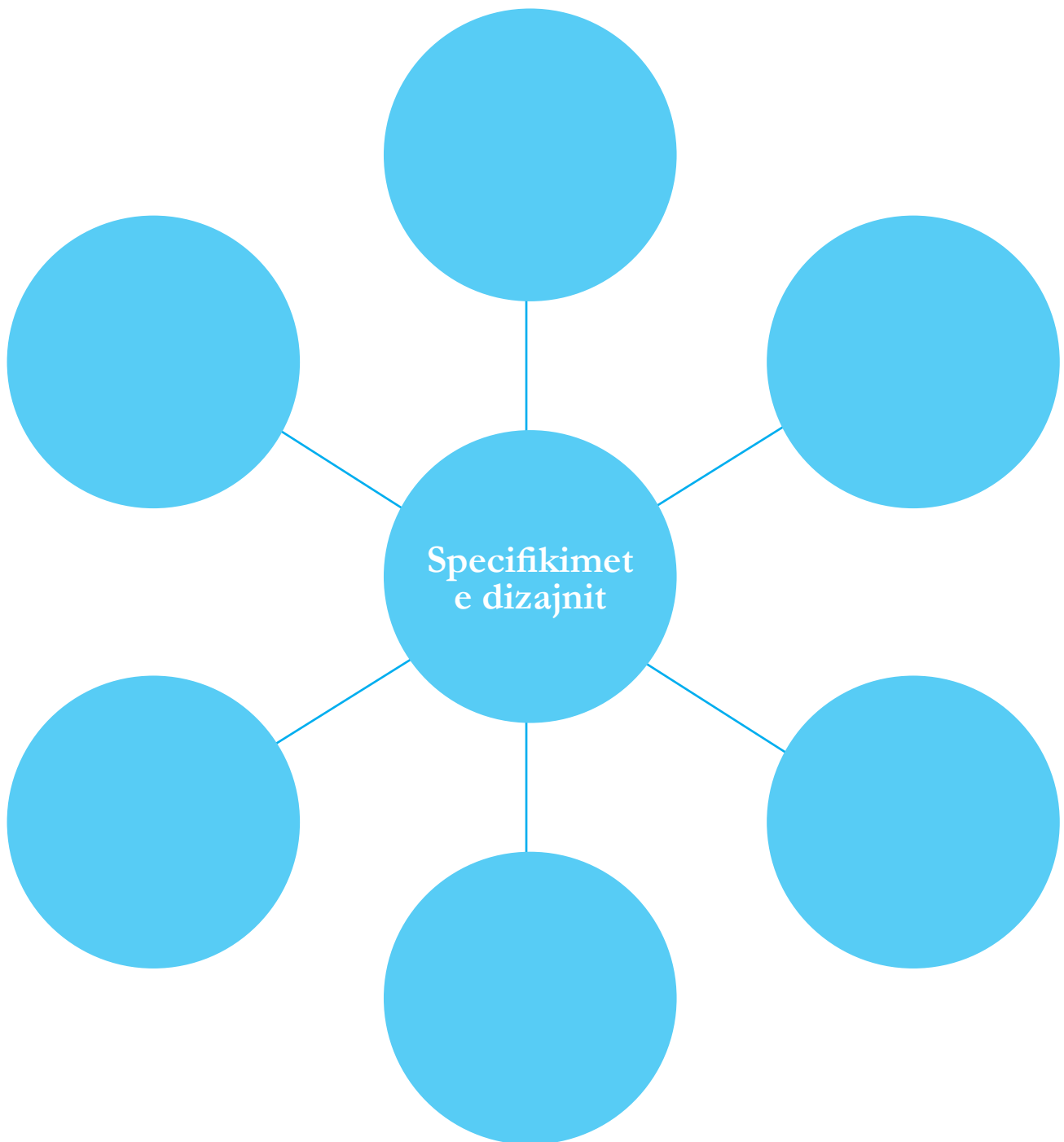
1. Ashtu sikurse në jetën reale, në mënyrë të ngjashme, kur ndërveproni me njerëzit nëpërmjet internetit, ju duhet të ndiqni disa rregulla të sjelljes korrekte. Çfarë nuk duhet të bëjmë në internet?

2. Këshilla si mund të komunikojmë në internet:

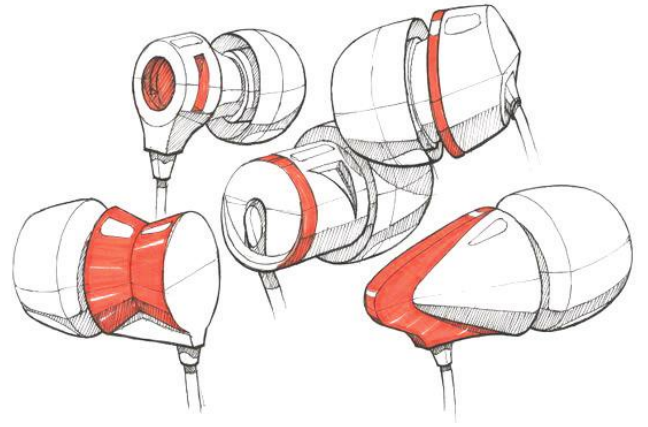
TEMA
3**Mësimi 3.1****Dizajni i produktit sipas kërkesave**

1. Çfarë duhet të kemi parasysh para se të dizajnojmë një produkt?



2. Skicimi i dëgjueseve

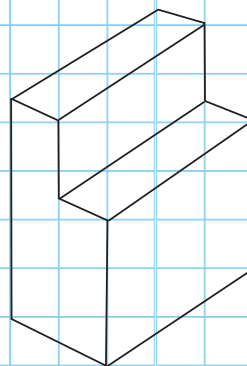
Në hapësirën e dhënë, provoni të skiconi këto dëgjuese, në mënyrë që vizatimi juaj të duket sa më identik.



TEMA 3 Mësimi 3.2

Vizatimi i objekteve

1. Vizatoni objektin dhe tri pamjet (pamjen e sipërme, pamjen anësore, pamjen e poshtme të trupit).

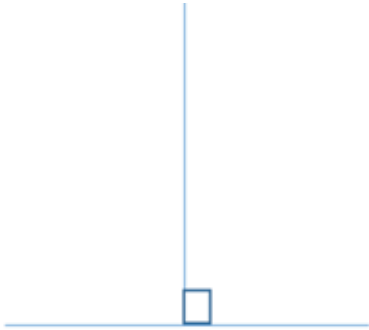


2. Vizatoni objektin në shkallën 1:2 dhe 2:1.

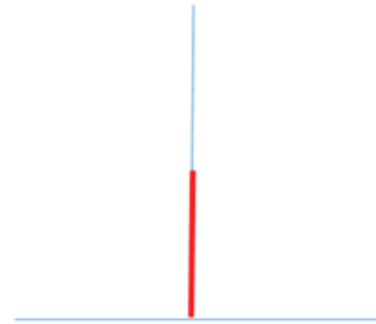


3. Vizatimi i kubit

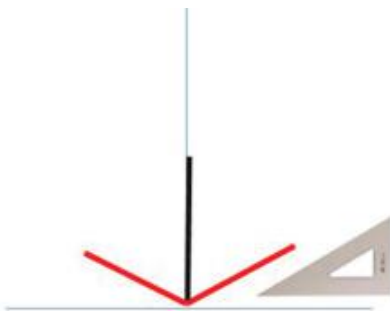
Filloni duke vizatuar dy vija udhëzuese, një horizontale dhe një vertikale, për të formuar një kënd të drejtë.



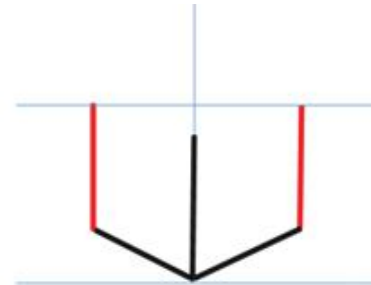
Vizatoni vijën e parë të kubit sipas gjatësisë së dëshiruar.



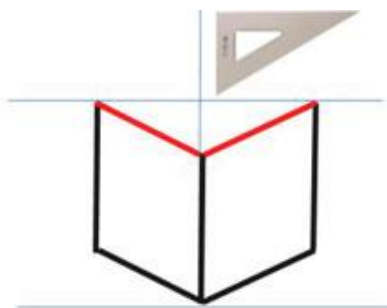
Vizatoni vijat e bazës në këndin 30 shkallë, duke u bazuar në vijën horizontale.



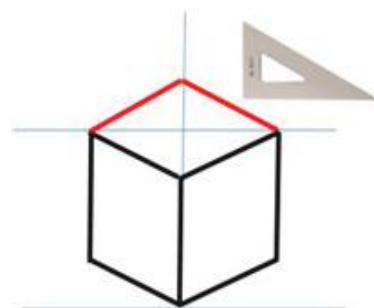
Vizatoni vijat anësore sa gjatësia e vijës qendrore dhe paralel me vijën qendrore. Vizatoni një vijë udhëzuese mbi këto dy vija.



Vizatoni dy vijat e sipërme frontale të kubit paralel me vijat e bazës.



Vizatoni dy vijat e sipërme, të pasme duke u bazuar në vijën horizontale.



TEMA 3 Mësimi 3.4

Veprimtari praktike – vizatimi i planimetrisë

1. Duke u bazuar në modelet e dhëna në figurë, vizatoni planin e dhomës suaj të gjumit ose dhomën e ndenjjes.

Plani i dyshemesë – Simbolet e mobilit

Emri i simbolit	Simboli	Emri i simbolit	Simboli
Tryezë çaji (kafeje)		Tavolina	
Tryezë kanapeje		Komodinë me pasqyrë	
Kolltukë tek		Dollap	
Kolltuk tresh		Shtrat dopio dhe tek	
Tryezë me karrige		Shtretër portativë	

Vizatoni planin e dhomës së gjumit.

Vizatoni planin e klasës.

TEMA
4
Mësimi 4.1

Përpunimi i letrës dhe drurit

1. Punimi i rafteve të drurit.



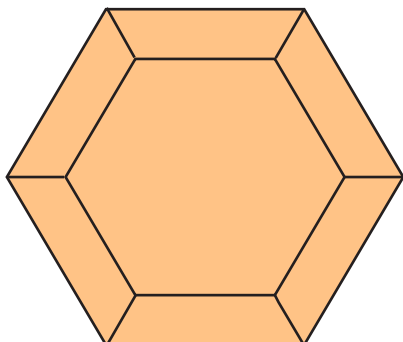
- Prisni 6 listela druri me gjatësi 25 cm.



- Vizatoni dhe prisni të dyja anët, në kënde 30 shkallë.



- Bashkoni pjesët, duke i ngjitur me ngjitës druri ose ngjitës të shpejtë.



**TEMA
5****Mësimi 5.2**

Rrugët dhe urat

Kuriozitete

Gjatësia e kësaj ure është 3911 m. Ura varet dhe mbahet mbi 3 shtylla.

Sistemi i ndërtimit të kësaj ure mundëson që të përballojë erëra të fuqishme deri në 286 km/h dhe tërmete deri në 8,5 ballë.

Për ndërtimin e kësaj ure është përdorur 360 000 t beton dhe 300 000 km kabllo çeliku, 110 cm të trasha.

Ndërtimi i saj ka kushtuar 3,5 miliard dollarë dhe është përfunduar në vitin 1998.



Ura Akashi Kaikyo në Japoni.

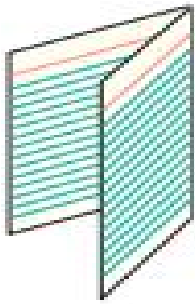
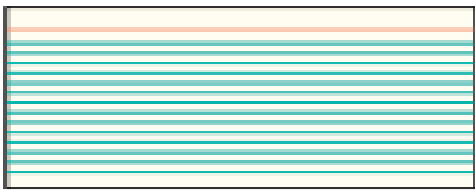
TEMA
5
Mësimi 5.3

Materialet e ndërtimtarisë

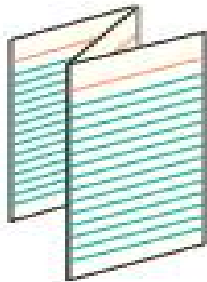
1. AKTIVITET

Në këtë aktivitet do të formoni shtylla prej letre, që të zbuloni sa peshë mund të mbajnë para se të rrëzohen.

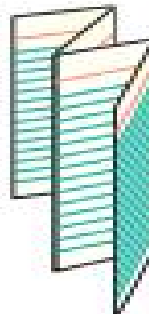
- Palosini letrat në forma të ndryshme, si të shtyllave mbajtëse.
- Vendosni objekte të ndryshme mbi to dhe shënoni se sa peshë mban çdo shtyllë.



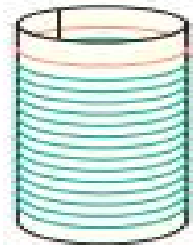
Forma V



Forma N



Forma M



Forma O

Plotësoni tabelën:

Forma	V	N	M	O
Pesha				

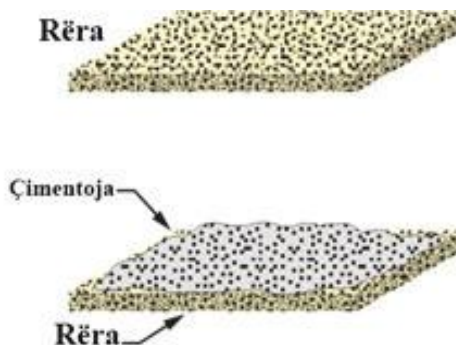
Përzierja e betonit

Procedura

- Hedhim 3 lopata rërë mbi një sipërfaqe të pastër.

- Mbi sasinë e rërës, hedhim një lopatë çimento.

- Përziejme me lopatë përbërjen, derisa të marrë ngjyrë hiri e gjithë përzierja. Preferohet që përbërja të përzihet tri herë para se t'i shtohet uji.



Grumbullojmë me lopatë përbërjen dhe hapim një vrimë në mes. Shtojmë ujin gradualisht.



E përziejme përbërjen gradualisht, duke shtuar ujë sipas nevojës, derisa të krijohet një përzierje homogjene.



Çfarë duhet të kemi kujdes:

- Gjithmonë duhet të përdorim çimento të freskët, të pangurtësuar.
- Së pari, përzihet çimentoja dhe rëra.
- Për shkak se betoni thahet shpejt, duhet të kemi kujdes që të mos përziejme sasi të mëdha të tij, por vetëm aq sa na duhet, ose në sasi më të vogla, gradualisht.
- Të kemi kujdes ta mbulojmë betonin, që ta ruajmë nga shiu apo dielli.

Veglat:

- Vend i pastër apo platformë për përzierje
- Lopata
- Kova uji

Materialet:

- Rërë e pastër
- Çimento
- Ujë i pastër

Kontrolli i cilësisë:

- o Kontrollojmë afatin e çimentos.
- o Kontrollojmë pastërtinë e rërës.
- o Kontrollojmë pastërtinë e ujit.
- o Të kemi kujdes në përzierje për raportin rërë-çimento.
- o Të kemi kujdes që përbërja të përzihet mirë.

TEMA
5
Mësimi 5.4

Makinat bujqësore

Traktori

Është makinë e dizajnuar posaçërisht për punët në bujqësi dhe ndërtim. Lëviz ngadalë dhe mekanizon shumë procese bujqësore.

Traktorit mund t'i montohen pajisje të ndryshme shtesë, që ta ndihmojnë për të kryer punë të shumëllojshme në ferma. Për shembull, një traktori mund t'i shtohet korrësja për të kositur, ose mund t'i shtohet një platformë për të mbledhur fruta dhe zarzavate.

Llojet e traktorëve dhe përdorimi i tyre



Traktorët për kositje

Përdoren për heqjen e barishteve, lëvrim dhe kultivim primar. Përveç kësaj, bujqit e përdorin këtë traktor për të shtyrë dhe tërhequr pajisje të rënda.



Traktorët për kopshtari

Kryesisht përdoren për kositjen e barit në kopsht. Këtyre modeleve mund t'u montohen vegla për spërkatje, karroca për bartje etj. Për më tepër, traktorët e kopshtit mund të përdoren për të larguar borën, për të përhapur farat e barit në kopsht dhe për të spërkatur barërat e këqija.



Traktorët për pemishtari

Këta traktorë shërbejnë për punë në vreshta dhe pemishte. Kjo makinë është projektuar për të lëvizur në fusha të vogla dhe ndihmon që të vilen me lehtësi frutat nga pemët.



Traktorët për bartje

Bujqit e përdorin për ngarkim dhe bartje, spërkatje, fshirje rrotulluese dhe mbjellje të farave.

Fotografi	Emërtimi	Për çfarë përdoret?
	M..... k.....	
	B.....	
	K.....	
	B.....	
	M.....	
	T.....	

TEMA
6**Mësimi 6.1****Qarku elektrik**

1. Emërtoni elementet e qarkut elektrik:



TEMA
6
Mësimi 6.2

Simbolet e qarkut elektrik

1. Plotësoni tabelën:

Emërtimi	Simboli	Funksioni
Teli përcjellës (përçues)		
Qeliza elektrike (pila)		
Bateria		
Llamba		
Zilja		
Çelës i hapur Çelës i mbyllur		
Motor elektrik		

2. Vizatoni diagramin e qarkut, të paraqitur me simbolet përkatëse, i cili ka:

a) një bateri, llambë dhe çelës (të mbyllur);

b) një bateri, llambë dhe çelës (të hapur).

TEMA
6 Mësimi 6.3

Lidhja në seri dhe paralel e qarkut elektrik

1. Vizatoni diagramin e qarkut që ka:
 - a) bateri, çelës të mbyllur, tri llamba, të lidhura paralel;
 - b) bateri, çelës të mbyllur, një llambë dhe një zile, të lidhura në seri.

TEMA
6

Mësimi 6.5

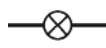
Fletë pune

EMRI _____ Data _____ Klasa _____

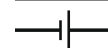
1. Përfundimi i aktivitetit mbi qarkun elektrik me një llambë

- Në hapësirën më poshtë, vizatoni dy mënyra për ta ndezur llambën. Përdorni simbolet e mëposhtme.


tel


llambë


çelës


bateri

- Çfarë duhet të bëni që llamba të ndizet?

- Vizatoni dy mënyra për të lidhur llambën, baterinë dhe telin, në mënyrë që llamba të mos ndizet. Përdorni simbolet elektrike.

- Zgjidhni përgjigjen e duhur për të plotësuar fjalinë:

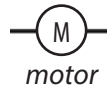
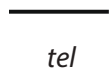
Në një qark _____ do të ketë një rrymë elektrike.

A. të hapur; B. të mbyllur; C. të madh; D. të gjatë.

EMRI _____ Data _____ Klasa _____

2. Përfundimi i aktivitetit mbi qarkun e freskuesit (ventilatorit)

- Në hapësirën më poshtë, vizatoni skemën për të ndezur motorin. Përdorni simbolet e mëposhtme.



- Çfarë duhet të bëni që motori të ndizet?

- Vizatoni skemën për të lidhur motorin, baterinë dhe telin, në mënyrë që motori të mos ndizet. Përdorni simbolet elektrike.

- Zgjidhni përgjigjen e duhur për të plotësuar fjalinë:

Në një qark _____ nuk do të ketë një rrymë elektrike.

A. të hapur; B. të mbyllur; C. të madh; D. të gjatë.

EMRI _____ Data _____ Klasa _____

3. Përfundimi i aktivitetit mbi qarkun elektrik me një zile

- Në hapësirën më poshtë, vizatoni dy mënyra për të vënë në funksionim zilen. Përdorni simbolet e mëposhtme.



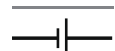
tel



zile



çelës



bateri

- Çfarë duhet të bëni që zilja të lëshojë tingull?

- Vizatoni skemën për të lidhur zilen, baterinë dhe telin, në mënyrë që zilja të mos funksionojë. Përdorni simbolet elektrike.

- Zgjidhni përgjigjen e duhur për të plotësuar fjalinë:

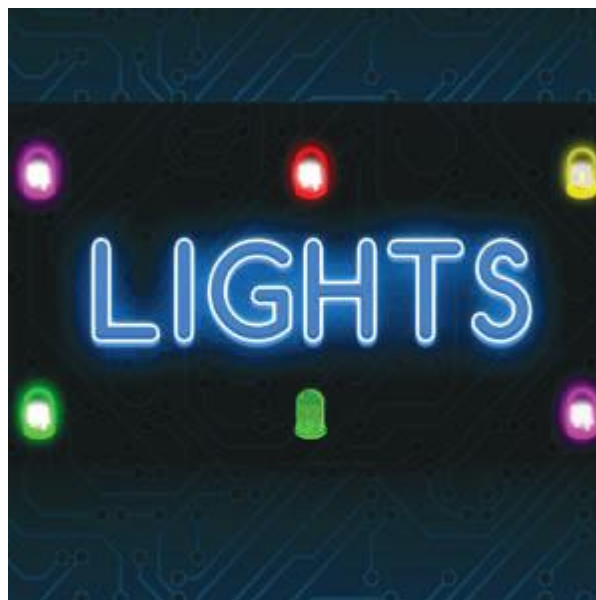
Në një qark _____ do të ketë një rrymë elektrike.

A. të hapur; B. të mbyllur; C. të madh; D. të gjatë.

4. Ndërtimi i skemave elektrike nëpërmjet lojërave, programeve kompjuterike

Rubrika “Argëtim”

Cokogames është një faqe në internet që përmban lojëra edukative *online* pa pagesë për fëmijët në shkollat fillore dhe të mesme, si dhe për të rriturit. Nxënësit mund të luajnë lojëra *online*, pa i shkarkuar ato. Këto lojëra edukative shërbejnë për të mësuar, rishikuar përmbajtjen, përmirësuar aftësitë digjitale dhe për të përforcuar të mësuarit nga shkolla dhe nga shtëpia. Linku <https://www.cokogames.com/tag/electrical-circuit-games/> përmban lojëra me qarkun elektrik. Nxënësit duhet të modifikojnë qarqet elektrike, në mënyrë që dizajni i tyre të jetë i saktë dhe energjia ose rryma elektrike të mund të qarkullojë dhe të përmbushë qëllimin e ndezjes së dritave.



TEMA
7
Mësimi 7.1

Sistemi kompjuterik

1. Plotësoni hapësirat bosh me përgjigjet e duhura.

1. Dy llojet më të përdorura të sistemeve operative janë

_____ dhe _____.

2. _____ është çdo pjesë e kompjuterit që mund ta prekim.

3. Monitori është _____.

4. Programi *Word* shërben për _____.

5. Programi *Word* përdoret më shumë për: _____
_____.

6. _____ janë instruksione që udhëzojnë kompjuterin se si të punojë.

2. Lidhni me shigjeta fushat:

IOS

Android

Microsoft Windows

Sistemi operativ më i përdorur për kompjuter.

Përdoret në pajisjet *iPhone* dhe *iPad*.

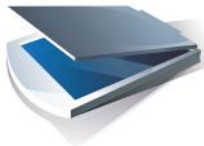
Sistemi më i përdorur për telefona mobilë dhe tabletë.

TEMA 7

Mësimi 7.2

Kompjuteri dhe pajisje të tjera kompjuterike

1. Identifikoni dhe shkruani në hapësirat bosh, nëse pajisja është hyrëse apo dalëse.

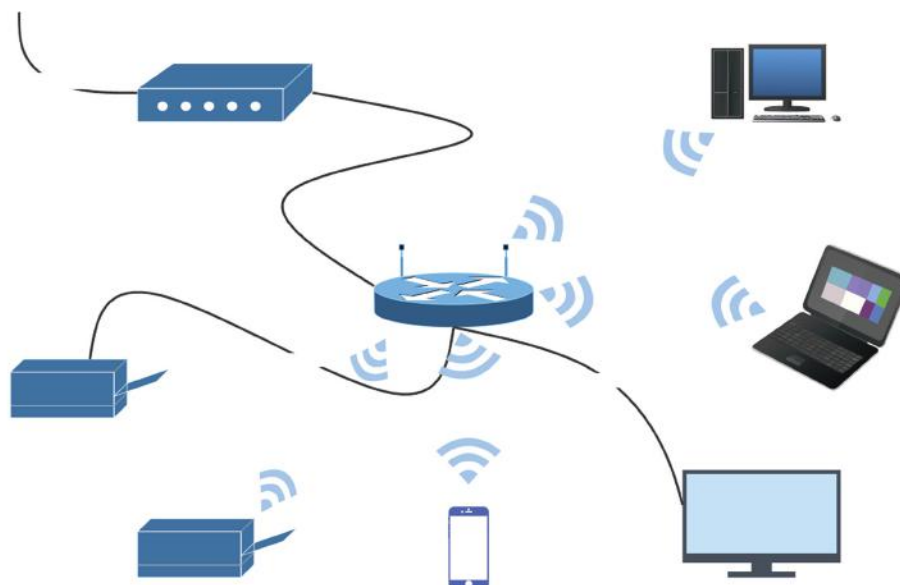
	Monitori - _____.
	Printeri - _____.
	Skaneri - _____.
	Kamera - _____.
	Tastiera - _____.
	Kufjet - _____.
	Mausi - _____.

TEMA
7
Mësimi 7.4

Rrjetet kompjuterike

1. Plotësoni vendet bosh (*workstation, WLAN, server, hub, LAN*):

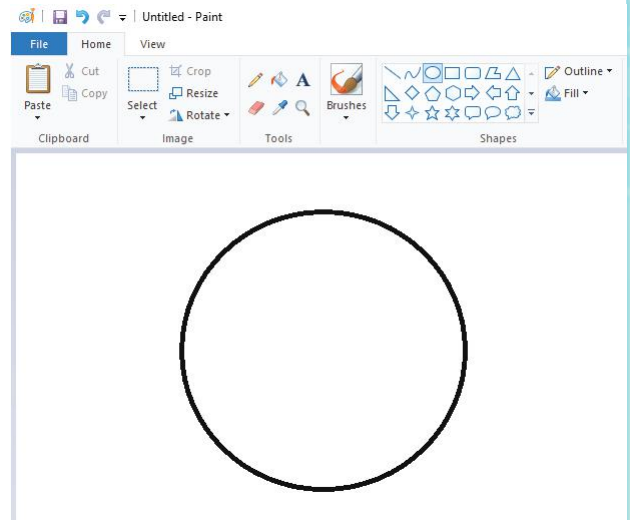
- Rrjeti që është krijuar për të operuar në një zonë të kufizuar gjeografike, quhet _____.
- Rrjeti _____ është tipi i rrjetit LAN, në të cilin kompjuterët ose pajisjet e tjera lidhen me njëri-tjetrin nëpërmjet valëve, pa tela.
- _____ është kompjuteri që administron burimet e rrjetit, programet dhe skedarët.
- _____ është një kompjuter i krijuar për përdorim individual në rrjet.
- Pajisja _____ lidh pajisje të shumta, që mund të jenë kompjuter, printer, skaner.



TEMA
7
Mësimi 7.7
Vizatimi nëpërmjet programit *Paint*

1. Pasi kemi parë se për çfarë shërbejnë menytë e programit *Paint*, do të vizatojmë disa objekte.

- Klikojmë te menyyja *Shapes* dhe zgjedhim *Oval*, klikojmë te hapësira punuese dhe vizatojmë një rreth.
- Te menyyja *File* klikojmë ***Save as***, e ruajmë dokumentin e krijuar me emrin *Rrethi* në format *JPG*.
- Klikojmë prapë te menyyja *Shapes* dhe klikojmë mbi objektin *Rectangle*, klikojmë mbi hapësirën punuese dhe vizatojmë një drejtkëndësh.
- Te menyyja *File* klikojmë ***Save as***, e ruajmë dokumentin e krijuar me emrin *Drejtkëndësh* në format *JPG*.
- Klikojmë prapë te menyyja *Shapes* dhe klikojmë mbi objektin *Star*, klikojmë mbi hapësirën punuese dhe vizatojmë yllin.
- Te menyyja *File* klikojmë ***Save as***, e ruajmë dokumentin e krijuar me emrin *Ylli* në format *JPG*.



Tani kemi 3 foto-dokumente që i kemi krijuar me programin *Paint*. Këto dokumente do t'i përdorim për të krijuar një video multimediale në programin *Movie Maker*.

TEMA
7
Mësimi 7.9

Punë praktike - krijimi i një projekti në *Camtasia Studio*

Krijimi i një projekti të ri

Hapni programin *Camtasia Studio* dhe shikoni dritaren e punës.

1. Çfarë përmban ajo?

2. Cilat janë menytë kryesore të saj dhe cili është funksioni i tyre?

a.

b.

c.

d.

e.

3. Përse shërben paneli i mjeteve, si dhe vizorja e kohës (*timeline*)?

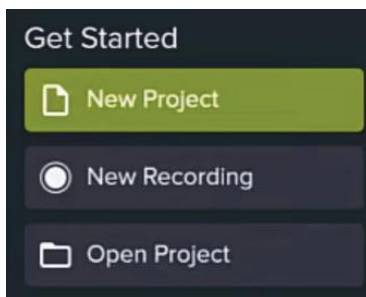


Fig. 1

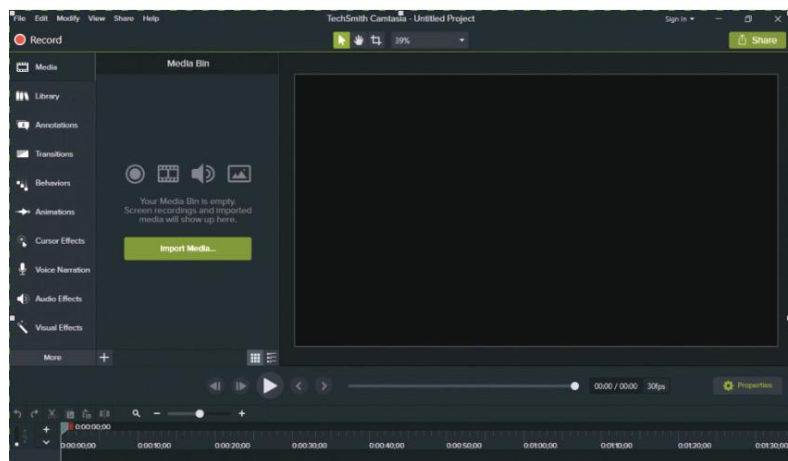


Fig. 2

Për të krijuar një projekt të ri, duhet të ndiqni këta hapa:

- Klikoni **File/New Project** (fig.1). Ndërsa për të nisur regjistrimin e ekranit, klikoni butonin **Record**.

Kur hapet dritarja e regjistrimit (fig. 3), duhet të ndiqni këta hapa:

- Në dritaren që hapet, zgjidhni zonën e regjistrimit (**Select Area**).
- Full screen** shërben për të regjistruar të gjithë hapësirën e ekranit.
- Custom** për të regjistruar një pjesë të tij.



Fig. 3

- Zgjidhni hyrje të tjera (**Recorded inputs**) për të regjistruar së bashku me ekranin. Opsionet përfshijnë kamerën (**Webcam**), audio mikrofoni dhe audio të sistemit. Përzgjidhni shigjetën poshtë ose shigjetat e dyfishta pranë secilës, për të zgjedhur një mikrofoni ose *webcam* specifike.
4. Për të filluar regjistrimin, shtypni butonin **Rec** ose F9. Për ta ndaluar, shtypni butonin **Stop** ose F10 (fig. 4). Për të ruajtur punën e realizuar, klikoni butonin **Save** dhe zgjidhni zonën ku doni ta ruani atë, si dhe emrin e skedarit.



Skedari i punuar në programin *Camtasia Studio* ka prapashtesën .trec ose .camrec. Që të jetë i lexueshëm në programe të tjera, ai duhet të ruhet në formate të tjera, si: MP4, AVI, MPEG, WMV etj.

Detyrë. Hapni një program ose aplikacion që keni në kompjuter dhe, nëpërmjet programit Camtasia, regjistroni ekranin për disa minuta.

Projekt: Përpunimi i videove me metrazh të shkurtër

Mund të vazhdoni me editimin e projektit të krijuar në mësimin e mëparshëm, duke ndjekur hapat e mëposhtëm

Hapja e një projekti ekzistues

Për të hapur projektin që keni ruajtur, klikoni **File/Open Project**. Në dritaren që hapet, zgjidhni projektin dhe klikoni butonin **Open**. Më tej mund të bëni ndryshime ose mund të shtoni regjistrime të reja që keni ruajtur më parë në **Library** (bibliotekën tuaj).

Redaktimi i pjesës së regjistruar

Shpesh, kur regjistroni, keni pak kohë bosh në fillim dhe në fund të regjistrimit. Për të hequr përmbajtjen shtesë, tërhiqni fundin e klipit nga ana e majtë. Nëse shkurtoni më shumë seç duhet, mjafton të tërhiqni sërish klipin për të rivendosur pjesën e videos që shkurtuat.

Prerja e një pjese të regjistruar

Rrëshqitni dorezën e kuqe ose të gjelbër në shiritin e kohës, për të zgjedhur zonën që do të hiqet, pastaj klikoni butonin **cut** për ta hequr seksionin e përzgjedhur. Shfaqet një vijë e ndërprerë, që tregon se ku është bërë prerja. Nëse bëni një përzgjedhje dhe dëshironi ta luani sërish atë, duhet të klikoni dy herë mbi **Playhead**.

Për të shtuar ilustrime në videot tuaja, që të kenë tituj tërheqës, shënime apo efekte të shumta, duhet t'i klikoni dhe t'i tërhiqni ato nga paneli i mjeteve në **timeline** ose në dritaren e punës. Nëpërmjet vizores, zgjidhni se kur dëshironi që të shfaqet kolazhi i zgjedhur, pra në cilën minutë. Për këtë mjafton ta rrëshqisni imazhin brenda zonës ku është vizorja (fig. 2)

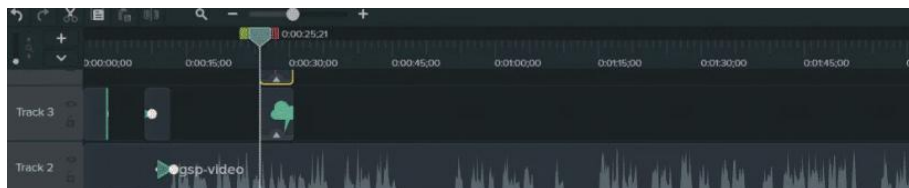


Fig. 2

Ndërkohë, nëse keni dëshirë të shtoni ende hapësirë në kolazhin tuaj, duhet të shtoni disa skedarë, që në programin Camtasia quhen **Track**. Aktualisht keni 3 të tilla dhe, nëse dëshironi të shtoni edhe një tjetër, klikoni te +, zgjidhni **Insert Track** dhe automatikisht do të shtohet një i katërt (fig. 3). Gjithashtu, nëse dëshironi që kolazhit/

videos tuaj t'i shtoni edhe media të tjera, mjafton të përdorni butonin **Import Media** (fig. 4).

Kjo komandë ju lejon të zgjidhni skedarët që dëshironi t'i përfshini në projektin tuaj.

Për këtë duhet:

1. të klikoni **Choose File**;
2. më pas klikoni **Import Media**;
3. në kutinë që do të hapet, klikoni skedarin që dëshironi;
4. më tej klikoni **Open** dhe kështu skedari do të vendoset në **Clip Bin**;
5. në fund mund ta tërhiqni që aty dhe ta vendosni në hapësirën kohore që dëshironi.

Ndaje (**Share**)

Kur të jeni gati për të prodhuar ose ndarë videon tuaj, klikoni butonin **Share** në këndin e sipërm, në të djathtë të redaktorit (fig. 5), më pas zgjidhni një nga opsionet:

- **Local File**, destinacionin ku do të zgjidhni skedari.
- **Screencast.com** është një vend për të ngarkuar, administruar dhe shpërndarë me cilësi të lartë videot, prezantimet dhe imazhet. Me **Screencast.com** mund të:

1. kontrolloni të drejtat për përmbajtjen e videos suaj dhe të vendosni nivelet e privatësisë për të kontrolluar se kush mund ta shikojë atë;
2. ruani cilësinë origjinale të saj;
3. lejoni shikuesit të komentojnë për videon tuaj;
4. ndani (**Share**) përmbajtjen dhe t'u jepni shikuesve një lidhje (**link**) për të në **MediaRoll** ose **RSS feed**.

Gjithashtu mund të zgjidhni opsione të ndryshme për të ndarë videon me të tjerët, si p.sh.:

- **Vimeo** - një website ku mund të ngarkoni video, t'i ndani apo t'i shihni ato;
- **YouTube** - drejtpërdrejt në llogarinë tuaj në *YouTube*;
- **Google Drive** - drejtpërdrejt në llogarinë tuaj në *Google Drive*.

Krijoni projektin tuaj

Krijoni një kolazh rreth 2 minuta, ku të keni vendosur fotografi, video dhe muzikë sipas një rendi kronologjik të përcaktuar nga ju.

Këto figura do të vendosen aty ku janë numrat e figurave:

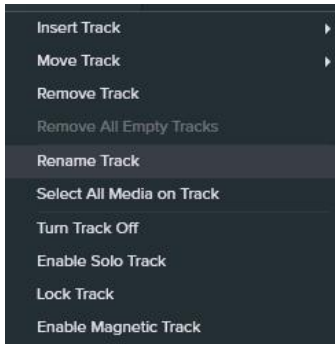


Fig. 3



Fig. 4

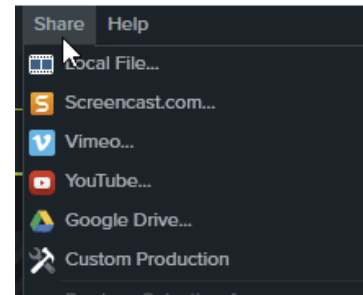


Fig. 5

1. Përmendni disa nga ndryshimet kryesore që ka sjellë përdorimi i TIK-ut në jetën e përditshme:

- a) _____.
- b) _____.
- c) _____.
- d) _____.

2. Përmendni tri pajisje elektroshtëpiake, të cilat kanë pjesë të ngjashme me kompjuterin.

Argumentoni përgjigjen tuaj.

3. Përmendni 3 hapat kryesorë që mund të ndërmerreni për të parandaluar infektimin e kompjuterit tuaj nga viruset:

4. Shpjegoni në mënyrë skematike funksionimin e kompjuterit sipas këndvështrimit të *software*-ve:

5. Cilat janë funksionet e sistemit operativ?

6. Cilat janë funksionet kryesore të *software*-it *Camtasia Studio*?

7. Cili është programi që ju pëlqen më shumë për të edituar video dhe pse?

8. Nëse do të donit të ndryshonit ngjyrat e një peizazhi dhe t'i ndryshoni atij rezolucionin, cilin program do të përdornit? Argumentoni përgjigjen tuaj.

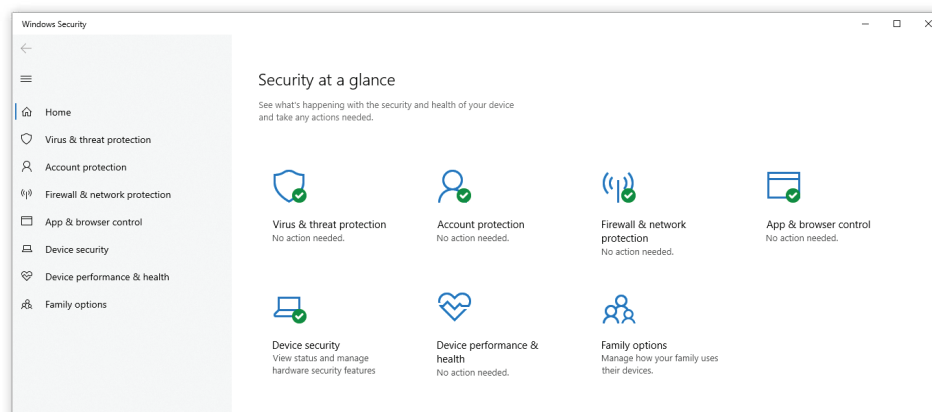
TEMA
7
Mësimi 7.10

Mirëmbajtja e kompjuterit

1. Shërbimet e mirëmbajtjes

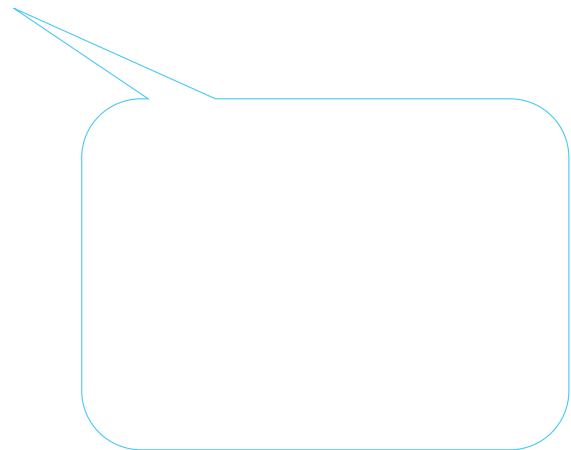
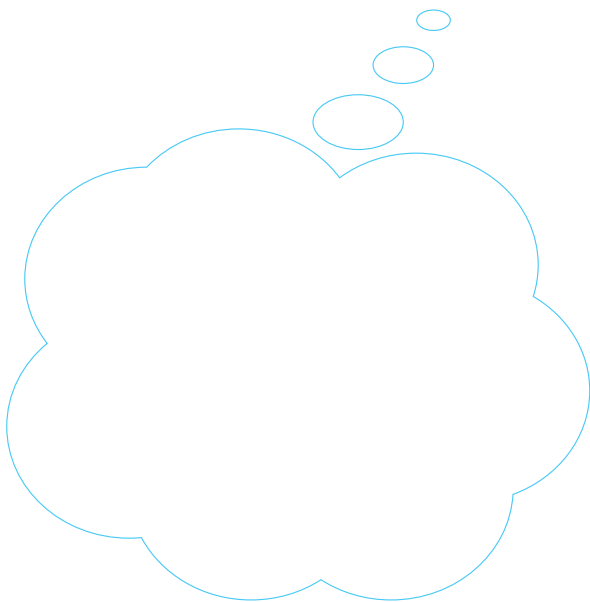
Shërbime të tjera për mirëmbajtjen e kompjuterit tregohen më poshtë:

- **Data Recovery** (riparimi i të dhënave) është shërbim i rikthimit të të dhënave. Zakonisht, përdoret për të “kthyer mbrapsht” një skedar apo informacion, që është fshirë aksidentalisht.
- **Backup** (rikthimi) i lejon përdoruesit të rivendosë sistemin në një gjendje të mëparshme, e cila ruhet si kopje rezervë. Kjo zakonisht përdoret vetëm nëse një sistem nuk funksionon mirë. Shërbimi *Backup* u lejon përdoruesve të kopjojnë skedarët në hard-disk të jashtëm, mjete të tjera magazinimi ose në një nga shërbimet e ruajtjes *online*.
- **Data compression** (ngjeshja e të dhënave) heq elemente të tepërta, boshllëqe dhe të dhëna të panevojshme nga hapësira e ruajtjes së kompjuterit. Kështu kërkohet më pak hapësirë për ruajtjen ose transmetimin e të dhënave.
- **Formatting** (formatimi). Disqet e ruajtjes duhet të formatohen, për të qenë në përputhje me një SO (sistem operativ). Zakonisht, kur një pajisje e ruajtjes së informacionit lidhet me kompjuterin, SO-ja e formaton atë. Shpesh, ndodh që një hard-disk nuk është i përputhshëm me të dyja sistemet, edhe Windows, edhe MacOS.
- **Windows Defender** Sistemi operativ *Windows 10* përdor programin *Windows Defender* (Mbrotjtësi i Windows-it), që ofron siguri të mjaftueshme për kompjuterin tuaj. Ky program mbron sistemin, rrjetet, aplikacionet dhe pajisjet nga viruset, si dhe ofron siguri kur kyçeni në llogaritë tuaj.



TEMA
7**Mësimi 7.12****Lojërat kompjuterike**

1. Pas njohurive që keni fituar gjatë këtij kapitulli, plotësoni fishën e mëposhtme:



2. Në hapësirat e mësipërme, shkruani se për çfarë përdoret kompjuteri.



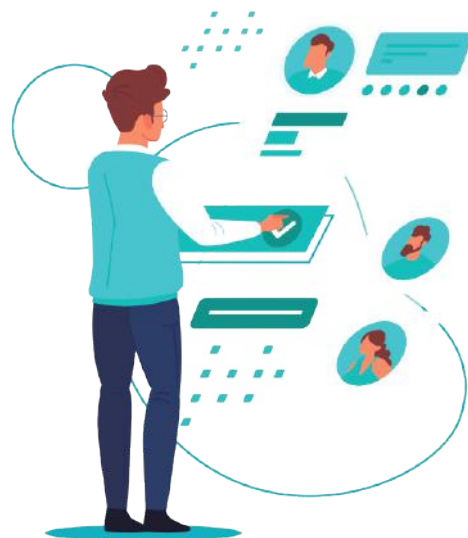
TEMA
8
Mësimi 8.1

Ç'është karriera?

Duhet t'i zotëroni sa më mirë të dyja grupet e shkathtësive, që të jeni të suksesshëm në jetë dhe punë.

Gjatë udhës së jetës, mund të punoni në disa profesione, por është me rëndësi që ta zgjidhni me kujdes profesionin.

Si nxënës të klasës së 6-të, shumica nga ju ndoshta nuk keni ide se çfarë do të bëheni kur të rriteni, por disa nga ju edhe mund ta dinë. Pavarësisht se çfarë mendoni tani, është mirë që të filloni të hulumtoni mundësitë për karrierë që tani, në mënyrë që të jeni më të informuar.



TEMA
8
Mësimi 8.2

Hulumtimi i karrierës

PYETËSOR MBI HULUMTIMIN E PROFESIONIT

Mendoni dhe zgjidhni profesionin tuaj të ëndrrave. Përgjigjuni pyetjeve të mëposhtme (30 pikë):

- Përshkrimi i punës (5 pikë): _____

 _____.

- Shkathtësitë që duhen (5 pikë): _____

 _____.

- Shkollimi/përvoja që duhet (5 pikë): _____

 _____.

- Pagesa (5 pikë): _____

 _____.

- Pritshmëritë (a mund ta fitoni këtë vend pune pas shkollimit) (5 pikë): _____

 _____.

- Pse e zgjodhët këtë punë? A ju përshtatet? (5 pikë): _____

 _____.

TEMA
8
Mësimi 8.3
Karakteristikat tuaja

Ky pyetësor do t'ju ndihmojë për të plotësuar në mënyrë sa më reale, planin tuaj të karrierës. Sa më i plotë të jetë pyetësori, aq më thjesht do ta keni në të ardhmen të përshtateni me portalet e kërkimit për punë.

Të gjithë ne kemi karakteristika unike, që na bëjnë të përshtatshëm për profesione të ndryshme. Këto janë të njohura si interesat, shkathtësitë dhe vlerat tuaja.

A. Me fjalët tuaja, përshkruani kuptimin e interesave, shkathtësive dhe vlerave.

B. Jepni nga një shembull për secilën.

C. Në pyetësorin e kaluar keni zgjedhur një profesion. Pse mendoni se ju përshtatet ai profesion?

A.

B.

C.

TEMA 8 Mësimi 8.4

Komunikimi elektronik dhe orientimi për karrierë

Emri _____

Shkolla _____ Data _____

Udhëzime: Rrumbullakosni ato opsione që ju përshkruajnë dhe që pëlqeni më shumë. Mund të zgjidhni 1, 2, 3 apo të gjitha mundësitë. Mblidhni të gjitha dhe shkruani te totali numrin, sa keni zgjedhur. Krahasoni me grupin e profesioneve dhe gjeni cili profesion ju përshtatet më shumë. Për shembull, nëse te kutia numër 2, totali i të përzgjedhurave është më i madh, ju do të përshtateni me profesionin numër 2.

	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni:	Personaliteti	Lëndët që më pëlqejnë:	Totali në kutinë 1
1	1. Mësoj si rriten gjërat dhe si mbahen gjallë. 2. Kujdesem për burimet natyrore. 3. Gjueti dhe peshkim. 4. Mbroj ambientin. 5. Qëndroj në natyrë. 6. Planifikoj dhe mbaj shënime. 7. Përdor makinat dhe i mirëmbaj ato.	1. Adhures i natyrës 2. Fizikisht aktiv 3. Planifikues 4. Zgjidhës i problemeve	1. Matematika 2. Shkencat shoqërore 3. Shkencat natyrore 4. Kimia	

2	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Lexoj me kujdes instruksionet. 2. Imagjinoj si do të dukej prodhimi final. 3. Punoj me duar. 4. Kryej punë precize. 5. Zgjidh probleme të ndërlikuara. 6. Vizitoj dhe mësoj prej vendeve historike. 7. Ndjek procedurat logjike.	Personaliteti 1. Kureshtar 2. I mirë në ndjekjen e udhëzimeve 3. U jap rëndësi detajeve 4. I durueshëm	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Matematika 2. Shkencat shoqërore 3. Konstruksionet	Totali në kutinë 2
3	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. E përdor imagjinatën për të komunikuar me të tjerët. 2. Performoj para të tjerëve. 3. Lexoj dhe shkruaj. 4. Luaj në instrument muzikor. 5. Performoj në aktivitete artistike. 6. Përdor teknologjinë për audio dhe video. 7. Dizajnoj broshura dhe hamera.	Personaliteti 1. Kreativ 2. Komunikues i mirë 3. Kureshtar për teknologjitë e reja 4. U jap rëndësi ndjenjave të të tjerëve.	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Artet 2. Muzika 3. Letërsia 4. Teknologjia	Totali në kutinë 3

4	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Organizoj aktivitete, por jam fleksibël. 2. Punoj me numra dhe detaje. 3. Jam lider i grupit. 4. Bëj kontakte biznesi. 5. Punoj me programe kompjuterike. 6. Krijoj raporte dhe shfaq ide.	Personaliteti 1. I organizuar 2. Praktik 3. I durueshëm 4. Me takt 5. I përgjegjshëm	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Teknologjia e kompjuterëve 2. Financa 3. Matematika 4. Gjuha angleze 5. Ekonomia	Totali në kutinë 4
5	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Komunikoj me tipa të ndryshëm njerëzish. 2. Ndhimoj të tjerët në kryerjen e detyrave. 3. Shkoj në shkollë. 4. Drejtoj dhe ndihmoj të tjerët në plane. 5. Kërkoj informata të reja.	Personaliteti 1. I shoqërueshëm 2. Vendimmarrës 3. Novator 4. Ndhimoj të tjerët	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Gjuhët 2. Shkencat shoqërore 3. Matematika 4. Psikologjia	Totali në kutinë 5

6	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Puna me numra. 2. Analizoj informacionet financiare dhe i interpretoj te të tjerët. 3. Krenohem me mënyrën si dukem dhe si vishem. 4. Bëj parashikime, bazuar në fakte ekzistuese. 5. Merrem me paratë me saktësi dhe seriozitet.	Personaliteti 1. I rregullt 2. Me vetëbesim 3. Logjik 4. I rregullt	Lëndët që më pëlqejnë: 1.Kontabilitet 2. Matematikë 3. Ekonomi 4. Banka-financa	Totali në kutinë 6
7	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Përfshihem në politikë. 2. Puna me detaje. 3. Udhëtoj dhe shoh gjëra të reja. 4. Negocioj, debatoj dhe mbroj ide dhe tema. 5. Analizoj informacione dhe i interpretoj te të tjerët.	Personaliteti 1. Komunikues i mirë 2. I mirorganizuar 3. Zgjidhës problemesh 4. Garues	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Qeveri 2. Histori 3. Matematikë 4. Gjuhë të huaja	Totali në kutinë 7

8	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Puna nën presion. 2. Ndhimohet njerëz të sëmurë dhe kafshë. 3. Reagim i shpejtë dhe i qetë në situata emergjente. 4. Punoj si anëtar grupi. 5. Marr vendime bazuar në logjikë dhe informacione.	Personaliteti 1. Dëgjues i mirë 2. I dhembshur dhe i kujdesshëm 3. I ndërgjegjshëm dhe i kujdesshëm 4. I durueshëm	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Shkenca biologjike 2. Kimi 3. Matematikë 4. Art i gjuhës	Totali në kutinë 8
9	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Hetoj vende dhe aktivitete të reja. 2. Organizoj aktivitete ku të tjerët kënaqen. 3. Mësoj për kultura të tjera. 4. Orar fleksibël. 5. Komunikim i lehtë dhe me takt.	Personaliteti 1. Me takt 2. I motivuar 3. Punoj mirë me të tjerët 4. I dalluar	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Gjuhë të huaja 2. Shkenca sociale (shoqërore) 3. Marketing 4. Shërbime ushqimore	Totali në kutinë 9

10	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Kujdesem për njerëzit, nevojat dhe problemet e tyre. 2. Dëgjoj pikëpamjet e të tjerëve. 3. Ndhimoj njerëzit të arrijnë më të mirën. 4. Mendoj mënyra të reja për t'i bërë gjërat. 5. Shoqërohem me njerëz të ndryshëm.	Personaliteti 1. Komunikues i mirë/ dëgjues i mirë 2. I kujdesshëm 3. Jomaterialist 4. Joparagjykues	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Financë 2. Gjuhë të huaja 3. Psikologji/ Sociologji 4. Art i gjuhës	Totali në kutinë 10
11	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Puna me kompjuter. 2. Përdor makina, teknika dhe përpunoj. 3. Përshtatem me ndryshimet. 4. Luaj video-lojëra dhe e gjej si punojnë. 5. Përqendrohem për një kohë të gjatë, pa u shpërqendruar.	Personaliteti 1. I vazhdueshëm 2. Shkathtësi të mira përqendrimi 3. I përpiktë dhe i saktë 4. Mendimtar logjik dhe analitik	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Matematikë 2. Dizajn grafik 3. Teknologji kompjuterike 4. Komunikim	Totali në kutinë 11

12	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Marr vendime bazuar në observimet e mia. 2. Bashkëveproj me njerëz të tjerë. 3. Respektoj rregullat. 4. Observoj dhe analizoj sjelljet e njerëzve. 5. Pozitë autoritare/udhëheqëse.	Personaliteti 1. Aventurier 2. Optimist 3. I besueshëm 4. I vendosur	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Qeveri/Histori 2. Psikologji/Sociologji 3. Zbatim i ligjit 4. Art i gjuhës	Totali në kutinë 12
13	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Bëj punë me duar dhe mësoj prej kësaj. 2. Përdor matematikën për zgjidhjen e problemeve. 3. Organizoj aktivitete me rezultate të arritshme. 4. Bëj punë rutinë, të organizuar. 5. Bëj gjëra së bashku.	Personaliteti 1. Praktik 2. Vëzhgues 3. I koordinuar 4. Fizikisht aktiv	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Matematikë/Gjeometri 2. Kimi 3. Fizikë 4. Kurse të tregtisë dhe industrisë	Totali në kutinë 13

14	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Të jem përgjegjës. 2. Të bëj prezantime; ndihem rehat të flas para publikut. 3. U tregoj idetë e mia të tjerëve. 4. Përfitoj nga mundësitë për të bërë më shumë para. 5. Bëj shfaqje dhe promovoj ide.	Personaliteti 1. Entuziast 2. Kreativ 3. Bindës 4. Garues	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Matematikë 2. Ekonomi 3. Aplikime kompjuterike 4. Marketing	Totali në kutinë 14
15	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni: 1. Gjej përgjigje për pyetjet. 2. Punoj në laborator. 3. Studioj teknologji të re. 4. U kushtoj vëmendje detajeve. 5. Interprettoj formulat.	Personaliteti 1. Kureshtar 2. Objektiv 3. I fokusuar në detaje 4. Metodik	Lëndët që më pëlqejnë: 1. Matematikë 2. Klasë teknike/edukim teknologjik 3. Shkenca 4. Rrjete kompjuterike dhe elektronike	Totali në kutinë 15

	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni:	Personaliteti	Lëndët që më pëlqejnë:	Totali në kutinë 16
16	1. Udhëtime. 2. Shoh mirë dhe kam reflekse të shpejta. 3. Udhëtoj me makinë. 4. Zgjidh probleme mekanike. 5. Lëviz gjërat nga një vend në tjetrin.	1. Realist 2. Planifikues 3. Vëzhgues 4. Mekanik	1. Matematikë 2. Kurse të industrisë dhe tregtisë 3. Ekonomi 4. Shkenca fizike	

Plotësoni tabelën e mësipërme për veten tuaj dhe ndani mendimet me shokët dhe shoqet e klasës.

	Aktivitetet që tregojnë se çfarë ju pëlqen të bëni:	Personaliteti	Lëndët që më pëlqejnë:	Lëndët që më pëlqejnë:
1				

Çfarë mësuat nga ky ushtrim?

GRUPI I 16 FUSHAVE PROFESIONALE

(Në bazë të pikëve të mbledhura më lart, shihni se cili profesion ju përshtatet më shumë dhe çka ofron secili prej tyre.)

1		Bujqësi dhe ushqim	Përfshin prodhimin, procesimin, shitjen, financimin dhe zhvillimin e kulturave bujqësore: ushqimin, fibrat, produktet e drurit, hortikulturën dhe produktet e kafshëve.
2		Arkitekturë dhe konstruktiv	Profesione të lidhura me dizajnimin, planifikimin, menaxhimin, ndërtimin dhe mirëmbajtjen e mjedisit ndërtimor.
3		Teknologjia multimediale	Dizajnimi, prodhimi, shkrimi, performanca dhe publikimi i materialeve multimediale.
4		Biznes dhe menaxhim	Të punësuarit në këtë fushë merren me planifikimin, organizimin e biznesit dhe administratës. Kjo fushë gjendet në të gjitha fushat e tjera të punësimit.
5		Edukimi dhe trajnimet	Ofrimi i shërbimeve të edukimit, arsimimit dhe trajnimeve.

6		Financat	Planifikim dhe shërbime për financa, banka, sigurime dhe menaxhim i financave të biznesit.
7		Administratë dhe qeverisje	Siguria kombëtare, shërbimet e jashtme, planifikim, taksa, administrim në nivel lokal dhe shtetëror.
8		Mjekësi	Planifikimi dhe ofrimi i shërbimeve mjekësore, diagnostike dhe hulumtuese mjekësore.
9		Turizëm	Turizmi përfshin planifikimin, aranzhimin, marketingun dhe operimin e restoranteve, hoteleve, si dhe atraksionet turistike dhe gjithë shërbimet lidhur me udhëtimet turistike.
10		Shërbimet sociale	Përgatitja dhe përzgjedhja e individëve për punësim, që lidhet me nevoja familjare.
11		Teknologjia informative	Zhvillimi, përkrahja dhe puna me harduerë, softuerë dhe teknologjitë e reja.

12		Siguria publike	Planifikimi dhe zbatimi i sigurisë për qytetarët, shërbimet e sigurisë, siguria e vendit.
13		Prodhimi	Planifikimi, menaxhimi dhe procesimi i materialeve të ndryshme, për të përfutur produkte finale.
14		Marketing	Planifikimi, menaxhimi dhe zbatimi i aktiviteteve reklamuese për të arritur objektiva.
15		Inxhinieri	Shërbime planifikuese, laboratorike, testuese dhe zbatuese në shkenca dhe inxhinieri.
16		Transport dhe logjistikë	Transportimi i njerëzve dhe materialeve, nëpërmjet tokës, ujit dhe ajrit dhe përkrahje logjistike për shërbime të ndryshme

SHTOJCË

Për të qenë të sigurt gjatë punës në laborator, duhet të zbatojmë disa rregulla të sigurisë laboratorike:

1. Mbroni sytë duke përdorur mbrojtësen e duhur të syve.
2. Vishni një përparëse mbrojtëse dhe përvishni mëngët.
3. Mos përdorni asnjëherë pajisje, mjete dhe materiale, pa miratimin ose lejen e mësuesit/es.
4. Asnjëherë mos ndizni një pajisje elektrike pa lejen e mësuesit/es.
5. Informoni mësuesin/en tuaj nëse jeni lënduar gjatë punës në laborator.
6. Informoni mësuesin/en tuaj nëse gjeni ndonjë mjet ose pajisje të thyer ose të dëmtuar.

Në shumicën e rasteve, lëndimet ndodhin prej pakujdesisë ose prej moszbatimit të rregullave. Për t'i shmangur, duhet të veproni si më poshtë:

1. Vishni doreza rezistente ndaj nxehtësisë dhe jo azbesti, nëse ju duhet të prekni materiale të nxehta.
2. Asnjëherë mos prekni rulat rrotullues, pasi mund të tërheqin gishtat dhe t'i dëmtojnë.
3. Asnjëherë mos i vendosni gishtat në zona ku mund të shtrëngohen detalet.
4. Përdorni mbrojtëse për sytë dhe veshjet e duhura, kur ju duhet të përdorni kimikate.
5. Nxënësit që kanë flokë të gjatë, duhet t'i mbledhin me llastik gjatë orës së punës në laborator.
6. Asnjëherë mos vishni rroba të gjera dhe bizhuteri kur ju duhet të punoni pranë makinerive.
7. Asnjëherë mos përdorni mjete elektrike me tela të zhveshur.

Përdorimi i sigurt i mjeteve të dorës

Mësuesi/ja do t'ju tregojë mënyrat e duhura për të përdorur mjetet e dorës, të cilat do t'ju nevojiten për të realizuar aktivitetet në Fletoren e punës. Më poshtë jepen disa udhëzime:

1. Përdorni vetëm mjetet e duhura për të kryer punën e caktuar.
2. Këshillohet të përdorni mjete të mprehta. Kjo për faktin se, një mjet i shurdhër (jo i mprehtë) është më i rrezikshëm se një mjet i mprehtë, pasi zakonisht prirëmi të ushtrojmë më shumë forcë mbi një vegël të shurdhër, duke bërë që ajo të rrëshqasë e për pasojë të lëndohemi.
3. Asnjëherë mos përdorni mjete ose vegla të thyera, pa vendosur më parë dorezat e duhura.

Përdorimi i sigurt i makinerive

Makinat në laboratorin tuaj të teknologjisë nuk janë lodra. Ato janë krijuar për të përpunuar materiale, presin, përkulen dhe riformësojnë çdo gjë që hyn në to. Për të shmangur dëmtimet, ndiqni këto rregulla:

1. Qëndroni jashtë zonës së sigurisë që rrethon një makinë.
2. Asnjëherë mos përdorni një pajisje apo makinë, pa marrë më parë udhëzimet nga mësuesi/ja.
3. Sigurohuni që gjatë punës me një pajisje apo makinë, të mos keni pranë njerëz të tjerë.
4. Vendosni syze sigurie.
5. Jini të kujdesshëm gjatë veprimeve tuaja. Mos nxitoni! Përqendrohuni!
6. Nëse hasni vështirësi, fikenë makinën. Kërkoni ndihmë nga mësuesi/ja.
7. Asnjëherë mos u largoni nga makina apo pajisja, pa u siguruar që e keni fikur.

Referenca

<https://classbasic.ng/materials-used-in-technology-meaning-of-materials-types-of-materials-uses-of-different-materials-used-in-technology-primary-5-basic-5-term-2-week-10-basic-science-and-technology/>

https://www.baschools.org/pages/uploaded_files/chap03.pdf

<https://babbledabbledo.com/design-for-kids-paper-houses/>

<https://simplicable.com/new/building-materials>

<https://www.paperone.com/about-us/how-paper-is-made>

<http://visioforce.com/smarthome.html>

<https://www.axiomtek.com/Default.aspx?MenuId=Solutions&FunctionId=Solution-View&ItemId=2168&Title=Smart+City+Infrastructure>

<https://edinburghsensors.com/news-and-events/environmental-technology-the-impact-of-technology-on-the-environment-and-environmental-technology/>

<https://www.teachingenglish.org.uk/sites/teacheng/files/teaching-primary-international-day-of-forests-online-powerpoint.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=wSGqpNTXjHs>,

<https://www.fao.org/international-day-of-forests/logo-banners/en/>

<https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zpmnb9q/revision/1>

<https://unece.org/forestry/news/10-facts-fall-love-forests>

<https://www.pinterest.com/pin/849913760949007801/>

<https://waste4change.com/blog/7-types-plastic-need-know/>

<https://www.weareteachers.com/classroom-noise-monitor-apps/>

<https://tapastrojmekosoven.org/>

<https://www.mcgill.ca/engineeringdesign/step-step-design-process/basics-graphics-communication/projections-and-views>

<https://www.edrawmax.com/article/floor-plan-symbols-and-meanings.html>

https://sq.wikipedia.org/wiki/Piramidat_e_Egjipitit

<https://wiki.shqipopedia.org/makinat-e-nd%C3%ABrtimit>

<https://www.teknoxgroup.com/mk-al/ponudba/makina/>

<https://www.youtube.com/watch?v=WLu2Eols0BI>

<https://www.instructables.com/How-to-Make-a-Wooden-Toy-Car-1/>

<https://www.youtube.com/watch?v=m6BqbF2L32Q>

https://www.teachengineering.org/activities/view/cub_electricity_lesson03_activity1

<https://www.youtube.com/watch?v=IQmDkm-u2kM>

<https://www.youtube.com/watch?v=qswD2stECOc>

<https://www.cokogames.com/tag/electrical-circuit-games/>

<https://www.bbc.co.uk/bitesize/topics/zj44jxs/articles/zqryn9q>

<https://www.teachengineering.org/populartopics/electricity>

<https://sabdekho.in/samacheer-kalvi-6th-science-solutions-term-2-chapter-2-electricity/>

<https://electricalfundablog.com/lan-local-area-network-topology-types/>

<https://www.pcmag.com/how-to/how-to-create-and-edit-videos-in-windows-with-microsofts-clipchamp>

<https://support.microsoft.com/en-us/topic/how-do-i-edit-a-video-in-clipchamp-fedb7b6c-4d31-496b-837f-474bc9aa2367>

<http://www.cornil.com/abm/FP-Pixelmator-iOS.pdf>

<https://games.dtml.org>

<https://www.ezschoool.com>

www.phet.colorado.edu

Kurrikula bërthamë për arsimin e mesëm të ulët të Kosovës, Prishtinë, gusht 2016

Kurrikulat lëndore/programet mësimore, Teknologji me TIK 6 , Prishtinë, 2018

Korniza Kurrikulare e Kosovës, Prishtinë, gusht 2016

Burimet e fotografive dhe ilustrimeve:

<https://www.dreamstime.com/>

Katalogimi në botim – (CIP)

Biblioteka Kombëtare e Kosovës “Pjetër Bogdani”

37.016:62(076.1)(075.2)

Sina, Irida

Teknologji me TIK 6 : fletore pune : për klasën e 6-të të arsimit
9-vjeçar / Irida Sina, Altina Myderizi. - Prishtinë : Pegi, 2024. - 74 f.
: ilustr. : 20.7x28 cm.

1. Myderizi, Altina

ISBN 978-9951-843-31-7