PLANI SINTETIK

LËNDA: TIK

KLASA: X

VITI SHKOLLOR: 2024 - 2025

|  |  |
| --- | --- |
| **TEMATIKA** | NUMRI I OREVE |
| Bota e kompjuterit | 10 Orë |
| Përpunimi i të dhënave | 16 Orë |
| Programimi në Web | 24 Orë |
| Programimi dhe Algoritmika | 18 Orë |
| Java | 4 Orë |
| GJITHSEJ | 72 ORE |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **PËRDORMI I ORËS MËSIMORE** | **Orë** | **%** |
| **A.** | **I. Njohuri të reja** | 54 Orë | 75% |
| **B.** | **II. Përpunimi i njohurive** | 18 Orë | 25% |
| 1. | Praktikë | 7 Orë | 12 % |
| 2. | Përsëritje | 3 Orë | 4 % |
| 3. | Projekt | 3 Orë | 4 % |
| 4. | Vlerësim projekti | 2 Orë | 2 % |
| 5 | Detyrë përmbledhëse | 3 Orë | 3 % |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SHPËRNDARJA E PËRMBAJTJES SË LËNDËS** | | |
| **TEMATIKAT** | **SHTATOR – DHJETOR   ORËT = 28 orë**  Teori / Prakrikë 25 orë,  Detyrë permbledhese - 1 orë  Projekt 1 orë  Përsëritje- 1 orë, | **JANAR – MARS   ORËT = 24 orë**  Teori / Praktië 21 orë, Projekt - 1 orë,  Detyrë përmbledhese - 1 orë  Përsëritje – 1 orë | **PRILL – QERSHOR   ORËT = 20 orë**  Teori / Praktikë- 15 orë, Projekt - 1 orë,  Vlerësim i projektit -1 orë,  Detyrë përmbledhëse - 1 orë  Përsëritje – 1 orë |
| **BOTA E KOMPJUTERIT**  10 Orë  **PËRPUNIMI DIXHITAL**  **I TË DHËNAVE**  18 Orë  **PROGRAMIMI NE WEB**  **24 orë** | Teknologjia e informacionit në shërbim të njeriut, ruajtja e informacionit,Terminologjia dhe funksionimi i kompjuterit, Pajisjet hyrëse, dalëse dhe ato të ruatjes së informacionit Ruajtja e të dhënave (Backup), Rrjeti kompjuterik, Llojet e rrjeteve, Topologjia e rrjetave, Kanalet e transmetimit, Zgjidhja e problemeve në kompjuter,Planifikimi nëpërmjet Mind mapping, Përdorimi i Mind mapping,Njohja me programin Flash  Konfigurimet në ndërfaqen e Flash-it  Pasurimi i animimit në Flash  Përdorimi i keyframe dhe shtresave  Vizatimet në Flash, Përpunimi i imazheve, Përdorimi i efekteve në ndryshimin e  Imazhit, Shtimi i efekteve vizualë, Ndarja dhe grupimi i objekteve, Konvertimi i Vector Art në Bitmap Art  Kombinimi i ngjyrës së një objekti  Ekzistues, Përfshirja e objekteve multimediale në prezantim  Publikimi i animacionit në Flash | Njohja me Web-in  Ndërtimi i faqeve web nëpërmjet  DreamWeaver, Front Page  Formatimi i faqes dhe listat në HTML  Tabelat në HTML  Ndërtimi i formularëve në HTML  Frame dhe FrameSet në HTML, HTML dhe CSS  , JavaScript në HTML  Gjuha e PHP dhe aplikacionet në Web  Njohja me gjuhën JavaScript, Elementet e HTML dhe JavaScript  Publikimi i faqeve web  Publikimi i faqeve Web, protokolli FTP  Algoritmet,përkufizimet dhe rregullat bazë; Tipet e skemave algoritmike, Gjuhët e programimit Njohja e programeve |  |
| **PROGRAMIMI DHE ALGORITMIKA**  **16 orë**  **GjUHA E PROGRAMIMIT**  **JAVA**  **4 orë** |  |  | Nga shkrimi tek ekzekutimi i një programi, Mënyrat e programimit, Përpilimi dhe ekzekutimi, Konstantet,ndryshoret dhe tipat standart, Tipat standarte,  Operacionet e përpunimit të të dhënave, Ciklet dhe përdorimi i tyre.Tabelat dhe funksionet, Konceptimi i projekteve, struktura e të dhënave, Algoritmet e kërkimit, Algoritmet e rënditjes, Programimi në Scratch, Krijimi i një loje kompjuterike, Konceptet bazë të Java-s, Llojet e programev në Java, Njohuri rreth programit të orientuar nga objekti Ndërtimi i një programi në JavaPërdorimi i mjedisit BlueJ, Ndërtimi i aplikacioneve dhe applet-ve në Java |

*Planifikimi 3-mujor (Shtator – Dhjetor)*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe**  **Kompetenca dixhitale:(**Nxënësi përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin)  - Krijon animacione origjinale ose dokumentare duke e bazuar tek ngjarjet e komunitetit, lokalitetit dhe mjedisit shkollor  - heton, analizon dhe zgjidh problem me burime mësimore TIK  **Kompetenca e të menduarit**:(Nxënësi mendon në mënyrë krijuese)   * Krijon,promovon dhe paraqet një transmetim për një audiencë të gjërë * Paraqet të paktën një mendim për një detyrë të caktuar gjatë diskutimit në grup   **Kompetenca e të nxënit:** (Nxënësi mëson për të nxënë)   * Shfrytëzon në mënyrë efikase fjalorët,enciklopeditë dhe teknologjitë informative apo burimet e tjera për zhvillimin e një ideje /projekti me bazë klase   **Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin:** (Nxënësi kontribuon në mënyrë produktive)   * Përdor programe kompjuterike për përpunimin e të dhënave dhe paraqitjen e vizatimeve /diagramave të nevojshme për përgatitjen e materialeve individuale apo /dhe publikimeve të ndryshme në shkollë   **Kompetenca personale**:(Nxënësi bën jetë të shëndetëshme)   * Promovojnë respekt për veten dhe të tjerët në komunikime   **Kompetenca qytetare**:(Nxënësi përkushtohet ndaj të mirës së përbashkët)   * Respektojnë të tjerët dhe janë korrekt në komunikimin me të tjerët   **Kompetenca e komunikimit dhe të shprehurit** :(Nxënësi komunikon në mënyrë efektive)   * Krijojnë , redaktojnë dhe ndajnë informacione dhe ide | | | | | | | | |
| **Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave të fushës**   * -demonstrojnë kuptim të rreziqeve të sigurisë në rrjet, strategjive mbrojtëse dhe parandaluese; - zbatojnë progresionet e zgjidhjes, problemore dhe riparimit për funksionimin efikas të mjeteve; - identifikojnë shqetësimet e shëndetit dhe sigurisë në punë dhe zgjidhjet për mjediset TIK; - ruajnë skedarë në një strukturë të qartë logjike duke demostruar njohuri të konventave për madhësinë, tipin dhe emërimin e skedarit; - kuptojnë fushën e TIK-ut mjaftueshëm për të qenë konsumatorë efektivë të produkteve dhe shërbimeve TIK; - demonstrojnë kuptim të koncepteve bazë të rrjeteve (network) * krijojnë produkte digjitale që të informojnë, argëtojnë, ndikojnë apo të bindin; - përcaktojnë karakteristikat e cilësië së projektimit për një produkt TIK dhe ndjekin specifikimet për të krijuar një produkt; - përdorin funksione redaktimi të avancuara për të përpunuar një produkt digjital për rezultatet e dëshiruara; * mbledhin, analizojnë, paraqesin, organizojnë dhe administrojnë të dhëna me mjete digjitale; - krijojnë produkte digjitale që ilustrojnë një përdorim të gjerë të rregullave të përshtatshme për llojin e tekstit; - demonstrojnë njohuri të ligjeve për pronësisë intelektuale dhe të drejtën e autorit. | | | | | | | | |
| **14 javë X 2 orë / javë = 28 orë** | | | | | | | | |
| **Nr.**  **I orëve** | **Nr/**  **javët** | **Tematika** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar e të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Vlerësimi** | **Burimet** | **Shënime** |
| **1** | **1** | **BOTA E KOMPJUTERIT**  **10 ore ( 10 Teori )** | Teknologjia e informacionit në shërbim të njeriut | Fushat ku përdoret teknologjia TIK | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **2** | Rëndësia e ruajtjes së informacionit | Kodifikimi i informacionit te kompjuterat | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **3** | **2** | Terminologjia dhe funksionimi i kompjuterit | Parametrat kryesore të kompjuterit | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Kompjuter  Projektor  Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **4** | Pajisjet hyrëse, dalëse dhe ato të ruatjes së informacionit | Paisjet I/O dhe llojet e memorieve | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Modem, monitor,maus,CPU,  Bateri, usb,cd,skaner,printer etj |  |
| **5** | **3** | Ruajtja e të dhënave (Backup) | Mënyra e ruajtjes së sigurtë të informacionit | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Kompjuter, projektor |  |
| **6** | Rrjeti kompjuterik | Elementët bazë të një rrjeti kompjuterik | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **7** | **4** | Llojet e rrjeteve | Klasifikimi i rrjeteve sipas madhësisë së zonës | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **8** | Topologjia e rrjetave | Llojet e topologjive të rrjetave | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **9** | **5** | Kanalet e transmetimit | Llojet e ndryshme të kanaleve të transmetimit të pajisjeve teknologjike | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **10** | Zgjidhja e problemeve në kompjuter | Problemet më tipike që shfaqen gjatë punës me kompjuter | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Kompjuter  Internet |  |
| **11** | **6** | **Përpunimi dixhital i të dhënave 18 Ore** | Planifikimi nëpërmjet Mind mapping | Njihen me programin online Mind Mapping për krijimin e hartave konceptuale ose skemave online | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Internet  Projektor  Programi Mind View Online |  |
| **12** | Përdorimi i Mind mapping Praktikë | Krijimi dhe përdorimi i diagramave me anë të programit Mind Mapping | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Internet  Projektor  Programi Mind Mapping |  |
| **13** | **7** | Njohja me programin Flash | Elementët kryesore të faqes së punës së programit Flash | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Internet  Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **14** | Konfigurimet në ndërfaqen e Flash-it | Krijimi i një dokumenti të ri në Flash dhe ruajtja e saj | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Internet  Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **15** | **8** | Pasurimi i animimit në Flash | Animimi i objekteve me programin Flash dhe animimet me tirazh të shkurtër | Rrjeti i diskutimit /Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Internet  Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **16** | Përdorimi i keyframe dhe shtresave | Krijimi i key-frame dhe modifikimi i sekuencave në timeline me anë të komandave të programit Flash | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vlerësim nëpërmjet portofolit | Internet  Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **17** | **9** | Vizatimet në Flash | Ndërtimi i imazhit duke përdorur grafikët | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vlerësim nëpërmjet portofolit | Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **18** | Përpunimi i imazheve | Modifikon formën, ngjyrën dhe përmasat e objektit të vizatuar | Punë përgatitore/ Punë e pavarur | Vlerësim nëpërmjet portofolit | Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **19** | **10** | Përsëritje, Programi Flash | Arritjet e nxënësit për periudhën tre mujore | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vlerësim formues | Animacionet e realizuara nga nxënësit |  |
| **20** | Detyrë përmbledhëse  Nr.1 | Vlerësoj arritjet e nxënësit për periudhën tre mujore | Punë individuale | Vlerësim përmbledhës | Detyrë e përgatitur |  |
| **21** | **11** | Përdorimi i efekteve në ndryshimin e imazhit | Realizon transformimin e imazhit në Flash | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **22** | Shtimi i efekteve vizualë | Shton efekte vizuale duke përdorur programin Flash | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **23** | **12** | Ndarja dhe grupimi i objekteve | Përpunimi i të dhënave në Flash | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **24** | Konvertimi i Vector Art në Bitmap Art | Përpunon grafikë për të krijuar imazhe | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Projektor  Programi Adobe Flash |  |
| **25**  **26** | **13** | **Përpunimi**  **digital**  **I të**  **dhënave** | Projekt ora e I  Ndërtimi i një faqeje interneti    Kombinimi i ngjyrës së një objekti ekzistues | Mësojmë të ndërtojmë faqe web-i duke përdorur gjuhët HTML.CSS, JS  Perpunojmë të dhëna, perdorim Flash per te krijuar imazhe te shumellojshme. | Punë përgatitore// Punë e pavarur  Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Teksti i nx, tutorial nga internet, w3schools,  Programi flash |  |
| **27**  **28** | **14** | Përfshirja e objekteve multimedialë në  Publikimi i animimeve ne Flash Praktike | Kërkojnë në internet ose në dosje objekte për t’i përfshirë në prezantimet multimediale.  Praktikojnë publikimet e animacioneve në Flash. | Punë përgatitore// Punë e pavarur  Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Teksti i nx, tutorial nga internet, ,  Programi flash, platforma online |  |

*Planifikimi 3-mujor (Janar - Mars)*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe**  **Kompetenca dixhitale:(**Nxënësi përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin)  - Krijon animacione origjinale ose dokumentare duke e bazuar tek ngjarjet e komunitetit, lokalitetit dhe mjedisit shkollor  - heton, analizon dhe zgjidh problem me burime mësimore TIK  **Kompetenca e të menduarit**:(Nxënësi mendon në mënyrë krijuese)   * Krijon,promovon dhe paraqet një transmetim për një audiencë të gjërë * Paraqet të paktën një mendim për një detyrë të caktuar gjatë diskutimit në grup   **Kompetenca e të nxënit:** (Nxënësi mëson për të nxënë)   * Shfrytëzon në mënyrë efikase fjalorët,enciklopeditë dhe teknologjitë informative apo burimet e tjera për zhvillimin e një ideje /projekti me bazë klase   **Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin:** (Nxënësi kontribuon në mënyrë produktive)   * Përdor programe kompjuterike për përpunimin e të dhënave dhe paraqitjen e vizatimeve /diagramave të nevojshme për përgatitjen e materialeve individuale apo /dhe publikimeve të ndryshme në shkollë   **Kompetenca personale**:(Nxënësi bën jetë të shëndetëshme)   * Promovojnë respekt për veten dhe të tjerët në komunikime   **Kompetenca qytetare**:(Nxënësi përkushtohet ndaj të mirës së përbashkët)   * Respektojnë të tjerët dhe janë korrekt në komunikimin me të tjerët   **Kompetenca e komunikimit dhe të shprehurit** :(Nxënësi komunikon në mënyrë efektive)   * Krijojnë , redaktojnë dhe ndajnë informacione dhe ide | | | | | | | | |
| **Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave të fushës**  - krijojnë faqe WEB ne HTML duke përdorur Editor të thjeshtë si NotePad++; - përzgjedhin individualisht platformat më të përshtatshme për ndërtimin e faqeve Web; - ndërtojnë faqe Web dinamike duke përdorur JS; - rrisin krijimtarinë dhe mundësinë e tyre për të ndërtuar faqe web më profesionale; - bëjnë dallimin midis gjuhëve të programimit të orientuara për Web dhe atyre për aplikacione; strukturojnë konceptin për WEB dhe skemën inxhinierike të ndërtimit të tij -konceptojnë algoritmet dhe prezantimin e tyre në diagrama dhe vlerësojnë algoritmat dhe programet përmes gjurmimit dhe testimit të rasteve; - kuptojnë disa algoritme kyçe që reflektojnë të menduarit kompjuterik [per shembull, ato për klasifikim dhe kërkim]; përdorin arsyetim logjik për të krahasuar dobinë e algoritmeve alternative për të njëjtin problem; - zbatojnë konceptet e programimit modular, duke aplikuar funksionet dhe procedurat; - përdorin të paktën një gjuhë programimi, për të zgjidhur një sërë problemesh që lidhen me lëndët e tjera; - forcojnë arsyetimin logjik duke u mbështetur në logjikën Boolean-e. | | | | | | | | |
| **12 javë X 2 orë / javë = 24 orë** | | | | | | | | |
| **Nr.**  **I orë** | **Nr./**  **Javë/** | **Tematika** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar e të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Vlerësimi** | **Burimet** | **Shënime** |
| **29** | **15** |  | Njohja me Web-in | Përfshihen në diskutim si është ndërtuar struktura e një faqeje Web. | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **30** | **Programimi**  **në**  **Web**  **20 orë** | Ndërtimi i faqeve web nëpërmjet DreamWeaver | Shfrytëzojnë programe alternative Dreamweaver, për krijimin e faqeve web. | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **31** | **16** | Dreamweaver dhe Front page | Si mundet që një programues të shikojë rezultatin përfundimtar ndërkohë që dokumenti është duke u punuar? Dallimi midis tyre. | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Kompjuter  Projektor  Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **32** | Kodimi i faqeve të internetit | Në mënyrë që faqet web të jenë të përdorshme nga të gjithë njerëzit kudo në botë, duhet që ato të jenë të aksesueshme nëpërmjet internetit. Cilat janë teknologjitë që përdoren për t’i ndërtuar këto website? | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Kompjuter  Projektor  Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **33** | **17** | HTML dhe CSS | Gjatë programimit në web,kërkohet që të stilizohen faqe të shumta. Çfarë duhet bërë që të arrijmë një stilizim të thjeshtë dhe të krijojmë faqe sa më të bukura? | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Kompjuter  Projektor  Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **34** | **Programimi**  **në**    **Web**  **Programimi**  **në**  **Web** | Vendosja e tekstit, imazheve dhe e lidhjeve | Gjatë ndërtimit të një faqeje web-i,duhet të vendosim tekst me madhësi të ndryshme, figura, tabela, linke për të kaluar nga një faqe web-I në një tjetër faqe web-i. Cila është sintaksa në HTML për të afishuar këto të dhëna? | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar | Vlerësim formues | Kompjuter  Projektor  Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **35** | **18** | Tabelat në HTML | Krijojnë tabela duke përdorur kodet HTML | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **36** | Formularët në HTML | Krijojnë elemente të përparuar si formularët për faqet web për futjen e të dhënave të përdoruseve | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **37** | **19** | Ndërtimi i formularëve | Krijojnë elemente të përparuar si formularët për faqet web për futjen e të dhënave të përdoruseve. | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **38** | Praktike njohuritë e marra | Ideojnë strukturën e faqes web nëpërmjet përdorimit të tageve html & css | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Kompjuter  Internet |  |
| **39** | **20** | Frame dhe FrameSet në HTML | Dritarja e faqes web mund të ndahet në korniza me gjerësi dhe gjatësi të ndryshme për të paraqitur informacionin në mënyrë sa më të qartë. Si duhet ndërtuar një faqe e tillë? Cilat janë elementet përbërëse të tyre? | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Kompjuter  Projektor  Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **40** | Projekt:  Ora e dytë | Ndërtojmë faqen web me kodet e mësuara në html, Css, | Rrjeti i diskutimit / Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe |  | Kompjuter  Projektor  Interneti |  |
| **41** | **21** | Përsëritje,  Html & CSS | Nxenesit listojne .percaktojne funksionin e koncepteve te trajtuara.  Krijojne strukturat e dy gjuhëve të programimit te trajtuara | Thuaj dhe trego/ Bazuar në kërkim/ Bazuar në detyrë | Vlerësim formues | Kompjuter  Projektor  Teksti i nxënësit  Interneti |  |
| **42** | Detyrë përmbledhese,  Nr.2 | Kontrollohen njohuritë e marra. | Bazuar në detyrë | Vlerësim përmbledhës | Detyrë e parapergatitur |  |
| **43** | **22** | Gjuha e PHP dhe aplikacionet në Web | Në jetën e përditshme kërkohet  që të afishohet informacion në lidhje me një lajm të caktuar ose informacion mbi ndeshjet në kohë reale. Cili është ndryshimi midis këtyre faqeve dhe si krijohen ato? | Rrjeti i diskutimit /Veprimtari e drejtuar / Puno në dyshe | Vlerësim formues | Internet  Projektor  Teksti i nxënësit |  |
| **44** | Njohja me gjuhën JavaScript | Si mund të futen elemente në programim për të kapur ngjarje nga përdoruesi? | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vlerësim nëpërmjet portofolit | Teksti i nxënësit |  |
| **45** | **23** | Elementet e HTML dhe JavaScript | Si mund të krijojmë dhe  manipulojmë elemente në HTML dhe në faqen web? Si mund të integrohet kodi me dokumentin në HTML? | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vlerësim nëpërmjet portofolit | Projektor |  |
| **46** | Praktike , Html $ JS |  | Punë përgatitore/ Punë e pavarur | Vlerësim nëpërmjet portofolit | Projektor  Kompjuter |  |
| **47** | **24** | Publikimi i faqeve Web | Gjatë viteve të fundit është rritur kërkesa për të pasur një faqe interneti. Për këtë arsye, është edomosdoshme njohja e elementeve që duhen për publikim e një faqeje web-i, që kjo faqe të jetë e aksesueshme nga çdo vend i botës. | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Kompjuter  internet |  |
| **48** | Publikimi i faqeve web, protokolli FTP Praktikë | Pasi të ketë mbaruar ndërtimi i faqes, faqja duhet publikuar. Cilat janë elementet që duhen për të publikuar një faqe web-i? | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi nxënësit | Kompjuter  Projektor  Interneti |  |
| **49** | **25** | **Programimi**    **dhe**  **algoritmika**  **4 orë** | Algoritmet,përkufizi-met dhe rregullat bazë | Kërkojnë informacion në internet për konceptet bazë të algoritmit dhe historinë e krijimit dhe zbatimet e tij.  Diskutojmë për rregullat  bazë që përdoren për krijimin e tij. | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Teksti i nxënësit |  |
| **50** | Tipet e skemave algoritmike | Diskutojmë për tipet e  skemave algoritmitmike për krijimin e tij. | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vetëvlerësimi i nxënësit | Teksti i nxënësit |  |
| **51** | **26** | Gjuhët e programimit | Cila eshte gjuha e kompjuterit? Si mund te arrijme te komunikojme me kompjuterin per te marre prej tij rezultatet qe desherojme? Si eshte arritur kjo gje nder vite? | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vlerësim formues | Teksti i nxënësit |  |
| **52** | Njohja e programeve | Sa lloje programesh njihni, cfarë duhet të dini? | Punë përgatitore/ Veprimtari e udhëhequr/ Punë e pavarur | Vlerësim formues | Kompjuter  Projektor  Interneti |  |

*Planifikimi 3-mujor (Prill -Qershor)*

|  |
| --- |
| **Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave kyçe**  **Kompetenca dixhitale:(**Nxënësi përdor teknologjinë për të nxitur inovacionin)  - Krijon animacione origjinale ose dokumentare duke e bazuar tek ngjarjet e komunitetit, lokalitetit dhe mjedisit shkollor  - heton, analizon dhe zgjidh problem me burime mësimore TIK  **Kompetenca e të menduarit**:(Nxënësi mendon në mënyrë krijuese)   * Krijon,promovon dhe paraqet një transmetim për një audiencë të gjërë * Paraqet të paktën një mendim për një detyrë të caktuar gjatë diskutimit në grup   **Kompetenca e të nxënit:** (Nxënësi mëson për të nxënë)   * Shfrytëzon në mënyrë efikase fjalorët,enciklopeditë dhe teknologjitë informative apo burimet e tjera për zhvillimin e një ideje /projekti me bazë klase   **Kompetenca për jetën, sipërmarrjen dhe mjedisin:** (Nxënësi kontribuon në mënyrë produktive)   * Përdor programe kompjuterike për përpunimin e të dhënave dhe paraqitjen e vizatimeve /diagramave të nevojshme për përgatitjen e materialeve individuale apo /dhe publikimeve të ndryshme në shkollë   **Kompetenca personale**:(Nxënësi bën jetë të shëndetëshme)   * Promovojnë respekt për veten dhe të tjerët në komunikime   **Kompetenca qytetare**:(Nxënësi përkushtohet ndaj të mirës së përbashkët)   * Respektojnë të tjerët dhe janë korrekt në komunikimin me të tjerët   **Kompetenca e komunikimit dhe të shprehurit** :(Nxënësi komunikon në mënyrë efektive)   * Krijojnë , redaktojnë dhe ndajnë informacione dhe ide |
| **Rezultatet e të nxënit sipas kompetencave të fushës**  -konceptojnë algoritmet dhe prezantimin e tyre në diagrama dhe vlerësojnë algoritmat dhe programet përmes gjurmimit dhe testimit të rasteve; - kuptojnë disa algoritme kyçe që reflektojnë të menduarit kompjuterik [per shembull, ato për klasifikim dhe kërkim]; përdorin arsyetim logjik për të krahasuar dobinë e algoritmeve alternative për të njëjtin problem; - zbatojnë konceptet e programimit modular, duke aplikuar funksionet dhe procedurat; - përdorin të paktën një gjuhë programimi, për të zgjidhur një sërë problemesh që lidhen me lëndët forcojnë, arsyetimin logjik duke u mbështetur në logjikën Boolean-e.  -njohin dhe adaptohen ndaj platformave të ndryshme në treg për ndërtimin e programeve; - testojnë programet, identifikojnë problemet dhe vetëkorrigjohen; -  -- kontribuojnë zgjidhjen e problemeve të hasura gjatë kompilimit dhe ekzekutimit të programeve; - forcojnë aftësinë për të qënë preciz dhe për të pasur një logjik të pastër për zgjidhjen e problemeve; - demonstrojnë ndërgjegjësim për të rejat e fundit teknologjike dhe pajisjet e reja.  ***10 javë x 2 orë/javë = 20 orë*** |

| **Nr/**  **orë** | **Nr/**  **javë** | **Tematikat** | **Temat mësimore** | **Situatë e parashikuar e të nxënit** | **Metodologjia dhe veprimtaritë e nxënësve** | **Burimet** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **53**  **54**  **55**  **56**  **57**  **58**  **59**  **60**  **61**  **62**  **63**  **64**  **65**  **66**  **67**  **68** | **1**  **2**  **3**  **4**  **31**  **32**    **33**  **34** | **IV**  **PROGRAMIMI DHE ALGORITMIKA**  **16 orë** | Nga shkrimi tek ekzekutimi i një programi  Mënyrat e programimit  Përpilimi dhe ekzekutimi  Konstantet, ndryshoret dhe tipat e të dhënave  Tipat standardë  Operacionet e përpunimit të të dhënave  Ciklet dhe përdorimi i tyre  Tabelat dhe funksionet  Konceptimi i projekteve  Struktura e të dhënave  Algoritmet e kërkimit dhe Algoritmet e renditjes  Vlerësim Projekti  Programimi në Scratch + vazhdim Praktikë  Krijimi i një loje kompjuterike Praktikë  Përsëritje, programimi dhe Algoritmika  Detyrë përmbledhëse Nr 3 | Diskutohen për elementet bazë të C++  Sillen shembuj që përdoren në gjuhët e tjera të programimit.  Krijohen algoritme të thjeshta dhe ndiqet mënyra e ekzekutimit të tij.  Përfshihen në diskutim për rolin e konstanteve dhe ndryshoreve që përdoren gjatë krijimit të algoritmit.  Ndiqet mënyra e krijimit të skedarëve si projekte.    Përdoren cikle të ndryshme në zgjidhje të algoritmeve.  Krijohen tabela duke përdorur funksionet bazë përfshirës.  Ndiqet mënyra e krijimit të skedarëve si projekte.  Përfshihen në diskutim për konceptin e algoritmeve, llojet e tij  Krijojnë një lojë zbavitëse.  Algoritmet  Testohen njohuritë nëpërmjet krijimin të një algoritmi dhe ekzekutimit të tij. | * Metoda interaktive / ndërvepruese/gjithëpërfshirëse * Diskutim /rrjeti I diskutimit * Rrjeti i diskutimit/punë e drejtuar * Vlerësim formues * Vlerësim me tregues arritjesh * Vlerësim sipas aktivitetit në klasë individual/në grup * Vlerësim individual   Vlerësim përmbledhës | * Kompjuter * Interneti * Teksti i Nxënësit * Tekst alternativ * Ushtrime algoritmi * Skema algoritmi * Libri i mësuesit * Teksti i Nxënësit * Tekst alternativ * Libër ushtrimesh * Libri i mësuesit   Detyrë e përgatitur nga mësuesi |
| **69**  **70**  **71**  **72** | **35**  **36** | **V**    **Java**  **4 orë** | Konceptet bazë të *Java*-s  Llojet e programeve në *Java*  Njohuri rreth programit të orientuar nga objekti  Ndërtimi i një programi në Java  Përdorimi i mjedisit *BlueJ*  Ndërtimi i aplikacioneve dhe *applet*-ve në Java | Identifikojnë llojet e programeve Java nëpërmjet përdorimit në fusha të ndryshme.  Kërkojnë në internet aplikacionet *Applet* dhe ndjekin fazat e zbatimit.  Diskutojnë për programet e orientuara si objekte dhe vetitë e *OOPS*.  Ndërtojnë një program të thjeshtë duke përdorur *Java*. | Metoda interaktive /ndërvepruese/gjithëpërfshirëse   * Diskutim/rrjeti i diskutimit/lojë * Rrjeti I diskutimit/punë e drejtuar * Punë individuale | * Teksti i Nxënësit * Tekst alternativ * Libër ushtrimesh * Libri i mësuesit |