

MINISTRIA E ARSIMIT DHE SHKENCËS  
BYROJA PËR ZHVILLIMIN E ARSIMIT

AKTIVITETET PROJEKTUESE  
në arsimin gjimnazor

UDHËZIM  
PËR AKTIVITETET PROJEKTUESE  
nga informatika

Përpunuan:  
Meri Ninçovska, SHMSH „P.Arsovski”  
Nadica Piperevska –Cvetanovska SHMSH „GJ.Dimitrov”  
Dejan Mitevski, QSHAK „B.Petrushevski”

Shkup, 2005



## HULUMTIME NË TEKNOLOGJINË INFORMATIKE

Përpiluan: Meri Ninçovska, Nadica Piperevska –Cvetkovska, Dejan Mitevski

### QËLLIMET E VEÇANTA

- zbulimi i interesimit të nxënësit për teknologjinë informatike;
- marrja e njohurive, shkathtësitë dhe ndërtimi i qëndrimeve të nxënësit për teknologjinë informatike;
- trajnimi i nxënësit për përpilimin e projektit nga lëmia e teknologjisë informatike në funksion të zbatimit të njohurive, qëndrimeve dhe shkathtësive në jetën e përditshme;
- nxitja e nxënësit në raport kreativ individual drejtë problemit të cilin e hulumton.

### 1. TEMA: GJUHËT PROGRAMORE DHE PROGRAMIMI

- Stilet e programimit dhe gjuhët programore, të cilat i përkrahin – hulumtim
- Parimet e programimit
  - ✓ Definimi i problemit; zgjedhja e metodave për vendosje, përpunimi i algoritmit dhe struktura e të dhënave, realizimi në gjuhët programore
- Bazat e të dhënave
  - ✓ nocioni për bazën e të dhënave dhe zbatimi i tyre – hulumtim
  - ✓ Microsoft SQL Server 2000, MS Access (tabela, Pyetësorë, Formularë, Raporte, Relacione)
  - ✓ zgjidhja e problemit me zbatimin e të dhënave bazike
- Nocioni, llojet dhe zbatimi i gjuhëve programore – hulumtim
- Programimi në Pascal
  - ✓ bazat e gjuhës programore (struktura e programit, llojet e të dhënave, urdhërat elementare, ) – hulumtimë me shembuj
  - ✓ zgjidhja e problemit me zbatimin e fushave më shumë dimensionale, funksione, procedura, module
  - ✓ zgjidhja e problemit me zbatimin e datotekave
  - ✓ programim objektiv
- Programim në Visual Basic
- WEB programim
  - ✓ HTML PROGRAMIM (Ç'është HTML programimi, skriptimi...)

### 2. TEMA: GRAFIKA

- ndarja e grafikës (vektoriale, raster)
- zbatimi praktik i programeve për grafikë vektoriale (Corel Draw, Adobe Illustrator)

- ⇒ pasqyrë e përgjithshme e mjeteve elementare për punë me programet për vizatim të figurave gjeometrike elementare dhe atyre të ndërlikuara dhe trupave ( linja dhe kthesa, rrrathë dhe elipsa, katrorë dhe këndrejtë, shumëkëndësh, tekst)
- ⇒ rivizatimi i vizatimeve ekzistuese nga grafika vektoriale nga vizatimi i skenuar
- ⇒ ngjyrosja dhe plotësimi i objekteve
- ⇒ efekte ( monirim, shkruarja e tekstit në kthesa etj)
- ⇒ përgatitjet për shtyp (zi, me ngjyra dhe bërja e separacioneve për përpunimin e filmave)

- zbatimi praktik i programeve për raster grafik (Adobe Photoshop, Corel PhotoPaint)

- ⇒ kontroll e përgjithshme e mjeteve elementare për punë me programet raster grafikë
- ⇒ skenimi i vizatimeve dhe fotografive (me disajnimin e rezolutës, ngjyrës descren etj)
- ⇒ format dhe ngjyra në raster grafikë (.tif, .gif, .jpg, .bmp, .eps, .psd etj. dhe CMYK, RGB etj)
- ⇒ efektet e vizatimeve dhe fotografive t; përpunuara ( nga prodhues të ndryshëm, psh.. Ezu Candz, Xenofex etj.)
- ⇒ përgatitje për shtypin me kalibrim në ngjyra dhe hyrje në teknikën e shtypit.

### 3. TEMA: BOTIMI (Desktop Publishing – DTP)

- nevoja nga programet për botim
  - mënyrat e reklamimit përmes programeve për botim
  - zbatimi praktik i programeve (Quark Xpress, Adobe Page Maker) në përpilimin e librave, teksteve shkollore, prospekte, fletushka, gazeta etj)
- ⇒ zgjedhje e drejtë e programit për botim ( varësisht nga nevojat, vallë a do të përpunohet, gazetë, fletushkë, libër etj.)
  - ⇒ shfrytëzimi i montimit të gatshëm nga programet për grafikë vektoriale dhe raster

### 4 TEMA: WEB DISEJNI

- llojet e teknologjisë: HTML, ASP, ASP, NET, PHP, DHTML, JAVASCRIPT ( bërja e projektit për një teknologji sipas zgjedhjes së arsimitarit)
- Editorë vizuel (Dreamweaver MX, Front Page)
- Editorë tekstual (Homesite 5, CoffeCup HTML editor 9.2 etj.)
- Vendorsja e serverit
- Organizimi i WEB faqes
- Programet ndihmëse për përpunimin e WEB (GIF animator, PaintShop Pro, Site Publisher, WS FTP Pro 7.5, Top Pro 7.5, Top Style Pro etj)

## 5. TEMA: MULTIMEDIA

- Elemente multimediale (tekst, Zërim, Grafikë, Video, Animacion)
- ✓ huluntim,
- ✓ shfrytëzim në funksion të orës mësimore (Përpunimi i prezantimit të orës së dhënë mësimore në Microsoft PowerPoint),
  
- Mjetet për përpunimin e elementeve multimediale – huluntim
- Shfrytëzimi i mjeteve për përpunimin e animacioneve të zakonshme
  - ✓ **Macromedia Flash, 3D Studio Max** ose sipas zgjedhjes së arsimtarit
  - ✓ **animimi i tekstit (SWISH 2.0)** ose sipas zgjedhjes së arsimtarit
  
- Përpunimi i video spotëve
  - ✓ shfrytëzimi i mjeteve Vegas 4.0 ose sipas zgjedhjes së arsimtarit
- Bazat e programit për përpunimin e animacioneve Mayes 5.0.

## 6. TEMA: RRJETAT KOMPJUTERIKE

- projektimi i rrjetave kompjuterike
  - ⇒ kontroll i përgjithshëm i rrjetave kompjuterike
  - ⇒ protokole dhe serverët (TCP, DNS, DHCP, WINS)
  - ⇒ përpunimi i planit për implementimin e rrjetave
  - ⇒ hardver për paraqitjen të instalimeve rrjetore
- implementimi i TCP/IP dhe konfigurimi i rrjetit
  - ⇒ kontroll i përgjithshëm i TCP/IP
  - ⇒ IP adresimi i DHCP
  - ⇒ instalimi dhe konfigurimi i TCP/IP
  
- pajisjet bashkëkohore të rrjetave
  
- ⇒ rrjet kompjuterik përmes instalimit elektrik (Powerline USB adapter + Etherne bridge)
- ⇒ teknologji pa tel (Acces points, wireless routers, wireless adapters, antena)
- ⇒ shndërrues optik
- ⇒ teknologjia e frymëzimit të pajisjeve përmes instalimit rrjetor (ponjer over Ethernet – PoE pajisje)
- ⇒ bisedë në telefon fiks përmes internetit (Voise over IP – VoiP)
- ⇒ sisteme monitoruese përmes instalimit rrjetor - IP kamera

## PLOTËSUESE PËR SHKOLLAT PROFESIONALE:

### 7. TEMA: PROGRAME DEDIKUAR PËR SHKOLLAT PROFESIONALE

- Shfrytëzimi i programeve aplikative të cilat gjejnë zbatim në profesionin përkatës

SHEMBULL – PËRPUNIMI I TEMËS ME NËNTEMAT PËR SHKOLLËN E  
MESME PROVESIONALE TË AUTOKOMUNIKACIONIT:

- Programi *aaSIDRA* (për dimensionim të komunikacionit teknik të të gjitha llojeve, niveleve të shfrytëzuesve )
  - ⇒ përcaktimi i kapaciteteve të të gjitha llojeve të shfrytëzuesve-caktimi i gjatësisë së kolonave, qëndrueshmëri dhe niveli i shërbimit të të gjitha llojeve të shfrytëzuesve
  - ⇒ përcaktimi i promovimeve operative, konsumuese të derivateve dhe ndotja e të gjitha llojeve të shfrytëzuesve
  - ⇒ përcaktimi i kohërave sinjalizuese për shfrytëzuesit të kryesura me pajisje ndriçuese
  - ⇒ disejnimi i gjeometrisë të të hyrave
  - ⇒ analiza e efekteve nga automjetet ngarkuese përmes performansave të udhëkryqeve
  - ⇒ analizë senzitive për optimizim, evaluim dhe disejnim gjeometrik
  - ⇒ analizë në disejn të ndryshëm të shfrytëzuesve me optimizim të gjeometrisë dhe sinjalizimit ndriçues.
    - Programi ESI tronic (për diagnostikë dhe shmangien e gabimeve në makinë
- ⇒ diagnostifikimi i gabimit të llojit të dhënë dhe shmangia e saj
- ⇒ gjetja e gabimeve sipas kodeve në librin servisor të programit dhe shkruarja e gabimeve në bazën e të dhënave për automjetin konkret.
- Programi **AUTO data** (baza e të dhënave gati për të gjitha llojet e automjeteve sipas viteve të prodhimit, prodhuesit, tipit, modeli, dhe motori)
  - ⇒ gjetja dhe shtypja e të dhënave teknike komplete për tipin e dhënë të automjetit
  - ⇒ rradhitja e kohës për korrigjimin /riparimin e tipit konkret të gabimit në automjet.
  - ⇒ shfrytëzimi i grafikoneve dhe modelet/shemat për ndryshime të pjesëve rezerve
    - Programi *Auto Route* (për zgjedhje e shtegut së lëvizjes)
      - ⇒ përcaktimi i shtegut së lëvizjes nga destinacioni konkret deri te destinacioni konkret, duka pasur parasysh kohën e nisjes, pushimet gjatë rrugës, shpenzimin e derivateve etj)