

Në bazë të nenit 55 paragrafi 1 të Ligjit për organizimin dhe punën e organeve të administratës shtetërore („Gazeta zyrtare e Republikës së Maqedonisë” nr. 58/00, 44/02, 82/08, 167/10 и 51/11 dhe “Gazeta zyrtare e Republikës së Maqedonisë së Veriut” nr.96/19 dhe 110/19), si dhe në bazë të nenit 50 paragrafit 6 të Ligjit për arsim fillor („Gazeta zyrtare e Republikës së Maqedonisë së Veriut” nr. 161/2019 ministri i Arsimit dhe Shkencës e përcaktoi programin e shkurtuar mësimor të lëndës mësimore **Informatika për klasën VI** në arsimin fillor nëntëvjeçarë për vitin shkollor 2020/2021.



MINISTRIA E ARSIMIT DHE SHKENCËS
BYROJA E ZHVILLIMIT TË ARSIMIT

PROGRAM I SHKURTUAR MËSIMOR

INFORMATIKË

LËNDË E DETYRUESHME

Shkup, Gusht 2020

ARSIMI FILLOR NËNTËVJEÇAR

1. HYRJE

Programi i shkurtuar mësimor në lëndën mësimore të informatikës për klasën e gjashtë bazohet në qëllimet /rezultatet e pritura të parapara me programin mësimor për lëndën mësimore që realizohet rregullisht në pajtim me planin e përcaktuar mësimor.

Me programin e shkurtuar përcaktohen temat e caktuara dhe njësitë mësimore që duhet të realizohen për 159 ditë mësimore, gjatë së cilës duhet të merret parasysh fondi i orëve javore i caktuar në programin e rregullt respektivisht edhe me 2 orë në javë parashihen 64 orë në programin e shkurtuar.

Mësimdhënësi gjatë planifikimit dhe realizimit të njësive mësimore nga programi i shkurtuar udhëhiqet nga qëllimet/rezultatet e pritura, nocionet e përcaktuara, metodat dhe aktivitetet e caktuara në programin e rregullt mësimor.

3. QËLLIMET KONKRETE

TEMA 1: INFORMATIKA, KOMPJUTERI DHE TI TJERA (10 orë)				
Qëllimet	Përmbajtjet	Nocionet	Aktivitetet dhe metodat	Rezultatet e mësimimit
Nxënësi/nxënësja: - t'i dijë pozicionet e drejta të trupit gjatë përdorimit të kompjuterit, laptopit, tabletit, smartfonit; - t'i njeh nocionet themelore të informatikës; - të njihet me historinë e zhvillimit të kompjuterit;	Pajisjet e ndryshme dhe ergonomia Hyrje në informatikë. Nocionet themelore	Ergonomia Informatika Të dhëna Infomata	Sqarimi, diskutimi dhe ushtrimet për qëndrimin e drejtë të trupit gjatë shfrytëzimit të pajisjeve të ndryshme (përdorimi i fotografive, video inçizimeve, demonstrimeve). Njohja me definicionet e informatikës, e dhënë, informata.	Nxënësi/nxënësja: - ka pozicion të drejtë të trupit gjatë përdorimit të kompjuterit; - definon se çka është informatika, të dhënat dhe informata;

<ul style="list-style-type: none"> - ti dijë pjesët kryesore të sistemit kompjuterik dhe funksionet themelore të tyre; - të njihet me rolin e memories dhe procesorëve në kompjuter, si dhe pjesët e ndryshme të memories; - të bëjë dallim ndërmjet sistemit operativ dhe softuerit aplikues; - ta kuptojë sistemin e dadotekave; - të dijë të përzgjedh objekte dhe të njëjtat ti zhvendos, ta ruajë dokumentin, përmes përdorimit të aplikacionit adekuat; - ti ekzekutoj drejt operacionet themelore në sistemin operativ; 	<p>Zhvillimi historik i kompjuterëve</p> <p>Sistemi kompjuterik Hardueri dhe Softueri Pajisjet hyrëse Pajisjet dalëse</p> <p>Procesori Memoria</p> <p>Mjedisi i punës së sistemit operativ Softueri aplikues</p>	<p>Sistemi kompjuterik, kompjuteri, teknologjia informatike (TI) monitori, tastiera, miu, memoria, memoria e brendshme, procesori, hardisku, memoria, mediat përcjellëse,hardueri, softueri, projektori, dëgjueset, mikrofoni, printeri</p> <p>Sistemi operativ, kyçja/çkyçja, hyrja dhe dalja, ambienti i punës, Softueri aplikues, licensimi</p>	<p>Prezantimi i historisë së shkurtër për kompjuterët dhe hulumtimi për historinë e kompjuterit. Emërimi dhe zbatimi i pjesëve të sistemit kompjuterik (monitori, miu, tastiera, memoria përcjellëse, projektori, dëgjueset, mikrofoni, printeri...).</p> <p>Sqarimi për rolin e secilës pjesë dhe hulumtimi për karakteristikat e tyre moderne. Sqarimi për domosdohshmërinë e harduerit dhe prej softuerit. Aktivitete përmes të cilëve nxënësit do të njohin harduerin/softuerin dhe do të vendosin shembuj.</p> <p>Sqarimi i ambientit të punës për sistemin operativ. Diskutimi i softuerëve të ndryshëm aplikues që nxënësit i përdorin dhe analiza e ndryshimeve ndërmjet sistemit operativ dhe softuerit aplikues. Sqarimi i nocioneve licensimi dhe llojet e ndryshme të licencimit (Freeware, shareware, open – source).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - e përshkruan zhvillimin historik, të kompjuterit; - i identifikon pjesët kryesore të sistemit kompjuterik dhe zbatimin e tij; - dallon harduer dhe softuer; - e dallon funksionin e pajisjeve hyrëse nga ato dalëse; - e përshkruan rolin e procesorit dhe memories; - dallon sistemin operativ dhe softuerin aplikues; - i përshkruan rolet e dosjeve në dadotekë;
--	--	--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> - ti dijë dhe ti respektojë rregullat themelore për punë dhe përdorimin etik të kompjuterit; - të njihet me nocionet e programeve të dëmshme kompjuterike dhe programin antivirus; - ti dijë ndryshimet ndërmjet kompjuterit, laptopit, tabletit, smartfonit; 	<p>Përdorimi themelor i dosjeve dhe dadotekave (dokumenti) Zgjedhim zhvendosim, ruajtje Puna me ikona, dritare, dodoteka dhe dosje</p> <p>Rregullat e punës me kompjuter dhe përdorimi etik i kompjuterit</p> <p>Programet e dëmshme kompjuterike</p>	<p>Dosje, ikona, dritare, dadoteka (dokument)</p> <p>Hijezi, zhvendosja, kopjimi, printerja, ruajtja Rregullat dhe instruksionet për punën e sigurtë Përdorimi etik</p> <p>Programet e dëmshme kompjuterike, programi antivirus</p> <p>Laptopi, tableti, smartfoni</p>	<p>Sistemi i datotekave. Diskutimi për organizimin e dokumenteve në sistemin kompjuterik në dosje. Puna themelore me datoteka dhe dosje.</p> <p>Puna praktike që të ushtrohen veprimet për punën me ikona dhe dritare, si dhe për selektimin, kopjimin, zhvendosjen, ndryshimin e emrit dhe shlyerjen e dadotekave dhe dosjeve, krijimi i hierarkive nga dosjet, gjetja e dadotekave dhe dosjeve.</p> <p>Diskutimi për rregullat e punës me kompjuter.</p> <p>Përpilimi i rregullave për punën në klasë me kompjuter dhe keqpërdorimet e mundshme.</p> <p>Diskutimi i llojeve të ndryshme të programeve virus dhe antivirus. Diskutimi përmes shembujve për përdorimin etik të kompjuterit dhe keqpërdorimet e mundshme.</p> <p>Diskutimi për llojet e programeve të ndryshme të viruseve dhe antiviruseve.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - i kryen operacionet themelore në sistemin operativ; - i sqaron dhe vlerëson rregullat e përdorimit etik të kompjuterit; - e sqaron rolin e programeve të dëmshme kompjuterike dhe programin antivirus; - bën krahasim të pajisjeve të ndryshme TIK;
---	---	--	---	--

	TIK pajisjet e ndryshme		Hulumtimi për programet më të njohura mbrojtëse dhe programet antivirus. Diskutimi i dallimeve të funksionit të programeve antivirus, përmes versioneve pa pagesë dhe me pagesë. Sqarimi dhe diskutimi i pajisjeve të ndryshme, hulumtimi për dallimet ndërmjet tyre.	
Tema 2: Puna me tekst (8 orë)				
Qëllimet	Përmbajtjet	Nacionet	Aktivitetet dhe metodat	Rezultatet e mësimit
Nxënësi/nxënësja: - të njeh programe të ndryshme për përpilimin e tekstit; - të dijë të punojë me mjedisin konkret të programit për përpilimin e tekstit; - ti di karakteristikat themelore të tastierës; - të di të punojë me dokumente në programin për përpilim e tekstit; - të krijojë dhe formatoj tekst;	Programe për përpunimin e tekstit Mjedisi i programit për përpilimin e tekstit Puna me dokumente Krijimi i dokumentit Ushtrime për vendosjen e tekstit përmes tastierës dhe operacionet me tekst Rregullimi i tekstit Numërimi në tekst	Përpilimi i tekstit Rajonet e tasteve të tastierës Kursori tekstual, stili, zgjidhja e përkrahjes gjuhësore	Diskutimi për shembuj të programeve për përpilimin e tekstit. Diskutimi i pjesëve përbërëse të tastierës dhe mënyrat alternative për vendosjen e tekstit. Nxënësit njihen me mjedisin e programit konkret për përpilimin e tekstit. Puna praktike me qëllim manipulimin me dokumente. Puna praktike me qëllim:	Nxënësi/nxënësja: - e sqaron rolin e programit për përpilim të tekstit; - e njeh funksionin e disa veglave nga programi për përpilim të tekstit; - e zbaton programin për përpilimin e tekstit, për përpilimin e komplet teksteve, me çka:

<ul style="list-style-type: none"> - të aftësohet të caktojë ngjyrën, madhësinë, shtrirjen, stilin e tekstit dhe të vendos dhe ruaj tekstin me përkrahje të ndryshme për punë (latinicë dhe cirilikë); - të di të vendos fotografi në dokument nga vende të ndryshme dhe ti rregullojë të njëjtët; - të aftësohet për përdorimin e veglave nga shiriti për vizatim; - të aftësohet për krijimin dhe rregullimin e tabelës në dokument; - të aftësohet për rregullimin e faqeve; 	<p>Shtuarja e fotografive në dokument</p> <p>Të vizatuarit në dokument</p> <p>Puna me tabela</p> <p>Rregullimi i faqeve</p>	<p>Numërimi</p> <p>Shiriti për vizatim</p> <p>Tabela</p> <p>Orientimi i faqes</p>	<ul style="list-style-type: none"> - përdorimi i tastierës për të shkruarit e tekstit; - rregullimi i tekstit të gatshëm; - manipulimi me dokument; - aftësimi i nxënësve për e pjesëve të tekstit, zhvendosja dhe kopjimi, -formatimi i tekstit me përdorimin e mundësive për llojet e ndryshme të numërimit (ndryshimi i shenjës së numërimit); -vendosja e fotografive dhe niveli i rrafshimit në raport me tekstin, ndryshimi i madhësisë, rrotacioni dhe prerja e një pjese të fotografisë; -vendosja e objekteve të ndryshme grafike nga shiri dhe tekstet artistike për vizatim dhe ilustrime në të. -krijimi i tabelave, rregullimi i tabelave, vendosja dhe formatimi i tekstit dhe fotografive në të 	<ul style="list-style-type: none"> - hijezon, zhvendos dhe kopjon pjesë të tekstit; - zbaton drejt numërimin në tekst; - vendos dhe rregullon ilustrim në dokument; - në mënyrë të drejtë i përdor veglat për vizatim; - e zbaton programin që të krijojë, rregullojë dhe formatojë tabela; - e zbaton programin që të rregullojë formatin e faqes.
--	---	---	--	---

TEMA 3: ALGORITME, PROGRAME DHE PËRVETËSIM TË MENDIMIT ALGORITMIK PËRMES LOJËS (2 ORË)				
Qëllimet	Përmbajtjet	Nocionet	Aktivitetet dhe metodat	Rezultatet e mësimit
<p>Nxënësi/nxënësja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ti dijë nocionet algoritmit dhe programet dhe ta sqarojë përmes zbatimit të programit në kompjuterët dhe në jetën e përditshme, - ta njeh dhe ta sqarojë mënyrën me të cilën kompjuteri kryen program të caktuar – preciz dhe përcjellje jo të dyshimtë dhe kryerje të instruksioneve të njëpasnjëshme; - të aftësohet t'i realizojë instruksionet e lojës drejtë ndërsa përmes saj ti përvetësojë konceptet e programimit. 	<p>Nocioni i algoritmit Nocioni i programit si pjesë e softuerit Roli i programeve në kompjuter</p> <p>Programi si varg i instruksioneve të njëpasnjëshme Kryerja e programit në kompjuter</p> <p>Mësimi përmes lojës për përvetësimin e koncepteve themelore nga programet (konceptet e vazhdimësisë, zgjedhja, përmirësimi, ndryshorja)</p>	<p>Algoritëm, Programi instruksioni</p> <p>Loja, rregulla, rendi, zgjedhja, përsëritja ruajtja e vlerës, ndryshorja</p>	<p>Sqarimi i algoritmeve. Rishikimi dhe krijimi i algoritmeve reale të përditshme. Sqarimi dhe diskutimi i programeve si pjesë e domosdoshme e kompjuterit.</p> <p>Sqarim dhe diskutim për pjesët përbërëse të një programi kompjuterik (instruksione).</p> <p>Luajtja e video – lojërave edukative dhe materialet tjera interaktive të ofruara si materiale për zhvillimin e të menduarit kompjuterik (Digitmile, resurse prej code.org, playcodemonkey.com etj). Diskutimi i lojërave në kontekst të koncepteve të programimit</p>	<p>Nxënësi/nxënësja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - definojnë algoritëm dhe programe; - krijojnë algoritme të zakonshme nga jeta e përditshme; - e sqaron zbatimin e algoritmeve dhe programeve; - sqaron se në cilën mënyrë kompjuteri i kryen programet; - i përdor drejt instruksionet e lojës për përvetësimin e koncepteve të programimit; - e sqaron funksionin e koncepteve themelore të programimit.

			(konceptet e radhitjes, zgjedhjes, përsëritjes, të ndryshoreve).	
TEMA 4: NJOHJA ME KONCEPTET INFORMATIKE GJATË ZGJIDHJES së detyrave logjike garuese (4 orë)				
Qëllimet	Përmbajtjet	Nocionet	Aktivitetet dhe metodat	Rezultatet e mësimit
<p>Nxënësi/nxënësja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - të njihet me detyrat e ndryshme logjike garuese të nivelit adekuat dhe mënyrën e zgjidhjes së tyre; - të aftësohet për zgjidhjen e pavarur të detyrave logjike garuese të nivelit adekuat; - të njihet me konceptet e ndryshme të informatikës përmes analizës së lidhshmërisë të shembujve të detyrave me konceptet adekuate. 	Zgjidhja dhe analiza e zgjidhjeve të detyrave garuese logjike dhe analiza e lidhshmërisë së detyrave me konceptet e shkencës kompjuterike (konceptet informatike)	<p>Detyra garuese logjike,</p> <p>Programimi, të dhënat, struktura e të dhënave, logjika, shpërndarja, optimizmi, numrat binarë, kodimi, paralelizmi.</p>	<p>Secila orë duhet realizuar përmes prezantimit të nxënësve të njëres apo tjetres detyrë (psh.detyra në www.bebbras.org, nga garat republikane të nivelit adekuat) dhe zgjidhja e tyre nga nxënësit. Pastaj duhet të vijojnë sqarime dhe diskutime për procedurat e zgjidhjes së detyrave logjike detyra garuese.</p> <p>Në pjesën e tjetër të orës duhet kushtuar vëmendje njohjes së nxënësve me lidhshmërinë e detyrave logjike me parimet, idetë dhe konceptet në informatikë dhe zbatimet e ndryshme të tyre.</p>	<p>Nxënësi/nxënësja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zgjidh në mënyrë të pavarur detyra logjike garuese; - thekson dhe prezanton shembuj për disa koncepte informatike dhe që zbatohen në informatikë.
TEMA 5: KRIJIMI I PROGRAMEVE (16 deri më 20 orë)				
Qëllimet	Përmbajtjet	Nocionet	Aktivitetet dhe metodat	Rezultatet e mësimit
<p>Nxënësi/nxënësja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - të njihet dhe ta kuptojë konceptin e programimit; 	Programimi dhe gjuhët programore	Programimi, gjuha programore, përkthyes, programet,	Diskutim për gjuhët natyrale dhe ato artificiale, shembuj të gjuhëve programore, shembuj të ndarjes së gjuhëve programore;	<ul style="list-style-type: none"> - E sqaron konceptin e programimit; - E sqaron nocionin programim dhe gjuhët programore;

<ul style="list-style-type: none"> - të njihet dhe të dijë të numërojë gjuhë të ndryshme programore; - ta njohë dhe kuptojë procesin e të shkruarit dhe kryerja e një programi në mjedisin adekuat; - ti dijë dhe ti emërojë drejt dhe ti përdor elementet e mjedisit adekuat për programim; - të aftësohet që të kryej kod programues të gatshëm të saktë dhe të mund të bëjë korrigjime (debugim) në kodet e thjeshta që përfshijnë gabime të vogla; - të aftësohet për krijim të pavarur programe të ndërlikuara; - me strukturë rradhitëse; - të cilat përfshijnë ndryshore; - me strukturë për zgjedhjen nga dy mundësi; - me strukturë për përsëritje; - të aftësohet për krijim të pavarur të programeve të ndërlikuara me kombinim 	<p>Koncepti për integrimin e mjedisit për programim</p> <p>Njohja me elementet themelore të mjedisit të integruar konkret për programim</p> <p>Shikimi i kodeve të gatshme programore</p> <p>Ekzekutimi i shembujve të gatshëm dhe debugimi i programeve të cilat përmbajnë gabime.</p> <p>Përpilimi i programeve me strukturë rradhitëse</p> <p>Përpilim i programeve që përmbajnë ndryshore</p>	<p>Scratch, C++, Java, Lisp, Python, PHP</p> <p>Mjedisi i integruar për programim</p> <p>Debugim</p> <p>Ndryshore</p> <p>Struktura për zgjedhje</p> <p>Struktura për përsëritje</p>	<p>Sqarim dhe diskutim për elementet e mjedisit vizual të integruar dhe procesi i ekzekutimit të programeve. Propozim mjedisi - Scratch.</p> <p>Sqarimi i elementeve të një programi të shkruar në gjuhë programore përmes shembuj programesh.</p> <p>Kryerja praktike e shembujve të programeve të gatshme. Kryerja e shembuj programeve të cilët përfshijnë gabime. Paraqitja e funksionit të debugimit.</p> <p>Shqyrtimi i dadoekave të krijuara pas ekzekutimit të programit.</p> <p>Zbatimi i rezonimit logjik nga nxënësi me qëllim të vërtetojë se çka bën një kod i gatshëm.</p> <p>Përpunimi i programeve të komplikuar me strukturë të radhitjes.</p> <p>Përpunimi i programeve të komplikuar të cilët përfshijnë ndryshore.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Numëron shembuj për gjuhët e ndryshme programore; - I emëron dhe i përdor elementet themelore të integritit të mjedisit për programim; - Përdor mjedisin e integruar për programim për vendosjen dhe kryerjen e programeve shembuj; - Krijon në mënyrë të pavarur programe me strukturë të vazhdueshme, të cilët përfshijnë ndryshime, me strukturë për zgjedhjen e dy mundësive, me strukturë të përsëritjes; - Krijon në mënyrë të pavarur programe me kombinimin e strukturave dhe programe të cilët përfshijnë ngjarje;
--	---	---	--	---

<p>nga struktura dhe programi që përfshijnë ngjarje;</p> <ul style="list-style-type: none"> - të aftësohet për debugimin e programeve të krijuara. 	<p>Përpilimi i programeve me strukturë për përsëritje</p> <p>Përpilimi i programeve të cilat përfshijnë kombinime nga strukturat dhe përfshijnë ngjarje</p>	<p>Ngjarje</p>	<p>Përpunimi i programeve të komplikuar me strukturë për zgjedhje.</p> <p>Përpunimi i programeve të ndërlukuara me strukturë për përsëritje.</p> <p>Përpunimi i programeve të komplikuar të cilët përfshijnë kombinime të strukturave të shqyrtuara.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - zbulon dhe korrigjon gabime në programet e dhëna.
<p>TEMA 6: HYRJE NË INFORMATIKË C++ (2 deri më 6 orë)*</p>				
<p>Qëllimet</p>	<p>Përmbajtjet</p>	<p>Nacionet</p>	<p>Aktivitetet dhe metodat</p>	<p>Rezultatet e mësimit</p>
<p>Nxënësi/nxënësja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ta njeh procesin e të shkruarit dhe të përfundimit të një programi; - ti dijë dhe ti emëroj drejt elementet e mjedisit të integruar (editor, kompjaler, debager (tregues i gabimeve dhe ndihmë); - të aftësohet të kryejë kod të saktë programor të gatshëm; - ti njeh dhe dalloj dadotekat të cilat krijohen gjatë 	<p>Proces i përpilimit të një programi (nga versioni fillestar deri në versioni përfundimtar)</p> <p>Njohja e elementeve themelore të mjedisit integruar për programim</p>	<p>Përkthyes</p> <p>Programi bazik</p> <p>Programi përfundimtar</p> <p>Komenti,</p> <p>Madhësia</p> <p>, identifikimi</p>	<p>Sqarimi i procesit të përkthimit të programit, diskutimi për përkthyesin, shembuj të gjuhëve programore, programer;</p> <p>Diskutimi i elementeve themelore të mjedisit integruar për programim.</p> <p>Sqarimi i elementeve të një programi të shënuar në gjuhën programore përmes shembujve të programeve.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -E sqaron procesin e të shkruarit dhe kryerja e një programi; - Dallon programin fillestar nga programi përfundimtar; - *i numëron dhe sqaron elementet e mjedisit integruar për programim; - *e përdor mjedisin e integruar për

<p>ekzekutimit dhe ruajtjes së programit;</p> <ul style="list-style-type: none"> - ti njeh dhe sqarojë elementet themelore të gjuhëve programore; - ta njeh dhe ta përdor teknikën për paraqitjen në ekran; - ta njeh teknikën dhe ta përdor teknikën për shfaqje në ekran ; - ta dalloj teknikën e kryerjes së vazhdueshme të sekuencës së dëshmimeve (të grumbulluar); - të aftësohet të përpunoj program të thjeshtë me strukturë rendore. 	<p>Dukja e shembujve të gatshme të kodeve programore</p> <p>Mbarimi i shembujve të programeve të gatshme dhe dadotekat të cilat në ndërkohë prodhohen</p> <p>Elementet themelore të gjuhës programore (GJP) alfabeti i gjuhës, pjesët ndërtuese, komentet, madhësitë, identifikatorët, shprehjet, fjalët kryesore)</p> <p>Dëshmi. Dëshmi për shfaqje në ekran. Dëshmi për ndarje</p> <p>Përpilimi i programit</p>	<p>Të dhëna (urdhri), fjalët kryesore, operatori, nënprogrami – funksioni, shfaqja në ekran, sekuenca e të dhënave</p> <p>Mbarimi i vazhdueshëm</p>	<p>Kryerja praktike e shembujve të programeve të gatshme. Mbarimi i programeve si shembuj që përfshijnë gabime.</p> <p>Paraqitja e funksionit të debugimit.</p> <p>Të shikuarit e dadotekave të krijuara pas mbarimit të programit.</p> <p>Diskutimi i elementeve themelore të gjuhës programore.</p> <p>Sqarimi i shprehjes dëshmi. Shembulli përmes dëshmisë për shfaqjen në ekran.</p> <p>Prezantimi i disa programeve me paraqitje në ekran. Përpunimi i programeve me paraqitje në ekran.</p> <p>Diskutimi për teknikat për sekuencën e shprehjeve dhe kryerjen e vazhdueshme</p> <p>Prezantimi i shembujve të programeve dhe përpunimi i programeve ku disa të dhëna për paraqitje në ekran janë të</p>	<p>programim për vendosjen dhe kryerjen e programeve shembuj;</p> <ul style="list-style-type: none"> - - *krijon në mënyrë të pavarur programe të rëndomta me strukturë vijuese në të cilët ka vetëm shprehje për shfaqje në ekran dhe për ndarje.
---	---	---	---	---

			bashkangjitur (kryhen në vazhdimësi)	
TEMA 7: PROGRAMI PËR PREZANTIMET MULTIMEDIALE (6 orë)				
Qëllimet	Përmbajtjet	Nocionet	Aktivitetet dhe metodat	Rezultatet e mësimit
<p>Nxënësi/nxënësja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Të dijë për nocionin multimedia dhe prezantimi multimedial; - Të aftësohet të krijojë prezantim multimedial: <ul style="list-style-type: none"> - Të aftësohet të krijojë prezantim multimedial; - të shtojë tekst në sllajd dhe të ndryshojë fondin. Madhësinë dhe stilin e të njejtit; - të mund të manipulojë me sllajde në prezantim; - të dijë të zgjedh rradhitje adekuate të elementeve në sllajd dhe dizajn në sllajd; - të dijë të shtojë dhe regullojë objekte grafike në sllajd nga prezantimi multimedial; 	<p>Nocioni për multimedia. Nocioni për prezantimin multimedial.</p> <p>Krijimi dhe aktivizimi i prezantimit Manipulimi me sllajdet Rregullimi i sllajdit</p> <p>Shtuarja e video dhe audio inçizimeve grafike në sllajd në prezantim</p> <p>Shtuarja e videoshkresave dhe audio në prezantim Krijimi i prezantimit të tërësishëm me</p>	<p>Multimedia Prezantimi multimedial, sllajd Rradhitja e sllajdeve Dizajni i sllajdit</p> <p>Animimi, tranzicioni</p> <p>Audioshkresat, videoshkresa</p>	<p>Nxënësit njihen me nocionet për multimedia, prezantimin multimedial dhe sllajd. Shembujt e përparësive të multimedias (përkundër tekstit të thejstë, tekstit të ilustruar)</p> <p>Puna praktike me qëllim:</p> <ul style="list-style-type: none"> - shtuarja, zhvendosja, kopjimi dhe shlyerja e sllajdeve në prezantim, shtuarja dhe formatimi i zakonshëm i tekstit në sllajd; - zgjedhja e dizajnit të sllajdit dhe rradhitja e elementeve në sllajd. - Shtuarja e objekteve grafike në prezantim. - Shtuarja e efekteve të animimeve të objekteve në sllajd dhe gjetja e mënyrës si dhe kohëzgjatja e kalimit ndërmjet sllajdeve. 	<ul style="list-style-type: none"> - I sqaron nocionet multimedia dhe prezantimi multimedial me sllajde; - I numëron funksionet e ndryshme dhe veglat e programit për prezantimet multimediale; - Përdor program për prezantimet multimediale që të krijojë në mënyrë të pavarur prezantim multimedial; - Krijon në mënyrë të pavarur prezantim sipas kriterëve të dhëna paraprakisht;

<ul style="list-style-type: none"> - të dijë të shtojë animime dhe tranzicione në prezantim; - të aftësohet të përpilojë prezantim në tërësi me sllajde dhe të përdor për prezantim gojarisht. 	<p>sllajde si përkrahje për prezantimin e shkurtër gojor dhe zbatimi i prezantimit gojarisht.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Shtuarja e audio dhe videoshkresave në prezantim. - Krijimi i prezantimit të tërësishëm dhe përdorimi i tij për realizimin e prezantimit të shkurtër gojor. 	<p>Prezanton prezantim të përgatitur multimedial.</p>
TEMA 8: ONLINE JETESA (10 ORË)				
Qëllimet	Përmbajtjet	Nocionet	Aktivitetet dhe metodat	Rezultatet e mësimit
<p>Nxënësi/nxënësjja:</p> <ul style="list-style-type: none"> - të dijë terme për rrjetin kompjuterik dhe Internetin; - të njihet me historinë e Internetit si mjet për marrjen dhe dhënien e informatave; - të dij lloje të ndryshme të internet serviseve (shërbimet); 	<p>Rrjeti kompjuterik Interneti</p> <p>Historia e internetit si mjet për marrjen dhe dhënien e informatave /përmbajtjeve</p> <p>Internet serviset</p>	<p>Rrjeti i komunikimit, serveri, klienti, LAN, WAN</p> <p>Internet, ueb, surfimi në internet</p> <p>Internet servis www, search engines, e-mail, e-tregtia, download, upload, banka elektronike, komunikimi interaktiv</p>	<p>Diskutimi për nocionet rrjeti kompjuterik dhe Interneti.</p> <p>Analiza e karaktëristikave të llojeve të ndryshme të rrjeteve kompjuterike.</p> <p>Sqarimi i rolit të kompjuterëve në rrjetin kompjuterik.</p> <p>Njohja me historinë e Internetit dhe roli i tij aktual në marrjen e informatave.</p> <p>Diskutimi për llojet e ndryshme të serviseve të internetit (roli i tyre, zbatueshmëria, aktualiteti...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Definon rrjetin kompjuterik dhe Internetin; - E përshkruan historianin e internetit - Sqaron dhe numëron Internet servise (shërbime); - e sqaron nocionin ueb faqe;

<ul style="list-style-type: none"> - të dijë për strukturën dhe zbatimin e ueb faqes; - të dijë për ueb shfletuesin dhe të gjithë elementet e rëndësishme të ueb shfletuesit (veçat, puna me tab); - të dijë të bëjë dallim ndërmjet ueb shfletuesit dhe ueb kërkuesit; - të dijë të gjejë informata nga Interneti për qëllimin e caktuar me ndihmën e fjalëve kryesore; - të di ti përdor mundësitë për komunikim tekstual, audio dhe video përmes internetit; - ti di pasojat e ndarjes së informatave private në internet. 	<p>Ueb - faqa Ueb – shfletuesi Adresa e internetit</p> <p>Kërkimi në internet. Ueb kërkuesi</p> <p>Komunikimi përmes internetit</p> <p>Çështje sigurie sa i përket Internet komunikimit</p>	<p>Adresa e internetit, Ueb shfletuesi, Ueb shfletuesi, Ueb faqe, hiperlinku</p> <p>Fjalët kryesore</p> <p>Altoparlant Dëgjuese Softuer për komunikim,mikrofon</p>	<p>Sqarimi i konceptit për ueb – faqen. Demonstrimi dhe aksioni i punës praktike për përdorimin e ueb- shfletuesin në ueb kërkuesin dhe qasja në ueb – faqe të cilët janë rezultatet për kërkimet e dhëna. Diskutimi i pjesëve të adresës së internetit.</p> <p>Puna hulumtuese dhe praktike me qëllim: - kërkim në Internet; Grumbullimin e përmbajtjeve elektronike (tekst, ilustrime, muzikë) dhe përfshierja e përmbajtjeve të mbledhura në dokumente tjera (dokumenti tekstual, prezantimi me sllajde).</p> <p>Diskutimi i mundësive për komunikim përmes internetit, prezantimi i softuerit që mundëson lloj të ndryshëm të komunikimit dhe diskutim për harduerin e domosdoshëm për atë. Realizimi praktik i komunikimit të caktuar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - përshkruan ueb faqe; - definojnë ueb shfletuesin; - i numëron elementet e ueb shfletuesit; - dallon ueb shfletuesin dhe ueb kërkuesin; - gjen informata prej Internetit me ndihmën e fjalëve kryesore; - përdor komunikimin tekstual, audio dhe video komunikimin përmes Internetit; - i sqaron rregullat për përdorimin e sigurt të Internetit dhe diskuton për pasojat e ndarjes së informatave private në Internet.
---	---	--	---	--

			Diskutimi për çështjet e sigurisë në raport me Internet komunikimin.	
--	--	--	--	--

3. REKOMANDIME DIDAKTIKE

Në programin mësimor të shkurtuar të lëndës së Informatikës për klasën e gjashtë në arsimin fillor janë dhëna tetë tema me numër të orientuar të orëve. Nevoja për ndarjen më ndryshe të orëve duhet të del nga vlerësimi i mësimdhënësit për përgatitjen paraprake të nxënësve për punën me kompjuter, të arriturat e nxënësve, cilësinë e njohurive të tyre dhe aftësitë dhe interesat e tyre, si dhe nga softueri të cilin e ka në disponim mësimdhënësi. Megjithatë, duhet pasur kujdes që TË GJITHA orët e parapara për temën e tretë, katërt dhe pestë të përdoren për përvetësimin e qëllimeve nga tre temat. Temën numër gjashtë mësimdhënësi mund ta realizojë sipas përzgjedhjes përkatësisht nëse është arritur rezultati vijues nga mësimi nga tema paraprake: “ Krijon programe në mënyrë të pavarur me strukturë vijuese të cilat përfshijnë ndryshime, me strukture për përzgjedhje të dy mundësive, me strukturë të dy mësimëve”.

Qëllimet në temat mësimore janë planifikuar në atë mënyrë që do të ketë qasje në shkrim leximin e informatikës të nxënësve. Përmbajtjet e ofruara në program mundësojnë njohje graduale të nxënësve me kompjuterin, pjesët e tij dhe mundësit për punë, aftësimi i nxënësve për punën bazike me grafik dhe tekst, si dhe përdorimi i internetit. Gjithashtu, përmbajtjet gradualisht i vendosin nxënësit në nocionet e algoritmit dhe programit, mundësojnë zhvillimin e të menduarit algoritmik përmes lojës dhe aftësimi i nxënësve për hapat fillestare në programim. Për zbatimin e suksesshëm të programit të informatikës është e domosdoshme që të përcaktohen detyrat praktike dhe konkrete të përshtatura për moshën dhe interesat e nxënësve me të cilat ballafaqohen në përditshmëri. Në bazë të kësaj formohen njohuritë dhe aftësitë e domosdoshme informatike dhe aplikohen termet dhe nocionet informatike adekuate në gjuhën amtare. Nocionet e reja formohen dhe plotësohen në hap me aktivitetet e llojllojshme praktike. Në pjesën e aktiviteteve dhe metodave në programin mësimor janë ofruar aktivitete të cilat mund të realizohen në orët dhe shembujt e softuerit adekuat i cili mundet të përdoret për qëllimin e dhënë. Gjithashtu janë bërë ndryshime sa i përket rezultateve të mësimnxënies kryesisht janë mënjeluar arritjet më të larta në disa tema.

Mësimdhënësit duhet ta kenë parasysh se shkathtësi e arritura duhet të zhvillohen dhe zbatohen në mënyrë plotësuese në orët e lëndëve tjera mësimore në mënyrë adekuate.

Aktivitetet e zhvillimit të mendimit algoritmik do të realizohen përmes aplikacioneve të përshtatshme si Scratch Jr, Scratch, DigitMile dhe materijale tjera me qasje në code.org, playcodemonkey.com, bebras.org, talent.mk, mendo.mk, microbit.org etj. Nxënësëve nuk ju ofrohen çdo here zgjidhje konkrete dhe të gatshme, ato duhet të nxiten që të shprehen lirshëm dhe është e domosdoshme të respektohen mundësit individuale, aftësitë dhe interesat e secilit nxënës në veçanti. Në mësim duhet të krijohen mundësit për zhvillimin e aftësive krijuese të secilit nxënës. Gjithashtu duhet kushtuar kujdes edhe punës ekipore në mes nxënësve.

Gjatë mësimit rregullisht ndiqen dhe vlerësohen të arriturat e nxënësve, mbledhen tregues për aktivitetet e tyre, motivimi për punë, angazhimi dhe interesimi për punë (vlerësim formativ).

Për këtë qëllim rekomandohet përpunimi dhe mbajtje e dosjes për nxënësit që përfshijë:

- mbledhjen e treguesve (punime të nxënësve në kompjuter) për çdo nxënës në veçanti;
- lista evaluative të përgatitura paraprakisht për çdo nxënës të cilat përgatiten për çdo aktivitet konkret, i cili është specifik.

Përvetësimi i koncepteve të renditjes, zgjedhjes, përsëritjes, grumbullimit të vlerave, të ndryshoreve duhet të vlerësohet në mënyrë implicite përmes përcaktimit se vallë nxënësi e ka përvetsuar drejtë luajtjen e lojës adekuate. Sukses në lojë reflekton nivel më të lartë të menduarit logjik. Përvetësimi i koncepteve të përmendura pastaj vlerësohet edhe në mënyrë eksplicite përmes aftësive të nxënësve të ndërtojnë programe të thjeshta me zbatim të tyre. Gjatë ndjekjes së të arriturave të nxënësve, mësimdhënësi duhet të ketë kujdes për qasjen individuale në punën e secilit nxënës. Ajo do të thotë që të ndiqen të arriturat individuale të çdo nxënësi. Me përparësi vlerësohen të menduarit e nxënësve në procesin e realizimit të detyrës konkrete. Rekomandohet gjatë përcjelljes dhe vlerësimit të arriturave të nxënësve të përdor lista të posaçme evulative për mbikqyrje, të cilat përmbajnë kriteret dhe tregues për njohjet dhe mendimet e nxënësit, të obligueshme për realizimin e detyrës përkatëse. Të arriturat e nxënësve në klasën e gjashtë vlerësohen në mënyrë të kombinuar me notë me shkrim dhe me numër, kurse në gjysëmvetor dhe në fund të vitit shkollor jepet notë me numër.

4. **NORMATIVI PËR KUADRIN ARSIMOR**

Programin e shkurtuar mësimor e realizon mësimdhënësi në pajtim me normativin për kuadrin mësimor të dhënë në programin e rregullt mësimor.

Nënshkrimi dhe data e përcaktimit të programit mësimor

Programin e shkurtuar mësimor nga **Informatika për klasën e gjashtë** në arsimin fillor nëntëvjeçar, me propozim të Byrosë së zhvillimit të arsimit, e përcaktoi

Ministër i Arsimit dhe Shkencës

Milla Carovska