



Министерство за образование и наука - Биро за развој на образованието
Ministria e Arsimit dhe Shkencës - Byroja e zhvillimit të arsimit
Ministry of Education and Science - Bureau for Development of Education

UDHËZUES PËR MËNYRËN E REALIZIMIT TË MËSIMIT NGA LËNDËT ZGJEDHORE

**NË ARSIMIN FILLOR NË VITIN
SHKOLLOR 2020/2021**



Në bazë të Planit mësimor në arsimin fillor nëntëvjeçar për vitin shkollor 2020/2021, shkolla u ofron nxënësve këto lëndë zgjedhore:

Nga klasa e tretë deri në klasën e nëntë: Gjuha dhe kultura vllahe; Gjuha dhe kultura rome; Gjuha dhe kultura boshnjake; Gjuha dhe kultura serbe; Gjuha dhe kultura e turqve.

Klasa e katërt dhe e pestë: Krijimtaria.

Klasa e gjashtë: Etika e religjioneve; Njohja me religjionet; Kultura klasike në civilizimin evropian.

Nga klasa e gjashtë deri në të nëntën: Gjuhë shqipe.

Nga klasa e shtatë deri në të nëntën: Atdheu ynë; Edukimi për mjedisin; Hulumtimi i vendlindjes; Vallëzimi modern dhe vallet popullore; Projekte të artit muzikor; Projekte të artit figurativ; Arsim teknik; Projekte nga informatika; Sport zgjedhor; Përparimi i shëndetit; Aftësitë jetësore; Programim (klasa e tetë dhe e nëntë).

Lëndët zgjedhore nga klasa e tretë deri në klasën e pestë realizohen me **32 orë** në vit, dhe të gjitha lëndët e tjera zgjedhore nga klasa e gjashtë deri të nëntën do të mësohen me **64 orë** fond vjetor të orëve. Numri i orëve të shkurtuara sipas temave është i paraqitur në tabelën më poshtë.

Tabela 1. Pasqyrë e shkurtimit të orëve për lëndët zgjedhore

Lëndët zgjedhore	Tema me orë të shkurtuara
Gjuha dhe kultura vllahe; Gjuha dhe kultura rome; Gjuha dhe kultura boshnjake; Gjuha dhe kultura serbe; Gjuha dhe kultura e turqve	Duke pasur parasysh kuptimin dhe specifikat e lëndëve mësimore për mësimin e gjuhës dhe kulturës së komuniteteve, në shtojcën 1 janë dhënë veçmas tema dhe përmbajtje të ofruara nga lëndët mësimore.
Gjuhë shqipe	Shkurtohen për 2 orë nga secila temë e programit mësimor.
Krijimtaria	Klasa IV. Në secilën temë shkurtohet nga 1 orë. Klasa V. Në secilën temë shkurtohet nga 1 orë.
Etika e religjioneve	Tema I: Etika si shkencë e të mirës dhe moralit (mësohet në 2 orë).
Njohja me religjionet	Tema I: Përcaktimi i religjionit (mësohet me 7 orë). Tema II: Besimet e para religjioze (mësohet me 11 orë).



Lëndët zgjedhore	Tema me orë të shkurtuara
Kultura klasike në civilizimin evropian	Tema: Gjuhët klasike (mësohet në 10 orë). Tema: Letërsi (mësohet në 10 orë). Tema: Mitologjitë dhe besimet (mësohet në 12 orë). Tema: Arti (mësohet në 10 orë). Tema: Përditshmëria (jeta shoqërore dhe private). (mësohet në 10 orë). Tema: Trashëgimia antike (mësohet në 12 orë).
Atdheu ynë	Tema: Si është i organizuar shteti ynë dhe institucionet e saj, mësohet me 6 orë . Tema: Kryeqyteti i atdheut tonë Shkupi (mësohet në 11 orë).
Edukimi për mjedisin	4 orë shkurtohen nga Tema 1: Uji në zhvillimin e qëndrueshëm të komunitetit dhe 4 orë nga Tema 2: Toka në zhvillimin e qëndrueshëm të komunitetit.
Hulumtimi i vendlindjes	Tema 1: Trashëgimia kulturore historike e vendlindjes (shkurtohen nga 4 orë). Tema: Bashkëpunimi me bashkësinë lokale (shkurtohen 4 orë).
Vallet moderne dhe vallet popullore	Tema 2: Klasifikimi i valleve popullore (mësohet në 5 orë). Tema 4: Zona e valleve (mësohet në 33 orë).
Projekte të artit muzikor	Tema: Projekte nga arti muzikor (shkurtohen 4 orë). Tema: Projekte nga arti muzikor (shkurtohen 2 orë). Tema: Projekti folklori muzikor rreth nesh (shkurtohen 2 orë).
Projekte të artit figurativ	Tema: Projekti hyrje në historinë e artit (shkurtohen 3 orë). Tema: Projekti kritika e artit figurativ (shkurtohen 3 orë). Tema: Projekti gjuha e artit figurativ (shkurtohen 2 orë).
Përparimi i shëndetit	Tema 1: Koncepti për shëndetin (mësohet në 8 orë). Tema 2: Parimet e përparimit të shëndetit (mësohet në 4 orë).
Aftësitë jetësore	Në temën e parë: Ushqyerja dhe në temën e dytë: Veshja, shkurtohen nga 3 orë. Në temën e katërt: Nxënësi si konsumator (shkurtohen 2 orë).
Arsim teknik	Në pesë temat e para: Mekanizmat mekanike; Elektroteknika; Elektronika; Automatika dhe Krijimtaria konstruktive, shkurtohet nga 1 orë. Në temën e gjashtë: Projektet integrative në teknologji, shkurtohen nga 3 orë.



Lëndët zgjedhore	Tema me orë të shkurtuara
Projekte nga informatika	Tema: Elementet dhe fazat themelore për punimin e projekteve me përdorimin e kompjuterit (mësohet në 2 orë). Tema: Mbledhja, përgatitja, organizimi dhe ruajtja e materialeve elektronike për punimin e një projekti (mësohet në 2 orë). Tema: Projekte me program për vizatim (mësohet në 6 orë). Tema: Projekte me program për përpunim të teksteve (mësohet në 18 orë).
Sporti zgjedhor	Përpilohen vetëm tema: Ushtrime për zhvillim të duhur fizik dhe ngritjen e përgatitjes së përgjithshme fizike.
Programim	Shkurtohet tema e fundit e 14. Tema: Shembuj të algoritmeve dhe programeve më të komplikuara.

Shkolla, mësimin nga lëndët zgjedhore e organizon në grupe, ku janë të paraqitur më së paku 15 nxënës nga klasa e njëjtë, nga paralele të njëjta apo të ndryshme.

„Pedagogjia e re“ e mësimin në distancë nënkupton të kuptuarit mirë të proceseve të të mësuarit dhe lidhjen e tyre me potencialet e qasjeve inovative të të mësuarit duke përdorur teknologjinë dixhitale. Për orët e lëndëve zgjedhore, rekomandohet që prezantimi i përmbajtjes së re mësimore të mos jetë më shumë se gjysma e kohës së planifikuar të orës, pra rreth 15 minuta, ndërsa pjesën tjetër të orës mësimdhënësi duhet ta përdorë për të komunikuar me nxënësit për temën që është me rëndësi në atë moment dhe për të cilën nxënësit treguan interes, për pyetje nga nxënësit, shpjegime shtesë, vetëvlerësim, dhënia e informatave kthyese etj.

Nga qasjet inovative pedagogjike për realizimin e mësimin nga lëndët zgjedhore, mund të përdoren:

- ▶ *Klasë e përmbysur* (flipped classroom), ku nxënësit së pari punojnë me materialet e pastaj në kontakt me mësimdhënësit e praktikojnë, shpjegojnë më tej dhe thellojnë të kuptuarit/njohuritë.
- ▶ *Mësimi përmes lojërave kompjuterike* (game based learning) – bazohet në mënyrën se si lojërat mund të tërheqin interesin e nxënësve dhe të lehtësojnë të mësuarit. Ekzistojnë dy komponentë pedagogjik: elementet mekanike (informata kthyese e shpejtë, qëllimet, pjesëmarrje dhe sfidë zhvillimore) dhe elementet emocionale (rrëfime dhe identitete, bashkëpunimi dhe garimi).
- ▶ *Të menduarit kompjuterik* (computational thinking) – zhvillon aftësitë e zgjedhjes së problemeve përmes parimeve të shkencave kompjuterike. Teknikat e kësaj qasjeje përfshin zgjidhjet e përafërta, përpunimin paralel, kontrollin e modelit dhe strategji të kërkimit.



Elementet themelore të kësaj qasjeje janë: të menduarit logjik, dekompozimi, algoritmet, abstraksioni dhe skemat.

Lidhur me mjetet online për realizimin e mësimit nga lëndët zgjedhore, mund të përdoren:

- ▶ Përcaktimi i problemit/nevojës që hasin nxënësit në jetën e përditshme përmes mjeteve të disponueshme në Platformën nacionale ose përmes mjeteve të tjera dixhitale (shembull: anketa: përmes mjeteve, siç janë: [Google Forms](#), [SurveyMonkey](#), [Typeform](#), videodiskutime/audiodiskutime), hulumtimi dhe përpunimi online të zgjidhjeve të mundshme, të cilat nxënësit do t'i avokojnë/lobojnë me përfaqësuesit e udhëheqësisë së shkollës, vetëqeverisjes lokale, dhe/ose sektorit privat duke dërguar postë dixhitale dhe/ose organizim të takimit online.
- ▶ Organizimi i online debatit/diskutimit (përmes Platformës nacionale ose përmes mjeteve tjera, siç janë: [Kialo](#), [Zoom](#), [Google Hangouts](#)) me një temë të zgjedhur nga nxënësit, në të cilën mund të ftohen anëtarët e komunitetit lokal (për shembull: prindërit, sektori privat, komuna).
- ▶ Organizimi i online kuizeve (përmes Platformës nacionale ose përmes mjeteve tjera, siç janë: [Zoom](#) dhe [Google Hangouts](#)) mbi një temë të zgjedhur nga nxënësit.
- ▶ Zbatimi i online fushatës (përmes rrjeteve sociale) dhe/ose krijimi i gazetës elektronike (përmes web-faqes së shkollës dhe/ose platformave si [Medium](#)) me përmbajtje që përpunojnë nevojat e nxënësve.
- ▶ Gara në punimin e produkteve online (për shembull: video, e-gazeta, broshura, infografik, libra për ngjyrosje, posterë etj. përmes Platformës nacionale ose përmes mjeteve dhe platformave tjera, siç janë: [WeVideo](#), [Canva](#) dhe [Piktochart](#)) si zgjidhje të mundshme për problemet/nevojat e nxënësve dhe/ose ngritjen e vetëdijes publike për çështje me interes për nxënësit.

Gjatë realizimit të mësimit në distancë ose **në përdorimin e Platformës nacionale për realizimin e mësimit, mësimdhënësi përdor e-përmbajtje. Nga aspekti teknik, e-përmbajtjet mund të përbëhen nga kategoritë, elementet në vijim: prezantimet**, prazantimet interaktive, animacionet, simulacionet, videoregjistrimet, audioregjistrimet, diagramet, hartat, tekstet. Me rëndësi është të theksohet se e-përmbajtjet duhet të kontribuojnë në angazhimin aktiv të nxënësve në procesin e të nxënësve. Mësimi në lëndët zgjedhore duhet të bazohet në *metodat dhe qasjet aktive* që u mundësojnë nxënësve të mësojnë përmes përvojës. Roli i mësimdhënësit është vendimtar në



një mësim të tillë – nga ai/a jo varet nëse lënda zgjedhore do të reduktohet në transferimin e njohurive të gatshme dhe mesazheve moraliste për atë se si të veprohet në situata të caktuara ose do të përfshijë zhvillimin e kompetencave të cilat do t'ju mundësojnë nxënësve të marrin vendime të informuara dhe të veprojnë me përgjegjësi.

Ora mësimore nga lëndët zgjedhore duhet të jetë e mbushur me dinamizëm. Duke kombinuar metoda dhe forma të ndryshme të të mësuarit aktiv, mund të shmangni rutinën, dhe kështu edhe mërzitjen në orë. Mësimi nga lëndët zgjedhore, në thelb nënkupton *mësimdhënien interaktive*, orë në të cilën të gjithë nxënësit aktivisht marrin pjesë në realizimin e saj.

Orët në lëndët zgjedhore, kanë formën e **punëtorive me strukturë të qartë**: aktiviteti hyrës, aktiviteti kryesor, aktiviteti përfundimtar, aktiviteti për evaluim dhe reflektim, konstatim me qëllime të definuara qartë të orës si dhe rezultate nga të mësuarit. Në kushte të një atmosfere të sigurt, inkurajuese dhe bashkëpunuese, nxënësit në punëtori/orë kanë mundësi të përfshihen aktivisht gjatë gjithë procesit përmes: asociacioneve, propozim idesh, pyetjeve, përgjigjeve, zgjidhjes së problemeve, përkatësisht përmes vizatimit, modelimit, shkrimit, lëvizjes, dramatizimit, lojërave etj. Në procesin e punëtorisë, vetë zgjedhja e aktiviteteve mundëson komunikim të ndërsjellë, bashkëpunim, hulumtim të përbashkët, plotësim, me të cilët krijohen kushtet për barazi në pjesëmarrje dhe vendimmarrje.

Nxënësit, në kulturën tradicionale, veçanërisht në arsim, mësohen të japin përgjigjet të cilët mësimdhënësit i presin dhe i aprovojnë. Pyetjet të cilët fillojnë me *A*, më së shpeshti mbarojnë me *po/jo* përgjigje, duke nxitur përgjigjet e dëshiruara tek nxënësit. Prandaj, kur diskutoni tema me nxënësit, është shumë e rëndësishme të bëni pyetje, si psh: *çfarë mendon ti, pse mendon ashtu, nga e di, ku e mësove, si, ne çfarë mënyre...* Parashtrimi i pyetjeve është një mjet i fuqishëm për të inkurajuar ose dekurajuar zhvillimin e stilit kognitiv kritik dhe kreativ të nxënësve dhe mësimdhënëseve. Si për mësimdhënësit ashtu edhe për nxënësit është me rëndësi që të dinë të parashtrojnë pyetje të ndryshme kualitative. Njohja e fakteve nuk ka rëndësi të veçantë për nxënësit nëse ato analizohen, sintetizohen, apo rindërtohen në një formë që do të jetë e zbatueshme. Për ta, me rëndësi është të mund të krijojnë lidhje midis njohurive të reja dhe të vjetra dhe të jenë në gjendje të lidhin përmbajtjen me përvojën e tyre. Nxënësit duhet të dinë saktësisht se çfarë duhet mësojnë, pse mësojnë, ku dhe si do të mund t'i përdorin ato që mësojnë gjatë shkollimit dhe jetës. Interesi i tyre për përmbajtjet mësimore duhet të stimulohet vazhdimisht, të aktivizohet dhe zgjohet motivimi i brendshëm që nxit aktivitete të caktuara mendore. Disa nga mënyrat si kjo duhet të inkurajohet, është duke krijuar paqartësi dhe dyshim, duke dhënë shembuj që ngjallin dyshime, duke krijuar kontradikta, duke shkaktuar befasi, duke futur risi dhe ndryshime në formulimin e detyrave, analiza e situatave nga jeta e përditshme. Situatat problematike nuk duhet të jenë larg përvojës së nxënësve, artificiale, jo aktuale, të formuluar në mënyrë të paqartë. Ata duhet të mbështeten në përvojën e përditshme të nxënësve, interesat e tyre, hobit, përvojat e tyre personale dhe të lidhen me lëndë të tjera.



Mësimi përmes projekteve është element i rëndësishëm në realizimin e qëllimeve nga lëndët zgjedhore, sepse mundëson përfitimin e kompetencave më komplekse përmes përdorimit të burimeve të ndryshme dhe mënyrave të ndryshme të mbledhjes, klasifikimit dhe prezantimit të të dhënave, d.m.th. integrimin e njohurive dhe aftësive nga fusha/lëndë të ndryshme. Projektet u mundësojnë nxënësve që në mënyrë të pavarur (duke punuar në tandem dhe në grup – bashkësi për mësim) të fitojnë më shumë njohuri rreth një teme të veçantë (në mënyrë kreative), dhe ato janë një figurë qendrore në procesin e të nxënësve. Njohuritë e marra në këtë mënyrë mbahen mend për një kohë të gjatë.

Përzgjedhja e një teme ose i një problemi të caktuar për të cilin nxënësit do të punojnë, shënon fillimin e dialogut të përbashkët në grup. Ajo përfshin pjesëmarrjen e më shumë nxënësve në përcaktimin e temës/problemit dhe është shumë e rëndësishëm për motivimin e nxënësve dhe ndjenjën e „pronësisë“ së projektit.

*Hulumtimi i temës/problemit fillon me diskutimin dhe shkëmbimin e njohurive, informacioneve, qëndrimeve, dilemave, pyetjeve që nxënësit kanë në lidhje me temën. Çështja kryesore që diskutohet është: *Pse kjo/ky temë/problem është e rëndësishme/i rëndësishëm për ne?*, Por, gjithashtu është me rëndësi edhe pyetja: *Çfarë di për temën?*; Cilët janë qëndrimet, përjetimet e mia...? Është e nevojshme të jepet kohë e mjaftueshme dhe nxënësve tu lejohej të mendojnë (mësimdhënësi të mos e japë „përgjigjen e duhur“, por duhet t'i lejojë nxënësit të mendojnë, krijojnë dhe vlerësojnë). Në procesin e mësimdhënies, zbulimi, lidhja e ideve, shpesh shfaqen ide që duken budallaqe, palidhje, kontradiktore, konfuze...Mësimdhënësi duhet ta bëjë të qartë se kjo është një rrjedhë normale dhe pjesë e natyrshme e procesit të të menduarit dhe kjo nuk duhet të përqeshet. Përpunimi i të dhënave nga hulumtimi është i nevojshëm për zbulimin e kuptimeve personale në proces: *Çfarë mësuam, kuptuam, pamë, përjetuam, dëgjuam...?* Së pari fillon me përpunimin e të dhënave nga hulumtimi (numërimi i përgjigjeve në pyetësor, analizimi i ngjashmërive dhe dallimeve, kategorizimi i përgjigjeve, rregullimi i deklaratave nga intervistat, rishikimi dhe rregullimi i materialeve të dokumentuara, ndarja e përvojave, përjetimeve, njohuritë nga hulumtimi si dhe diskutimi për njohuritë e tyre). Bëhen përmbledhje të njohurive të reja dhe në mënyrë aktive rindërtohen skemat për pranimin e koncepteve të reja. Në fakt, mësohet ajo që do të mbetet gjithmonë e mësuar. Nxënësit me fjalët e veta e redefinojnë atë që kanë kuptuar dhe në këtë mënyrë formohet një kontekst domethënës personal. Gjatë shkëmbimit, nxënësit marrin parasyshë skema të ndryshme dhe e zgjerojnë skemën e tyre. Kur nxënësit fillojnë të shprehin lirshëm idetë e tyre, do të shfaqet një larmi. Duhet të braktiset bindja se gjithmonë ekziston vetëm një zgjidhje e saktë dhe duhet theksuar se mënyra, procedura, procesi për të arritur zgjidhjen janë më të rëndësishme se përgjigja – produkti/procesi. Është shumë me rëndësi të shprehet besimi në aftësitë e secilit nxënës për të bërë gjykime kritike (kur mësimdhënësi shpreh respekt për idetë, mendimet e nxënësve, atëherë edhe ata fillojnë të tregojnë më shumë respekt për mendimet e tyre), si dhe për të diskutuar për vetë procesin e të mësuarit, nxënësit ta kuptojnë përmbajtjen, por edhe vetë procesin e të mësuarit. Pyetjet e fundit*



janë: Çfarë duam të ndryshojmë? Cili është qëllimi ynë? Këto pyetje, në fakt, janë hyrje për fazën tjetër. Në këtë fazë, nevoja për liri dhe shprehje kreative theksohet dhe shprehet më së shumti. Thelbësore është që nxënësit të krijojnë një hapësirë në të cilën ata do të imagjinojnë të ardhmen, d.m.th. do të imagjinojnë një arritje, një situatë ideale në lidhje me temën/problemin, do të formojnë vizionin e tyre duke përdorur ngjyra, tinguj, muzikë, lëvizje, lojëra... Shkathtësitë për zgjidhjen e problemeve, përveç të menduarit kritik, kërkojnë edhe një element krijues, të menduarit që do të „shkëputet“ nga problemi dhe do të lejojë të parashikohen zgjidhjet e mundshme.

Si të arrijmë qëllimin?; Si të bëjmë ndryshimin e dëshiruar? ; Këto janë pyetjet në fillim të fazës në të cilën duhet të ndërmerren hapa konkret drejt arritjes së qëllimit. *Veprimi* mund të përfshijë rregullimin e një klase, oborri, organizimin e një gare, takimi, punimin e një informatori, fletëpalosje, poster, libri komik, dramatizimi, sugjerimet për procedurat, hapja e projekteve ose këndeve të reja, trajnimin e bashkëmoshatarëve, ndihmën e komunitetit dhe produkte të aktivitete që dalin nga temat dhe idetë e nxënësve... Veprimet janë pjesa më e vështirë e zbatimit të projekteve të nxënësve. Veprimet shpesh bien ndesh me kufizimet e mjedisit, shfaqen një numër i madh barrierash dhe kjo mund të ndikojë shumë në motivimin e nxënësve dhe ndjenjat e përjetimit e tyre. Gjëja më e rëndësishme është që nxënësit të mësojnë mënyrat dhe procedurat me të cilët mund të bëjnë ndryshime, pastaj duke dërguar mesazhe apo duke ngritur çështje të caktuara në nivelin e një problemi. Hapja e disa problemeve, vetëm dëgjimi i zërit të tyre mund të jetë veprim i mjaftueshëm dhe kështu është arritur një ndryshim nga gjendja e mëparshme, para fillimit të projektit. E rëndësishme është që mësimdhënësi të ndihmojë në shpjegimin e hapave për arritjen e një qëllimi/ideali, mësimdhënësi duhet vazhdimisht të besojë dhe t'i inkurajojë nxënësit se arritja e qëllimeve është e mundur, me një organizim të mirë, planifikim, përkushtim të mjaftueshëm, kohë. Gjëja më e rëndësishme është të bëjmë çdo përpjekje dhe të përdorim të gjitha mënyrat dhe procedurat për të arritur ndryshimin e dëshiruar. Në fund, rezultati i veprimit është i pasigurtë dhe mësimdhënësi duhet të flasë me nxënësit për rezultatet e ndryshme dhe domethënien e tyre.

Informimi i shkollës dhe/ose komunitetit lokal mundëson shpërndarjen e informacionit dhe transparencën e procesit, mundësinë për të përfshirë anëtarët e tjerë dhe sigurimin e një mbështetjeje më të gjërë. Ndonjëherë informata është pjesë e veprimit ose i gjithë veprimi në projekt, veçanërisht për temat që janë të rëndësishme, dhe shfaqen e përpunohen për herë të parë përmes projekteve nga nxënësit dhe në një mjedis ku informacioni qarkullon dobët dhe nuk arrin deri te të gjithë anëtarët e komunitetit.

Reflektimi dhe vlerësimi

Studime të shumta kanë zbuluar se reflektimi ndikon në efektivitetin e veprimeve të komunitetit. Nevojitet reflektim (me gojë, me shkrim dhe diskutim para dhe pas përvojës nga pjesëmarrja në projekt). Me ndihmën e reflektimit, nxënësit mund të fitojnë njohuri për lidhjen e shkollës me komunitetin, si



dhe të vendosin veprimet e tyre në kontekstin e rritjes dhe zhvillimit personal si një qytetar aktiv. Teoritë konstruktiviste të të mësuarit sugjerojnë se nxënësi është një faktor aktiv në të mësuarit e tij, gjë që nënkupton se në vlerësim duhet të theksohet vlerësimi formativ (vlerësim që synon të përmirësojë të mësuarit). Vlerësimin formativ e kryejnë mësime të mësimdhënësit, ndërsa nxënësit duhet të luajnë një rol aktiv në atë proces. Nxënësit duhet ta kenë të qartë se çfarë kompetencash pritet të zhvillojnë, çfarë duhet të dinë dhe çfarë mund të bëjnë. Mësime të mësimdhënësit i inkurajojnë nxënësit që të vendosin qëllime afatshkurtra dhe afatgjata për zhvillimin e tyre dhe tu mundësojnë atyre të marrin pjesë në vlerësimin e punës së tyre dhe përparimin në mësim dhe arritjen e qëllimeve. Në procesin e të nxënësit, mësime të mësimdhënësit duhet tu japin të gjithë nxënësve informata të kthyese se si përparojnë, dhe bazuar në këtë, të përcaktojnë aktivitetet mësimore me secilin nxënës.

Arritjet në lëndët zgjedhore vlerësohen edhe sumativ që të dihet se çfarë është arritur në fund të një periudhe të caktuar mësimi. Vlerësimi sumativ i referohet mbledhjes sistematike dhe periodike të informacionit për të vlerësuar shkallën në të cilën janë arritur rezultatet e të nxënësit ose janë përmbushur disa standarde të arritjeve. Për tu siguruar një besueshmëri më e madhe e notave sumative, rekomandohet të përdoren njohuritë nga vlerësimi formativ (vlerësimi i punimeve më të mira/portofolio representative) në formimin e tyre.



Shtojca 1

Udhëzim për adaptimin e programeve mësimore për lëndët zgjedhore –
Gjuha dhe kultura e komuniteteve, sipas klasave.

Klasa III

Këtë vit shkollor për herë të parë në klasë të tretë vendosen lëndët zgjedhore – Gjuha dhe kultura e turqve dhe Gjuha dhe kultura serbe. Mësimi nuk është realizuar më parë, rekomandimi është që të shkurtohen orët në fushat e mëposhtme të programit

Gjuha dhe kultura turke

1. Fusha programore: *Dëgjim*, një orë në pjesën e përmbajtjes. *Përcaktimi i tekstit të përgatitur*.
2. Fusha programore: *Të folurit*, një orë në pjesën e përmbajtjes. *Të flasësh pa përgatitje*.
3. Fusha programore: *Të folurit dhe leximi*, një orë në pjesën e përmbajtjes. *Simbolet e shkruara*.
4. Fusha programore: *Shkrim dhe lexim* një orë në pjesën e përmbajtjes. *Teknikat e të shkruarit të numrave nga 1 deri 10*.

Gjuha dhe kultura serbe

1. Fusha programore: *Dëgjimi dhe të folurit*, një orë në pjesën e përmbajtjes *Të shprehurit me gojë, duke ritreguar një situatë nga një film vizatimor*.
2. Fusha programore: *Shkrim - lexim*, një orë në pjesën e përmbajtjes *Dallimi i emrave si lloj i fjalëve të ndryshueshme*.
3. Fusha programore: *Shkrim - lexim*, një orë në pjesën e përmbajtjes *Shkrimi i një urimi*.
4. Fusha programore: *Kultura e serbeve*, një orë në pjesën e përmbajtjes *Teatri – rrëfimi i një shfaqjeje kukullash*.

Gjuha dhe kultura rome

1. Fusha programore: *Dëgjim, të folurit, shkrim - lexim*, nga një orë në pjesën e përmbajtjeve *Lutje, Falënderim, Falje dhe Urime*.
2. Fusha programore: *Kultura e romëve*, një orë në pjesën e përmbajtjeve *Këngë, instrumente, veshje, valle dhe lojëra popullore, përralla, Legjenda dhe përralla*.

Gjuha dhe kultura boshnjake

1. Fusha programore: *Dëgjim, të folurit, shkrim dhe lexim*, një orë në pjesën e përmbajtjes. *Dëshirat dhe përjetimet e mia*.
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi*, dy orë në pjesën e përmbajtjes *Kopjimi i teksteve të shkurtra dhe rishpjegimi i tekstit/përmbajtjes nga filmat e animuar*.
3. Fusha programore: *Kultura e boshnjakëve*, një orë në pjesën e përmbajtjes *Zanatet e vjetra të boshnjakëve*.



Gjuha dhe kultura vllahe

1. Fusha programore: *Dëgjim, të folurit, shkrim dhe lexim* nga një orë në pjesën e përmbajtjeve *Lutje, Falënderim, Falje dhe Urime*.
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi*, dy orë në pjesën e përmbajtjes *Kopjimi i teksteve të shkurtra dhe pjesëve të teksteve dhe përshkrimi i fotografive*.
3. Fusha programore: *Kultura e vllahëve*, shkurtim për një orë.

Klasa IV

Programet mësimore për klasën e IV nga lëndët zgjedhore Gjuha dhe kultura turke dhe Gjuha dhe kultura serbe, nuk do të realizohen për shkak se mësimi nga këto lëndë fillon nga klasa e tretë.

Gjuha dhe kultura rome:

1. Fusha programore: *Dëgjim, të folurit, shkrim - lexim*, shkurtim në tre orë në pjesën e përmbajtjeve *Dëgjimi i teksteve nga libri në lidhje me një ngjarje, vend, përrallë, legjenda dhe përralla*.
2. Fusha programore: *Gjuha*, shkurtim në një orë në secilën temë nga përmbajtjet *Fjalja – Llojet e fjalive: pyetëse, dëftore dhe thirrmore*.
3. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi*, shkurtim në një orë në pjesën e përmbajtjes *Recitim*.
4. Fusha programore: *Kultura e romëve*, një orë në pjesën e përmbajtjes *Zanattet e vjetra dhe vendbanimet*.

Gjuha dhe kultura boshnjake:

1. Fusha programore: *Gjuha, drejtshkrimi dhe drejtshqiptimi*, dy orë në pjesën e përmbajtjeve *Gramatika, drejtshkrimi dhe drejtshqiptimi*.
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi*, tre orë në pjesën e përmbajtjeve *Të shprehurit me gojë dhe Të shprehurit me shkrim*.
3. Fusha programore: *Literatura dhe kultura e boshnjakëve*, tre orë në pjesën e përmbajtjeve *Renditja kronologjike e ngjarjeve në tregime, përralla, fabula dhe Instrumentet popullore, veshjet, vallet dhe lojërat*.

Gjuha dhe kultura vllehe:

1. Fusha programore: *Dëgjim, të folurit, lexim dhe shkrim*, tre orë në pjesën e përmbajtjeve *Unë dhe të tjerit, Koha e lirë, Urime për raste të ndryshme*.
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi*, tre orë në pjesën e përmbajtjeve *Ritregim dhe segmente të shkurtëra dialogu, tregimi ose tekste tjera të shkurtëra, Përshkrimi i fotografive, personave dhe objekteve*.
3. Fusha programore: *Kultura e vllahëve*, shkurtim nga dy orë në pjesën e përmbajtjeve, respektivisht duke kombinuar përmbajtjen në një numër më të vogël orësh.



Klasa V

Gjuha dhe kultura rome

1. Fusha programore: *Dëgjim, të folurit, lexim dhe shkrim,*, një orë në pjesën e çdo përmbajtjeje *Fjalët e urta popullore, Tregime, Gjëgjëza, Tregime humoristike, Poezi dhe Biografi.*
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi,* shkurtim për një orë në pjesën e përmbajtjeve, *Ritregimi i një teksti dhe Ritregimi i një teksti të përpunuar duke ndryshuar fundin e tekstit – rishpjegimi pas një fillimi të caktuar, përkatësisht* kombinimi i tyre për një numër më të vogël orësh.
3. Fusha programore: *Kultura e romëve,* një orë në pjesën e përmbajtjes *Këngë, instrumente, veshje, valle dhe lojëra popullore.*

Gjuha dhe kultura boshnjake

1. Fusha programore: *Gjuha, drejtshkrimi dhe drejtshqiptimi,* dy orë në pjesën e çdo përmbajtjeje *Gramatika, drejtshkrimi dhe drejtshqiptimi.*
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi,* dy orë në pjesën e çdo përmbajtjeje *Të shprehurit me gojë* dhe një orë në përmbajtjen *Të shprehurit me shkrim.*
3. Fusha programore: *Literatura dhe kultura e boshnjakëve,* një orë në pjesën e përmbajtjes *Proza* dhe dy orë në pjesën *Kultura e boshnjakëve.*

Gjuha dhe kultura vllahe

1. Fusha programore: *Dëgjim, të folurit, lexim dhe shkrim,*, katër orë në pjesën e çdo përmbajtjeje *Temat aktuale në shkollë, Familja dhe mjedisi, Mjedisi im dhe Koha e lirë.*
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi,* një orë në pjesën e çdo përmbajtjeje *Të shprehurit me gojë* dhe një orë në përmbajtjet *Të shprehurit me shkrim.*
3. Fusha programore: *Kultura e vllahëve,* shkurtim në dy orë në pjesën e përmbajtjeve, përkatësisht kombinimi i përmbajtjeve në numër më të vogël orësh.

Klasa VI

Rekomandojmë mësimi të shkurtohet për 8 orë në lëndët zgjedhore Gjuha dhe kultura rome, Gjuha dhe kultura boshnjake si dhe Gjuha dhe kultura vllahe në këtë mënyrë:

1. Fusha programore: *Gjuha* – të shkurtohen dy orë në pjesën e përmbajtjes *Gramatika.*
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi* – të shkurtohet një orë në pjesën e përmbajtjes *Të shprehurit me shkrim.*
3. Fusha programore: *Kultura e komuniteteve* – të shkurtohen për dy orë përmbajtjet e pjesës *Literatura* dhe dy orë në pjesën *Kultura e komuniteteve.*



Klasa VII

Rekomandojmë që mësimi të shkurtohet për 8 orë në lëndët zgjedhore Gjuha dhe kultura rome, Gjuha dhe kultura boshnjake dhe Gjuha dhe kultura vllehe në këtë mënyrë:

1. Fusha programore: *Gjuha* – shkurtim për tre orë, kombinim i njësive mësimore me orët e shkurtuara nga tre orë në pjesën e përmbajtjeve: *Morfologjia, Fonetika dhe Sintaksa*.
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi* – shkurtim për dy orë në pjesën e përmbajtjeve *Të shprehurit me gojë* dhe *Të shprehurit me shkrim*.
3. Fusha programore: *Kultura e komuniteteve* – shkurtim për tre orë në pjesën e përmbajtjeve *Poezi popullore, zakone, valle popullore, instrumente*, respektivisht kombinimin e njësive mësimore për këtë përmbajtje me shkurtim të orëve të parashikuara.

Klasa VIII

Rekomandojmë që mësimi të shkurtohet për 8 orë në lëndët zgjedhore Gjuha dhe kultura rome, Gjuha dhe kultura boshnjake dhe Gjuha dhe kultura vllahe në këtë mënyrë:

1. Fusha programore: *Gjuha* – shkurtim për tre orë në pjesën e përmbajtjeve *Zhvillimi i shkrimit, Morfologjia dhe Fonetika*.
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi* – shkurtim për dy orë në pjesën e përmbajtjeve *Të shprehurit me gojë* dhe *Të shprehurit me shkrim*.
3. Fusha programore: *Kultura e komuniteteve* – shkurtim për tre orë me kombinimin e njësive mësimore sipas përmbajtjeve të caktuara mësimore.

Klasa IX

Rekomandojmë që mësimi të shkurtohet për 8 orë në lëndët zgjedhore Gjuha dhe kultura rome, Gjuha dhe kultura boshnjake dhe Gjuha dhe kultura vllehe në këtë mënyrë:

1. Fusha programore: *Gjuha* – shkurtim për tre orë në pjesën e përmbajtjeve *Morfologjia, Sintaksa, Fjalori dhe stili*.
2. Fusha programore: *Të shprehurit dhe krijimi* – shkurtim për dy orë në pjesën e përmbajtjeve *Të shprehurit me gojë* dhe *Të shprehurit me shkrim*.
3. Fusha programore: *Kultura e komuniteteve* – shkurtim për tre orë, një orë në përmbajtjen *Literatura* dhe dy orë në përmbajtjen *Kultura e komuniteteve*.

