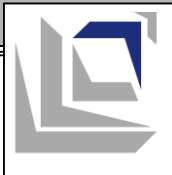


Në bazë të nenit 55 paragrafi 1 të Ligjit për organizimin dhe punën në organet e administratës shtetërore („Gazeta Zyrtare e Republikës së Maqedonisë” nr. 58/00, 44/02, 82/08, 167/10 dhe 51/11), dhe „Gazeta Zyrtare e Republikës së Maqedonisë së Veriut“ 96/19 dhe 110/19), si dhe në bazë të nenit 22 dhe 25 të Ligjit për arsim të mesëm („Gazeta Zyrtare e Republikës së Maqedonisë së Veriut“nr. 44/1995, 24/1996, 34/1996, 35/1997, 82/1999, 29/2002, 40/2003, 42/2003, 67/2004, 55/2005, 113/2005, 35/2006, 30/2007, 49/2007, 81/2008, 92/2008, 33/2010, 116/2010, 156/2010, 18/2011, 42/2011, 51/2011, 6/2012, 100/2012, 24/2013, 41/2014, 116/2014, 135/2014, 10/2015, 98/2015, 145/2015, 30/2016, 127/2016, 67/2017 dhe 64/2018, Ministri i Arsimit dhe Shkencës solli programin e shkurtuar mësimor për lëndën mësimore **Teknologjia informatike** për **vitin II** të arsimit gjimnazor për vitin shkollor 2020/2021.

**PROGRAM I
SHKURTUAR MËSIMOR**



**MINISTRIA E ARSIMIT DHE SHKENCËS
BIROJA PËR ZHVILLIMIN E ARSIMIT**

TEKNOLOGJIA INFORMATIKE

VITI II

Shkup, gusht 2020

ARSMI GJIMNAZOR

1. Hyrje

Programi i shkurtuar mësimor nga lënda mësimore **Teknologji informatike** për **vitin II** në gjimnaz bazohet në qëllimet/rezultatet e pritura të parapara me programin mësimor që realizohet rregullisht sipas planit mësimor të përcaktuar.

Me këtë program të shkurtuar mësimor përcaktohen tema dhe njësi mësimore të caktuara, që duhet të realizohen në **159 ditë** mësimdhënie, duke respektuar fondin e planifikuar javor të orëve mësimore të përcaktuara në programin e rregullt, domethënë, për një lëndë me **2 orë** në javë, në programin e shkurtuar janë parashikuar **64 orë** mësimore në vit.

Mësimdhënësi gjatë planifikimit dhe realizimit të përmbajtjeve mësimore nga programi i shkurtuar mësimor udhëhiqet nga qëllimet, rezultatet e pritura, konceptet, veprimtaritë dhe metodat e përcaktuara në programin e rregullt mësimor.

2. Pasqyrë e temave dhe përmbajtjeve mësimore

Tema/ Fusha programore

Numri rendor	Tema	Përmbajtjet
1.	BAZA E TË DHËNAVE (12 orë)	Nocioni për bazën e të dhënave Organizimi i bazës së të dhënave Mjedisi i punës për krijimin dhe manipulimin e bazave të të dhënave Nocioni për tabelat dhe krijimi praktik i tyre Redaktimi i tabelave dhe fushave Nocioni për format dhe dizajni i tyre Operacione me objekte të formës (dhënie shënimesh, qasje në forma, etj.) Krijimi i pyetësorëve të thjeshtë Krijimi i raportit dhe dizajnimi i tij
2.	ALGORITMET DHE PROGRAMIMET (8 orë)	Algoritmet dhe prezantimi i tyre Përsëritje për strukturat kontrolluese (të renditura dhe të përzgjedhura)

		Nocioni për kompleksitetin kohor dhe hapësinor të algoritmeve Paraqitja e shembujve të algoritmeve me kompleksitet të ndryshëm kohor Detyra tekstuale Krijimi i programeve që zgjidhin probleme tekstuale
3.	VARGJET NJËDIMENZIONALE (7 orë)	Struktura e të dhënave Varug njëdimensional Definimi dhe deklarimi i vargut njëdimensional Qasje në elementet e vargut njëdimensional
4.1.	MULTIMEDIA DHE GRAFIKA KOMPJUTERIKE Hyrje në multimedia dhe grafikë kompjuterike (2 orë)	Nocioni për format e ndryshme të datotekave, bartja nga një sistem operativ në tjetrin. Koncept i shfletuesit të datotekave. Konvertimi i datotekave nga një format në tjetrin (.docx në .doc ose në .odt ose në .pdf; .wav në .mp3...)
4.2.	Grfika vektoriale dhe raster. Punë me grafikë rastor (7 orë)	Nocioni për grafik vektoriale dhe raster dhe formatet e datotekave grafike Programi grafik raster Hapësira e punës (paletat), ngjyrat dhe selektimet Vizatim dhe ngjyrosje, punë me furça dhe gomë Puna me shtresa Përpunimi bazë i imazhit fotografik
4.3.	ANIMACIONET (14orë)	Hyrje në teknikat e vizatimit Elementet themelore të programit për animacion Bazat e vizatimit me përdorimin e mjeteve themelore, ngjyrat dhe gradientin Formësimi dhe vendosja e vetive të objekteve të vizatuara Parimet e krijimit të animacioneve - kornizë pas kornize (frame by frame), duke ndryshuar formën dhe duke ndryshuar lëvizjen Bërja e animacioneve të avancuara – animacion përgjatë rrugës, animacione me

		shfrytëzimin e maskave. Përpunimi i butonave të rëndomta dhe të animuara Shtimi i tekstit dhe zërit në animacion
5.	HTML (14 orë)	Nocioni për ueb- faqe dhe struktura e saj, tipet e uebfaqeve Pjesët përbërëse të tipeve të ndryshme të ueb-faqeve Skriptimi i klient faqes dhe skritimi i server faqes Nocioni për CSS Nocioni për HTML dhe krahasimi me gjuhë programore Llojet e editorëve për të shkruar në HTML Taget kryesore në HTML Elementet në HTML Atributet dhe stilet në HTML Stilet në gjuhën HTML Përpunimi i ueb-faqes së thjeshtë përmes editorit të HTML dokumenteve

3. Rekomandimet didaktike

Qëllimet në programin mësimor mund të realizohen me pakon programore sipas zgjedhjes të mësimdhënësit ose me pakon programore i cili është në disponim në kabinetet e pajisura me kompjutorë.

Udhëzimet për lidhshmërinë mes lëndëve (planifikim i integruar, përkatësisht lidhshmëria e qëllimeve dhe përmbajteve mes lëndëve dhe fushave programore):

- me gjuhën amtare (sintaksë, semantikë dhe gramatikë);
- me matematikën (numrat e plotë, numrat real, sistemi koordinativ, trupat gjeometrik, formulat, funksionet dhe punë me tipet e ndryshme të të dhënave);
- me gjuhët e huaja (shqiptimi dhe shkrimi i fjalëve dhe nocioneve, mënyra e përpunimit të teksteve);

- me arsimin figurativ (krijime kreative dhe vizuale të disa detyra);
- me të gjitha lëndët tjera përmbajtjet e të cilave paraqesin përmbajtje të përpunimit të detyrave projektuese.

Për secilën fushë programore të paraparë është propozohuar një fond i caktuar i orëve mësimore. Tema **Nënprograme (funksione) në C++** është hequr. Duke pasur parasysh kohëzgjatjen e reduktuar të orëve mësimore, disa nga përmbajtjet janë hequr, si p.sh. në pjesën hyrëse të temës **Multimedia dhe grafika kompjuterike**, është hequr një orë mësimore. Nga fondi total i paraparë i orëve mësimore për fushat programore, lejohen devijime të vogla në përputhje me njohuritë e nxënësve, përgatitjen paraprake të tyre për punë me kompjuter, pajisjet plotësuese me të cilën disponon shkolla dhe ngjashëm. Në këtë kontekst, disa përmbajtje do të përsëriten më shumë herë në llogari të përmbajtjeve tjera të cilat do të punohen me fond më të vogël të orëve.

4. VLERËSIMI I TË ARRITURAVE TË NXËNËSVE

Gjatë mëimit të lëndës **Teknologji informatike** rekomandohet ndjekje formative që përfshinë përpunimin dhe menaxhimin e portofolit të nxënësve, që përfshinë:

- mbledhjen e treguesve (punimet e nxënësve në kompjuter) për secilin nxënës në veçanti;
- lista evaluimi (formative) paraprakisht të përgatitura për secilin nxënës në veçanti të cilat përpunohen pas aktivitetit të tij konkret.

Në mbarim të çdo tremujori, në bazë të njohurive nga vlerësimi formativ realizohet vlerësimi mikrosumativ. Në përshtatje me natyrën e programit të lëndës së teknologjisë informatike, vlerësimi mund të realizohet me gojë, në formë praktike, me prezantim, etj. Nxënësi vlerësohet me notë numerike.

4. Normativi për kuadrin mësimor

Programin e shkurtuar mësimor e realizon mësimdhënësi në përputhje me normativin për kuadrin mësimor i dhënë në programin e rregullt mësimor.

Programin e shkurtuar mësimor nga lënda **Teknologji informatike** për **vitin II** të arsimit gjimnazor, me propozim të Byrosë për zhvillim të arsimit, e miratoi

Ministër
Mila Carovska
