

Në bazë të nenit 55 paragrafi 1 nga Ligji për organizimin dhe punën e organeve të administrates shtetërore („Gazeta Zyrtare e Republikës së Maqedonisë, nr.58/00 , 44/02, 82/02, 167/10, dhe 51/11,),(Gazeta zyrtare e Republikës së Maqedonisë 96/19 dhe 110/19),si dhe në bazë të nenit 22dhe nenit 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, 55/2205, 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 64/18) Ministri për Arsim dhe shkencë e solli programin e shkurtuar nga lënda e **Informatikës të vitit të parë (I)** të arsimit të mesëm Gjimnazi, dhe drejtimi artistik ,gjimnazi sportiv dhe gjimnazi të shkollës së mesme dhe arsimit artistik, shkollës së mesme sportive dhe shkollës së mesme sportive-akademike të vitit shkollor 2020/2021.

**PROGRAMI I SHKURTUAR
MËSIMORË**

INFORMATIKË

VITI I (PARË)

**MINISTRIA E ARSIMIT DHE SHKENCËS
BYROJA PËR ZHVILLIM TË ARSIMIT**

Shkup, Gusht 2020

ARSIMI GJIMNAZOR

1. Hyrje

Programi i shkurtuar mesimorë për Informatikë për vitin e parë(I) bazohet në qëllimet /rezultatet e pritura të parashikuara nga programi mësimor për lëndën e cila zbatohet rregullisht në përputhje me programin mësimor të përcaktuar.

Programi i shkurtuar mesimor përcakton tema dhe njësi mësimore të caktuara që duhet të realizohen në 159 ditë mësimore, duke pasur kujdes fondin javor të orëve të parashikuara në programin e rregullt mësimor , për 2 orë në javë, janë parashikuar 64 orë gjithësejt gjatë vitit shkollor 2020/2021

- Arsimtari gjatë planifikimit dhe realizimit të njësive mësimore nga programi i shkurtuar drejtohet nga qëllimet / rezultatet e pritura, konceptet, metodat dhe aktivitetet të caktuara të përcaktuara në programin mësimor të rregullt.

2. Pasqyrë e temave dhe njësive mësimore

Tema/fusha programore

Numri rendorë	tema	Përmbajtja
1.	Hardver (5orë)	- Funksionaliteti i komponentit të harduerit Paraqitja dhe ruajtja e të dhënave në njësi matëse: bit, bajt -Komponentët modernë të harduerit të një kompjuteri personal, funksionaliteti dhe tiparet e tyre -Moderne dhe e fundit -Teknologjitë e tregut: touch ,multi touch, Teknologji pa prekje,3D teknologji e fotografisë.
2.	SOFTVER (5orë)	-Sistemi operativ :roli,struktura,shembujt(Ëindoës, Linux.....) --Nocionet për datoteka

		-arhivimi dhe kompresimi i datotekave -Softueri me qëllim të keq dhe mbrojtja e tij -Nocioni për softver të lirë,versioni provues,softver i licencuar,
3.	PROGRAMI PËR PÇËRPUNIMIN E TEKSTIT (6) PËR PÇËRPUNIMIN E TEKSTIT (6 ORË)	punë me stile Содержина и индекси përmbajtja dhe indekset -Shabllone dhe formulare -Mbrojtja e dokumenteve
4.	NOCIONE PËR ALGORITËM DHE PROGRAME (2orë)	-Algoritmet dhe paraqitja e tyre -Nocioni për programe si pjesë e softverit dhe roli i tyre në programet në kompjutera
4.1.	Programimi,gjuhët programore dhe mjedisi i integruar për programimit (4orë)	Procesi i bërjes së një programi (nga burimi te versioni gjer tek versioni përfundimtar) Njohja në elementet themelore të një mjedisi të integruar programues Si duken shembujt e gatshëm të kodeve programore Ekzekutimi i shembujve të gatshëm të programeve dhe dadotekave që prodhohen Korrigjimi i gabimeve
4.2.	Programi me renditje strukturore (7 orë)	-Elementet themelore të gjuhës programore(GJP) alfabeti i gjuhës,pjesët ndërtuese,komentet,madhësitë,identifikuesit,Deklarime. Deklarime për paraqitje në ekran fjalët kyçe,nënprograme) - Teknikat e renditjes vijuese -përpunimi i programeve
4.3.	Dekleratat e ndyshueshme për shpërblime (2orë)	-operacionet dhe shprehjet aritmetike -madhësia në (GJP) konstante dhe të ndyshueshme -Shpërndarja e një vlere të ndyshuar.Operatori i shperndarjes -Llojet e ndyshimeve -përpunimi i programeve
4.4.	struktura për zgjedhjen e dy mundësive (6orë)	-shprehje krahasuese -shprehje logjike -struktura (thënie,dëshmi)për zgjedhjen e dy mundësive -një bllok thënijesh(urdhëra) -përpunimi i programeve
4.5.	STRUKTURA PËR ZGJIDHJEN E MË SHUMË MUNDËSIVE (4 ORË)	-Struktura për zgjedhjen prej më shumë mundësive -përpunimi i programeve me rtë gjitha teknikat e mësuara paraprakisht

4.6.	STRUKTURA THEMELORE PËR PËRSËRITJE (5ORË)	-Struktura për përsëritjen e një cikli deri te plotsimi i një kushti (shprehjet krahasuese) -përpunimi i programeve
4.7.	strukturat të tjera për përsëritje (4orë)	-përsëritja e strukturave me numërimin e cikleve -Stuktura shtesë për përsëritje përpunim i programeve
5.	PROGRAMI PËR LLOGARITJEN TABELARE (8 ORË)	-. Përdorimi i formulave dhe funcioneve të përparuara -punë e avancuar me grafikone -Tabela si bazë për të dhëna -Filtrimi i të dhënave -klasifikimi i të dhënave
6.	RRJETET KOMPJUTERIKE DHE INTERNETI (6 ORË)	-Hyrje:Nocioni për rrjetin kompjuterik.Karakteristikat e rrjetit kompjuterik ËËË- Teknologjitë aktuale dhe teknologjitë e të së ardhshmes .Rikujtim për Hyper Text - Transfer Protocol (HTTP) -Lokatorët Uniformë të burimeve(resurseve) (Uniform Resource Lokators – URLs) -Rrjetet sociale në internet lidhur me pyetjet me të dhënat personale dhe privatësisë

3. Rekomandimet Didaktike

- Qëllimet në programet mësimorë mund të realizohen me paketë programe me zgjedhje të arsimtarit ose me paketën programore që kanë në disponim kabinetat e pajisura me kompjuterë.Udhëzimet për lidhshmërin ndërlëndore ,planifikimet e integruara gjegjësisht lidhshmëria e qëllimeve dhe përmbajtjeve në mes të lëndëve dhe fushave të përafërta:

-Gjuhë amtare(sintaksa,semantika,gramatika)

-Matematika (numërat e plotë,numrat real,sistemi koordinativ ,trupat gjeometrik,formulat,funksionet dhe puna me tipe të ndyshme të të dhënave;

-Gjuhët e huaja (shqiptimi dhe shkrimi i fjalëve dhe nocioneve,mënyra e punimit të teksteve)

-Arsimi figurativ (ide kreative dhe vizuele të disa detyrave);

- Të gjitha përmbajtjet e lëndëve të tjera mësimore mund të paraqesin detyra projektuese për ti punuar

Për çdo fushë programore është propozuar fond i caktuar i orëve mësimore .Nga fondi i përgjithshëm i orëve të programit mësimor janë lejuar shangie të vogla në përputhje me njohuritë paraprake të nxënësve,përgaditja paraprake e nxënësve për punëme kompjuter,pajisjet plotësuese me të cilat posedon shkolla e të tjera.Në këtë kontekst disa përmbajtje përsëriten disa here në llogari përmbajtjeve të tjera,që do të kenë fond më të vogël.

VLERSIMI I TË ARRITURAVE TË NXËNËSVE

Gjatë mësimit të lëndës së Informatikës rekomandohet të përcjellen dhe vlersohen të arriturat e nxënësve në mënyrë formative që përfshin edhe mbajtjen e portofolios për secilin nxënës.

-Përmbliiden treguesit për aktivitet e tyre (punimete nxënësvenë komjuter për secilin nxënës)

-Vlersimi (formativ) bëhet perms listave evidentuese të përgaditura paraprakisht për secilin nxënës ku shënohen të gjitha aktivitetet e tij konkrete.

Në fund të çdo tremujori në bazë të dhënave nga vlersimi formative realizohet vlersimi mikrosumativ .Në përputhje me natyrën e këtij programi mësimor **Informatika** vlersimi mundet të realizohet me gojë, në mënyrë praktike(zbatim), me prezantime e të ngjajshme.Nxënësit notohen me nota numerike.

4. Normativi për kuadrin mësimor

Programin e shkurtuar mësimor e realizon arsimtari sipas normativit për kuadër mësimor

Programi i shkurtuar mësimor i INFORMATIKËS për Vitin e parë(I)-Arsimi i mesëm gjimnaz dhe drejtimi artistik ,gjimnazi sportiv dhe gjimnazi të shkollës së mesme dhe arsimit artistik, shkollës së mesme sportive dhe shkollës së mesme sportive-akademike me propozim të Byrosë për Zhvillimin e Arsimit,e miratoi

Ministër i Arsimit dhe Shkencës

Mila Carovska