

SYLLABUS

Të dhëna bazike të lëndës	
Njësia akademike:	Fakulteti i Edukimit (Programi Fillor)
Titulli i lëndës:	Lojërat matematikore
Niveli:	Bachelor
Statusi lëndës:	Zgjedhore (Z)
Viti i studimeve:	IV(Sem VII)
Numri i orëve në javë:	2+0
Vlera në kredi – ECTS:	4 ECTS
Koha / lokacioni:	Sipas orarit të shpallur nga Fakulteti i Edukimit
Mësimdhënësi i lëndës:	Dr.sc.Fahri Marevci
Detajet kontaktuese:	fahri.marevci@uni-pr.edu
Përshkrimi i lëndës	
	Ky kurs ofrohet në formë të punëtorisë me qëllim të angazhimit të studentëve në zhvillimin e shkathtësive për mësimdhënie të matematikës përmes lojërave dhe aktiviteteve kreative. Studentët punojnë me manipulative dhe teknologji për të eksploruar matematikën, zgjidhjen e problemeve, dhe për të mësuar mënyra të ndryshme se si të zhvillojnë tek fëmijët të kuptuarit e përmbajtjeve matematikore.
Qëllimet e lëndës:	Qëllimi parësor i kësaj lënde është aftësimi i studentëve në ngritjen e shkathtësive për njohjen e koncepteve matematikore të shprehura përmes lojërave dhe zhvillimin shkathtësive të mjaftueshme në përdorimin dhe konkretizimin e lojërave matematikore për zgjidhjen e problemeve të ndryshme matematikore.
Rezultatet e pritura të nxënies:	Në përfundim të kursit studentët do të: <ul style="list-style-type: none">• shqyrtojnë dhe të analizojnë kurrikulën e edukimit matematikor për arsimin fillor;• analizojnë lojërat kompjuterike të përshtatshme për të nxënëit e koncepteve matematikore• planifikojnë aktivitete interaktive në lidhje me numrat dhe veprimet me numra, figurat gjeometrike, madhësitë, matjet dhe paraqitjen e të dhënave duke shfrytëzuar modelime dhe aktivitete të ndryshme didaktike .• integrojnë lojërat matematikore me fushat tjera; gjuhën, artin, muzikën, dramën, shkencën dhe edukimin fizik;• analizojnë strategji të llojllojshme të aktiviteteve sipas këndvështrimit të fëmijës, mësimdhënësit, prindit dhe hulumtuesit.

Kontributi në ngarkesën e studentit (gjë që duhet të korrespondoj me rezultatet e të nxënit të studentit)

Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithësej
Kontributi në ngarkesën e studentit			
Aktiviteti	Orë	Ditë/javë	Gjithësej
Ligjërata	2	15	30
Ushtrime teorike/laboratorike			
Kontaktet me mësimdhënësin/konsultimet	1	8	8
Ushtrime në teren			
Kollokfiime,seminare, projekte	2	5	10
Detyra të shtëpisë	2	6	12
Koha e studimit vetanak të studentit (në bibliotekë ose në shtëpi)	2	14	28
Përgaditja përfundimtare për provim	2	5	10
Koha e kaluar në vlerësim (teste,kuiz,provim final)	2	1	2
Te tjera:			

Totali 25x4 = 100 orë

Raporti ndërmjet pjesës teorike dhe praktike të studimit:

Pjesa teorike	Pjesa praktike
40%	60%

Metodologjia e mësimdhënies:	Ligjerata interaktive, puna në grupe, punë individuale, punë në çifte, punë seminarike, projekte.												
Metodat e vlerësimit:	<p>Vlerësimi mbështetet në këto aktivitete:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pjesëmarrja dhe diskutimi në klasë 10 % • Projekti 30 % • Testi i parë vlerësues 30% • Testi i dytë vlerësues 30% <p>Vërejtje: Pikët e arritura në testet vlerësuese 1 dhe 2 janë ekuivalent me pikët e provimit përfundimtar.</p> <p>Nota përfundimtare: Totali 100 % Nota përfundimtare :</p> <table> <thead> <tr> <th>Pikët (%)</th> <th>Nota</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90 -100</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>80- 89</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>70 - 79</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>60 - 69</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>50 - 59</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Pikët (%)	Nota	90 -100	10	80- 89	9	70 - 79	8	60 - 69	7	50 - 59	6
Pikët (%)	Nota												
90 -100	10												
80- 89	9												
70 - 79	8												
60 - 69	7												
50 - 59	6												

Literatura

Literatura bazë:	<p>1.Gwendolyn Ll. & Pitts, B. V. (2011). <i>Curriculum-Based Activities and Resources for Preservice Math Teachers</i>. NCTM</p> <p>2.Meletiyou-Mavrotheris, M.(2014). <i>Integrating Game-Enhanced Mathematics Learning into the Pre-Service Training of Teachers</i>. IGI Global.</p> <p>3. Branka Xhajkovska, (2016) <i>Matematika nëpërmjet lojës, Fondacioni për iniciativa arsimore dhe kulturore “Hap pas hapi” – Maqedoni</i></p>
Literatura shtesë:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kathleen Morris, (2020), <i>20 Maths Games 5-8 year olds</i>. www.kathleenamorris.com 2. Xh. THACI dhe S. TAHIRI - (2002), <i>Metodika e koncepteve fillestare matematike, Prishtinë.</i> 3. <i>Materiale nga interneti.</i> 4. <i>. Linqe për lojëra matematikore:</i> https://www.mathsisfun.com/, https://www.prodigygame.com/main-en/ https://www.mathplayground.com/
Plani i dizajnuar i mësimi:	
Java	Ligjerata që do të zhvillohet
Java e parë:	<i>Prezantimi i kursit: Syllabusi dhe detyrat.</i>
Java e dytë:	<i>Kuptimi i bashkësive dhe veprimet me bashkësi.</i>
Java e tretë:	<i>Zbatimi i blloqeve logjike në realizimin e aktiviteteve matematike-logjike ludhur me bashkësitë.</i>
Java e katërt:	<i>Loja në funksion të zhvillimit të njohurive për bashkësitë</i>
Java e pestë:	<i>Loja në funksion të zhvillimit të njohurive për numrat dhe veprimet me numra.</i>
Java e gjashtë:	<i>Lojërat kompjuterike të përshtatshme për të nxënëit e koncepteve algjebrike.</i>
Java e shtatë:	<i>Testi i parë vlerësues</i>
Java e tetë:	<i>Kuptimet themelore nga kombinatorika</i>
Java e nëntë:	<i>Zbatimi i blloqeve logjike në zhvillimin e njohurive nga kombinatorika.</i>
Java e dhjetë:	<i>Kuptimet themelore nga gjeometria</i>
Java e njëmbëdhjetë:	<i>Loja në funksion të zhvillimit të njohurive për figurat gjeometrike.</i>
Java e dymbëdhjetë:	<i>Loja në funksion të zhvillimit të njohurive për trupat gjeometrik.</i>
Java e trembëdhjetë:	<i>Loja, gjeometria dhe TIK-u</i>
Java e katërmbëdhjetë:	<i>Prezantimi i projekteve nga studentët.</i>
Java e pesëmbëdhjetë:	<i>Testi i dytë vlerësues</i>

Politikat akademike dhe rregullat e mirësjelljes:

- Pjesmarrja në ligjërata dhe ushtrime është e obligueshme.
- Studentët janë të lirë të bëjnë pyetje dhe të marrin pjesë në çdo aktivitetet.
- Gjatë orëve mësimore dhe provimeve nuk lejohen telefonat celularë.
- Nuk lejohet ardhja me vonesë apo largimi nga ora pa arsye.