



**REPUBLIKA E SHQIPËRISË
INSTITUTI I ZHVILLIMIT TË ARSIMIT**

**PROGRAMET E KURRIKULËS PËR ARSIMIN
PROFESIONAL - TEKNIK (APT)**

Struktura: 2+2=4 ; bllok 4 vite dhe 2+1+1=4 vite
Drejtimi: Ekonomi, Biznes, Pyje; Veterinari; Mekanikë, Elektroteknikë, Hoteleri-
turizëm, Teknologji ushqimore, Përpunim druri, Bujqësi, Peshkim,
Termohidraulikë, Ndërtim.

FUSHA: TEKNOLOGJI

LËNDA: TEKNOLOGJI E INFORMACIONIT DHE KOMUNIKIMIT-TIK

**PROGRAMI I LËNDËS
TEKNOLOGJI E INFORMACIONIT DHE KOMUNIKIMIT
PËR KLASËN E 13-TË**

Koordinator: Erion Selimi

Redaktor:

Përgjegjës sektori: Marita Hamza

TIRANË, DHJETOR 2010

Kurrikula e lëndës TIK për klasën e 13-të do t'u ofrojë nxënësve mundësinë të marrin njohuri dhe të përdorin programet që kanë të bëjnë me *design* dhe *multimedia*. Pavarësisht se kjo fushë është e gjerë, programi synon t'u japë nxënësve njohuritë dhe kompetencat kryesore, duke u fokusuar në tre *softwar*-ë të ndryshëm dhe jo të vështirë nga shkalla e përdorimit. Fillimisht, nxënësit do të marrin njohuri rreth programit *Adobe Photoshop*, për të mësuar disa teknika lidhur me qëllimin e këtij programi, përdorimin e tij, përpunimin e fotove etj. Më pas, programi vazhdon me linjën *Movie Maker*, e cila synon t'u paraqesë nxënësve disa nga teknikat bazë të krijimit të videove dhe të montazhit të tyre me elemente të tjera, si: *audio*, *text*, *video* etj.

Linja e tretë dhe e fundit e programit është linja *Microsoft Publisher*, e cila synon t'u mësojë nxënësve programin *Publisher*, i cili përdoret për krijim fletëpalosjesh, kartëvizitash, revistash ose gazetash, *website* etj. Synimi i këtij programi nuk është t'i thellojë njohuritë e nxënësit në teknika të avancuara lidhur me *softwar*-ët e mësipërm, sepse ata janë profesionalë, por synon t'u japë mundësinë nxënësve të njohin qëllimin e përdorimit të këtyre programeve dhe aplikimet e tyre.

1. SYNIMI I LËNDËS

Lënda e TIK-ut synon që nxënës/i,-ja:

- Të sigurojë njohuritë kryesore të nevojshme për të përdorur programin *Adobe Photoshop*, duke mësuar mjedisin e punës, bashkësinë e mjeteve, komandat kryesore nga menutë, si dhe disa teknika të cilat bëjnë retushimin dhe montazhin e fotove.
- Të sigurojë njohuritë kryesore të nevojshme për të përdorur programin *Windows Movie Maker*, duke krijuar video nga fotografi të ndryshme, të shtojë audio, titra, të bëjë montazhe prerje, shtim videoje, ndryshim ngjyrash.
- Të sigurojë njohuritë kryesore të nevojshme për të përdorur programin *Microsoft Publisher*, i cili është një program i thjeshtë dhe praktik për krijimin e materialeve, si: kartëvizita, fletëpalosje, gazeta, *webpage* etj.

2. OBJEKTIVAT E PËRGJITHSHËM

Në përfundim të këtij programi, nxënës/i,-ja duhet:

- Të ndryshojë karakteristika të fotografisë, duke përdorur komandat e *Photoshop*-it që lidhen me përpunimin e fotografisë.
- Të përpunojë foto të ndryshme dhe të kryejë montazhe fotosh në programin e *Photoshop*-it.
- Të përdorë programin *Windows Movie Maker*.
- Të përdorë programin *Microsoft Publisher*.

3. OBJEKTIVA SIPAS LINJAVE

Gjithsej: 33 javë x 1 orë = 33 orë

Linja 1: Photoshop

Përshkrimi i linjës: Në këtë linjë, nxënësit mësojnë përdorimin e programit të *photoshop*-it, në shërbim të përpunimit të fotografisë. Nxënësit do njihen me mjedisin e punës, paletat e ndryshme, komandat e mjeteve të punës, konceptin e shtresave, gradientit, maskës, retushimet dhe montazhet që mund të realizohen në këtë program.

Orët e sugjeruara: 15

Linja	Objektiva
Photoshop	<ul style="list-style-type: none">• Në përfundim të këtij programi, nxënës/i,-ja duhet:• Të instalojë programin e <i>photoshop</i>-it;• të dallojë elementet karakteristike të fotografisë (rezolucioni, madhësia, sistemi i ngjyrave, përdorimi i fotos për <i>desktop</i>-in, përdorimi për publikim në <i>Web</i>, përdorimi për shtypshkronjë etj.);• të përdorë komandat bazë të programit të <i>photoshop</i>-it me qëllim:• Përdorimin e të gjitha mjeteve të dritares së mjeteve (<i>Window Tools</i>);• përdorimin e paletave me elemente, si: shtresat (<i>layers</i>), ngjyrat, <i>paths</i>, <i>history</i> etj.;• të ndryshojë karakteristika të imazhit (në tërësi ose pjesë të tij), si: ndriçimin, kontrastin, nivelet, llojin e ngjyrave, ekspozimin ndaj dritës etj.;• të kryejë seleksionim, prerje, ndryshim madhësie, rezolucion të fotografisë;• të kryejë retushime në portrete, si: ndryshim i ngjyrës së syrit, ndryshim i ngjyrës së flokëve, zbardhje e dhëmbëve, ndryshim ngjyre dhe pastërtie për elemente të tjera;• theksimin e imazhit, eliminim të objekteve, që nuk duhen nga fotografia;• shkëmbimin e elementeve të fotografive të ndryshme njëra me tjetrën;• vendosje të imazhit brenda një kornize në <i>photoshop</i>;• krijimin e një fotografie, duke përdorur foto të tjera të

	<p>bashkuara bashkë;</p> <ul style="list-style-type: none"> • përdorimit të efekteve të veçanta të filtrave që ndodhen në rreshtin e menuve; • krijimin e animacioneve (lëvizjeve) me tekst, figura ose të kombinuara bashkë; • zbatimin e komandave të dritares së rezervimit (<i>Save</i>) që ka <i>photoshop</i>-i; • zbatimin e komandave të dritares së printimit që ka <i>photoshop</i>-i.
--	--

Linja 2: Windows Movie Maker

Përshkrimi i linjës: Në këtë linjë, nxënësit marrin njohuri dhe aftësi që kanë të bëjnë me njohjen me mjedisin e punës në programin *Windows Movie Maker*, me qëllimin pse përdoret ky program dhe me karakteristikat e tij. Ata do ta përdorin këtë program me qëllim krijimin e videove të cilat mund t'i marrin nga aparate dixhitale ose mund t'i krijojnë nga një bashkim fotografish, editim i këtyre videove, shtim i muzikës, titrave, efekteve të ndryshme, prerje e filmimeve, ose bashkim filmimesh. Në këtë linjë, nxënësit do të njihen, gjithashtu, dhe me formatet kryesore të videove e karakteristikat e tyre dhe me koncepte, si: *bitrate*, *kodekse* etj.

Orët e sugjeruara: 8

Linja	Objektiva
Windows Movie Maker	<p>Në përfundim të këtij programi, nxënës/i,-ja duhet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Të dallojë formatet kryesore të videove; • të përdorë komandat kryesore të rreshtit të menuve; • të krijojë një video, duke përdorur foto, audio, titra dhe efekte vizuale; • të krijojë montazhe të videove, duke i prerë dhe duke i bashkuar me video të tjera; • të dallojë mënyrat e rezervimit që ofron programi <i>Windows Movie Maker</i>.

Linja 3: Microsoft Publisher

Përshkrimi i linjës: *Microsoft Publisher* është një program publikimi, i cili shërben për realizimin profesional dhe të shpejtë të kartëvizitave, gazetave, njoftimeve, faqeve *web-i*, broshurave, katalogëve, fletëpalosjeve, kartolinave, ftesave, letrave përshëndetëse, kartave të biznesit, zarfeve, logove, certifikatave, kalendarëve etj., të cilat mund të printohen ose të përdoren si publikime.

Numri i orëve: 10

Linja	Objektiva
Microsoft Publisher	<p>Në përfundim të këtij programi, nxënës/i,-ja duhet:</p> <ul style="list-style-type: none">• Të dallojë komandat në menutë e programit <i>Publisher</i>;• të realizojë njoftime, gazeta, faqe <i>web-i</i>, broshura, katalogë, fletëpalosje, kartolina, ftesa, letra përshëndetëse, karta biznesi, kartëvizita, zarfe, logo, certifikata, kalendarë etj., të cilat mund të printohen ose të përdoren si publikime;• të përdorë shabllonë (<i>template</i>) të gatshme të programit <i>Microsoft Publisher</i>.

Shënim. Në fund të çdo teme, libri duhet të ketë ushtrime, të cilat lidhen me zbatimin e njohurive të përvetësuara gjatë orës së mësimin.

4. KËRKESAT E LËNDËS TIK NDAJ LËNDËVE TË TJERA

TIK	Anglisht
Për të gjitha linjat	<p>A-Above, add, alignment, angle, apply, arrow head, ascending, auto text.</p> <p>B-Background, blank documents, bold, borders, box, break, browse, buttons.</p> <p>C-Callout, categories, cells, change, character, clipart, close, color, columns, continuous, copy, create, folder, shortcut, custom, size, cut.</p> <p>D-Date, default, define, delete, descending, description, details, dictionary, different, display, drawing, drop.</p> <p>E-Edit, ellipse, envelope, equal, equation, even, exit.</p> <p>F-Favorites, file, fill, folder, font, foreground, format,</p>

	formatting, formula, frame, freeform. G-Gallery, Gap, general, grid, gridlines, gutter. H-Header and footer, hide. I-Ignore, index and tables, insert, italic. L-Landscape, large Icons, layout, length, line, link to file, list, look in, look in favorites, look up. M-Make, map, margin, math, menu, merge, mirror margin. N-Name, new, next, none, number format, numbers. O-Objects, odd, open orientation. P-Page, page layout, page setup, paint, paint brush, paste, patterns, picture, portrait, preview, print, properties. R-Read only, rectangle, rename, replace, round corners, rows. S-Save, save as, save as type, search, subfolders, select, select all, send to, settings, shadow, shortcut, show, size, sort, sort by, sorting, spacing, spelling, split, standard, style, suggestions. T-Table, text, text box, then by, time, toolbars, tools, type. U-Undo, up one level. V-View. W-Weight, width, window.
--	--

5. KËRKESA PËR ZBATIMIN E PROGRAMIT

Ky program është dokument zyrtar, pjesë e tërësisë së dokumenteve zyrtare për lëndën e TIK-ut.

Zbatimi i këtij programi kërkon që kurrikula e TIK-ut të vendosë theksin në rrugën dhe procedurat e veprimit shkencor me objektet mësimore, që metodat verbale të përdorura gjerësisht sot, të zëvendësohen me metoda shkencore. Kurrikula e TIK-ut duhet t'i nxisë nxënësit të jenë aktivë dhe të marrin përgjegjësi për të mësuarit e tyre; të përdorë strategji dhe teknika mësimore që nxisin ndërveprimin e pjesëmarrjen mësimore dhe që mbështesin kërkimin e nxënësve.

Zbatimi i programit duhet të bëhet duke respektuar parimet e barazisë gjinore, etnike, kulturore, racore, fetare.

Objektivat e programit

Objektivat e programit janë për të gjithë nxënësit dhe janë detyrim për përdoruesit e programit. Kjo do të thotë se të gjithë nxënësve duhet t'u jepet mundësia që të nxënë atë që përshkruhet tek objektivat. Realizimi i objektivave në tema, kapituj, njësi dhe renditja e tyre është zgjedhje e lirë e zbatuesit të programit.

Një objektiv përmbushet në nivele të ndryshme nga nxënës të ndryshëm.

Mësuesi dhe autorët e materialeve mësimore duhet të mbulojnë gjithë gamën e niveleve të nxënësve.

Orët mësimore

Programi i TIK-ut për klasën e 13-të është strukturuar në 3 linja që vijnë njëra pas tjetrës, por kjo nuk do të thotë se mësimdhënia/mësimnxënia duhet të zhvillohet në këtë renditje gjatë vitit shkollor.

Sasia e orëve mësimore për secilën linjë është rekomanduese. Përdoruesit e programit duhet të respektojnë sasinë e orëve vjetore të lëndës. Ata janë të lirë të ndryshojnë me 10% (shesë ose pakësim) orët e rekomanduara për secilën linjë.

Domethënë, mësuesi mund të vendosë të përparojë më ngadalë, kur vë re se nxënësit e tij hasin vështirësi të veçanta në përmbushjen e objektivave të kapitullit, por mund të ecë më shpejt, kur nxënësit e tij demonstrojnë një përvetësim të kënaqshëm.

Përpunimi i njohurive

Përpunimi i njohurive përmban:

- Përsëritjen brenda një kapitulli të njohurive bazë (skicimi i hartës së koncepteve, shkrimi i një relacioni, prezantimi apo përpilimi i një posteri për objektet e rëndësishme mësimore etj.).
- Testimin e njohurive bazë.
- Integrimin e njohurive të reja të një kapitulli me njohuritë e kapitujve paraardhës.
- Integrimin e njohurive të reja me njohuritë e lëndëve të tjera. (Ndonëse këto integrame do të përshkojnë zhvillimin e çdo ore mësimore, gjatë përpunimit u duhet kushtuar kohë e posaçme, p.sh., për realizim projektesh ndërkurrikulare të propozuara ose jo në program).
- Përsëritjen vjetore (Pavarësisht nga ndarja në linja ose në kapituj, lënda duhet parë si një e tërë).
- Testimin vjetor (nuk është i detyruar).
- Realizimin e projekteve lëndore, eseve, detyrave të ndryshme kërkimore.

Për realizimin cilësor të programit të TIK-ut, është e domosdoshme që çdo shkollë:

- Të ketë laboratorin e informatikës me një numër të mjaftueshëm kompjuterësh, printer, skaner, videokamerë e pajisje të tjera të mundshme për t'u siguruar;
- të jenë të instaluar programet *Photoshop*, *Windows Movie Maker*, *Microsoft Publisher*;
- të sigurojë mirëmbajtjen e pajisjeve të laboratorit dhe pasurimin e tij të vazhdueshëm;
- të ketë lidhje me internet në çdo laborator;
- të sigurojë trajnimin e nevojshëm dhe të vazhdueshëm të personelit mësimor;
- të realizojë, mundësisht, lidhjet në rrjet të kompjuterëve në çdo laborator;
- të sigurojë *soft*e mësimore, multimediale etj.

Shënim. Ilustrimet në anglisht të jenë të shoqëruara në kllapa me përkthimin përkatës.

Temat praktike në tekst duhet të kenë ushtrime në formën e punës praktike, të cilat lidhen me zbatimin e njohurive të përvetësuara gjatë orës së mësimi.

Teksti duhet të përfshijë një ose më shumë projekte që mundësojnë nxënësin të aplikojë njohuritë e përvetësuara për këtë linjë.

6. VLERËSIMI

Vlerësimi i nxënësit përshkon gjithë procesin mësimor dhe shërben për përmirësimin e këtij procesi. Vlerësimi i nxënësit nuk ka për qëllim të vetëm vendosjen e notës dhe as nuk përfundon me vendosjen e saj. Vlerësimi mbështetet tërësisht në objektivat e programit lëndor dhe mësuesi nuk ka të drejtë të vlerësojë nxënësit për ata objektiva të arritjes që nuk përshkruhen në program. Objektivi i vlerësimit nuk janë vetëm njohuritë dhe aftësitë, por edhe qëndrimet e nxënësve, si qëndrimet etiko-sociale, në përgjithësi, dhe ato të bashkëpunimit me të tjerët, në veçanti.

Mësuesi zhvillon një larmi mënyrash vlerësimi. Vlerësimi mund të bëhet:

- Individual ose në grup;
- në orën e mësimi;
- me teste në përfundim linjash, semestrale dhe përfundimtare;
- përmes detyrave ose angazhimeve individuale të nxënësve (detyra praktike, projekte, risi etj.).

Në punime të nxënësve në grupe të vogla, mësuesi parashtron peshën e vlerësimit me notë të grupit në tërësi dhe të secilit nxënës, në veçanti.

Mësues/i,-ja nuk është i detyruar të vlerësojë me notë nxënësit në çdo orë mësimore dhe të vendosë nota në regjistër për secilën orë mësimore. Si rregull, nxënësit dhe mësuesit duhet të bashkëbisedojnë lirshëm, si partnerë, rreth përvetësimit të njohurive të fituara të orëve të kaluara dhe mirëkryerjes së detyrave. Mësues/i,-ja duhet të vlerësojë me notë, duke ua bërë të qartë nxënësve që në fillim, qëllimin e vlerësimit dhe kriteret e tij.

Një formë e parashtrimit me shkrim nga nxënësit është provimi përfundimtar.

Portofoli i nxënësit, si një mundësi vlerësimi e vetëvlerësimi, është një koleksion i punimeve të tij përgjatë vitit shkollor. Ai mund të përmbajë provime me shkrim, prezantime, detyra tematike, projekte kurrikulare, fotografi e produkte të veprimtarive kurrikulare. Përzgjedhjet për portofolin bëhen nga nxënësit, mësues/i,-ja rekomandon.

Çrregullime të diagnostikuara, si: disleksia, vështirësi të veçanta gjuhësore, p.sh., të fëmijëve të ardhur rishtas nga emigracioni, merren parasysh nga mësuesi, duke u mundësuar këtyre nxënësve të vlerësohen me mënyra të posaçme, duke përjashtuar atë me shkrim apo me gojë.