



Republika e Kosovës  
Republika Kosova – Republic of Kosovo  
Qeveria - Vlada - Government

*Ministria e Arsimit, Shkencës, Teknologjisë dhe Inovacionit  
Ministarstvo obrazovanja, nauke, tehnologije i inovacije  
Ministry of Education, Science, Technology and Innovation*

# AKTIVITETET JASHTËKURRIKULARE: ZHVILLONI SHKATHTËSITË DHE KREATIVITETIN E NXËNËSVE TUAJ

Prishtinë, Korrik 2020





# AKTIVITETET JASHTËKURRIKULARE: ZHVILLONI SHKATHËSITË DHE KREATIVITETIN E NXËNËSVE TUAJ

Korrik 2020

## Falënderim

Ky material është zhvilluar dhe publikuar nga Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH në emër të Qeverisë Gjermane.

Teksti origjinal në gjuhën Shqipe [2020]

E drejta për përdorim, riprodhim dhe redaktim i është bartur Ministrisë së Arsimit, Shkencës, Teknologjisë dhe Inovacionit (MASHTI) [2023]

Përmbajtja e tekstit origjinal është përgjegjësi e autorëve dhe jo domosdoshmërisht pasqyron opinionin zyrtar të Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH apo të Qeverisë Gjermane.

### Përgatitur nga:

Dea Plana – studente nga Universiteti i Freiburgut, Gjermani

Naxhije Bujupi, studente nga Universiteti i Ludvisburgut, Gjermani

### Koordinuar nga:

Gazmend Tahiraj, GIZ

### Dizjani:

Envinion



Implemented by

**giz** Deutsche Gesellschaft  
für Internationale  
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

# Përmbajtja

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Hyrje</b>                                       | <b>7</b>  |
| <b>2. Pjesa I: Kompetencat Sociale</b>                | <b>9</b>  |
| 2.1. «Gjeje dikë, i cili ...»                         | 10        |
| 2.2. Të treguarit në rreth                            | 12        |
| 2.3. Lojëra pothuajse reale, lojëra rolesh sociale    | 14        |
| 2.4. Lojëra fiktive, dramatizimi i teksteve           | 16        |
| 2.5. Të përgatitet referimi dhe recitimi              | 18        |
| 2.6. «Ta shpëtojmë botën së bashku»                   | 20        |
| 2.7. Nyja njerëzore                                   | 22        |
| 2.8. Fotografia e zbrazët                             | 24        |
| 2.9. «Kështjella»                                     | 26        |
| <b>3. Pjesa II: Mjedisi dhe Natyra</b>                | <b>29</b> |
| 3.1. Zvogëlo, Ripërdor, Riciklo                       | 30        |
| 3.2. «Çka është duke ndodhur me ujërat tona?»         | 31        |
| 3.3. Thes mbeturinash                                 | 34        |
| 3.4. Herbariumi                                       | 35        |
| <b>4. Pjesa III: Kompetencat e Shkencave Natyrore</b> | <b>39</b> |
| 4.1. Agjenti sekret                                   | 40        |
| 4.2. «A do të shpëton veza?»                          | 42        |
| 4.3. Vibrimet   | 45        |
| 4.4. Fuqia e ajrit mbi ujë                            | 44        |
| 4.5. Fuqia e ajrit mbi letër                          | 48        |
| 4.6. Iluzioni i peshkut në akuarium                   | 49        |
| 4.7. Monedha magjike                                  | 51        |
| 4.8. Ngritja e letrës                                 | 52        |
| 4.9. Topi pluskues                                    | 53        |
| 4.10. «Mos e prek!»                                   | 54        |
| 4.11. Letra e thatë                                   | 56        |
| 4.12. Tretësira magjike                               | 57        |
| 4.13. Gjuajtja e stiroporit                           | 58        |
| 4.14. Forma tjetër                                    | 59        |
| 4.15. Ecje me dylbi                                   | 60        |
| 4.16. Zjarri nën ujë                                  | 61        |
| 4.17. Ura letre                                       | 62        |
| 4.18. Teli magjik                                     | 63        |
| 4.19. Veza në shishe                                  | 64        |
| 4.20. Shtrydhja e kanaçes                             | 65        |
| <b>5. Pjesa IV: Kompetencat Ndërkulturore</b>         | <b>67</b> |
| 5.1. «Bashkërisht jemi më të fortë»                   | 68        |
| 5.2. Përdorimi i gjuhës: i ndryshëm sipas kontekstit! | 70        |
| 5.3. «Diçka nuk është në rregull këtu»                | 72        |
| 5.4. Për vizitë                                       | 74        |

|  |            |
|--|------------|
| 5.5. «Si sillem unë në situata kritike?»     | 76         |
| 5.6. Atribuimet                              | 78         |
| 5.7. «Çka e pengon komunikimin?»             | 80         |
| 5.8. Posteri i të Drejtave të Njeriut        | 82         |
| 5.9. Pakicat                                 | 83         |
| <b>6. Pjesa V: Evente shkollore</b>          | <b>85</b>  |
| 6.1. Dita e Lojërave Ndërkombëtare dhe KUIZI | 86         |
| 6.2. Lojë teatrore shkollore                 | 102        |
| 6.3. Aktivitet kulturor recitimesh           | 104        |
| 6.4. Ngjarjet sportive shkollore             | 106        |
| 6.5 Ngjarjet sportive shkollore              | 109        |
| <b>7. Bibliografia</b>                       | <b>111</b> |

# Hyrje

Detyra kryesore e shkollës është të përgatisë fëmijët dhe adoleshentët për jetën në një shoqëri dinamike dhe të larmishme. Kjo sfidë ka të bëjë me orët e rregullta mësimore të kurrikulës por gjithashtu edhe me aktivitetet jashtëkurrikulare dhe joformale. Prandaj, ky Udhëzues mund të përdoret për të mbështetur mësimdhënësit/et në integrimin e aktiviteteve jashtëkurrikulare në ditën e tyre të zakonshme në shkollë.

## Synimet

Aktivitetet jashtëkurrikulare mund të ndihmojnë në ndërtimin e aftësive personale që orët e rregullta mësimore si të vetme nuk mund ta bëjnë gjithmonë.

Aktivitetet jashtëkurrikulare:

- Forcojnë mendjen për të promovuar aftësi më të mira për menaxhimin e kohës, u ndihmojnë nxënësve në identifikimin e pikave të tyre të forta dhe të dobëta, reflektojnë mbi rolet që ata marrin në situata të ndryshme
- Kontribuojnë në zhvillimin e një serie kompetencash të cilat janë të domosdoshme për një jetë të suksesshme: aftësia për menaxhimin e konfliktit dhe toleranca, interesimi dhe pranimi i të tjerëve dhe mënyrave të tyre të jetës, gatishmëria për të rishqyrtuar vlerat dhe normat e veta.
- Ndihmojnë në zbrërthimin e dinamikës konservative ndërmjet mësimdhënësve dhe nxënësve/eve dhe kështu zhvillohet një marrëdhënie më e shëndetshme mësimdhënës-nxënës.
- U japin nxënësve/eve mundësinë të tregojnë talentin dhe kompetencat e tyre jashtë kurrikulit të rregullt, siç janë puna në ekip dhe kreativiteti.
- Luftojnë kundër formave të ngacmimeve (bulizmit), pasi që të gjithë nxënësit/et luajnë dhe i luftojnë sfidat së bashku.

*Për këtë arsye, sugjerohet që mësimdhënësit/et t'i përfshijnë të gjithë nxënësit/et dhe t'i mbështesin ata që kanë problem të gjejnë vendin e tyre në grup. Gjithashtu, përpikuni të përziëni meshkujt dhe femrat dhe të prishni çdo klikë të dukshme kur drejtoni aktivitetet.*

## Përmbajtja:

Ky udhëzues ka për qëllim t'i shërbejë stafit të shkollës, përkatësisht mësimeve/ mësuesve dhe pedagogëve/ mësuesve, si një burim aktivitetesh që mund të organizohen lehtësisht, duke përdorur materiale që janë tashmë në klasë ose janë të lehta për t'u qasur. Ky koleksion ndryshon nga aktivitete të shkurtra dhe mjaft të thjeshta 10 minutëshe, deri te aktivitete më komplekse, deri në 90 minuta. Ato janë të strukturuar si më poshtë: aktivitete për kompetencat shoqërore, mjedisin dhe natyrën, kompetencat shkencore, dhe në fund, kompetencat ndërkulturore. Kapitulli i fundit jep informata për mënyrën e organizimit të ngjarjeve në shkollë, siç janë turnirët sportiv dhe ngjarjet kulturore.

# Pjesa I:

## Kompetencat Sociale



## 2. Pjesa I: Kompetencat Sociale

### 2.1. "Gjeje dikë, i cili ..."<sup>1</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 1 - 9  | 10 - 20 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

#### Materiali:

Letrat me detyra, të përgatitura nga mësuesi/ja (2-3 për nxënës/e).

#### Qëllimi:

Ushtrimi e trajnon, në mënyrë të thjeshtë e nëpërmjet të lojës, kompetencën në të folur dhe të kuptuarit e të dëgjuarit. Këtu nxënësit/et mësojnë të njohin më mirë njëri-tjetrin, nëpërmjet asaj që shprehin pyetje, dëgjojnë me kujdes dhe përgjigjen në mënyrë adekuate.

#### Rrjedha:

- 1 Mësuesi/ja jep secilit nxënës/e dy deri tri letra me detyra. Në këto letra Mësuesi/ja i ka formuluar detyrat si për shembull:

“Gjeje dikë, familja e të cilit rrjedh nga një qytet i madh i vendit tonë”

“Gjeje dikë, i cili e ka ditëlindjen në dy muajt e ardhshëm.”

“Gjeje dikë, i cili flet një dialekt veçanërisht tipik të gjuhës sonë.”

“Gjeje dikë, i cili me qef ha picë se sa makarona.”

“Gjeje dikë, i cili e ka ngjyrën e syve të njëjtë si ti.”

“Gjeje dikë, i cili është më i madh se 100 vjeç

“Gjeje dikë, emri i të cilit ka një kuptim në gjuhën tonë.”

<sup>1</sup> Huber/ Ruder/ Ruffo/ Schader (2016): Përkrahja e komunikimit gojor, f. 20-21

- 2 Nxënësit/et lëvizin nëpër klasë dhe ia drejtojnë pyetjen nxënësve/eve të tjerë, e cila është e shënuar në letër (natyrisht e riformuluar: «A rrjedh familja jote nga një qytet i madh i vendit tonë të origjinës?» etj.). Nëse dikush e gjen një nxënës/e, që u përshtatet kushteve të kërkuara, e shkruan emrin e tij/e saj në letrën e detyrës (Variante: fëmija përkatës e vë nënshkrimin e tij në letër). Mund të nënshkruhen disa nxënës/e në të njëjtën letër.)
- 3 Kur të jenë nënshkruar të gjitha letrat (ose p.sh. pas 10 minutash), Mësimdhënësi/ja e diskuton me klasën se çfarë gjërash të reja kanë mësuar fëmijët për kolegët/et e tyre.

#### Vërejtje:

- Detyrat duhet të jenë të thjeshta, në mënyrë që të gjithë nxënësit/et të gjejnë dikë.
- Është e arsyeshme që të formulohen 2–3 detyra për nivele të ndryshme, të shpërndara në letra me ngjyra të ndryshme (e gjelbër = e thjeshtë, e kaltër = mesatarisht e vështirë, e kuqe = e vështirë etj.) Letrat pastaj do të shpërndahen varësisht nga mosha apo nga zhvillimi gjuhësor i nxënësit/es.
- Detyrat duhet të përshtaten për klasën përkatëse dhe duke u bazuar në resurset kulturore dhe gjuhësore.
- Letrat me detyra mund të krijohen edhe nga nxënësit/et e vjetër.
- Për t'i përdorur letrat shumë herë, ato mund të palosen ose të futen në çanta të tejdukshme.

## 2.2 Të treguarit në rreth<sup>2</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 1 - 9  | 15 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### **Qëllimi:**

*Të treguarit në rreth është një formë e thjeshtë, rituale e komunikimit shkollor: Zakonisht p.sh. në fillim të mësimit nxënësitet ulen bashkërisht në rreth dhe i tregojnë njëri-tjetrit, se çfarë kanë përjetuar, që nga hera e fundit kur kanë treguar diçka. Kështu ata ushtrohen në të folurit e lirë, në aftësinë e të rrefyerit kronologjik të një ngjarjeje dhe natyrisht edhe në të dëgjuar.*

### **Rrjedha:**

- 1 Mësimdhënësi/ja i thërret nxënësit/et (ose vetëm nxënësit/et e një niveli të caktuar) në fillim të mësimit të ulen në rreth. Nxënësit/et e dinë formën e ritualizuar të treguarit në rreth dhe e dinë se kanë vetëm 15 minuta, për shembull, të tregojnë mbi përvojat e tyre gjatë javës së fundit. Edhe mësimdhënësi/ja flet se çfarë ka përjetuar dhe çfarë e preokupon atë.
- 2 Rregullat e bisedës, të cilat tashmë janë trajtuar, natyrisht që do të zbatohen. Drejtimi mund edhe të merret përsipër nga një nxënës/e, nëse kjo është ushtruar më parë.
- 3 Për shkollimin e të dëgjuarit, është vërtetuar rregulla e mëposhtme: Nxënësit/et mund t'i shtrojnë dy pyetje fëmijës, që tregon. Atëherë fëmija tjetër tregon për përjetimet e tij.

### **Variantet:**

- Të treguarit në rreth, natyrisht mund të ushtrohet edhe në fund të një njësie mësimore.
- Në rast të një ngjarjeje aktuale, e cila i shqetëson nxënësit/et, të treguarit në rreth mund të përdoret edhe për një diskutim përkatës dhe, nëse është nevoja, mund të zgjatet në aspektin kohor.

<sup>2</sup> Huber/ Ruder/ Ruffo/ Schader (2016): Përkrahja e komunikimit gojor, f. 37

**Vërejtje:**

- Secili fëmijë vendos vetë se a do të marrë pjesë në bisedë apo jo. Gjithsesi mësimitdhënësi/ja duhet të përkujdeset që, mundësisht, të gjithë nxënësit/et të marrin pjesë në bisedë.
- Fëmijët tregojnë të shumtën e rasteve me dëshirë dhe gjerësisht. Mësimitdhënësi/ja ose fëmija, i cili e udhëheq bisedën, duhet të përkujdeset që askush të mos tregojë tepër gjatë, në mënyrë që të gjithë nxënësit/et të kenë rastin ta marrin fjalën. Është i mundur një kufizim i kohës nëpërmjet orës së rërës. Nëse rëra ka rrjedhur nëpër orën e rërës (2 ose 3 minuta), kjo do të thotë që koha e të folurit të fëmijës është në përfundim.



## 2.3 Lojëra pothuajse reale, lojëra rolesh sociale<sup>3</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale                   |
|--------|-----------|---------------------------------|
| 3 - 9  | 45 minuta | Punë me partner, grupe të vogla |

### Materiali:

Eventualisht disa rekuizita.

### Qëllimi:

*Në dallim nga lojërat e thjeshta të roleve, këtu ushtrohen aftësitë në të argumentuar, përdorimi i qëllimshëm dhe i modeluar i gjuhës dhe mjeteve jo-verbale (gjestet, shprehjet e fytyrës) dhe aftësia për të prezantuar bindshëm vetveten. Varësisht nga tema, skenat ndihmojnë edhe në zhvillimin e strategjive të të folurit dhe fjalorit për tema të veçanta.*

### Rrjedha:

- 1 Mësimdhënësi/ja e përshkruan një situatë që ka një konflikt, diskutim ose tension potencial të caktuar. Shembuj:
  - a. Në shkollë dy nxënës/e grinden mes tyre, sepse njëri ia ka thyer pa dashje lapsin një tjetri.
  - b. Në kohën e lirë dy fëmijë vendas ose adoleshentë tallen me dy të ardhur.
  - c. Gjatë pushimeve në vendin e prejardhjes: dy të rinj që jetojnë atje, e trajtojnë në mënyrë qesharake një të ri, i cili i kalon pushimet atje.
  - d. Gjatë darkës në shtëpi: fëmija dëshiron diçka, që prindërit kurrësi nuk e lejojnë (p.sh. një qen ose dëshiron të shkojë në disko).
- 2 Diskutim në grup apo me tërë klasën se si nxënësit/et do të reagonin në këtë situatë. Pyetje të mundshme dhe shtypa: Si do të ndiheshe ti në këtë situatë? Çfarë mendimesh do të kishe ti? Si do të silleshe ti konkretisht? Çfarë zgjidhjesh realiste janë të mundshme?
- 3 Eventualisht një raund për mjetet gjuhësore, shih më poshtë tek «Vërejtje».
- 4 Diskutimi i shkurtër, cilave kritere duhet t'u kushtohet vëmendje tek paraqitjet individuale (p.sh. arsyeshmëria e zgjidhjeve, cilësia e gjuhës, kuptueshmëria, etj.). Kriteret duhet të jenë transparente dhe të jenë të njohura për të gjithë nxënësit/et.

<sup>3</sup> Huber/ Ruder/ Ruffo/ Schader (2016): Përkrahja e komunikimit gojor, f. 51

Për të punuar me tabelën e kritereve, e cila është e përshtatshme për këtë, krahaso kap. 4c në hyrje.

- 5 Nxënësit/et ndahen në grupe (ose formojnë grupe të pavarura). Ata kanë kohë 10–15 minuta për të përgatitur paraqitjen e tyre. Kjo duhet të marrë jo më shumë se 5–8 minuta kohë.
- 6 Grupet i luajnë zgjidhjet e tyre para të tjerëve. Pas secilës paraqitje (ose pak grupe: në fund) pasojnë informatat kthyesë të orientuara në kritere nga ana e nxënësve/eve të tjerë.

#### Variantet:

- Si hyrje dhe paracaktim i lojës në vend të një rrëfimi mund të shërbejë edhe një fotografi, e cila paraqet një situatë të tensionuar.
- Situata të tilla për një hyrje natyrisht mund të nxiten edhe nga nxënësit/et.

#### Vërejtje:

- Varësisht nga tema mund të jetë e dobishme që në përfundim të diskutimit të një përmbajtjeje, të bëhet një diskutim për mjetet gjuhësore, të cilat janë përdorur për skenat përkatëse. Këtu mund të bëhet fjalë për leksikun e veçantë sipas temës ose edhe të flitet për mjetet e përgjithshme të të shprehurit me gojë, të cilat janë të dobishme gjatë të argumentuarit.
- Paracaktimet e lojës, tek të cilat bëhet fjalë për një zgjidhje të një konflikti, e përkrahin në masë të veçantë kompetencën sociale



## 2.4 Lojëra fiktive, dramatizimi i teksteve<sup>4</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale                                  |
|--------|----------------|--|
| 3 - 9  | 20 - 30 minuta | Punë me partner/<br>grupe të vogla/ tërë klasa |

### Materiali:

Eventualisht rekuizita.

### Qëllimi:

*Dramatizimi i skenave nga një tekst e përkrash të kuptuarit e tekstit, ndihmon në shtendosjen e sekuencave të të lexuarit dhe nxit ndërtimin dhe zgjerimin e repertorit sintaksor të nxënësit/ës. Për këtë arsye, dramatizim i sekuencave të teksteve, është një mjet shumë i vlefshëm.*

### Rrjedha:

- 1 Si pikënisje mund të jetë një dramatizim i një teksti të përshtatshëm ose një tregim, i cili lexohet ose nga nxënësit/et ose mësuesin/ësja e lexon ose e rrëfen para nxënësve/eve. Këtu mund të përdoret edhe ndonjë libër i ilustruar.
- 2 Pas një skene të përshtatshme (në të cilën paraqiten mundësisht më shumë persona), ose tek një moment veçanërisht interesant i tregimit, mësuesin/ësja e ndërpret të lexuarit ose të lexuarit para të tjerëve. Ai/ajo bën thirrje që nxënësit/et, skenën e lexuar ta luajnë në grupe të vogla ose ta mendojnë një zgjidhje për vazhdimin e tregimit dhe pastaj ta inskenojnë atë.
- 3 Do të formulohen paracaktime të qarta: Koha për parapërgatitje 5–10 minuta, paraqitja më së shumti prej 5 minuta. Gjithashtu do të përcaktohen kriteret, që do të vlejné për vlerësimin përfundimtar (mirë do të ishte që edhe këtu gjithashtu të jenë varg kriteresh të cilat do t'i kenë parasysh)
- 4 Nxënësit/et do të ndahen në grupe ose formojnë vetë grupe të pavarura. Ata kanë kohë 5–10 min., për t'u përgatitur për paraqitjen e tyre. Kjo duhet të marrë jo më shumë se 5 minuta kohë.
- 5 Grupet i luajnë zgjidhjet e tyre para të tjerëve. Pas secilit prezantim (ose nëse janë pak grupe: në fund) pasojnë informatat kthyesë me kriteret të orientuara nga ana e nxënësve/eve të tjerë.

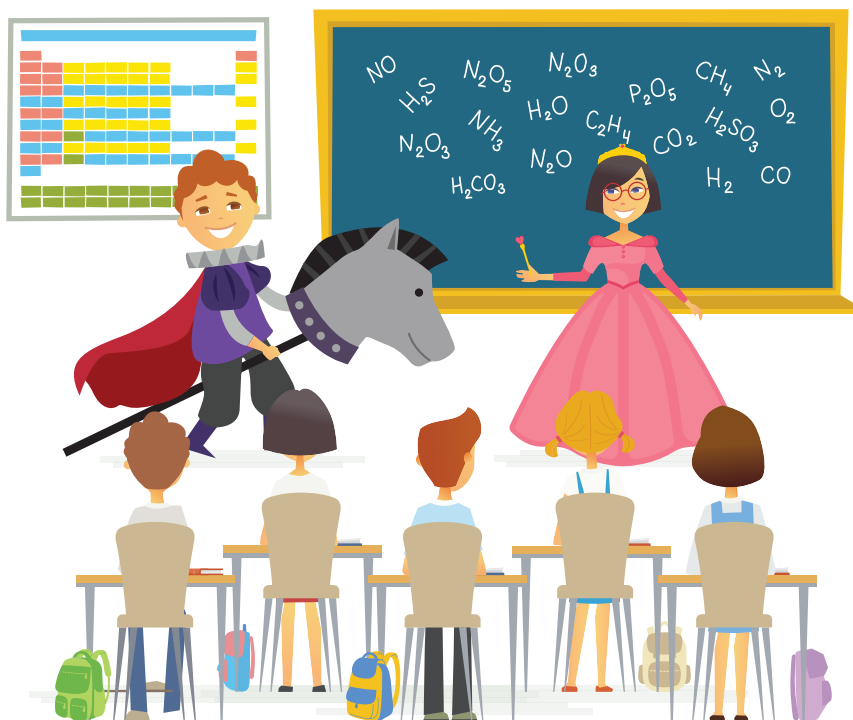
<sup>4</sup> Huber/ Ruder/ Ruffo/ Schader (2016): Përkrahja e komunikimit gojor, f. 52

### Variantet:

- Në varësi të tekstit mund të caktohet për çdo grup një skenë e vetme nga tregimi. Në përfundim skenat do të ndërlidhen së bashku dhe do të prezantohet pastaj si pjesë e përbashkët teatrore. Së fundi, skenat janë të lidhura së bashku dhe kryhet si një lojë e vazhdueshme
- Për lojën imagjinare ose dramatizimin e teksteve janë të përshtatshme gjithashtu edhe kukullat - gishta ose lojërat - hije në projektor.

### Vërejtje:

- Për t'ia dhënë nxënësit/es leksikon e nevojshëm, mund të shënohen në dërrasë të zezë mjete të rëndësishme të të folurit dhe të diskutohen para dhënies së detyrës.
- Në varësi të tekstit, afër aktorëve/eve duhet që të caktohet edhe një fëmijë si tregimtar/e.
- Aktorët/et flasin para një publiku të madh. Për këtë arsye, nxënësve/ duhet tu bëhet e qartë në këtë ushtrim se sa e rëndësishme është që të kenë shqiptim të qartë. Ky është sigurisht njëri nga kriteret, të cilëve u kushtojnë vëmendje fëmijët shikues gjatë lojës.



## 2.5 Të përgatitet referimi dhe recitimi<sup>5</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale  |
|--------|----------------|--|
| 3 - 9  | 30 - 45 minuta | punë individuale/punë me partner<br>grupe të vogla/ tërë klasa |

### Qëllimi:

Kur mbajnë referate të vogla, nxënësit/et mësojnë t'i bashkërendojnë aspektet e përmbajtjes, aspektet gjuhësore dhe modeluese. Propozimi mësimor tregon se si nxënësit/et përgatiten para së gjithash në performancën gjuhësore dhe si mund ta bëjnë më mirë atë me anë të një liste këshillash.

### Rrjedha:

- 1 Çdo fëmijë zgjedh një temë (p.sh., “Hobi im”, “Nga jeta e gjyshërve të mi”, “Profesioni im i ëndërruar”, etj), për të cilën ai/ajo do të donte ta mbajë me dëshirë një referat të vogël (vetëm; versioni: në çift). Referatet duhet të zgjatin 5–10 minuta.
- 2 Nxënësit/et fillojnë punën me planifikimin dhe mbledhjen e informacionit.
- 3 Eventualisht në një sekuencë të veçantë mund të përmbliidhen mjetet shprehëse të të folurit dhe pjesë të fjalive për pjesë të veçanta të referatit.
- 4 Nxënësit/et zgjedhin dy deri tri këshilla për referat, të cilave do tu kushtojnë vëmendje të veçantë. Ata e ushtrojnë referatin vetëm, në çifte ose në grupe të vogla dhe japin në mënyrë të ndërsjellë informata kthyesë (pyetje: “Çfarë është bërë mirë në këtë referat”, “Çfarë mund të përmirësosh ende?”).
- 5 Së fundmi, referati do të mbahet para tërë klasës ose grupit të nivelit; kjo pasohet nga një diskutim dhe vlerësim në aspekt të përmbajtjes dhe cilësisë së referatit. Për këtë të fundit, do t'i kushtohet vëmendje këshillave të referatit.

### Këshilla për referat:

- Fol me zë të lartë dhe qartë, në mënyrë që të kuptojnë të gjithë!
- Mos fol shpejt, por as edhe shumë ngadalë. Bëj pauza.
- Mos e lexo tekstin, por fol në mënyrë të lirë dhe në bazë të skedave ku janë të shënuara shkurt çështjet kryesore.

<sup>5</sup> Huber/ Ruder/ Ruffo/ Schader (2016): Përkrahja e komunikimit gojor, f. 58-59

- Trego, nëse është e mundur, një ose më shumë fotografi ose një objekt, i cili është i përshtatshëm për temën (vizualizimi).
- Përdore zërin tënd me qëllime të qarta; zë të lartë, të qetë; emocional, pyetës ...
- Përdore edhe mimikën dhe gjestet: ndryshoje të shprehurit e fytyrës dhe qëndrimin e trupit në mënyrë të përshtatshme me referatin.
- Vështroje publikun me sy në mënyrë të përsëritur.
- Përfshije publikun tënd, nëpërmjet asaj që ti gjatë referatit dhe në fund shtron pyetje ose kërkon mendimin e tyre.

6

*jo kështu (gabimisht)!*

*korrekt (drejt)!*



## 2.6 “Ta shpëtojmë botën së bashku”

| Klasat | Koha          | Forma sociale             |
|--------|---------------|---------------------------|
| 7 - 9  | 5 - 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materiali:

Karrigia

### Qëllimi:

Qëllimi kryesor i kësaj loje është që nxënësit/et të reflektojnë mbi përgjegjësinë dhe si trajtohet ajo në jetën reale: A i shmangen nxënësit/et përgjegjësisë dhe a ia kalojnë atë të tjerëve?

### Procedura:

- 1 Zhvendosni tavolinat anash dhe sigurohuni që klasa të mos ketë ndonjë rrezik të mundshëm për t'u rrëzuar.
- 2 Nëse numri i nxënësve/eve në klasë është shumë i madh (mbi 15 veta), nxënësit/et mund të ndahen në grupe me minimum 7 dhe maksimum 10 veta, për të inkurajuar dhe aktivizuar secilin nxënës/e. Do të mund të ishte një opsion i mirë që të lihet një grup të luajë ndërsa pjesa tjetër e nxënësve/eve të shikojnë. Kur grupi i parë të ketë përfunduar, grupi tjetër luan dhe të tjerët shikojnë, e kështu me radhë. Kështu, mësimdhënësi/ja do të jetë në gjendje të kontrollojë më lehtë lojën në krahasim me rastin kur të gjithë nxënësit/et janë duke luajtur në të njëjtën kohë.
- 3 Secili nxënës/e merr një karrigë dhe e vendos atë diku në sallë në mënyrë që e gjithë sipërfaqja të jetë e shfrytëzuar për t'u ulur në mënyrë të barabartë. (p.sh.: nëse 7 nxënës/e janë duke luajtur, atëherë 7 karrigë shpërndahen në sallë)
- 4 Të gjithë duhet të ulen përveç një nxënësi/e. Ky do të jetë i pari që do të marrë përsipër rolin e “problemit”. Mësimdhënësi/ja duhet të përkufizojë emrin e “problemit” si për shembull “katastrofa klimatike”.
- 5 Personi me rolin e “problemit” qëndron sa më larg që të jetë e mundur nga karrigë e lirë përpara fillimit të lojës.
- 6 Loja fillon kur mësimdhënësi/ja të jep sinjalin e fillimit.
- 7 Qëllimi i lojës është që nxënësit/et që janë të ulur të përpiqen të mbajnë karrigen e lirë të zënë, ndërsa “problemi” përpiqet të ulet në karrigen e lirë. Ata që janë

ulur duhet të reagojnë shpejt, ndërsa “problemi” nuk duhet të nxitojë, por t’u jep mundësi nxënësve/eve të ulur të reagojnë.

8

Nëse “problemi” e zë karrigen e lirë, nxënësi/e tjetër ngrihet në këmbë dhe loja fillon prej fillimit.

9

Nxënësit/et e ulur duhet të funksionojnë si ekip dhe të komunikojnë me njëri-tjetrin. Mësimdhënësi/ja mund të ketë nevojë t’i inkurajojë nxënësit/et të mendojnë për një strategji për të mbajtur karrigen e zënë.

10

Klasa gjithashtu mund të përcaktojë një “problem” të ri. Mësimdhënësi/ja vendos kur mbaron loja.

11

Në fund (por gjithashtu edhe ndërmjet), mësimdhënësi/ja mund t’i pyesë nxënësit/et e vet dhe t’i lërë ata të diskutojnë: Çka ka shkuar mirë dhe çka mund të përmirësohet në bashkëpunimin e tyre për të mbajtur karrigen e zënë? Si e ka ndarë grupi përgjegjësinë e tyre? A është problemi një përgjegjësi individuale dhe nxënësi/e i cili qëndron më afër karriges së lirë duhet ta marrë atë për vete? Apo nxënësit/et e gjejnë bashkërisht zgjidhjen dhe marrin përgjegjësi? Më e rëndësishmja, a mund të shohin nxënësit/et paralele me sjelljen e tyre në shoqëri? P.sh.: Si merren njerëzit me problemin e katastrofës klimatike? A e marrin apo refuzojnë përgjegjësinë e tyre?



## 2.7 Nyja njerëzore

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 1 - 9  | 10 - 20 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

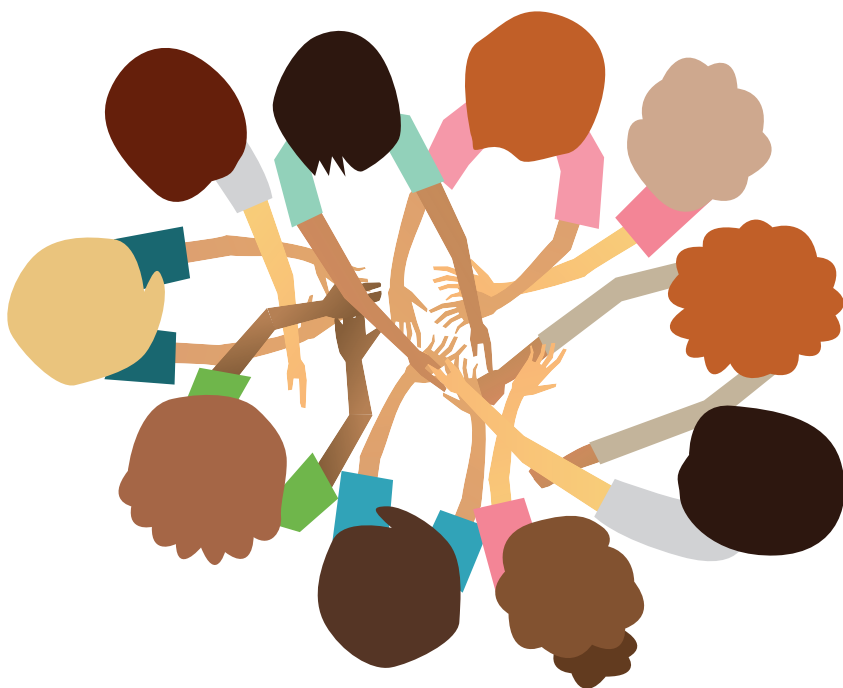
### **Qëllimi:**

*Rritja e frymës ekipore përmes zgjidhjes së përbashkët të problemeve, dhe përmirësimi i shkathhtësive në komunikim.*

### **Procedura:**

- 1 Ndani nxënësit/et tuaj në grupe prej 6-10 veta
- 2 Bëni që grupet përkatëse të qëndrojnë në rrethe, me fytyre brenda rrethit.
- 3 U thoni të gjithëve që të shtrijnë dorën e tyre të djathtë drejt qendrës dhe të kapin dorën e dikujt tjetër.
- 4 Tjetra, kërkoni që të gjithë të shtrijnë dorën e tyre të majtë dhe të kapin dorën e dikujt tjetër.
  - a. Vini re: Sigurohuni që askush të mos e kap dorën e personit menjëherë pranë tyre dhe që të mos i kapin të dy duart e të njëjtit person
- 5 Nxënësve/eve nuk u lejohej t'i lëshojnë duart të cilat janë duke i mbajtur gjatë luajtjes së lojës.
- 6 U thoni nxënësve/eve se qëllimi është të zgjidhet Nyja Njerëzore në mënyrë që në fund ata të qëndrojnë edhe një herë në një rreth të rregullt, pa asnjë dorë të bashkuar në mes.
- 7 Nxënësit/et duhet të komunikojnë me lojtarët e tjerë në Nyjën e tyre Njerëzore për të kuptuar se ku mund të fillojnë me zgjidhjen e nyjës. Mësimdhënësi/ja mund të ketë nevojë t'i inkurajojë nxënësit/et të flasin dhe të komunikojnë.
- 8 Nxënësit/et duhet të jenë të gatshëm të përkulen, të bëjnë lëvizje anash dhe të lëvizin në çfarëdo mënyre që kërkohet për të zgjidhur nyjën. Ata mund të kenë nevojë të lëvizin nën duart e lojtarëve të tjerë, të kalojnë mbi një palë duar ose të bëjnë lëvizje të ngjashme për të zgjidhur nyjën.

- 9 Grupi që është në gjendje të zgjidhë më së shpejti Nyjën e tyre Njerëzore dhe të qëndrojë në një rreth të rregullt pa duar të bashkuara në mes, fiton.
- 10 Në fund, mësuesi/ja mund t'i pyesë nxënësit/et se çfarë mendojnë se ishte e dobishme për zgjidhjen e nyjës. Komunikimi? Dikush në grup që e ka marrë udhëheqjen? A krijuan ndonjë strategji?



## 2.8 Fotografia e zbrazët

| Klasat | Koha      | Forma sociale   |
|--------|-----------|-----------------|
| 5 - 9  | 15 minuta | punë me partner |

### Materiali:

Një fletë letre dhe laps për secilin nxënës/e.

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë për rëndësinë e komunikimit të saktë dhe në të njëjtën kohë reflektojnë mbi rolet e marrësit dhe dërguesit.*

### Ideja:

Filloni duke i kërkuar nxënësve/eve të ju ndihmojnë të përkufizoni “Komunikimin e Mirë”. Zakonisht përkufizohet si një porosi e cila transmetohet me saktësi midis dy ose më shumë personave. Komunikimi i mirë përfshin porosi të qarta, të sakta dhe specifike. Si e dimë kur një porosi transmetohet me saktësi? Ne e dimë kur marrësi i porosisë mund të parafrzojë përsëri të njëjtën porosi tek dërguesi i porosisë. Diskutoni për katër pjesët e komunikimit të cilat janë:

- 1 Mendoni (çka dëshironi të thoni dhe si do ta thoni atë)
- 2 Dërgoni (informatën)
- 3 Pranoni (informatën)
- 4 Përgjigjuni (kjo i tregon personit që e keni marrë informatën dhe se e kuptoni atë).

### Procedura:

- 1 Bëni që çdo nxënës/e të krijojë një çift, të ulur me shpinë ndaj njëri tjetrit, njëra anë e nxënësve/eve me fytyrë drejtë mësimdhënësit/es ndërsa ana tjetër nuk e sheh mësimdhënësin/en. Secili nxënës/e do të marrë një fletë letre. Partneri A (i cili nuk po e sheh mësimdhënësin/en) gjithashtu merr një laps.
- 2 Mësimdhënësi/ja vizaton një figurë në tabelë të cilën mund ta shoh vetëm partneri B. Partneri B duhet të përshkruaj figurën që ai sheh te Partneri A. Partneri A duhet të vizatojë figurën që po e përshkruan partneri B.

- 3 Pas rreth 5 minutash, lëri nxënësit/et t'i shohin rezultatet e tyre dhe të krahasojnë figurën që Partneri A e ka vizatuar me atë që mësimitdhënësi/ja ka vizatuar në tabelë.
- 4 Pastaj, bëni që dy partnerët të ndërrojnë vendet dhe mësimitdhënësi/ja tani mund të vizatojë një figurë të re.
- 5 Pas aktivitetit, mësimitdhënësi/ja mund t'i pyesë nxënësit/et: A bëri partneri juaj një punë të mirë duke shpjeguar vizatimin? Nëse jo, çfarë mund të kishin bërë ndryshe.

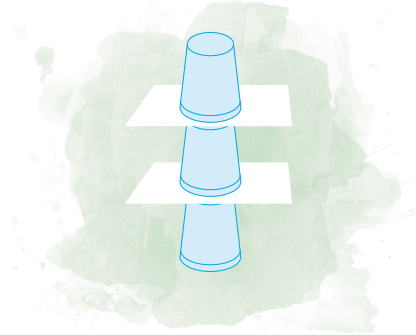


## 2.9 “Kështjella”<sup>7</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 5 - 9  | 30 - 45 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Gota plastike, fleta letre, rrëmojsa, letra loje (mbretëresha, mbreti, Asi (njëshi), xhandari, 10-shet), çka do që mund të shërbejë si një mbulesë vizuale.



### Qëllimi:

*Nxënësit/et po inkurajohen të përdorin gjuhën specifike dhe të saktë kur flasin, ndërsa njëkohësisht ilustrohen edhe përfitimet e të qenit një “dëgjues aktiv”. Ata do të praktikojnë aftësi gjuhësore siç janë: përshkrimi, sqarimi, rishikimi dhe vlerësimi. Nxënësit/et do të përjetojnë përballimin e frustrimeve dhe do të njohin nivelin e tyre të durimit dhe gjithashtu do të zhvillojnë punë ekipore dhe aftësi komunikuese.*

### Procedura:





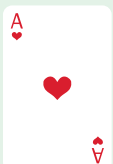
**Qëllimi i aktivitetit është që nxënësit/et - përmes një linje komunikimi - të krijojnë një Kështjellë që të duket sa më e ngjashme me Kështjellën origjinale që keni ndërtuar.** Shpjegojuni këtë nxënësve/eve. Ata do të duhet të komunikojnë me saktësi midis anëtarëve të ekipit të tyre për secilin rol siç përcaktohet më poshtë.

- 1 Mësimdhënësi/ja ndërton një “kështjellë” nga gotat plastike dhe letra duke përfshirë ngjyra të ndryshme. Ju mund të shtoni çfarëdo materiali që ju pëlqen (p.sh. shirit, shishe, rrëmojca, etj.) Vetëm sigurohuni që të përcaktoni vështirësinë e krijimit sipas nivelit të klasës. Nxënësit/et e klasës së pestë dhe të gjashtë mund të trajtojnë diku nga pesë deri në dhjetë artikuj të rregulluar në një mënyrë relativisht të thjeshtë. Nxënësit/et më të mëdhenj punojnë më mirë me detyra më të vështira dhe mbase disa artikuj më shumë. Sidoqoftë, përpikuni të mbani numrin e artikujve nën dhjetë për shkak të kohës.

<sup>7</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

- 2 Vendoseni Kështjellën që keni ndërtuar pas një lloj mbulose vizuale. Mund të përdorni një tabelë me gjilpëra ose thjesht një ose dy karriga. Ideja është që **vetëm** nxënësit/et që janë në rolin e “Vëzhguesve” të mund ta shohin Kështjellën.
- 3 Tjetra, ju duhet të përgatisni një tavolinë ku nxënësit/et mund të marrin artikujt që keni përdorur për të ndërtuar Kështjellën. Për shembull, fletë letre me ngjyra të ndryshme, gota plastike, etj. Ky do të jetë “dyqani”. Sigurohuni që të ketë materiale të mjaftueshme për të gjitha grupet për të rikrijuar Kështjellën tuaj.
- 4 Së fundmi, përcaktoni pikat ku nxënësit/et në rolet e tyre të ndryshme duhet të pozicionohen. Është më e lehtë nëse vendosni kartat përkatëse të lojës në karrige. Mund ta vendosni këtë klasë pothuajse kudo. Është vetëm e rëndësishme që të ketë hapësirë të mjaftueshme që nxënësit/et të jenë larg njëri-tjetrit dhe të mos jetë e mundur përgjimi dhe kopjimi.
- 5 Shpjegojuni nxënësve/eve se qëllimi është të rindërtohet Kështjella, dhe se ata do të duhet të komunikojnë me saktësi midis anëtarëve të ekipit të tyre në rolet e tyre siç përcaktohet më poshtë.
- 6 Ndani nxënësit/et në grupe prej 5 veta. Ndani klasën/sallën në “zona të ngjashme të lojës”, sipas numrit të grupeve. (p.sh. 3 grupe = 3 zona të lojës) Nëse keni nevojë për më shumë hapësirë, rekomandohet të përdorni një klasë për secilin grup.
- 7 Kur jeni të sigurt se të gjithë e kuptojnë, zgjedh nxënësit/et në mënyrë të rastësishme dhe caktojini ata në role të ndryshme.
- 8 Vendosni nxënësit/et në pozita dhe përgjigjuni çdo pyetjeje të minutës së fundit. Vendosni përshkrimet e letrave, ku secili nxënës/e të mund të shohë rolin e tij/saj.
- 9 Paraqitni Kështjellën para nxënësve/eve dhe le të fillojnë lojërat!
- 10 Sigurohuni që të ecni përreth dhe të monitoroni progresin e tyre dhe sigurohuni që të mos ketë ndonjë kopjim.
- 11 Pasi të mbarojë koha, secili grup takohet dhe e sjell Kështjellën e tyre. Mos lejoni që nxënësit/et të ndryshojnë Kështjellën e tyre në çfarëdo mënyre pasi të mbarojë koha. Nxënësit/et mund të fillojnë të fajësojnë njëri-tjetrin nëse Kështjella nuk është e përkryer. Është më e vërtetë e rëndësishme që të përmendni faktin se ky ishte një aktivitet grupor dhe se nuk është faji i një personi, por i grupeve.
- 12 Shtjelloni nga përvoja e nxënësve/eve. Pyetni ata si u ndien. Nëse i pyetni nxënësit/et se a janë ndjerë të irrituar, në çfarëdo momenti gjatë aktivitetit, zakonisht 90-100% prej tyre do të ngrenë dorën. Pyetni se çfarë do të mund të ishte bërë ndryshe për të lehtësuar këto frustrime. A ishte faji i një personi që Kështjella nuk doli të jetë e përsosur? Apo ishte thjesht keqkomunikimi? Bisedoni me ta se si të shmangni keqkomunikimin në të ardhmen dhe se si ata mund të jenë komunikues më efektiv.
- 13 Komunikimi efektiv përfshinë aftësi të të dëgjuarit dhe të folurit. Pyetje të mira për të përfunduar janë: “Si mund të zbatoni ato që keni mësuar sot?” dhe, “Pse e bëmë këtë aktivitet?”.

## LETRA LOJE/ROLET

|   |  |
|---|--|
|  <p>10-shet<br/>"Vëzhguesi"</p>      | <p>Është detyra juaj t'ia përshkruani Kështjellën vrapuesit dhe t'i përgjigjeni çfarëdo pyetjeje që ka vrapuesi për ju. Nuk mund të largoheni nga stacioni juaj ose t'ia tregoni Kështjellën ndonjë anëtar të ekipit tuaj. Ju nuk mund të komunikoni me askënd në ekipin tuaj përveç vrapuesit. Paçi fat!</p>  |
|  <p>Xhandari<br/>"Vrapuesi"</p>      | <p>Është detyra juaj të transmetoni informata midis vëzhguesit dhe blerësit. Janë vetëm dy persona në ekipin tuaj me të cilët mund të komunikoni. Ju nuk mund të largoheni nga stacioni apo të shikoni Kështjellën fshehurazi. Paçi fat!</p>   |
|  <p>Mbretëresha<br/>"Blerësi"</p>  | <p>Ju keni një punë të ngjeshur! Ju duhet të merrni informata që vrapuesi ju jep në dyqan dhe "të blini" materialet e nevojshme. Pastaj i merrni materialet dhe i dërgoni te interpretuesi. Ju nuk mund të largoheni nga stacioni juaj. Të vetmit njerëz me të cilët mund të komunikoni janë vrapuesi dhe interpretuesi. Paçi fat!</p>   |
|  <p>Mbreti<br/>"Interpretuesi"</p> | <p>Është detyra juaj të merrni materialet që blerësi ju jep dhe t'ia përcillni ekipit. Ju gjithashtu duhet t'ua shpjegoni ekipit se si të përdorin materialet për të ndërtuar me saktësi Kështjellën. Ju gjithashtu mund të bëni pyetje përsëri nëpërmjet Njëshit (Asit). Ju mund të mos largoheni nga stacioni juaj ose të shikoni se çfarë po ndërton ekipi. Të vetmit njerëz me të cilët mund të komunikoni janë blerësi dhe ekipi. Nuk duhet të bisedoni tek Kështjella. Paçi fat!</p> |
|  <p>Njëshi (Asi)<br/>"Ekipi"</p>   | <p>Detyra juaj është të përdorni informatat dhe materialet në dispozicion për të ndërtuar kopjen e Kështjellës origjinale. Mund të dërgoni pyetje sa t'ju nevojiten përsëri nëpërmjet Njëshit (Asit) duke përdorur interpretuesin për të dërguar porositë tuaja. Ju nuk mund të largoheni nga stacioni juaj ose të komunikoni me askënd në ekipin tuaj, përveç me njëritjetrin dhe interpretuesin. Paçi fat!</p>   |

# Pjesa II:

## Mjedisi dhe Natyra



## Pjesa II: Mjedisi dhe Natyra

### 3.1 Zvogëlo, Ripërdor, Riciklo<sup>8</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 1 - 9  | 15 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

#### Materiali:

Shishe plastike

#### Qëllimi:

Prezantoni temrat që janë të lidhur me temën e riciklimit dhe nxitni nxënësit/et që të jenë krijuar në lidhje me opsionet e ripërdorimit të sendeve që ata tashmë i posedojnë.

#### Procedura:

- 1 Filloni duke i futur nxënësit/et në një rreth. Merrni një shishe plastike dhe kërkoni nxënësve/eve që ta kalojnë atë në rreth dhe t'u thoni atyre që të përpiqen të vijnë me diçka kreative për të bërë me këtë shishe plastike, ose për të treguar nëse kanë përdorur shishe plastike më parë në ndonjë mënyrë kreative. Kjo do të thyejë akullin dhe do të prezantojë temën.
- 2 Pastaj filloni të bisedoni se çfarë është Riciklimi, Zvogëlimi dhe Ripërdorimi. Diskutoni me nxënësit/et dhe zbuloni se sa dinë ata.

#### TERMAT KYÇE NË VIJIM DUHET TË DISKUTOHEN DHE PËRKUFIZOHEN:

ZVOGËLO: Zvogëlo prodhimin e mbeturinave.

RIPËRDOR: Gjeni një përdorim tjetër për diçka. Si për shembull një bluzë e vjetër si leckë, ose pjesën e pasme të letrës së shtypur për letër që duhet hedhur.

RICIKLO: Përpunoni materiale në mënyrë që ato të përdoren në mënyrë të përsëritur. Letra, gazeta, kanaçe alumini, disa plastika, qelqi dhe gjëra të tjera mund të shkrihen dhe prodhohen në gjëra të reja.



<sup>8</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

## 3.2 “Çka është duke ndodhur me ujërat tona?”<sup>9</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 1 - 9  | 20 - 30 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

#### Materialet e mëposhtme shërbejnë për të simbolizuar artikujt në kllapa:

1 perde plastike e bardhë dushi (male dhe lugina), sapun i verdhë për larje enësh (derdhje vaji nga makina, vaj nga rrugët), salcë çokollate (ujë të mbeturinave), gota plastike (shtëpi), dheu (kopshte shtëpiake), uthull (pesticide), sodë buke (pleh ose herbicide), copa letre të prera (mbeturina), kovë për ujitje (shi).

### Qëllimi:

*Nxënësit/et do të krijojnë një liqen miniaturë dhe do të imitojnë ndikimin që kanë njerëzit në ujërat natyrore. Ata gjithashtu duhet të mendojnë se si mund të parandalojnë ndotjen e mjedisit.*

### Procedura:

- 1 Shtrijeni perden e dushit në tokë. Kërkojuni nxënësve/eve të ulen rreth perdes së dushit.
- 2 Pastaj, kërkonit që t’i vendosin këmbët nën perden e dushit për të krijuar male. Pasi të jenë në atë vend, mos i lini të lëvizin. (Malet nuk lëvizin shumë shpejt!)
- 3 Vendosni pak ujë të freskët në luginën e malit që përfaqëson liqenin.
- 4 Sajoni një emër për këtë liqen ose përdorni një nga liqenet ekzistuese të rrezikuara në vend si shembull (liqeni i Badovcit). Bëni që nxënësit/et të imagjinojnë se si mund të duken malet dhe lugina.



*“Çfarë lloj kafshësh mund të jetojnë këtu? A jetojnë peshqit në liqen? A bëjnë zogjtë fole në pemë? A do të dëshironit të notoni në liqenin e pastër si kristali? Kush do të dëshironte të jetonte në këtë zonë të bukur?”.*

<sup>9</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

- 5 Zgjidh një nxënës/e dhe pyete se ku do të dëshironte të ndërtonte një shtëpi. Zgjidhni një vend dhe përshkruani se çfarë duhet të bëhet për të ndërtuar një shtëpi për ta. Pemët duhet të prehen, toka gropohet, etj.
- 6 Vendosni pak dhe aty ku do të jetë shtëpia e tyre.
- 7 Zgjidhni një apo dy nxënës/e të tjerë për të ndërtuar shtëpitë apo bizneset duke përdorur gotat plastike të kthyera mbrapsht.



*“Kur keni një shtëpi ose biznes, duhet të keni një mënyrë për të arritur te ato. Hapi tjetër është ndërtimi i rrugëve. Çfarë lëviz në rrugë? Vetura!”*

- 8 Vendosni pak sapun të verdh për larjen e enëve mbi pikat e dheut



*“Keni derdhur pak vaj të veturës kur keni qenë duke ndërruar vajin në veturën tuaj” “Keni një rezervuar septik për të gjitha mbeturinat tuaja. Ooo jo! Rezervuari i juaj septik ka pasur rrjedhje!”*

- 9 Vendosni pak salcë çokollate mbi dhe.



*“Keni pasur një aheng dhe njerëzit nuk i kanë larguar mbeturinat e tyre. Mbeturinat janë shpërndarë në të gjithë oborrin tuaj.”*

- 10 Shpërndani copat e letres përreth shtëpive.



*“Keni vendosur të ndërtoni një kopsht për të rritur ushqimin tuaj, por dëshironi të vrisni disa barishte të këqija që janë duke ju penguar. Ju gjithashtu dëshironi të mbani kopshtin tuaj të bukur dhe të gjelbër.”*

- 11 Vendosni pak sodë buke mbi dhe për herbicide dhe fertilizues



*“Ju keni buburreca në shtëpinë tuaj, si milingona dhe buba të zeza! I largoni ato duke përdorur pesticide.”*

- 12 Vendosni uthull mbi sodën e bukës; Shikoni sodën e bukës dhe uthullën duke krijuar shkumë dhe fluska gjatë përzierjes së tyre.



*“Po dëgjojë bubullima! Duket se do të bije shi!”*

- 13 Dërdhni ujë mbi shtëpitë nga kova për ujitje;



*“Shikoni se si të gjitha gjërat lahen dhe shkojnë në liqen!”*

**Pyetjet për diskutim:**

- Çka është duke ndodhur?



*“Të gjitha, vajrat, plebrat dhe materialet kimike po rrjedhin në liqenin e bukur! Si duket liqeni tani? A do të dëshironit të notonit atje? A mendoni se kafshët do të shkojnë atje për të pirë ujë? Çfarë mund të ndodhë me peshqit e gjorë?”*

- Ku mendoni se mund të përfundojë uji i liqenit?



*“Me gjasë mund të shkojë drejt liqeneve ose rrjedhave të tjera, madje edhe në oqean! Çfarë mund të ndodhë me të gjitha kafshët ose njerëzit që duhet të përdorin këtë ujë gjatë rrugës? Ky ujë i ndotur do të ndikojë në gjithçka në rrugën e tij (kafshët, bimët dhe njerëzit!)”*

- Si mund t’i mbajmë ujërat tona të pastra?



*“Automjete të përbashkëta, përdorni transportin publik (përdor më pak benzinë dhe naftë); Vendosi mbeturinat në vendin e duhur; Riciklo; Përdorni praktikat natyrale të kopshtit në vend të herbicideve (bujqësia organike); Zvogëloni përdorimin e pesticideve të brendshme.”*



## 3.3 Thes mbeturinash<sup>10</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 1 - 9  | 10 - 20 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Shkumësi (për të vizatuar 3 rathë në dysheme), një përzierje gjësesh që mund të simbolizojnë mbeturinat: p.sh. kutia, gazeta, shishja plastike, kanaçe alumini, najlon mbështjelljeje me fluska, ngjyra për printer, bluza, kavanozi

### Qëllimi:

*Ky aktivitet i shtyn nxënësitet që të mendojnë për alternativa ndaj hedhjes së gjësesh në mbeturina.*

### Procedura:

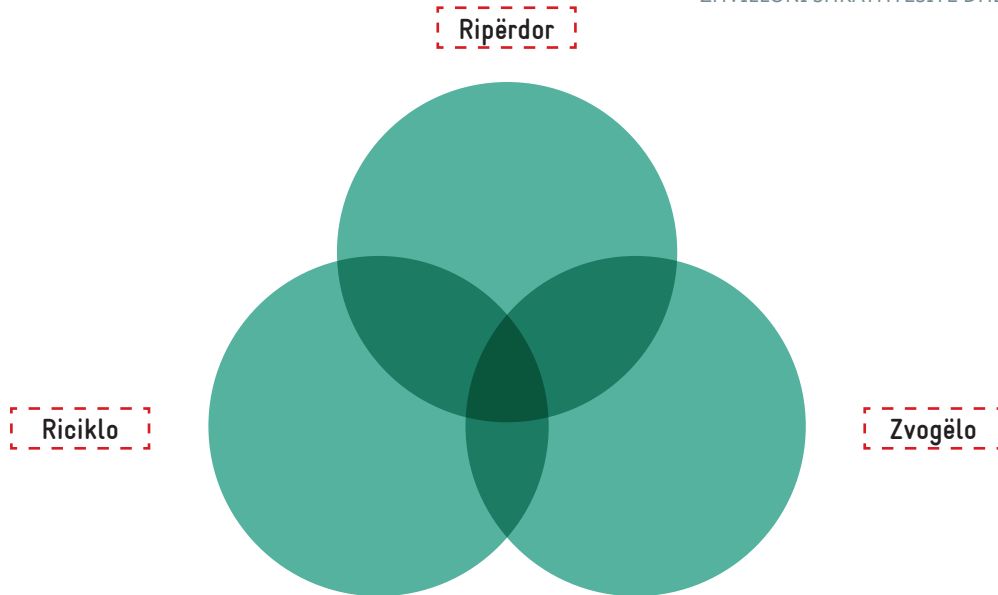
- 1 Me shkumës vizatoni në dysheme një diagram të Venit prej tre rrethesh (shiko më poshtë). Bëni që të tre rrethët të kryqëzohen/prehen në mes. Një rreth i emërtuar Riciklo, një rreth i emërtuar Zvogëlo, dhe një rreth i emërtuar Ripërdor. Shpjegojuni nxënësve/eve se si ato puthiten me njëra tjetrën.
- 2 Tani kërkoni pre disa nxënësve/eve të marrin një copë mbeturine dhe ta vendosin brenda një rrethi. Ata duhet të mendojnë se cila është gjëja më e mirë për të bërë me këtë copë mbeturine. “A duhet ta zvogëlojmë, riciklojmë ose ripërdorim atë?”

### Shpjegimi:

Diagrami i Venit funksionon sepse shpesh mund të bëni gjëra të shumta me një copë mbeturine.

Shembull: mund të ripërdorni një shishe plastike për pije duke e rimbushur atë që gjithashtu po zvogëlon sepse nuk keni nevojë të blini një shishe tjetër për pije kur dëshironi të pini.

<sup>10</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)



### 3.4 Herbariumi

| Klasat | Koha                   | Forma sociale                                   |
|--------|------------------------|---|
| 5 - 6  | 90 minuta (+90 minuta) | punë individuale/<br>grupe të vogla/ tërë klasa |

#### Materialet:

Libra të rëndë, koleksion i gjetheve shumëngjyrëshe (barëra, lule, barishte), ngjitës artizanal, letër pergamene, fletë letre për të ngjitur dhe etiketuar bimët (Mund ta përdorni fletën më poshtë si shembull).

#### Qëllimi:

*Nxënësit/et do të dalin jashtë dhe do të mbledhin dhe identifikojnë bimët dhe lulet që kanë në mjedisin e tyre. Aktiviteti nxit zell dhe kreativitet. Ai u mundëson atyre të krijojnë art me objekte të zakonshme dhe njëkohësisht të mësojnë për biologji themelore.*

#### Idetë:

Herbariumi është një koleksion i bimëve sipas kriterëve të caktuara, p.sh. familje, lokacione të bimëve, etj. Bimët thahen dhe ngjiten në një copë letre. Përveç kësaj, janë etiketa në pjesët e bimëve, karakteristikat e veçanta, vendi i zbulimit dhe disa të gjëra të tjera. Kjo krijon një lloj libri bimësh.

**Procedura:**

- 1 Dalja në terren me të gjithë klasën për mbledhur lule:
  - a. Sigurojini nxënësve/eve një libër të identifikimit të bimëve në mënyrë që të mund t'i identifikojnë qartë bimët.
  - b. U thoni nxënësve/eve që t'i kushtojnë vëmendje natyrës! Mos mblidhni bimë që janë nën mbrojtjen e natyrës. Mos shkelni mbi bimët e tjera. Lërin rrënjët në tokë në mënyrë që bima të rritet përsëri vitin e ardhshëm.
- 2 Tharja e bimëve: është e rëndësishme që nxënësit/et t'i thajnë bimët sa më shpejt që të jetë e mundur pasi t'i mbledhin ato përpara se ato të vshken.
- 3 Pastaj merrni një fletë letre të printuar ose në mënyrë ideale një fletë letre të copëtuar/pergamene dhe paloseni. Vendosni me kujdes bimën në mënyrë të rrafshët në letër dhe palosni letrën përsëri.
- 4 Pastaj merrni librin dhe vendosni fletën me bimën midis faqeve të librit. Letra mbron fletën nga çfarëdo rrjedhje dhe bimën nga ngjyra e printerit.
- 5 Pastaj e shtypni librin me një libër tjetër të trashë ose ndonjë gjë të rëndë.
- 6 Tani është koha të keni durim: në varësi të llojit të bimës, duhet të paktën një javë para se të mund të hiqni thesaret e thara nga libri.
- 7 Kur vjen koha për të hequr bimët, është e rëndësishme ta bëni këtë me kujdes në mënyrë që të mos prishen. Mund të jetë e dobishme të përdorni pinceta.
- 8 Pasi t'i keni tharë bimët siç përshkruhet më lart, nxënësit/et mund të fillojnë të përpilojnë herbariumin e tyre. Kjo mund të bëhet edhe në shtëpi.
  - a. Krijoni një faqe të përparme
  - b. Përdorni një faqe për secilën bimë dhe krijoni etiketa. Etiketa mund të përfshijë informata si në draftin e mëposhtëm

**Vërejtje:**

Ky aktivitet mund të ndahet **qoftë** në dy pjesë, ku të dyja bëhen në shkollë:

Sesioni i parë: Mbledhja e luleve dhe vendosja e tyre në libra, dhe Sesioni i dytë: Nxjerrja e luleve të shtypura dhe krijimi i herbariumit, minimumi një javë më vonë (i referohet 90 + 90 minuta)

**ose**: Bëni vetëm sesionin e parë në klasë dhe lërin nxënësit/et të bëjnë përpilimin e Herbariumit në shtëpi (90 minuta)

Fletë pune për nxënësit/et

## Lulëkuqe



Emri në gjuhën shqipe: \_\_\_\_\_

Emri në gjuhën latine: \_\_\_\_\_

Familja e Bimës: \_\_\_\_\_

Data e Zbulimit: \_\_\_\_\_

Vendi i Zbulimit: \_\_\_\_\_

Karakteristikat e veçanta: \_\_\_\_\_



# Pjesa III:

## Kompetencat e Shkencave Natyrore



## Pjesa III: Kompetencat e Shkencave Natyrore

### **Qëllimi i përgjithshëm:**

*Përmes këtyre eksperimenteve të thjeshta por emocionuese, nxënësit/et do të fitojnë një kuptim themelor të koncepteve të ndryshme shkencore ndërsa e shohin shkencën në veprim. Për më tepër, ata do të mësojnë se si të formojnë një hipotezë dhe të nxjerrin përfundime nga rezultatet e eksperimenteve.*

### 4.1 Agjenti sekret<sup>11</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 5 - 7  | 10 - 20 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

#### **Materiale:**

Lëng limoni, enë të vogla, copa letre për hedhje, reshë-pllaka e nxehtë (qiriu mund të përdoret si një alternative), pinceta, rrëmojca ose shkopinj me pambuk

### **Qëllimi:**

*Nxënësit/et mund të mësojnë si të zhvillojnë “shkrimin sekret” dhe reagimin e substancave të ndryshme.*

#### **Procedura:**

- 1 Vendosni lëng limoni në enët e vogla, shtrojini rrëmojcat e dhëmbëve - vendosni këto sende në një tavolinë. Ndizni pllakën e nxehtë, vendoseni pllakën e nxehtë larg mundësisë së qasjes nga fëmijët.
- 2 Preni mjaftueshëm letra për mbeturina në mënyrë që të ketë mjaftueshëm për secilin fëmijë. Letra nuk ka nevojë të jetë e madhe.
- 3 Kërkoni nga nxënësit/et që t'i zhytin rrëmojcat në lëngun e limonit dhe të shkruajnë një porosi të shkurtër ose figurë në një letër.

<sup>11</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

- 4 Mësimdhënësi/ja më pas e mban letrën mbi pllakën e nxehtë – duke përdorur pincetën. Porosia ose figura që ata e kanë shkruar do të shfaqen me kohë.
- 5 Pyetini ata pse ndodhi kjo: Cila ishte ngjyra magjike? Pse u kthye në ngjyrë kafe/të zezë?

**Shpjegimi:**

Uji avullon nga lëngu duke lënë sheqerin prapa (komponim karboni) i cili më pas u dogj. Përdorni pellgjet e kripës si një krahasim. Ato janë pellgje të thara me ujë të kripur, uji avullon dhe e lë kripën pas.



## 4.2 “A do të shpëton veza?”<sup>12</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 5 - 9  | 60 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### **Qëllimi:**

*Nxënësit/et do të përdorin aftësi për zgjidhjen e problemeve, do të punojnë së bashku për të përmbushur synimin e tyre për të dizajnuar dhe ndërtuar një shpikje; Ky aktivitet ka të bëjë veçanërisht me punën në grup dhe aftësinë e nxënësve/ve për të dëgjuar anëtarët e grupit të tyre, për të vlerësuar dhe përfshirë idetë e të tjerëve.*

### **Materialet:**

Një tabelë me titullin “Dyqani”, lapsa (një për ekip), copa letre me titullin “Fletë ekipesh” (1 për ekip), 2 gërrshërë, vezë (1 për ekip);

### **Materialet e mundshme për ndërtim:**

Pjata letre, gota, thasë letre, fyshta, letër tualeti, fije, shirit maskimi, gazetë, llastik gome.

### **Procedura:**

**Qëllimi i kësaj loje është të ndërtohet një shpikje që do të parandalojë thyerjen e vezëve.**

- 1 Mësimdhënësi/ja i ndan nxënësit/et në grupe me nga 4-8 veta, çdo grup duhet të dalë me një emër ekipi i cili duhet të përmbajë fjalën “vezë” ose “pulë”
- 2 Mësimdhënësi/ja vendos një tavolinë për të përfaqësuar “Dyqanin” dhe mban materialet e ndërtimit dhe vezët në këtë zonë.
- 3 Tabela e “Dyqanit” është e ngritur në këtë hapësirë.

<sup>12</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

| DYQANI             |                    |
|--------------------|--------------------|
| Gotë               | 2.00 EUR           |
| Shirit maskimi     | 0.50 EUR për metër |
| Gazetë             | 1.00 EUR për fletë |
| Thasë letre        | 1.50 EUR           |
| Pjata letre        | 3.00 EUR           |
| Fyshti i plastikës | 1.00 EUR           |
| Llastik gome       | 1.00 EUR           |
| Letër tualeti      | 2.00 EUR për metër |
| Fije               | 2.00 EUR për metër |

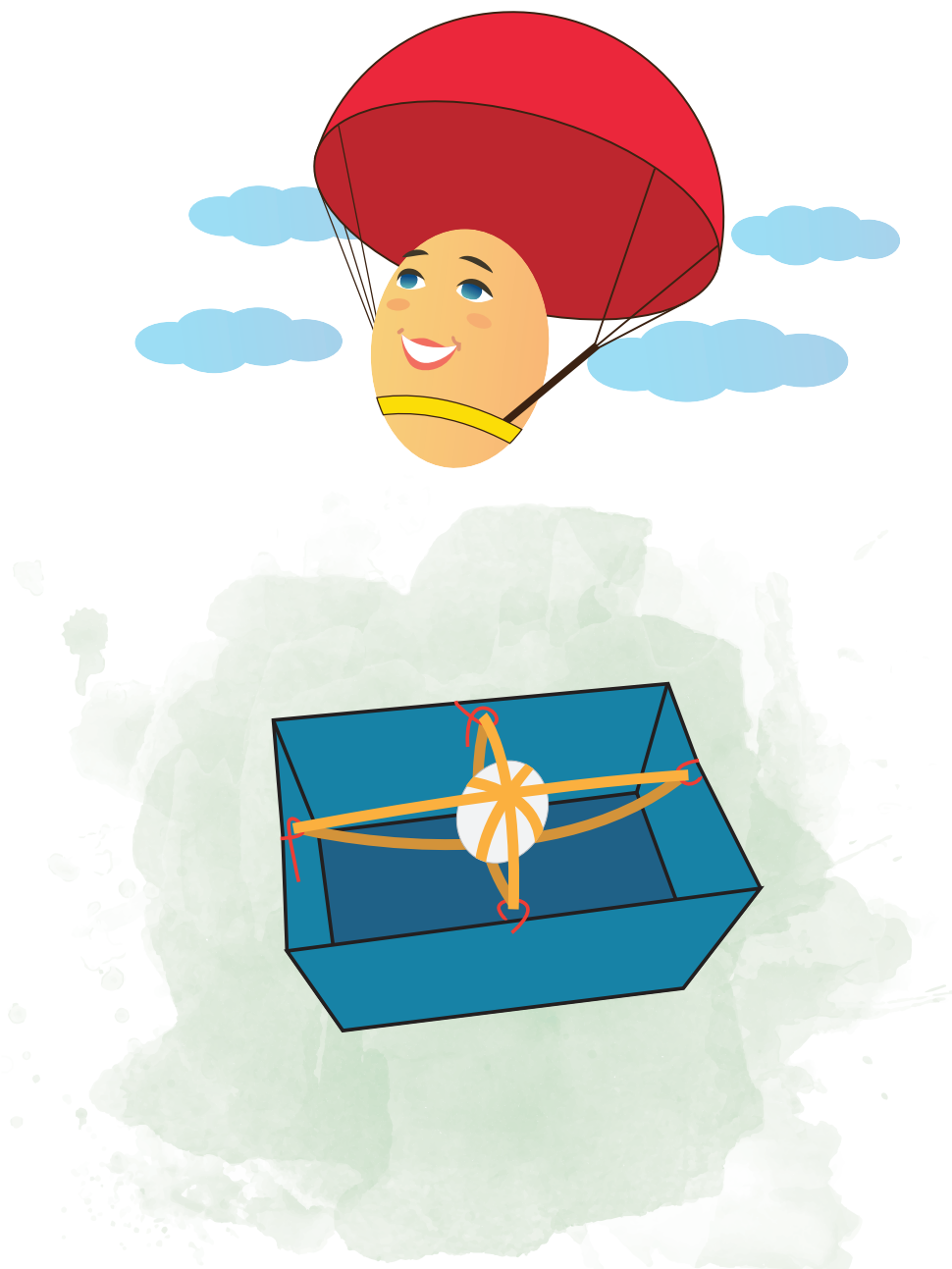
- a. **Dyqani** ka të gjitha materialet që nxënësit/et mund të përdorin për shpikjet e tyre, dhe janë materialet e VETME që mund t'i përdorin për shpikjet e tyre.
- b. Secili artikull ka një çmim të ndërlidhur me të sepse grupet do t'i "blejnë" materialet. Kjo është vetëm lojë; nuk do të përdoren para të vërteta. Mësimdhënësi/ja lexon materialet dhe çmimet nga tabela e dyqanit dhe tregon një shembull të secilit.
- c. Secili grup duhet të zgjedhë vetëm **një anëtar** për të dalë në dyqan për të marrë materialet. Nuk ka kthime, rikompensime ose shkëmbime të materialeve.

- 4 Secili grup duhet të ndërtojë një shpikje që do të parandalojë thyerjen e vezës kur bie (nga lartësia 3-5 metra)
- 5 Por nëse mbijetojnë vezët e më shumë se një skuadre, çmimet e shpikjeve do të krahasohen për të zgjedhur fituesin. Pra, ekipet duhet të sigurohen që të mos shpenzojnë shumë për një shpikje që mund të mbrojë vezën, por edhe të mos jetë më e lira.
- 6 Mësimdhënësi/ja duhet të theksojë se secili grup duhet të përfshijë të gjithë dhe të respektojë idetë e shokëve të tyre të ekipit.
- 7 Në një tabelë, mësimdhënësi/ja shënon emrat e ekipeve dhe kostot totale kur vijnë për vizita në dyqane.
- 8 Mësimdhënësi/ja tani njofton fillimin e lojës dhe i jep nga një vezë secilit ekip; nxënësit/et duhet të kenë rreth 20 minuta për të krijuar shpikjet e tyre
- 9 Kur të mbarojë koha, secili ekip zgjedh një "hedhës" që do të hedh vezën e ekipit nga lartësia 3-5 metra.

- 10 Pas çdo rënie, ekipet hapin shpikjet dhe zbulojnë nëse vezët janë thyer ose kanë mbijetuar. Ndërsa shpikjet e secilit ekip shkojnë me radhë, mësimdhënësi/ ja shkruan pranë emrit të ekipit të tyre në tabelë nëse veza e tyre u prish ose mbijetoi.
- 11 Ekipi me shpikjen më të lirë që mbrojti vezën, fiton.

**Pyetje për diskutim:**

Si ka shkuar puna ekipore për grupin? A e kanë ndarë detyrën apo ishte vetëm njëri “ndërtues”? A ka qenë e vështirë të përfshihen idetë e të gjithëve?



## 4.3 Vibrimet<sup>13</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 6 - 9  | 10 - 20 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

20 lugë metalike me përafërsisht 75 cm tel për lugë (teli duhet të mbështillet rreth lugës në mes, në mënyrë që të mbeten dy copa teli), ena e mbushur me ujë, objekti që duhet të përdoret si daulle, tabelë, markera.

### Qëllimi:

Nxënësit/et mësojnë rreth tingujve dhe vibrimeve.

### Procedura:

1

Përcaktoni furnizimet. Vizatoni versionin e fëmijëve të veshit të njeriut, brenda dhe jashtë.



*“A e keni ditur se edhe pa vesh mund të dëgjoni? Si ndodh kjo kështu? Epo, së pari duhet ta shqyrtojmë tingullin. Tingulli prodhohet nga vibrimet (dridhjet) e një objekti. Vibrimet janë lëvizje, për shembull, telat tona të zërit lëkunden, ose lëvizin, kur flasim. Kur një objekt vibron, si telat tona të zërit, e bën ajrin përreth të lëkundet. Lëkundja në ajër udhëton jashtë në të gjitha drejtimet. Kështu që kur i bie daulles, daullja lëkundet, dhe kështu bën edhe ajri përreth daulleve. Ajri ka valë vibrimesh (lëkundjesh) deri në vesh. Si mund t’i shohim vibrimet dhe çfarë janë ato?”*

2

Demonstroni duke goditur në daulle më afër enës me ujë, bëjeni këtë ndërsa nxënësit/et shikojnë ujin. Çfarë kanë vërejtur? Uji do të lëvizë në valë të vogla. Kur godasim më fortë, valët bëhen më të mëdha.



*“Si e dëgjojmë tingullin? Gjërat e mëdha në formë lapre në kokat tona na ndihmojnë. Pse veshët tanë janë formuar ashtu si janë? Ato janë në formë hinkë ose enës satelitore, ato “përcjellin përmes hinkës” valën e tingullit në kokat tona. Valët goditin timpanin e veshit tonë, Bum! Bëhet më e zhurmshme, vibrimet kalojnë nëpër tre eshtra, njëra prej eshtrave duket si një pirun për akordim. Pirunët e akordimit e përforcojnë ose intensifikojnë tingullin”.*

<sup>13</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

- 3 Kërkoni nga nxënësit/et që t'i tundin kokat e tyre.



*“A keni ujë në kokën tuaj? Ne të gjithë kemi. Valët e tingullit lënë kockën e pirunit të akordimit dhe më pas godasin diçka që duket si guaskë, kjo është plotë me ujë. Valët e tingullit në ujë shtyjnë kundër një cipe (membrane). Kjo membranë fërkon kundër qimeve brenda kokës! Këto qime të vogla lakohen dhe paralajmërojnë trurin tuaj se ka tingull”.*

- 4 I pyetni nëse dëshirojnë të dëgjojnë më mirë tingullin, pa e bërë më të zhurmshëm. Goditni me lugë kundër murit ose tavolinës.

- 5 I pyetni nëse dëshirojnë të dëgjojnë lugën të godet diçka më mirë. Mbështillni një copë teli rreth një gishti në njëren dorë. Mbështillni telin tjetër rreth një gishti në dorën tjetër. Lëreni lugën të varet. Shtypni çdo majë të gishtit kundër laprës së veshit, duke mbyllur tunelin. Mos shtypni shumë. Tani përkuluni dhe mundësoni që luga të godet tavolinën apo murin. Cili ishte dallimi midis dy tingujve?



## 4.4 Fuqia e ajrit mbi ujë<sup>14</sup>

| Klasat | Koha          | Forma sociale             |
|--------|---------------|---------------------------|
| 6 - 9  | 5 - 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Gotë për pirjen e ujit, gërshërë, dy fyszta fleksibil për pirje të lëngjeve.

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë se si funksionon spërkatësi i parfumit.*

### Procedura:

- 1 Mbusheni gotën me ujë.
- 2 Priteni një fyszta në mënyrë që maja e pjesës fleksibile të qëndrojë 1 cm mbi sipërfaqen e ujit. Vendoseni këtë fyszta në ujë.
- 3 Mbajeni fyszhtin e dytë në mënyrë horizontale në mënyrë që fundi i tij të jetë i drejtuar përtej majës së fyszhtit tjetër. Përdorni pjesën e epërme të fyszhtit që qëndron në ujë si mbështetëse.
- 4 Fryni fort përmes fyszhtit horizontal.

### Rezultati:

Uji ngritet në fyszhtin që është duke qëndruar drejt dhe del jashtë si mjegull.

### Shpjegimi:

Sa më shpejtë që lëviz ajri, aq më i ulët është presioni rreth rrjedhës së ajrit. Ndërsa ajri nga fyszhti lëviz përtej majës së fyszhtit që qëndron drejtë, presioni brenda fyszhtit që qëndron drejt bije. Presioni atmosferik në dhomë shtyn poshtë në sipërfaqen e ujit në gotë, duke detyruar ujin të shkojë në maje të fyszhtit, ku fryhet jashtë në formë mjegulli. Shtrydhja e spërkatësit të parfumit prodhon të njëjtën situatë. Ajri detyrohet të lëviz përgjatë gypit dhe parfumi ngrihet për shkak të presionit të zvogëluar brenda dhe kështu spërkatet jashtë nga ajri në lëvizje.



<sup>14</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.5 Fuqia e ajrit mbi letër<sup>15</sup>

| Klasat | Koha          | Forma sociale             |
|--------|---------------|---------------------------|
| 6 - 9  | 5 - 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

2 libra të madhësisë së njëjtë, vizore, 1 fletë nga fletorja, 1 fysht për pirje të lëngjeve

### Qëllimi:

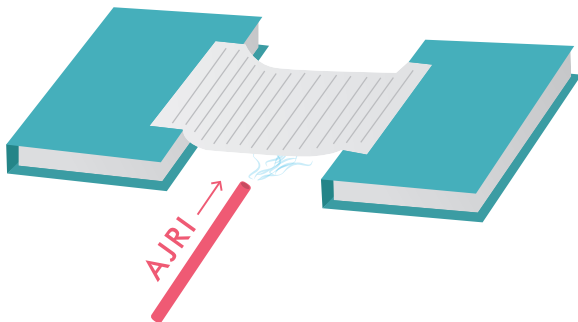
*Nxënësitet mësojnë rreth efektit të shpejtësisë në presionin e ajrit.*

### Procedura:

- 1 Poziciononi librat 10 cm larg njëri tjetrit mbi tavolinë.
- 2 Vendosni një fletë letre përgjatë hapësirës ndërmjet librave.
- 3 Vendosni fundin e fyshtit pak nën skajin e letrës.
- 4 Fryni sa më shumë që keni mundësi përmes fyshtit.

### Rezultati:

Letra lëkundet te poshtë drejtë tavolinës kur ajri fryhet nën të.



### Shpjegimi:

Ajri po shtynte në mënyrë të barabartë në të gjitha anët e letrës përpara se ju të fryni përmes fyshtit. Ndërsa shpejtësia e rrjedhës së ajrit rritet, presioni anësor i ajrit zvogëlohet. Shtyrja me forcë e një rryme ajri që lëviz me shpejtësi nën letër zvogëlon presionin përjetë mbi letër. Ajri që shtynë poshtë në letër është më i madh se ajri që shtyn lart, kështu që letra bie poshtë.

<sup>15</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.6 Iluzioni i peshkut në akuarium<sup>16</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 6 - 9  | 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Tabela e bardhë, shpuesi i vrimës së letrës, stilolapsi për shënim, vizore, gërshërë, tel

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë për mbivendosjen e pamjeve në mendjen tuaj.*

### Procedura:

- 1 Vizatoni dhe preni një rreth me diametër 10 cm nga tabela e bardhë.
- 2 Përdorni shpuesin e vrimës për të bërë dy vrima në secilën anë të rrethit të letrës.
- 3 Matni dhe preni dy copa teli me nga 60 cm.
- 4 Vendosni telin nëpër vrimat siç tregohet në diagram.
- 5 Përdorni markerin për të vizatuar një akuarium të madh të zbrazët në njërën anë të rrethit të letrës, dhe një peshk të vogël në anën e kundërt.
- 6 Mbajeni telin dhe rrotullojeni diskun e letrës rreth e rrotull në rreth për diku 25 herë për të thurur telat.
- 7 Tërhiqni telat jashtë me gishtat tuaj.
- 8 Vëzhgoni letrën rrotulluese.

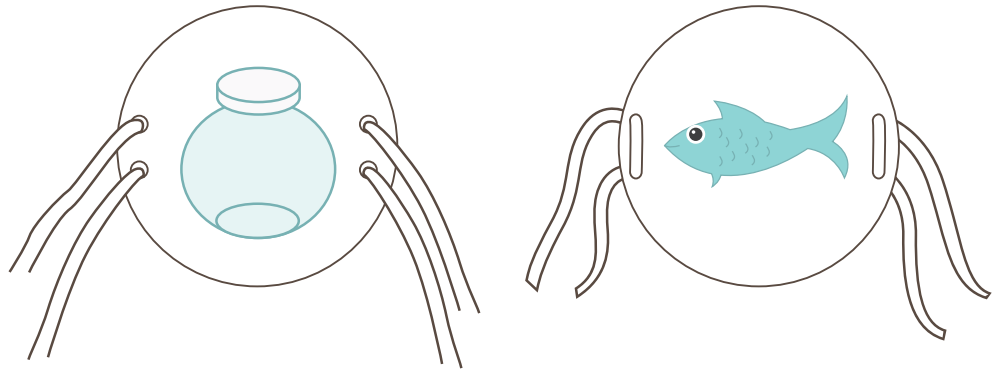
### Rezultati:

Peshku duket të jetë brenda akuariumit.

<sup>16</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

**Shpjegimi:**

Ju shihni çdo fotografi ndërsa kalon para syve tuaj. Mendja juaj ruan imazhin e secilës fotografi për rreth 1/16-tën e sekondës. Imazhi i dërgohet trurit. Kjo shkakton një mbivendosje të fotografive në mendjen tuaj, dhe kështu peshqit duket të jenë brenda akuariumit.



## 4.7 Monedha magjike<sup>17</sup>

| Klasat | Koha          | Forma sociale             |
|--------|---------------|---------------------------|
| 6 - 9  | 5 - 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Karta indeksi, monedha, gotë për pirje të ujit

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë për inercionin, karakteristikën e materies, ndryshimin në lëvizje, apo gjendjen në qetësi (pa lëvizje).*

### Procedura:

Faktet: Materia mund të përkufizohet si çka do që zë vend dhe ka inercion; Inercioni është rezistencë ndaj ndryshimit në lëvizje apo në qetësi.

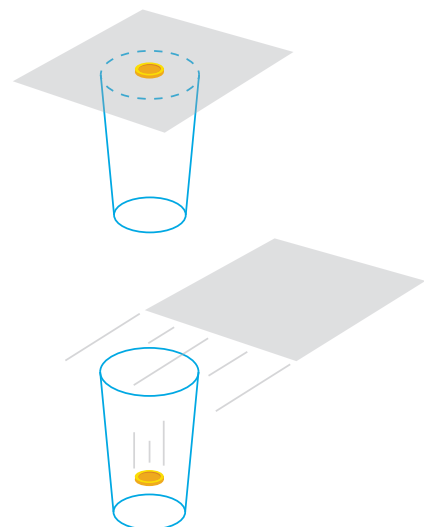
- 1 Vendosni kartën e indeksit mbi pjesën e hapur të gotës.
- 2 Vendosni monedhën mbi kartën, e centruar mbi pjesën e hapur të gotës.
- 3 Largoni kartën me gishtin tuaj.

### Rezultati:

Karta shpejtë lëviz përpara dhe monedha bije në gotë.

### Shpjegimi:

Karta dhe monedha e palëvizshme thuhet se janë në qetësi. Ato mbesin të palëvizshme për shkak të inercisë së tyre. Inercia është tendenca e një materiali për të mos ndryshuar lëvizjen e tij ose gjendjen e qetësisë. Kur karta largohet, ajo rrëshqet nën monedhën e palëvizshme. Graviteti tërheq monedhën poshtë në gotë.



17 Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.8 Ngritja e letrës<sup>18</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 7 - 9  | 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Një copë letre nga fletorja, shpuesi i vrimave të letrës, tavolinë, ballon (përdorni asi madhësie që lehtë mund ta mbani në dorë)

### Qëllimi:

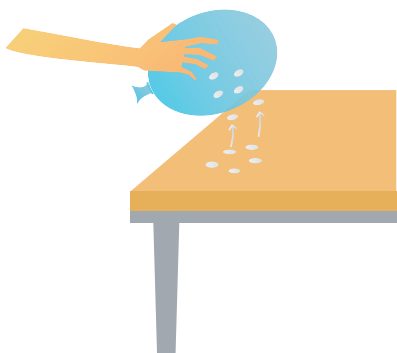
*Nxënësit/et mësojnë rreth faktit se atomet kanë pjesë pozitive dhe negative.*

### Procedura:

- 1 Përdorni shpuesin e vrimës për të prerë 15-20 rrathë të vegjël nga një copë letre.
- 2 Ndani rrathët dhe përhapini ato në tavolinë.
- 3 Fryni ballonin dhe lidheni atë.
- 4 Fërkoni ballonin në flokët tuaj, rreth pesë here. Është e rëndësishme që flokët tuaj të jenë të pastër, të thatë dhe pa yndyrë.
- 5 Mbajeni ballonin afër, por të mos prekni rrathët e letrës

### Rezultati:

Rrathët e letrës do të ngritën dhe do të ngjiten për ballon.



### Shpjegimi:

Letra është një shembull i materies, dhe e gjithë materia përbëhet nga atomet. Çdo atom ka një qendër pozitive me elektrone të ngarkuara negativisht që rrotullohen rreth pjesës së jashtme. Balloni fërkon elektronet dhe i largon prej flokëve, duke i dhënë ballonit një ngarkesë të tepërt negative. Pjesa pozitive e rrathëve të letrës tërhiqet nga ngarkesa e tepërt negative në ballon. Kjo tërheqje midis ngarkesës pozitive dhe negative është mjaft e madhe për të tejkaluar forcën e gravitetit, dhe rrathët do të ngjiten lart drejt ballonit.

<sup>18</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.9 Topi pluskues<sup>19</sup>

| Klasat | Koha        | Forma sociale             |
|--------|-------------|---------------------------|
| 7 - 9  | 5-10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Hinkë e vogël, topi i ping pongut

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë se si shpejtësia e ajrit ndikon në fluturim.*

### Procedera:

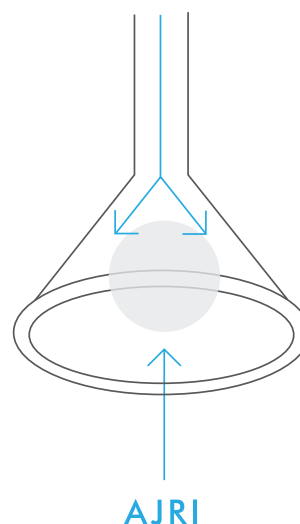
- 1 Ktheni hinkën mbrapsht.
- 2 Mbani topin e ping pongut në hinkë me gishtin tuaj.
- 3 Filloni të fryni në pjesën e ngushtë të hinkës.
- 4 Largoni gishtin tuaj nga topi ndërsa jeni duke vazhduar të fryni në hinkë.

### Rezultati:

Topi flluskon brenda hinkës.

### Shpjegimi:

Sa më shpejtë që ajri të kalojë pran topit, aq më pak presion ushtron mbi topin. Presioni i ajrit mbi topin është më pak se presioni nën të, kështu që topi mbahet lart nga ajri. Presioni i ajrit në lëvizje shpjegon ngritjen lart në krahët e aeroplanëve. Kur ajri rrjedh më shpejt mbi majën e krahut sesa poshtë, ekziston një forcë ngritëse e quajtur ngritje.



<sup>19</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.10 "Mos e prek!"<sup>20</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 7 - 9  | 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Gotë plastike e tejdukshme për pirje të ujit, rrëmojcë e rrafshët, monedhë (nikeli), balloni

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë se si të lëvizin një rrëmojcë të ekuilibruar pa e prekur atë ose çfarëdo objekti të lidhur me të.*

### Procedura:

- 1 Vendoseni monedhën drejtë në skajin e tij.
- 2 Balanconi rrëmojcën e rrafshët mbi majën e monedhës.
- 3 Me kujdes mbuloni këtë kombinim të balancuar me një gotë plastike të tejdukshme.
- 4 "Ngarkoni" ballonin e fryrë duke e fërkuar para dhe prapa në flokët tuaj për disa here. Vini re: flokët tuaj duhet të jenë të pastra dhe pa yndyrë.
- 5 Mbani ballonin e ngarkuar afër gotës plastike dhe ngadalë lëvizni atë rreth gotës.

### Rezultati:

Rrëmojca lëviz.

<sup>20</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

**Shpjegimi:**

“E gjithë materia përbëhet nga pjesë të vogla të quajtura atome. Secili atom ka një qendër të ngarkuar pozitivisht me elektrone të ngarkuara negativisht që rrotullohen rreth pjesës së jashtme. Fërkimi i ballonit në flokë bën që ai të ngarkohet negativisht. Kjo ngarkesë ndodh sepse disa prej elektroneve nga flokët largohen nga flokët përmes fërkimit dhe vihen në ballon.

Duhet shumë pak forcë për të lëvizur rrëmojcën e ekuilibruar. Forca tërheqëse midis ballonit të ngarkuar negativisht dhe qendrave pozitive të atomeve të rrëmojcës është mjaftueshëm e fortë për të lëvizur rrëmojcën”.



## 4.11 Letra e thatë<sup>21</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 6 - 9  | 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Gotë e tejdrukshme e ujit (340 gram), copë letre nga fletorja dhe kova (më e gjatë se gota)

### Qëllimi:

*Nxënësit/let mësojnë për faktin se edhe pse gazrat nuk mund të shihen gjithmonë, ato zënë hapësirë.*

### Procedura:

- 1 Mbushni gjysmën e kovës me ujë.
- 2 Mblidheni letrën si top dhe shtyjeni atë në fund të gotës.
- 3 Ktheni gotën mbrapsht. Topi i letrës duhet të mbetet në pjesën e poshtme të gotës. Bëni topin e letrës pak më të madh nëse bie.
- 4 E rëndësishme: Mbajeni gotën vertikalisht me pjesën e saj të hapur drejtuar poshtë. Shtyni gotën drejt te poshtë në kovën e mbushur me tre të katërtat me ujë.
- 5 E rëndësishme: MOS E LËVIZNI gotën derisa jeni duke e nxjerrë nga uji.
- 6 Hiqeni letrën dhe ekzaminojeni atë.



### Rezultati:

Letra është e thatë.

### Shpjegimi:

Gota është e mbushur me letër dhe ajër. Ajri parandalon që uji të hyjë në gotë duke e mbajtur kështu letrën të thatë.

<sup>21</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.12 Tretësira magjike<sup>22</sup>

| Klasat | Koha          | Forma sociale             |
|--------|---------------|---------------------------|
| 6 - 9  | 5 - 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

2 gota të tejdukshme plastike, 3 lugë kuzhine, kripë kuzhine, 2 vezë të vogla, ¼ e lugës së çajit me qumësht

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë se si bëjnë që veza të pluskojë në një tretësirë "magjike".*

### Procedura:

- 1 Mbushni të dy gotat tre të katërtat me ujë.
- 2 Shtoni qumështin në një gotë me ujë.
- 3 Shtoni dhe përzieni kripën në gotën e dytë me ujë.
- 4 Shkruajeni fjalën MAGJIKE në këtë gotë.
- 5 Vendosni një vezë në secilën gotë.

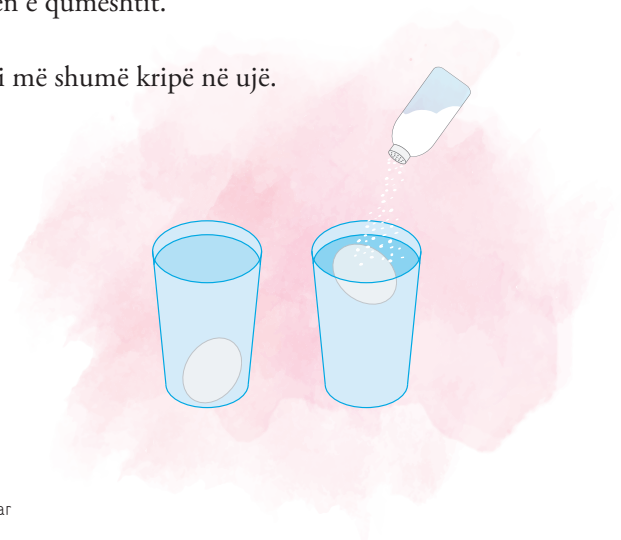
### Rezultati:

Veza pluskon në tretësirën MAGJIKE, por zhytet në tretësirën e qumështit.

Shënim: Nëse veza nuk pluskon në tretësirën magjike, shtoni më shumë kripë në ujë.

### Shpjegimi:

Qumështi është shtuar vetëm për t'i dhënë ujit një pamje të turbullt si uji MAGJIK me kripë. Veza pluskon sepse nuk është aq e rëndë sa uji i kripur. Uji i rëndë me kripë është në gjendje ta mbajë vezën lart. Veza në ujin me qumësht është më e rëndë se uji, dhe kështu fundoset.



<sup>22</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.13 Gjuajtja e stiroporit<sup>23</sup>

| Klasat | Koha          | Forma sociale             |
|--------|---------------|---------------------------|
| 5 - 9  | 5 - 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Copëza të vogla të stiroporit (sa kokrra bizele), ena, luga plastike, leckë nga leshi

### Qëllimi:

*Nxënësitet mësojnë për faktin se atomet kanë pjesë pozitive dhe negative.*

### Procedura:

- 1 Vendoseni copëzat të stiroporit në enë.
- 2 Fërkoni lugën me një leckë dhe mbani mbi copëzat e stiroporit.

### Rezultati:

copëzat e stiroporit do të kërcejnë tek luga dhe pastaj do të fluturojnë në drejtime të ndryshme.

### Pyetjet për diskutim:



*Çka e tërheq stiroporin te luga?*

*Pse fluturon stiropori?*

*Pse duhet të fërkohet luga me leckë? A do të funksionojë pa e fërkuar lugën?*

### Shpjegimi:

Fërkimi i lugës bën që luga të ngarkohet negativisht me elektrone. Luga e ngarkuar negativisht tërheq stiroporin. Elektronet kalojnë më pas nga luga në stiropor. Kur stiropori fiton një ngarkesë negative ai zbrapset nga luga.

<sup>23</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.14 Forma tjetër<sup>24</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 7 - 9  | 10 - 15 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Shishe plastike 1 litërshe e pijeve të gazuara, 1 ballon i madh (45 cm), 1 lugë çaji sodë buke, 3 lugë uthulle, shirit celofani

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë se si të prodhojnë një formë tjetër të materies dhe të fillojnë një ndryshim kimik.*

### Procedura:

- 1 Hidh sodën e bukës në shishe.
- 2 Uthulla duhet të derdhet në ballon.
- 3 Bashkëngjitni skajin e hapur të ballonit në pjesën e hapur të shishes. Përdorni ngjitësin për të siguruar ballonin për shishe.
- 4 Ngrini ballonin për të lejuar që uthulla të derdhet në shishe. (Ose e kundërta; derdhni uthullën në shishe dhe sodën e bukës në ballon ...)

### Rezultatet:

Përzierja fillon të krijojë fluska dhe balloni fryhet.

### Shpjegimi:

Një ndryshim kimik ndodh kur përzihen së bashku uthulla dhe soda e bukës. Balloni fryhet sepse mbushet me gazin e prodhuar të dyoksidit të karbonit. Materialet fillestare ishin në formë të ngurtë dhe të lëngshme, dhe një nga produktet nga reaksioni është në formën e gazit.



<sup>24</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.15 Ecje me dylbi<sup>25</sup>

| Klasat | Koha          | Forma sociale             |
|--------|---------------|---------------------------|
| 5 - 9  | 5 - 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Litar, dylbi

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë se si shikimi është i ndërlidhur me baraspeshën tonë fizike.*

### Procedura:

- 1 Formoni një vijë në tokë me litar.
- 2 Sfidoni nxënësit/et që të ecin nëpër vijë në tokë ndërsa shikojnë me dylbi dhe mbajnë baraspeshën e tyre.

### Pyetjet për diskutim:



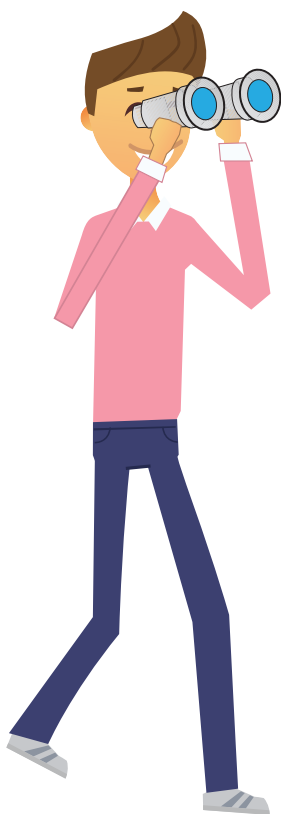
*Pse është aq e vështirë të mbani baraspeshën?*

*Provoni të shikoni nga ana tjetër e dylbive. A është më lehtë?*

*Provoni ta bëni vijën në mënyrë të lakuar. A është më e vështirë?*

### Shpjegimi:

Shikimi ka të bëjë shumë me baraspeshën. Ai funksionon me veshin tuaj të brendshëm për t'ju mbajtur të baraspeshuar. Kur shikoni nëpërmjet dylbive ato që syri juaj sheh dhe ku janë këmbët tuaja janë disi ndryshe, duke prishur kështu baraspeshimin tuaj.



<sup>25</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.16 Zjarri nën ujë<sup>26</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 5 - 9  | 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Enë e tejdrukshme, fije shkrepëse, qiriu, uji i ftoftë

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë rreth reagimit të djegies së qiriut.*

### Procedura:

- 1 Bashkëngjitni qiriun tek pjesa fundore e enës.
- 2 Mbushni enën me ujë deri në maje të pjesës së dyllit. Mos e lagni fitilin.
- 3 Ndizeni qiriun.

### Rezultatet:

Qiriu duhet të qëndrojë i ndezur madje edhe kur dylli është në nivel të barabartë me ujin.

### Pyetjet për diskutim:

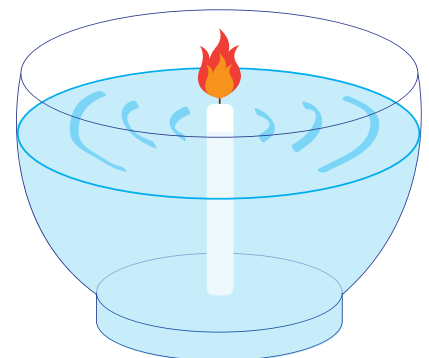


*Pse nuk shuhet qiriu?*

*Si e mban dylli ujin larg?*

*Pse e bën uji i nxehtë që ky eksperiment të dalloj?*

*Si sillet ndryshe ky qiri nga ai në shtëpi?*



### Shpjegimi:

Qiriu djeg një hinkë të thellë në dyllë. Uji i ftohtë largon nxehtësinë nga dylli aq shpejt sa nuk mund të shkrihet. Në këtë mënyrë formohet një mur rreth flakës.

26 Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.17 Ura letre<sup>27</sup>

| Klasat | Koha          | Forma sociale             |
|--------|---------------|---------------------------|
| 1 - 9  | 5 - 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

3 gota (njëra e mbushur me një gisht ujë), copë letre

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë për opsionet e ndryshme të përdorimit të materialit të bërë nga letra për sa i përket forcës së tyre.*

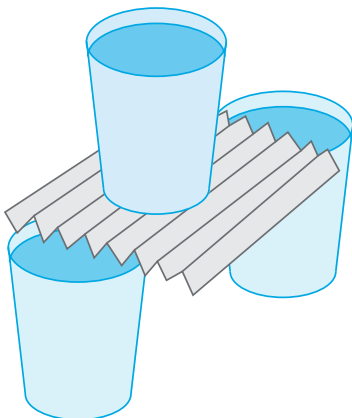
### Procedura:

- 1 Vendosi gotat afërsisht 10 cm larg njëra tjetrës.
- 2 Sfidoni nxënësit/et për të ndërtuar një urë ndërmjet gotave me letrën që do të mbajë gotën me ujë.
- 3 Mblidhni letrën në formë harmonike (si fladitëse) dhe vendoseni në gota.
- 4 Rezultati: Kjo urë letre do të mbajë gotën me ujë pa u shembur.

### Pyetjet për diskutim:



*Çfarë bënë palosja harmonike në mënyrë që letra të bëhet më e fortë?  
A ekziston ndonjë lloj letre sot që duket kështu?  
Cilat materiale të tjera mund të forcohen duke u lakuar?*



### Shpjegimi:

“Forma harmonike në letër shpërndan peshën në mënyrë më të barabartë të gotës me ujë sesa të ishte e rrafshët. Forma harmonike e bënë letrën më të fortë. Kartoni i valëzuar bëhet në këtë mënyrë dhe është mjaft i fortë për të bërë kuti”.

<sup>27</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.18 Teli magjik<sup>28</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 1 - 9  | 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Kub akulli, teli, gota, kripa, uji i ftoftë

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë për gjendjen agregate të ujit dhe se si substanca të caktuara mund t'i modifikojnë ato.*

### Procedura:

- 1 Vendosi një kub akulli në një gotë me ujë.
- 2 Sfidoni nxënësit/et të përdorin telin për të shpëtuar kubin e akullit nga uji pa i lagur duart.
- 3 Spërkatni kripë në kubin e akullit.
- 4 Vendoseni telin në akull dhe numëroni deri në 20.
- 5 Tërhiqeni telin dhe ngrini kubin nga uji.

### Pyetjet për diskutim:

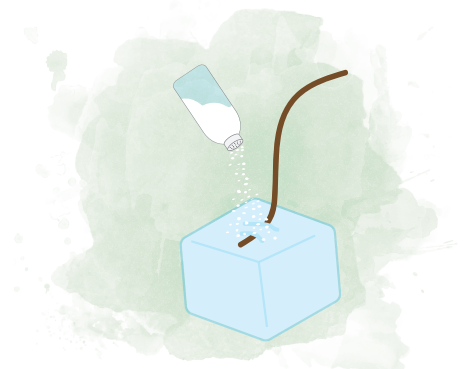


*Si është ngjitur teli për akullin?*

*Çfarë ndikimi ka kripa në këtë?*

*A do të funksiononte pa kripë? Si?*

*Si funksionon kjo në botën reale? P.sh. shkrirja e akullit në rrugë në dimër.*



### Shpjegimi:

“Kur kripa godet akullin, ajo e ul pikën e ngrirjes së kubit të akullit, duke shkrirë akullin. Ndërsa akulli ngrihet përsëri, ai bllokton telin në të”.

28 Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.19 Veza në shishe<sup>29</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 1 - 9  | 10 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

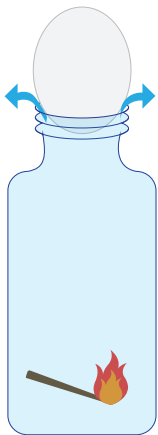
Kavanozi (1,5 litra), veza e zier pa lëviz, fije të shkrepëses

### Qëllimi:

*Nxënësitet mësojnë lidhur me rrethanat e nevojshme për procedurën e djegies.*

### Procedura:

- 1 Demonstroni që veza nuk mund të futet në enë.
- 2 Shpjegoni se mund ta futni vezën në kavanoz pa prekur vezën.
- 3 Ndizni fijen e shkrepëses dhe hidheni në shishe.
- 4 Vendosni shpejt vezën në pjesën e hapur të shishes.



### Rezultati:

Veza do të thithet në shishe. Për ta nxjerrë vezën nga shishja, ktheni shishen mbrapsht dhe fryni në pjesën e hapur të shishes. Veza do të dalë nga shishja.

### Pyetjet për diskutim:



*Pse është thithur veza nga shishja?  
Pse ka dal jashtë?*

### Shpjegimi:

Djedia e fijes së shkrepëses brenda shishes së mbyllur përdor oksigjenin brenda dhe zvogëlon presionin brenda enës. Presioni i jashtëm (pasi që është më i madh) shtyn vezën brenda. Kur fryni në shishe, ajri që lëviz në shishe krijon presion më të madh që e shtyn vezën përsëri jashtë.

<sup>29</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)

## 4.20 Shtrydhja e kanaçes<sup>30</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale             |
|--------|-----------|---------------------------|
| 7 - 9  | 15 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Kanaçe të zbrazura të pijeve të gazuara, burim nxehtësie (stufë e vogël elektrike), enë me ujë të ftohtë me akull, mashë

### Qëllimi:

*Nxënësit/et mësojnë për sjelljen e ajrit në temperatura të ndryshme.*

### Procedura:

- 1 Shtoni 50 deri 100 ml ujë në kanaçe.
- 2 Ngrohni kanaçen në stufë për një minutë (ose derisa të shihni që avulli po del nga kanaçeja).
- 3 Përdorni mashën për të kthyer shpejt kanaçen përmbys në një enë me ujë të ftohtë.

### Rezultati:

Kanaçeja duhet të implodoj (mblidhet përbrenda – shtrydh veten).

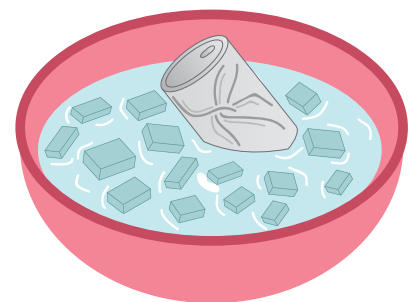
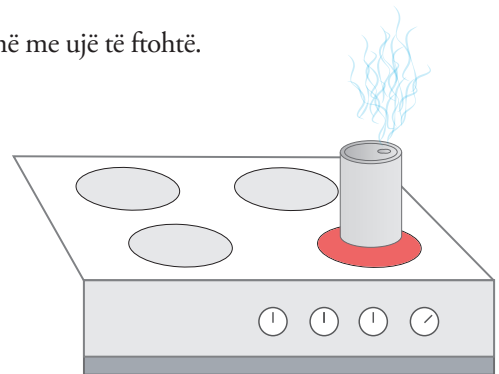
### Pyetjet për diskutim:



*Pse është shembur kanaçeja?*

*Çfarë i bënë nxehtësia kanaçes?*

*Çka nëse do të kishim përdorur gotë xhami apo plastike?*



### Shpjegimi:

Kur kanaçeja nxehet, ajri në kanaçe zgjerohet dhe molekulat lëvizin më shpejt. Kur kanaçeja ftohet e gjitha përnjëherë, molekulat tërhiqen, duke shkaktuar vakumin. Në atë pikë presioni i ajrit jashtë kanaçes është më i madh dhe kanaçeja shtypet.

<sup>30</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, "Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman" (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)



# Pjesa IV:

## Kompetencat Ndërkulturore



## Pjesa IV: Kompetencat Ndërkulturore

### 5.1 Bashkërisht jemi më të fortë<sup>31</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale                                   |
|--------|-----------|---|
| 7 - 9  | 30 minuta | punë individuale/<br>grupe të vogla/ tërë klasa |

#### Materialet:

Degë ose shkopinj prej druri (në diametër rreth 5 mm, rreth 30–40 cm të gjatë, dy për nxënës/e), penj të trashë, etiketa të vogla letre.

#### Qëllimi:

*Nëpërmjet parimit të fuqisë kolektive nxënësit/et mësojnë se varësia e ndërsjellë nuk do të thotë heqje dorë nga identiteti i vet. Në mënyrë konkrete bëhen të qarta përparësitë, që rezultojnë kur je i përkrahur nga një grup.*

#### Rrjedha:

- 1 Do të formohen grupe prej 6 deri 12 nxënës/e. Çdo nxënës/e merr një shkop ose degë. Mësimdhënësi/ja sqaron se shkopinjtë i përfaqësojnë ata vetë dhe se ata duhet të imagjinojmë se shkopinjtë i kanë të gjitha pikat e forta, dobësitë dhe ndjenjat të cilat i kanë ata vetë si individë. Mësimdhënësi/ja shpjegon se trysnia dhe stresi, që njerëzit i përjetojnë në jetën e tyre, mund të çojnë deri aty sa ata të përkulen dhe nganjëherë edhe të thyhen. Kjo do të ilustruhet praktikisht ashtu që nxënësit/et të thyejnë shkopinjtë e tyre.
- 2 Kur të gjithë nxënësit/et kanë thyer shkopinjtë e tyre, mësimdhënësi/ja u jep mundësinë që nxënësit/et veç e veç të tregojnë dhe të informojnë se sa ishte e nevojshme për të bërë trysni për këtë – shumë, pak, mesatarisht, ose jashtëzakonisht shumë. Kështu do të dalë në pah se disa mund ta thyenin lehtë shkopin e tyre, ndërsa të tjerët duhej të përpiqeshin më shumë.
- 3 Gjatë diskutimit do të sqarohet se – ashtu si shkopinjtë – edhe njerëzit mund t'i rezistojnë në shkallë të ndryshme trysnisë që sjell me vete jeta. Se sa stres mund të durojë dikush, varet shumë nga ajo se me sa efektivitet mund të merret ai/ajo me stresin. Edhe personi më i fortë mund të thyhet, në qoftë se trysnia është shumë e madhe.

31 Aktas/ Gollub/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 23-24

4

Pastaj, pjesa tjetër e shkopinjve ose degëve do të shpërndahen bashkë me nga një etiketë. Të gjithë e shkruajnë emrin e tyre në etiketën e vet dhe e ngjisin në shkopin e vet. Shkopinjtë do të mblidhen dhe do të lidhen së bashku në një deng. Tani mësimdhënësi/ja u bën thirrje nxënës/e të ndryshëm për të thyer një deng të tillë vetëm me duar. Kjo tregon se edhe njerëzit shumë të fuqishëm do të kishin vështirësi të mëdha me këtë detyrë.

#### Nxitje për reflektim përfundimtar dhe diskutim me tërë klasën:



*Çfarë ka të bëjë ky ushtrim me ne, çfarë përfaqësohet mund të bëhen? Cili është dallimi ndërmjet identitetit personal dhe identitetit të grupit?*



*Cilat janë përparësitë e të punuarit në grupe?*



*Çfarë ndodh me identitetin individual, kur një person bëhet anëtar i një grupi?*



*Kur dhe në cilat fusha mund t'i ndihmojë një grup dikujt për të përballuar vështirësitë e jetës dhe për të kryer detyrat; kur dhe deri në ç 'pikë'?*



## 5.2 Përdorimi i gjuhës: i ndryshëm sipas kontekstit!<sup>32</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale             |
|--------|----------------|---------------------------|
| 3 - 9  | 20 - 45 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Nuk ka nevojë për materiale të caktuara.

### Qëllimi:

*Kompetenca në të vepruar dhe në komunikim nënkupton që njeriu të sillet në atë mënyrë që, si në aspektin gjuhësor, por edhe me gjeste, mimikë, largësia gjatë të folurit, t'u përshtatet situatave përkatëse ose gërshetimeve sociale. Rregullat përkatëse janë kryesisht të pashkruara dhe të veçanta në aspektin kulturor. Duke menduar rreth tyre dhe duke eksperimentuar me to, forcohen kompetencat sociale dhe komunikuese.*

### Rrjedha:

1

Hyrjet e mundshme në temë:

- Një pyetje nxitëse (p.sh.: Të drejtuarit me «ju» dhe «ti» në gjuhën tonë dhe në gjuhë tjetër?).
- Një episod nga një keqkuptim komunikues (ngatërrimi i ju/ti/; distancë shumë e afërt me personin të cilit i drejtohesh, me zë të lartë, mënyrë tepër formale e përshëndetjes).
- Një fillim i mirë mund të bëhet edhe kur mësimdhënësi/ja qëllimisht nuk e zbaton një rregull të pashkruar të komunikimit (përdorim i gjuhës tepër formal ose i çrregullt ndaj një nxënëseje; zë tepër i ulët ose tepër i lartë ...).

2

Diskutim mbi çështjet e shtruara; Formimi i vetëdijes për normat e pashkruara, të cilat (përveç kuptimit gramatikor) duhet të respektohen për funksionimin e komunikimit.

<sup>32</sup> Aktaş/ Gollob/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 46-47

- 3 Eksperimente skenike me përdorimin e veçantë grupor të gjuhës dhe të elementeve jo gjuhësore (kontakti trupor, volumi, gjestet, largësia e folësit etj): Çfarë «përshatet» në komunikimin me shokët/shoqet – me autoritetet – me gjyshërit – me vëllezërit e motrat etj.? Çfarë do të ishte jo me vend; pse? Të mendohet edhe për përdorimin e dialektit dhe të gjuhës standarde.
- 4 Krahasimi i normave në lidhje me ju/ti, vëllimi, distanca gjatë të folurit, kontakti fizik, dhënia/puthja e dorës gjatë përshëndetjes etj. në kulturën e prejardhjes dhe në vendin e emigracionit. Ku ka dallime të rëndësishme? Çfarë do t'i këshillonit patjetër dikujt që vjen i ri në një vend? (Ndoshta të shkruhet një listë kontrolluese.)
- 5 Gjestet: Cilat gjeste në kulturën tonë të prejardhjes janë të rëndomta (ose tabu), e cilat në një vend tjetër; cilat janë «ndërkombëtare»?



## 5.3 Diçka nuk është në rregull këtu<sup>33</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale                |
|--------|-----------|------------------------------|
| 3 - 9  | 30 minuta | punë me partnerë/ tërë klasa |

### Materiali:

Udhëzimi për lojën si kopje (shih më poshtë).

### Qëllimi:

*Të pasqyruarit e dallimeve të veçanta kulturore në sjelljen komunikuese është pjesë e rëndësishme e kompetencës ndërkulturore. Ushtrimi tregon se çfarë reagimesh, ndjenjash dhe kritikash mund të shfaqen, kur njerëzit nga kontekste të ndryshme kulturore, komunikojnë me gjuhë të ndryshme të trupit, shprehjeve të fytyrës, gjeste etj.*

### Rrjedha:

- 1 Do të formohen grupe dyshe (N1 dhe N2). Të gjithë N1 mbeten në klasë, të gjithë N2 shkojnë në një dhomë pranë klasës ose në korridor.
- 2 Nxënësit/et në klasë (grupi N1) duhet të gjejnë një temë për të cilën ata mund të flasim për disa minuta (përjetim, libër, film, pushime etj.). Çdo N1 më vonë do të bisedojë 5 minuta me një N2.
- 3 Mësimdhënësi/ja ia shpërndan grupit N2 fletën me udhëzimet e lojës dhe ua shpjegon atë derisa të gjithë t'i kenë kuptuar rregullat. Tani N2 kthehen në klasë.
- 4 Bisedën e fillojnë, pjesëmarrësit që kanë qëndruar në klasë (grupi N1). Ajo merr rreth 5 minuta, pastaj mësimdhënësi/ja e ndërpret atë.

### Reflektim dhe diskutim me tërë klasën:

Së pari, për ushtrimin e mëparshëm:



Çfarë ka ndodhur?

Si ishte cilësia e bisedës?

Si u ndjetë?

Çfarë keni menduar për partnerin tuaj/partneren tuaj?

33 Aktas/ Gollub/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 50-51

Më pas bëhet përgjithësimi:



*A keni pasur edhe personalisht përvoja të ngjashme me stile të ndryshme të komunikimit ose i keni vërejtur në mjedisin tuaj?*

*Çfarë janë dallimet në komunikim mes kulturës suaj të prejardhjes dhe kulturës së një vendi tjetër? P.sh. në lidhje me përsbëndetjet, lartësinë e zërit, largësinë në mes të bashkëbiseduesve/eve, frazat etj.*

## FP

### Udhëzim për lojën

Fletë pune për nxënësit/et

#### UDHËZIME PËR LOJËN

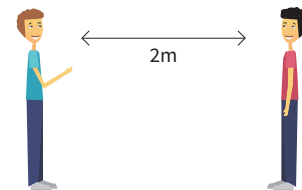
Nëse ti më pas do të bisedosh me një fëmijë tjetër, atëherë ndiqi rregullat 1, 4 dhe 5.

Te rregulla nr. 2 ti duhet të vendosësh nëse do të zgjedhësh 2a apo 2b, tek 3-shi gjithashtu.

- 1 Në fillim të bisedës përsbëndete bashkëbiseduesin tënd/ bashkëbiseduesen tënde nëpërmjet asaj që ti i duartroket tri herë në dorë.



- 2 a) Në bisedë ti gjithnjë mban një largësi të vogël prej dy metrash.



- b) Në bisedë ti qëndron shumë afër personit përballë dhe herë pas here e vë dorën në krahun apo shpatullën e tij.



- 3 a) Gjatë bisedës ti gjithnjë shikon në tokë.



- b) Gjatë bisedës ti gjithnjë shikon jashtë fytyrës së bashkëbiseduesit.



- 4 Në qoftë se tjetri/tjetra flet, ti gjithnjë i mbyll sytë.



- 5 Para se të flasësh apo të përgjigjesh, ti gjithnjë pret dhjetë sekonda; mes fjalive bën gjithnjë pesë sekonda pauzë.

... pauzë...

## 5.4 Për vizitë<sup>34</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale                |
|--------|----------------|------------------------------|
| 3 - 9  | 30 - 45 minuta | punë me partnerë/ tërë klasa |

### Materiali:

Udhëzime për mikpritësit dhe miqtë (shih më poshtë).

### Qëllimi:

*Nxënësit/et luajnë në një lojë simuluese joverbale kontaktet mes njerëzve të huaj me pritjet e ndryshme. Nëpërmjet analizës së mëvonshme do të duhet të përkrahet kompetenca e tyre për reflektim dhe duhet të fitojnë përvoja të thelluara në komunikimin ndërkulturor.*

### Udhëzim:

Ndjeshmëria për komunikim joverbal mund të thellohet nëse nxënësit/et do të nxiten që ta vëzhgojnë vetëdijshëm veten ose dikë tjetër gjatë dy-tri javëve të ardhshme në situatat e komunikimit dhe të sjellin shembujt përkatës.

### Rrjedha:

- 1 Do të formohen grupe dyshe. Njëri është mikpritësi/ja e njëri është mysafiri/ja. Të gjithë marrin udhëzimet për rolet për grupin e tyre (shih më poshtë). Për përgatitje mikpritësit/et rrinë në klasë, mysafirët shkojnë në dhomën tjetër, ose në korridor. Gjatë përgatitjes nxënësit/et duhet të mendohen dhe të provojnë se si mund t'i zbatojnë pikat nga fleta e punës, pa folur me zë.
- 2 Pas rreth dhjetë minutash fillon takimi. Nuk duhet të flitet. Loja zgjatë dhjetë minuta. Pastaj mësimdhënësi/ja pyet disa çifte për të folur shkurtimisht për përvojat e tyre.

### Reflektim dhe diskutim me tërë klasën:



*Çfarë ka shkuar mirë; pse? Çfarë ndjenjash shkaktonte kjo?  
Çfarë nuk ka shkuar hiq mirë; pse? Çfarë ndjenjash shkaktonte kjo?  
A mundën mysafirët ta deshifronin sjelljen e mikpritësve?  
Çfarë shkaktobej kur pritjet e caktuara nuk plotësoheshin?  
Me çfarë kanë të bëjnë pritjet?*

34 Aktaş/ Gollub/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 55-56

*Përgjithësim: Ku ndodhin në realitet situata të ngjashme me pritje të ndryshme? Çfarë keni përjetuar ju vetë në këtë drejtim, si jeni sjellë ju? A dini ndonjë shembull të situatave me pritje të ndryshme, të cilat mund të kenë të bëjnë pikërisht me dallimet kulturore?*

FP

## Udhëzim për lojën<sup>35</sup>

Fletë pune për nxënësit/et



### UDHËZIME PËR LOJËN



Sjellja e mikpritësit/es:

Ata sinjalizojnë «po» përmes rrotullimit të syve.

Ata sinjalizojnë «jo», përmes asaj që e zgjatin gjuhën.

Nëse duan të tregojnë diçka, nuk e bëjnë këtë me dorë, por duke i shqitur sytë.

Pritjet e mikpritësve/eve për mysafirin/ en.

Ata duhet ...

... të zbathin këpucët.

... së pari t'i lajnë duart.

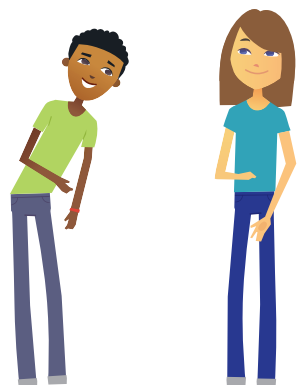
... t'ia dhurojnë mikpritësit/es një monedhë të vogël.

... t'ia sjellin mikpritësit/es një karrige.

... të ulen këmbëkryq pranë karriges.



### UDHËZIMET PËR ROLET PËR MYSAFIRËT



Pritjet e mysafirëve nga mikpritësi/ja.

Ata duhet ...

... të përkulen gjatë përshëndetjes.

... të tregojnë dhëmbët e tyre.

... të japin numrin e tyre të telefonit.

... mysafirit t'i jepet një send personal.

... të shkruajnë emrin e tyre në një copë letër.

... t'i ofrojnë mysafirit një karrige.

35 Aktaş/ Gollob/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 56

## 5.5 Si sillem unë në situata kritike?<sup>36</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale                |
|--------|-----------|------------------------------|
| 4 - 9  | 45 minuta | punë individuale/ tërë klasa |

### Materiali:

PyetëSORI, fletë letre të mëdha apo flipchart

### Qëllimi:

*Nxënësit/et ballafaqohen në mjedisin jetësor vazhdimisht me situata kritike komunikimi e në kontekste ndërkulturore. Ky ushtrim i përkrah ata në rrokjen e kompetencës së nevojshme të veprimit dhe nxit ndjeshmërinë e tyre. Një qëllim tjetër i ushtrimit është që të tregohen strategjitë tipike gjinore.*

### Rrjedha:

- 1 Hyrje në temë: Ne duam të shohim mendimin për mënyrën e sjelljes në situatat kritike. Sqarimi i konceptit «situatë kritike» (p.sh. një situatë emocionalisht rënduese, konfliktet në familje dhe jashtë saj, armiqtë). Mbledhja e shembujve konkret në klasë.
- 2 Mësimdhënësi/ja shpërndan pyetëSORIN (shih më poshtë). Nxënësit/et duhet të lexojnë në punë individuale çdo shprehje me kujdes dhe të mendohen se sa shpesh e tregojnë sjelljen në fjalë në situata kritike. Për këtë qëllim ata përdorin një shkallë prej 1 deri 4 (1 = Unë asnjëherë ose shumë rrallë sillem kështu; 2 = Unë ndonjëherë sillem kështu; 3 = shpesh; 4 = shumë shpesh).
- 3 Pas rreth dhjetë minutash përgjigjet do të diskutohen me tërë klasën. Në mënyrë të veçantë do t'i kushtohet vëmendje ndonjë dallimi eventual mes djemve dhe vajzave.
- 4 Së fundmi, klasa përpiqet t'i ndajë strategjitë në kategori të mëdha (p.sh. të shmangët problemi, të kërkojnë përkrahje, të adresohet problemi drejtpërdrejt, të tregohen emocionet negative). Nxënësit/et i rregullojnë përgjigjet për të dokumentuar shpeshësinë e çdo strategjie dhe shpërndarjen në vajza dhe djem.

<sup>36</sup> Aktaş/ Gollub/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 57-58

FP

## Pyetësor:<sup>35</sup>

### Si sillem unë në situata kritike?

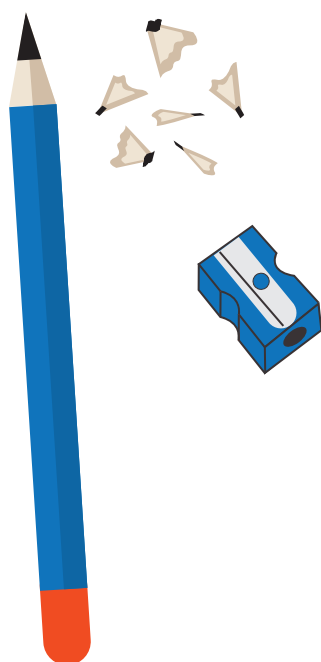
Fletë pune për nxënësit/et

1 = Unë nuk sillem kurrë kështu ose tepër rrallë

2 = Unë sillem nganjëherë kështu

3 = Unë sillem shpesh kështu

4 = Unë sillem shumë shpesh kështu



| Sjellja e mikpritësit/es:   | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| Unë mbyllem në vetvete dhe dua të jem vetëm.  |   |   |   |   |
| Unë mendoj thjesht për diçka tjetër.  |   |   |   |   |
| Unë mundohem që stresin ta heq me anë të muzikës me zë të lartë, ushqimit, sportit.       |   |   |   |   |
| Unë përpiqem të shfryhem.   |   |   |   |   |
| Unë përpiqem ta harroj çështjen, duke u marrë me gjëra të tjera.                          |   |   |   |   |
| Unë pyes dikë për ndihmë.   |   |   |   |   |
| Unë nuk mund të mendoj për asgjë tjetër, pos për problemin që kam.                        |   |   |   |   |
| Unë zemërohem me vetveten. Sikur të mund të reagoja në mënyrë më lehtësuese (relaksuese)! |   |   |   |   |
| Unë pres një grimë herë.  |   |   |   |   |
| Unë përpiqem të merrem menjëherë me problemin.  |   |   |   |   |
| Unë lë gjithçka ashtu siç është.  |   |   |   |   |
| Unë mundohem për rrugë të ndryshme që çojnë tek zgjidhja.                                 |   |   |   |   |
| Unë e mendoj secilin aspekt të problemit.   |   |   |   |   |
| Unë kërkoj solidarizim dhe përkrahje nga të tjerët.                                       |   |   |   |   |
| Unë e zgjidh problemin menjëherë.   |   |   |   |   |
| Unë mundohem ta zvarris problemin aq gjatë sa është e mundur.                             |   |   |   |   |

## 5.6 Atribuimet<sup>38</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale                                 |
|--------|-----------|---|
| 6 - 9  | 45 minuta | punë me partnerë/ grup i vogël/<br>tërë klasa |

### Materiali:

Kopjet e dialogut (shih më poshtë).

### Qëllimi:

*Nxënësit/et thellojnë vetëdijen e tyre për ndikimin që kanë modelet e të menduarit kulturor dhe interpretues në komunikimin tonë. Si pikënisje merret ndonjë shembull i komunikimit të dështuar për shkak të atribuimeve të ndikuara kulturore.*

### Udhëzim:

Shembulli për dialog, natyrisht, mund të zëvendësohet me një shembull nga mjedisi personal jetësor. Por ky duhet të përpunohet njëjtë sikur shembulli ynë.

### Rrjedha:

- 1 Mësimdhënësi/ja shpjegon, së pari, se çfarë është një atribuim (Përkufizimi: Çdo gjë që njerëzit ia atribuojnë vetës dhe të tjerëve duke u nisur nga karakteristika të parajykimeve dhe hamendësimeve, p.sh., stereotipet etnike ose gjinore ose interpretime të tjera). Diskutim, se cilat nga këto përvoja relevante i kanë nxënësit/et.
- 2 Mësimdhënësi/ja informon se një dialog do të analizohet në dy nivele: 1. Në nivelin e asaj që ishte thënë në të vërtetë, 2. Në nivelin e interpretimeve të pashprehura dhe attributeve. Konteksti: Bëhet fjalë për një dialog në mes mbikëqyrësit amerikan dhe punëtorit grek në një ndërmarrje ndërkombëtare. Veprimi zhvillohet në Greqi. Greku është prej një kohe të gjatë punëtor i suksesshëm. Amerikani u caktua kohët e fundit në krye të degës greke të kompanisë.
- 3 Nxënësit/et do të marrin një kopje të dialogut, ku pjesa e atribuimit (kolona djathtas) paraprakisht është palosur nga mësimdhënësi/ja dhe ende nuk mund të shikohet. Sipas roleve të dhëna, nxënësit/et lexojnë dialogun dhe pastaj diskutojnë në grupe të vogla arsyet e defekteve në komunikim.
- 4 Pastaj ata e hapin fletën e palosur dhe lexojnë atribuimet në kolonën e djathtë. Ata diskutojnë në çifte se si u përfatuan këto atribuime.

38 Aktaş/ Gollub/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 59-60

**Reflektim dhe diskutim me tërë klasën:**



*Cilat janë arsyt kryesore për dështimin e komunikimit?  
Cilat janë vlerat, sjelljet dhe pikëpamjet kulturore të veçanta që mund të kenë pasur ndikim në sjelljen e dy burrave?  
Cili mund të jetë hapi tjetër për një qasje konstruktive ndaj situatës? (Këtu duhet të mblidhen strategjitë e komunikimit ndërkulturor.)  
Çfarë përvojash të tilla kanë bërë nxënësit/et vetë?*

**FP**

**Mbikëqyrësi i ri amerikan dhe punëtori i tij grek<sup>39</sup>**  
Fletë pune «Dialogu» për nxënës/e

| Sjellja/të thënat   | Atribuimi: interpretimi/hamendësimi   |
|---|---|
| Amerikani: Sa kohë të duhet ty për të përfunduar këtë raport?   | Amerikani: Unë e lut atë të marrë pjesë; unë dua ta angazhoj në marrjen e vendimit.   |
| Greku: Nuk e di. Sa kohë duhet të kem në shfrytëzim?  | Greku: Ai është shefi. Pse nuk më jep ai udhëzim të qartë?<br>Amerikani: Ai nuk pranon të marrë përgjegjësi.  |
| Amerikani: Ti mund ta vlerësosh vetë se sa zgjatë kjo.  | Amerikani: Ai duhet të marrë përgjegjësi për veprimin e vet.<br>Greku: Sa pa lidhje! Më mirë t'ia jap një përgjigje.  |
| Greku: mirë, dhjetë ditë.   | Amerikani: ai është i paafte për ta vlerësuar saktësisht kohën. Ky vlerësim është krejt joreal.   |
| Amerikani: Më mirë 15. A pajtohesh për ta kryer punën në 15 ditë?   | Amerikani: Unë i ofroj atij një marrëveshje.<br>Greku: Mirë, ai kërkon 15 ditë, ai është shefi.   |
| Në të vërtetë për raportin duheshin 30 ditë pune. Pra, greku punoi ditë e natë dhe në fund të ditës së 15-të ai kishte nevojë edhe për një ditë tjetër. |   |
| Amerikani: Ku është raporti?  | Amerikani: Unë kontrolloj që ai të respektojë marrëveshjen.<br>Greku: Ai do të ketë raportin.   |
| Greku: Ai do të jetë gati nesër.  | Të dy: Raporti ende nuk është gati.   |
| Amerikani: Por ne jemi marrë vesh që ai të jetë sot i përfunduar!   | Amerikani: Unë duhet ta mësoj këtë që t'i respektojë marrëveshjet.<br>Greku: Ky shef budalla, jokompetent! Jo vetëm që më ka dhënë udhëzime të gabuara, por edhe nuk e çmon një herë që unë një punë të një 30-ditëshi e përfundoj për 16 ditë. |
| Greku ia jep përmbarrimin.<br>Amerikani është i befasuar.   |   |
|   | Greku: Për një njeri të tillë unë nuk mund të punoj.  |

39 Aktaş/ Gollob/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 60

## 5.7 «Çka e pengon komunikimin?»<sup>40</sup>

| Klasat | Koha           | Forma sociale                |
|--------|----------------|------------------------------|
| 7 - 9  | 45 - 60 minuta | punë me partnerë/ tërë klasa |

### Materiali:

Dërrasa e zezë e përgatitur

### Qëllimi:

*Nxënësitet e përjetojnë dhe e përshkruajnë se nga se mund të dëmtohet komunikimi dhe se si mund të veprojnë në situata të vështira të komunikimit. Ata ndërtojnë strategjitë dhe zgjerojnë kompetencat e tyre komunikuese.*

### Rrjedha:

- 1 Para fillimit të mësimit mësimitdhënësi/ja e ka shkruar në dërrasë të zezë një listë me frenuesit e komunikimit (shih nocionet e shkruara me shkronja të trasha në fletën e punës më poshtë).
- 2 Lista do të shikohet dhe komentohet me klasën. Nxënësit/et duhet të gjejnë një titull. Nëse asgjë e përshtatshme nuk gjendet, mësimitdhënësi/ja propozon titullin «Frenuesit e komunikimit». Disa pika, ndoshta do të shikohen përsëri, veç e veç, nën aspektin se si secili prej tyre mund të bllokojë një bisedë apo një situatë tjetër të komunikimit. Sigurisht se nxënësit/et mund të plotësojnë me shembuj nga përvoja e tyre personale.
- 3 Në një lojë rolesh duhet të përjetohet duke konkretizuar se çfarë ndikimi mund të kenë mënyrat e sjelljeve të lartpërmendura. Është e nevojshme për dy role: dikush (Roli A) i cili dëshiron që të ketë një bisedë normale (p.sh. në lidhje me shkollën apo aktivitetet e lira), dhe dikush (Roli B) që e pengon komunikimin në mënyrë të përsëritur nëpërmjet pengesave të komunikimit, si ndërprerjes, pyetjeve të papërshtatshme etj. Në një raund të parë, mësimitdhënësi/ja mund të marrë rolin e A, nëse nuk ka rrezik që nxënësit/et ta keqkuptojnë këtë.
- 4 Luajtja e roleve kufizohet në 5 minuta. Roli A do të dominojë bisedën dhe ta shpjerë deri në përplasje; Roli B provon, në mënyrë të përsëritur, ta vazhdojë në partneritet bisedën. .
- 5 Diskutimi i shkurtër/reflektimi/analiza; pastaj 2–3 raunde shtesë me nxënësit/et të tjerë.

<sup>40</sup> Aktaş/ Gollob/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 61-62

**Reflektim përfundimtar:**



*Si janë ndjerë nxënësit/et në rolin e tyre B? Po ata në rolin e tyre A?  
A ka sipas jush ndonjë model të komunikimit ose frenimit, që janë tipike për një kulturë, një grup gjinie apo moshe?  
Çfarë strategjish përdorni ju personalisht në situatat kur dikush përpiqet për ta sabotuar komunikimin?*

**FP**

**Penguesit e komunikimit**  
Fletë pune për nxënësit/et

| Penguesit e komunikimit  | Kështu bëhet (më mirë jo kështu!)   |
|--|---|
| <b>NDËRPRERJA:</b> ndërprerjet janë ndoshta arsyeja më e shpeshtë pse një komunikim mund të pengohet. Ato përcjellin ndjenjën e ndrojtjes se personi tjetër nuk e dëgjon fare dhe nuk e merr tjetrin seriozisht.   | Lëshon shprehje në mënyrë të përsëritur gjatë kohës kur bashkëbiseduesi yt flet – p.sh. me komente për veten dhe gjërat që ke përjetuar.  |
| <b>DHËNIA E KËSHILLAVE TË PAKËRKUARA:</b> Askush nuk do të marrë këshilla të pakërkua. Deklarata të tilla si: «Në qoftë se unë do të isha vendin tënd ...» apo «Nëse ti më pyet mua ...» janë shpesh një shami e kuqe. Ato thonë: «Unë jam më superior ndaj teje». Këshillat e pakërkua mund të shkaktojnë atë që bashkëbiseduesi juaj të ndjehet i pafuqishëm dhe i pazoti. | Jep shumë këshilla të pakërkua. Të padurueshme janë thëniet, si: «Në qoftë se do të isha në vendin tënd ...», «Unë mendoj se ti duhet të ...», «Më mirë bëje kështu ...», «Nëse më pyet mua ...» etj. |
| <b>VLERËSIMI:</b> Në qoftë se ti i sqaron bashkëbiseduesit tënd se idetë apo ndjenjat e tij janë të gabuara, ti e krijon përshtypjen se ti i di më mirë. Kjo shpesh çon në vetëmbrojtje ose në lëndime. Është më mirë në qoftë se ti e formulon një vlerësim sipas këndvështrimit tënd personal.   | Vlerësoje bashkëbiseduesin tënd dhe çdo gjë që ai/ajo thotë. Mjetet për këtë: «Shumë më mirë do të ishte ...», «Ky është objektivisht një absurditet ...» «Kështu sigurisht nuk shkon...» etj.        |
| <b>INTERPRETIMI:</b> Kush i interpreton dhe i analizon vazhdimisht deklaratat e bashkëbiseduesit të tij jep përshtypjen se i di më mirë dhe nuk e merr seriozisht bashkëbiseduesin e tij, ashtu siç është.   | Analizo çdo gjë që bashkëbiseduesi yt thotë. Për shembull, kështu: «Ti mendon se është kështu. por gabohesh ...» «Ti thjesht nuk e di se si të merresh me të» etj.                                    |
| <b>DOMINIMI:</b> Të bisedosh me dikë që di gjithnjë më mirë ose tregon në mënyrë më interesante, është demotivuese. Bashkëbiseduesi së shpejti ose do të tërheqet prapa i tëhuajësuar ose do të reagojë me ashpërsi.   | Përqëndroje bisedën gjithnjë nga vetja dhe bëje të qartë se ti e di më mirë: «Jo, kjo është kështu e ashtu ...», «Unë kam përjetuar diçka shumë më emocionuese».                                      |
| <b>TË SHTROHEN PYETJE TË PAMATURA:</b> Kush shtron vazhdimisht pyetje, në vend se një herë të dëgjojë me vëmendje, e shtyn bashkëbiseduesin në mbrojtje. Nëse ti pyet shumë, ti e shpërqëndron bashkëbiseduesin tënd dhe jep përshtypjen e mosbesimit dhe të kontrollit.   | Vendose një ton sfidues në pyetjen: «Pse ke shkuar atje?» «Cilin ke takuar», «Çfarë do të thotë kjo vallë?», etj.   |
| <b>TA VËSH NË PIKËPYETJE, TA FAJËSOSH, TË NDËRHYSH:</b> Kush vë në pikëpyetje gjithçka që thotë bashkëbiseduesi, kush i përmbysh vazhdimisht idetë e bashkëbiseduesit, e pamundëson komunikimin në partneritet e të barabartë.   | Ndërhyj vazhdimisht dhe thuaj bashkëbiseduesit tënd se e ka gabim: «Ti s'ke të drejtë», «Kjo nuk mund të jetë fare kështu» etj.   |
| <b>TË KRITIKOSH, TË FYESH, TË POSHTËROSH:</b> Komentet negative, ironike, cinike ose sarkastike krijojnë përshtypjen sikur ti di më mirë, bëhen demotivuese. Vështirë se dikush dëshiron ta vazhdojë një bisedë, në të cilën ai/ajo fyhet dhe thyhet.  | Bëj vërejtje sarkastike negative si: «Ti e mendon veten se je shumë i zgjuar», «Ti kurrë nuk ke pasur intuitë të mirë për njerëzit» etj.  |

## 5.8 Posteri i të Drejtave të Njeriut<sup>41</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale            |
|--------|-----------|--------------------------|
| 4 - 9  | 45 minuta | grup i vogël/ tërë klasa |

### Materiali:

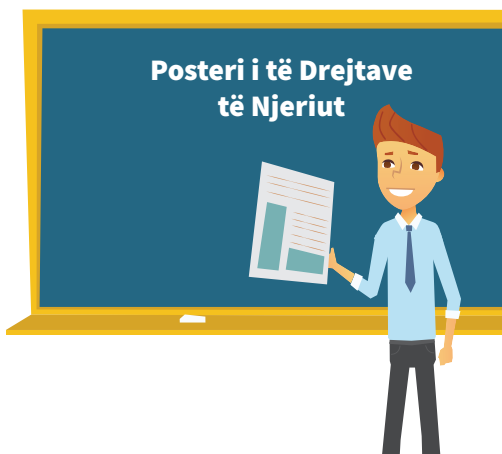
fletë të mëdha të letrës, lapsa me ngjyra, gërshtë, ngjitës, gazeta të vjetra dhe revista, piktura dhe fotografi; Teksti i Konventës Evropiane për të Drejtat e Njeriut ose e Deklaratës Universale të të Drejtave të Njeriut (të dyja gjenden në internet pa vështirësi).

### Qëllimi:

*Nxënësit/et përjasen në mënyrë të thelluar me të drejtat individuale të njeriut dhe zhvillojnë aftësitë e tyre krijuese.*

### Rrjedha:

- 1 Nxënësit/et formojnë grupe katërshe.
- 2 Mësimdhënësi/ja, ia cakton çdo grupi një artikull për të drejtat e njeriut (varianti: Nxënësit/et mund të vendosin vetë se me cilin artikull dëshirojnë të merren).
- 3 Çdo grup bën një poster për të drejtat e «veta» njerëzore. Posteri përmban elementet e mëposhtme:
  - a. titullin, të cilin grupi e ka përzgjedhur për të drejtat e njeriut.
  - b. pjesën përkatëse të tekstit të Konventës Evropiane për të Drejtat e Njeriut ose të Deklaratës Universale të të Drejtave të Njeriut.
  - c. një imazh (simbol, simbol përmes vizatimit), i cili simbolizon të drejtat përkatëse të njeriut (p.sh. një rrotë për lirinë e lëvizjes, një gojë ose buzët, për lirinë e shprehjen dhe fjalës).
- 4 Për klasat më të larta: një analizë të strukturës së të drejtës përkatëse të njeriut me referencë:
  - a) Personat që kanë të drejtë për këtë të drejtë ose për të cilët kjo e drejtë është veçanërisht e rëndësishme;
  - b) Përmbajtja e saj (çka mbron ose garanton ajo e drejtë);
  - c) Mjetet për zbatimin e saj përkatësisht realizimin e saj;
  - d) Eventualisht shembuj të shkeljes së kësaj të drejte.
- 5 Nxënësit/et paraqesin përpara klasës posterat e tyre dhe diskutojnë për ta.



<sup>41</sup> Aktaş/ Gollob/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 82

## 5.9 Pakicat<sup>42</sup>

| Klasat | Koha      | Forma sociale            |
|--------|-----------|--------------------------|
| 7 - 9  | 45 minuta | grup i vogël/ tërë klasa |

### Materiali:

Komplete të letrave pozitive dhe negative për secilin grup (shih më poshtë, duhet të prehen paraprakisht); Dy fletë të mëdha (A3 ose A2) për grup; në njërën qëndron fjala «ndjenjat», në tjetrën fjala «reagimet».

### Qëllimi:

*Nxënësit/et u bëhet e qartë se ndjenja e përjashtimit, nuk është e lidhur vetëm me atë se si e shohin anëtarët e «jashtëm» të shoqërisë dikë, por gjithashtu ka të bëjë shumë me pranimin brenda grupit të tyre.*

### Udhëzim:

Përmbajtja e sekuencës është në formë të një loje rolesh. Andaj nxënësit/et në fillim nuk duhet të dinë se cilin apo çfarë grupi ata do të përfaqësojnë, ngase është e mundshme të futen klisjetë në lojë. Kushtet në lidhje me kohëzgjatjen dhe rregullat duhet të shpjegohen në mënyrë të qartë dhe të kuptueshme. Në kuadër të këtyre kushteve nxënësit/et kanë shumë liri veprimi.

### Rrjedha:

- 1 Klasa ndahet në grupe me nga katër nxënës.
- 2 Secilit grup i jepet një komplet i letrave pozitive (shih më poshtë), një stilolaps dhe një fletë letre e madhe me titull «ndjenjat». Secili grup zgjedh dikë i cili komentet dhe reagimet e grupit i shënon në letër. (Alternativa: Çdo nxënës/e i shënon vetë deklaratat e veta.)
- 3 Mësimdhënësi/ja komunikon se nxënësit/et në ushtrimin vijues nuk do të përfaqësojnë veten, por anëtarët e një grupi të pakicave. Në një hap të parë, në bazë të letrave pozitive, ata duhet të mendohen se cilat janë pikat e forta dhe cilësitë e grupit të tyre dhe se si ndjehen si anëtarë të këtij grupi. Përgjigjet përkatëse do të diskutohen në grup dhe do të protokollohen te fleta «ndjenjat».
- 4 Çdo grup merr tani një komplet me gjashtë letra negative dhe një fletë të titulluar «reagimet». Pyetja kryesore është kjo: Si do të sillshit ju si anëtarë të grupit tuaj në bazë të përvojave të cilat janë të dokumentuara në letrat negative? Përgjigjet do të protokollohen në fletën «reagimet».

<sup>42</sup> Aktaş/ Gollub/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 83-84

5 Me tërë klasën:<sup>43</sup>

- Secili grup raporton për ndjenjat për të cilat ka shkruar në fletën «ndjenjat». Pyetjet e paqarta do të sqarohen, komentet do të diskutohen shkurtimisht.
- Po ashtu do të vazhdohet me fletën «reagimet». Klasa duhet të identifikojë veprimet konstruktive, aktet e dhunës dhe t'i identifikojë dallimet në mes dhe brenda grupeve.
- Raund për të punuar në grupe: Ku kishte probleme, pse; çfarë keni mësuar ju për veten dhe për të tjerët?
- Pyetje/shtypsa: A mund të krijoni një marrëdhënie në mes të grupit të pakicës të paraqitur prej jush dhe grupeve të tjera të cilat ju ndoshta i njihni?
- Raundi përfundimtar: Për cilin grup mund të bëhet fjalë sipas njerëzve të paraqitur në letra? (Zgjidhja: Është fjala për endacakët përkatësisht romët.)

FP

## Penguesit e komunikimit

Fletë pune për nxënësit/et

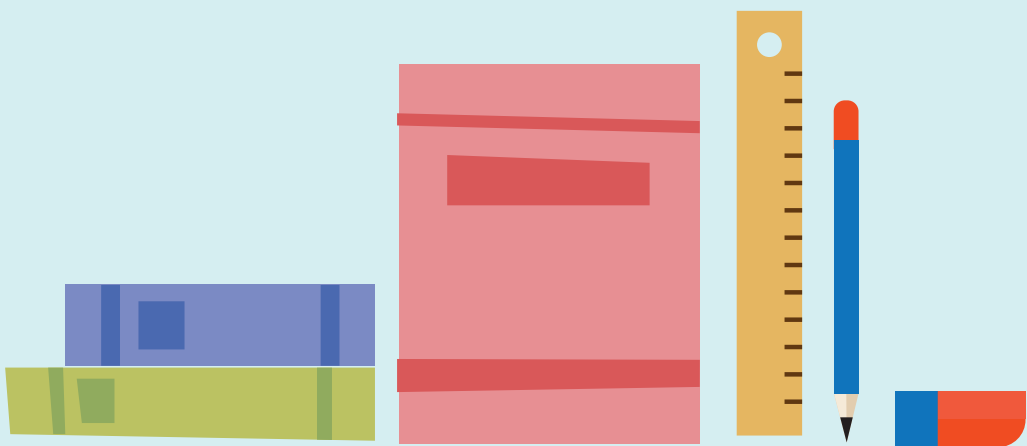
| Penguesit e komunikimit   | Kështu bëhet (më mirë jo kështu!)  |   |
|---|--|---|
| <b>Materialet: Kompletimi me letrat pozitive (majtas) dhe negative (djathtas)</b> | Shtëpitë tona nuk janë si të njerëzve të tjerë. Ato janë speciale dhe ne i duam ato. Ne qëndrojmë fort në traditat tona.   | Televizioni dhe shtypi nuk e thonë të vërtetën për ne. Ato thonë se ne jemi një problem. Ato nuk na japin hapësirë për të paraqitur pikëvështimin tonë. |
|   | Ne jemi shumë të shkathët dhe kemi shumë aftësi. Ne bëjmë punë të ndryshme zanati dhe dore. Ne japim me punën tonë ndihmesë të vlefshme për vendin në të cilin jetojmë.                              | Disa njerëz na trajtojnë keq dhe shkelin mbi ne. Ndonjëherë ne sulmohemi pa asnjë arsye. Mijëra prej nesh u vranë jo shumë kohe më parë.                |
|   | Populli ynë në të kaluarën ka bërë shumë veprime të guximshme. Ne e kujtojmë me dëshirë historinë tonë.  | Ne nuk kemi gati fare ujë të pijshëm; mbeturinat tona nuk hiqen.  |
|   | Ne jemi shumë të pavarur. Ne i shikojmë më me qejf vetë hallet tona. Nuk i kemi borxh askujt.  | Mjaft mjekë nuk duan të na trajtojnë kur jemi të sëmurë. Është vështirë për ne për të marrë ndihmat sociale.  |
|   | Ne mblidhemi me dëshirë bashkë për të treguar historira dhe për të kënduar. Ne mendojmë se është me rëndësi të forcojmë bashkësinë tonë. Familja (e madhe) për ne është institucioni ku mbështetemi. | Njerëzit nuk duan të na kenë afër tyre. Shumë njerëz nuk duan të na punësojnë, sepse ne i takojmë këtij grupi të popullit.                              |
|   | Nganjëherë kemi probleme me policinë dhe përgjegjësit vendorë, sepse ne duam të qëndrojmë në një vend të caktuar.  |   |

✂  
Ne mundohemi të jetojmë afër familjes dhe shokëve. Ne kujdesemi mirë për njerëzit në nevojë në bashkësinë tonë. Ne i duam fëmijët tanë mbi gjithçka. Nganjëherë kemi probleme me policinë dhe përgjegjësit vendorë, sepse ne duam të qëndrojmë në një vend të caktuar.

43 Aktaş/ Gollub/ Schader/ Weidinger (2016): Përkrahja e kompetencave ndërkulturore, f. 84

# Pjesa V:

## Planifikimi i Ngjarjeve



## Pjesa V: Evente shkollore

### 6.1 Dita e Lojërave Ndërkombëtare dhe KUIZI<sup>44</sup>

| Klasat | Koha  | Forma sociale                   |
|--------|-------|---------------------------------|
| 1 - 9  | 4 orë | Të gjitha paralelet e një klase |

#### Materialet:

Referojuni shpjegimeve të lojërave për informata të mëtejme lidhur me materialet

#### Qëllimi:

*Nxënësit/et do të mësojnë lojëra të ndryshme të zgjedhura nga vendet e huaja të cilat shërbejnë si mjete për të pasuruar interesimin e tyre dhe të kuptuarit e kulturave të ndryshme dhe kohën e lirë në këto vende. Ata do të mësojnë disa fakte dhe do të marrin disa informata interesante rreth vendeve të ndryshme dhe do të eksplorojnë lojëra që luajnë fëmijët që jetojnë në vendet e huaja.*

#### Procedura:

- 1 Në mënyrë ideale, ky aktivitet drejtohet nga shumë mësuesit/et që marrin një stacion, përkatësisht një vend dhe një lojë. P.sh. mësuesit/et A zgjedh vendin e Argjentinës dhe luan lojën “Topi në ajër” ndërsa mësuesit/et tjerë zgjedhin vende dhe lojëra të tjera.
- 2 Në atë mënyrë, grupet e nxënësve/eve mund të lëvizin nga një stacion (vend) në tjetrin.
- 3 Merrni kohën që ju duhet për t’u takuar me mësuesit/et e tjerë dhe vendosni për rotacionin e lojërave. Jepini vetes midis 10-15 minuta për t’u përgatitur në varësi prej lojës.
- 4 Mblidhni të gjithë nxënësit/et së bashku dhe shpjegojuni atyre se ata do të hyjnë në vende dhe kultura të ndryshme dhe do t’i eksplorojnë këto përmes lojërave të luajtura në vende të ndryshme.
- 5 Ndani grupin në grupe më të vogla dhe lërinë që ato të lëvizin nëpër stacione të lojërave të ndryshme.

<sup>44</sup> Inspiruar nga YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguar nga Theta Trainings Kosovo)

- 6 Të paktën **10-15 minuta në secilin stacion** ose më shumë në varësi të kohës së caktuar për aktivitetin.
- 7 Në secilin stacion, mësimitdhënësi/ja jep një prezantim lidhur me vendin nga vjen loja e caktuar. Informatat për të përfshirë: Ku është i vendosur vendi në hartë, gjuha(et) e folur, popullsia, burimet kryesore, etj.
- 8 Pastaj jepuni udhëzime se si të luajnë.
- 9 Në fund, mësimitdhënësit/et mund të përdorin “**Kuizini e Ditës së Lojërave Ndërkombëtare**” për t’u ndihmuar nxënësve/eve të kujtojnë faktet për vendin që sapo i kanë dëgjuar.
- 10 Në pjesën “**Tani është radha jote**”, nxënësit/et kanë mundësinë që të krijojnë një poster të fakteve për vendin e tyre amë (ose cilindo vend tjetër të zgjedhjes) dhe të përshkruajnë dhe shpjegojnë një lojë që ata e dinë se është tipike për atë vend.

### Temat e mundshme për diskutim:

#### Çështjet e tokës

- Çfarë na tregon loja për gjeografinë e rajonit?
- A ka shumë hapësirë të hapur për nxënësit/et që të vrapojnë gjithandej?
- Apo ka një hapësirë të kufizuar si në metropolin me 12 milion banorë të Kajros që do të kërkonte lëvizje më të kufizuara, dhe që do të pasqyrohej në lojërat e tyre?

#### Materialet:

- Pse i përdorin fëmijët materialet në lojërat e tyre? Për shembull, një lojë nga Polinezia Franceze përfshin përdorimin e një arre kokosi. Përpiquni t’i bëni nxënësit/et të mendojnë për stilin e jetës që e ka dikush që ka shumë arrë kokosi pranë vetes.
- Çfarë burimesh përdorin nxënësit/et në klasën tuaj kur luajnë lojëra? Nëse përgjigjen “playstation” ose “telefon i mençur” për shembull, pyesni ata se çfarë reflektojnë ato për kulturën ku jetojnë (p.sh. është shumë e orientuar drejtë teknologjisë). Kërkojuni atyre të emërtojnë lojërat dhe burimet që ata dinë në lidhje me atë që luajti brezi i kaluar (prindërit e tyre, etj.).

#### Kafshët:

- Cilat kafshë përfaqësohen në lojëra?
- Çfarë na tregon kjo për rëndësinë ose praninë e këtyre kafshëve në jetën e tyre?
- A kanë qenë/janë kërcënim për mbijetesën e komunitetit si për shembull “leopardi” të Indisë?

**Feja:**

- Sigurohuni që ta dini fenë(të) mbizotëruese të rajonit - a ka ndonjë përplasje? Bashkëjetesa?
- A janë të përfshira hyjnitë ose perënditë/perëndeshat në lojërat e tyre?

**Festimet:**

- A është loja një përkujtues i ngjarjeve të rëndësishme historike apo stinore, si për shembull “Vë, Vë, Zjarr?”
- Një lojë suedeze në dukje e ngadaltë sipas standardeve të Amerikës së Veriut, por e rëndësishme për një kulturë që merr rrezet e diellit ose errësirën 24 orë në ditë për periudha gjatë vitit.

# AKTIVITETET

## 1. Afganistani

**Kryeqyteti:** Kabul

**Lokacioni:** Azia Jugore; pak më e vogël se Teksasi

**Valuta:** Afgani

**Gjuhët:** Pashto, Dari

**Popullsia:** Përafërsisht 38 milion (2019)

**Klima:** Dimra të ftoftë, vera të nxehta

**Fakte interesante:** Rusia, Kina dhe Pakistani kufizohen me të. Sporti kombëtar i vendit ka të bëjë me kapjen e dhive. Vendi është i pasur me minerale dhe burime natyrore si ari, zinku, argjendi, gazi dhe nafta.

### Portier

#### Materialet:

1 top

#### Procedura:

- 1 Lojtarët qëndrojnë në një rreth me këmbët e tyre të hapura. Këmbët e secilit lojtar prekin ato të lojtarëve pranë tyre.
- 2 1 lojtar është në mes të rrethit duke mbajtur topin. Lojtari në mes mundohet të rrokullisë topin përmes këmbëve të atyre që formojnë rrethin.
- 3 Lojtarët që formojnë rrethin duhet të ndalojnë topin duke lëvizur shpejt këmbët së bashku kur topi kalon përmes këmbëve të tyre.
- 4 Nëse topi kalon përmes këmbëve të një personi, ai lojtar del jashtë rrethit.
- 5 Kur të gjithë, përveç një lojtari janë jashtë, loja fillon përsëri me atë lojtar në mes.

## 2. ARGJENTINA

**Kryeqyteti:** Buenos Aires

**Lokacioni:** Jugu i Amerikës Jugore, kufizohet me pjesën jugore të Oqeanit Atlantik, ndërmjet Kilit dhe Uruguait

**Valuta:** Pesos i Argjentinës

**Gjuhët:** Spanjolle (zyrtare), Angleze, Italiane, Gjermane, Franceze

**Popullsia:** 44,780,677 (2019)

**Klima:** kryesisht e butë; e thatë në pjesën jug-lindore; subantarktike në pjesën jugperëndimore

**Fakte interesante:** problemet mjedisore (urbane dhe rurale) tipike për një ekonomi industrializuese siç është shpyllëzimi, degradimi i tokës, shkatërrimi i pyjeve, ndotja e ajrit dhe ndotja e ujit

### Topi në ajër

#### Materialet:

Top mesatar/i madh

#### Procedura:

- 1 Dy ekiye me 15 lojtarë e luajnë këtë lojë në një shesh prej rreth 36 hapash.
- 2 Kufiri i shtëpisë është vendosur përgjatë njërës anë të fushës.
- 3 Anëtarët e Ekipit A formojnë një linjë përgjatë kufirit të shtëpisë dhe qëndrojnë të gatshëm për të vrapuar; Ekipi B formon një rreth. Secili anëtar i ekipit B është i drejtuar drejtë shpinës së anëtarit të ekipit të majtë, me një largësi prej një metër midis secilit lojtar.
- 4 Në sinjalin për të filluar, anëtarët e ekipit A vrapojnë sa më shpejt rreth ekipit B. Në të njëjtën kohë ekipi B fillon të kalojë topin mbrapa mbi kokat e tyre nga lojtari te lojtari.
- 5 Secili lojtar vëzhgon topin, ai/ajo thërret numrin e këtij pasimi.
- 6 Pas përfundimit të një rrethi, ekipi A vrapon përsëri në kufirin e shtëpisë. Kur lojtari i fundit kalon vijën, ata bërtasin “ndalu”.
- 7 Ekipi B ndalet pasi të përfundojë pasimin në proces.
- 8 Numri i pasimeve regjistrohet.
- 9 Ekipet ndryshojnë vendet dhe vazhdojnë lojën. Ekipi fitues ka më së shumti pasime.

## 3. AUSTRALIA

**Kryeqyteti:** Kanberra

**Lokacioni:** Oqeania, kontinent ndërmjet Oqeanit Indian dhe Oqeanit Paqësor Jugor

**Valuta:** Dollar Australian

**Gjuhët:** Angleze, gjuhët autoktone

**Popullsia:** Përafërsisht 25,2 milion (2019)

**Klima:** Përgjithësisht e butë deri te gjysmë e but

**Fakte interesante:** Pak më e vogël se SHBA-ja.

### Shkrije shokun

#### Materialet:

Thasë në formë fasule apo diçka e ngjashme

#### Procedura:

- 1 Secili fëmijë ecën përreth duke ekuilibruar një thes formë fasule në kokë.
- 2 Nëse e humbni thesin në formë fasuleje, duhet të ngrini në vend dhe të mbështeteni tek një shok për ta marrë dhe zëvendësuar atë për ju (ndërsa ende janë duke e baraspeshuar thesin e tyre).
- 3 Udhëheqësi gjithashtu mund të ndryshojë shpejtësinë e lojës duke thirrur më ngadalë, më shpejtë, vraponi ose ndaloni!

### Sa është ora z. Ujk?

#### Materialet:

Hapësirë e madhe për lojë

#### Procedura:

- 1 Një lojtar është ujku. Ai/ajo do të qëndrojë me shpinën e tij/saj drejtuar lojtarëve të tjerë (rreth 5 metra larg).

- 2 Të tjerët thërrasin, “sa është ora z. Ujk?” dhe ujku kthehet me fytyrë kah të tjerët dhe bërtet, koha, dhe kthehet përsëri.
- 3 Ujku bërtet çfarëdo kohe që dëshiron. Grupi do të ndërmarrë të njëjtin numër hapash drejt ujkut aq sa është numri i orëve në kohën e ujkut. Për shembull nëse ujku bërtet “ora 10”, të tjerët do të ndërmarrin 10 hapa përpara drejt ujkut.
- 4 Kjo do të përsëritet derisa të jenë mjaft afër.
- 5 Kur grupi i afrohet mjaft shumë ujkut, herën tjetër grupi bërtet “sa është ora z. Ujk?”, ujku do të thotë “koha për darkë” dhe do të vrapoj pas grupit i cili po vrapon drejt vijës fillestare, dhe me shpresë të kap njërin prej grupeve i cili më pas do të jetë ujk.

## 4. BRAZILI

**Kryeqyteti:** Brasilia

**Lokacioni:** Pjesa lindore e Amerikës Jugore, kufizohet me Oqeanin Atlantik

**Valuta:** Real

**Gjuhët:** Portugeze (zyrtare), Spanjolle, Angleze, Franceze

**Popullsia:** Përafërsisht 211 milion (2019)

**Klima:** Kryesisht tropikale, temperatura të larta në jug

**Fakte interesante:** Duke shfrytëzuar burimet e mëdha natyrore dhe një numër të madh të fuqisë punëtore, Brazili është sot fuqia kryesore ekonomike e Amerikës Jugore dhe një udhëheqës rajonal, pak më e vogël se SHBA, vendi më i madh në Amerikën Jugore. Fëmijët veshin uniforma në shkollë. Brazili prodhon më shumë kafe se çdo vend tjetër në botë. Pambuku, bananet, soja, portokallet, mango dhe rrushi janë gjithashtu të rëndësishme.

### Godite centin

#### Materialet:

Shkopi, monedhë centi, monedha të tjera, shkumës

#### Procedura:

- 1 Vendosni një shkopi në tokë dhe vendosni një cent në majë.
- 2 Vizatoni një rreth përreth shkopit.
- 3 Të gjithë lojtarët qëndrojnë në një rresht rreth 1 metër larg nga skaji i rrethit.
- 4 Qëllimi i lojës është që të hidhet një monedhë tek centi dhe të përpiqen ta rrezojnë atë nga shkopi në mënyrë që ajo të dalë jashtë rrethit.
- 5 Nëse jeni i suksesshëm merrni një pikë dhe mund të provoni përsëri, mund të mbledhni pikë derisa të humbisni. Ai që ka më së shumti pikë fiton.

## 5. MBRETËRIA E BASHKUAR

**Kryeqyteti:** Londra

**Lokacioni:** Evropa Perëndimore

**Valuta:** Funta

**Gjuhët:** Anglisht, Welsh

**Popullsia:** Përafërsisht 67,5 milion (2019)

**Klima:** Më shumë se gjysma e vitit është me vranësira.

**Fakte interesante:** Këtu zakonisht gabohet, por Britania e Madhe dhe Mbretëria e Bashkuar në të vërtetë janë dy gjëra të ndryshme. Mbretëria e Bashkuar përfshin Irlandën Veriore, kurse Britania e Madhe jo. Mbretëresha Elizabeta II ka vizituar mbi 100 vende në detyrë zyrtare - por çuditërisht, ajo nuk posedon një pasaportë. Kjo pasi pasaportat britanike lëshohen në emër të Mbretëreshës.

### Mbretëreshë, mbretëreshë

#### Materialet:

1 top dhe fusha për lojë

#### Procedura:

- 1 Një person zgjidhet të jetë “mbretëresha”, dhe ai person ia kthen shpinën të gjithë të tjerëve.
- 2 “Mbretëresha” pastaj hedh topin mbi krahët e saj dhe njëri prej lojtarëve të tjerë duhet ta kapë atë.
- 3 Të gjithë, përveç “mbretëreshës” i vendosin duart pas shpinës, në mënyrë që “mbretëresha” të mos dijë se kush e ka topin.
- 4 “Mbretëresha” pastaj kthehet dhe të gjithë bërtasin

*“Mbretëreshë, mbretëreshë kush e ka topin?”*

*A janë të shkurt a janë të gjatë?*

*A janë me flokë a janë pa flokë?*

*Ti se din sepse ti se ki topin?”*

- 5 “Mbretëresha” duhet t’ia qëlloj se kush e ka topin përmes një procesi të eliminimit,
  - a. p.sh. duke bërë pyetje të tilla si: A ka personi (i cili e ka topin) flok të bardha? ose: A është vajzë? etj.
- 6 Nëse personi me top është i fundit që do të zgjidhet, ai person bëhet “mbretëresha” e re

## 6. EGJIPTI

**Kryeqyteti:** Kajro

**Lokacioni:** Këndi i Afrikës Veriore, kufizohet me Detin Mediteran

**Valuta:** Funta Egjiptiane

**Gjuhët:** Arabe

**Popullsia:** Përafërsisht 100,3 milion (2019)

**Klima:** E shkretëtirës

**Fakte interesante:** “Ahlan wa sahlen!” do të thotë “përshëndetje” në gjuhën e tyre arabe. Është e madhësisë së njëjtë sa 31 herë Shqipëria dhe Kosova së bashku. Kryeqyteti është Kajro, me mbi 9 milion njerëz që jetojnë aty, duke e bërë atë qytetin më të madh në Afrikë. Shumica e njerëzve jetojnë përgjatë lumit pjellor Nil, sepse pjesa tjetër e vendit është kryesisht shkretëtirë. Shumica e egjiptianëve janë myslimanë dhe praktikojnë Islamin.

### Al-Hagla

#### Materialet:

Beton dhe shumës për të vizatuar tabelën e lojës, gurë të përmasave të arrave për t’i përdorur si gurë për hedhje

#### Procedura:

- 1 Vizatoni 1 ose 2 tabela Hagla (shiko më poshtë) varësisht prej numrit të lojtarëve.
- 2 Kërkoni lojtarët të rreshtohen në “wahid”, katrori fillestar i bordit Hagla.
- 3 Personi i parë në rresht do të përpiqet të hedh gurin në katrorin e 1-rë.
- 4 Nëse bie brenda katrorit, ai/ajo mund të qëndrojë në njëren këmbë në katrorin 1 dhe të godasë gurin nga katrorin 1 në katrorin 2 me të njëjtën këmbë në të cilën po qëndron.
- 5 Nëse janë të suksesshëm, ai/ajo do të përpiqet të godasë gurin nga katrori 2 në katrorin 3 dhe të vazhdojë derisa të arrijë në katrorin numër 8 në rregull.
- 6 Nëse guri përfundon në vija, jashtë drejtkëndëshit, në drejtkëndëshin e gabuar të numëruar ose nëse këmba tjetër ua prek tokën, atëherë jeni jashtë lojës.
- 7 Jepni gurin personit tjetër në rresht.
- 8 Qëllimi është që të jemi të parët për të arritur në katrorin 8.

- 9 Nëse askush nuk arrin në katrorin 8, atëherë të gjithëve u jepet edhe një shans tjetër, por këtë herë secili person fillon nga katrori që e kaluan për herë të fundit. Nëse keni 2 hapësira për lojë me katrore në të njëjtën kohë, do t'i jepte mundësi të gjithëve të provojnë këtë lojë.

### Bordi La-Hagla

|   |   |
|---|---|
| 5 | 4 |
| 6 | 3 |
| 7 | 2 |
| 8 | 1 |

## 7. POLINEZIA FRANCEZE (TAHITI)

**Kryeqyteti:** Papeete (*Pah-pay-ay-tay*)

**Lokacioni:** Në pjesën jugore të Paqësorit të Ishujve Havai, nën Ekuadorin

**Valuta:** Franga CFP, XPF

**Gjuhët:** Gjuha zyrtare është gjuha *Frënge*; sidoqoftë gjuha “jozyrtare” është gjuha **Tahitiane**, që flitet po aq nëse jo edhe më shumë.

**Popullsia:** Rreth 280.000 banorë (2019)

**Klima:** Tropikale

**Fakte interesante:** Ishulli i Tahitit është më i madhi dhe më i njohuri nga të gjithë ishujt e Polinezisë Franceze. Turizmi është burimi kryesor i të ardhurave të ishullit. Kokosi është produkti kryesor i ishullit.

### Pemishtja e Kokosit

#### Materialet:

1 kokos për lojtar apo diçka tjetër sa më e ngjashme që është e mundur, mund të zëvendësohen me topa

#### Procedura:

- 1 Ndani lojtarët në 2 ekipe dhe lërin të ulen në 2 rrethe. Secili lojtar merr një kokos.
- 2 Ekipet të numërojnë, në mënyrë që çdo lojtar të ketë një numër.
- 3 Lojtari 1 merr të gjitha arrat e kokosit nga secili anëtar i ekipit para tij/saj.
- 4 Një person thërret “Shko!” dhe numri 1 i secilit ekip kalon kokosin përreth rrethit në të majtë. Ata duhet të kalohen një nga një.
- 5 Secili lojtar ia kalon arrën e kokosit lojtarit në të majtë të tyre.
- 6 Lojtari i fundit (lojtari në të djathtën e numrit 1) mban të gjitha arrat e kokosit.
- 7 Kur lojtari t'i ketë të gjitha, ai/ajo fillon të kalojë në të majtën e tij/saj derisa të arrijnë lojtarin në të djathtën e tij/saj, e kështu me radhë.
- 8 Loja vazhdon derisa numri 1 të ketë përsëri të gjitha arrat e kokosit. Kur kjo ndodh, ekipi duhet të bërtasë “Kokosi”!
- 9 Ekipi që i rikthen të gjitha arrat e kokosit te numri 1 i pari, fiton.

## 8. INDIA

**Kryeqyteti:** Nju Delhi

**Lokacioni:** Azia Jugore; ndërmjet Burmas dhe Pakistanit

**Valuta:** Rupi Indian

**Gjuhët:** Hindu

**Popullsia:** Rreth 1,4 miliard (2019)

**Klima:** përbëhet prej monsuneve tropikale në jug deri te klima e butë në veri

**Fakte interesante:** “Namaste” do të thotë përshëndetje në gjuhën Hindi, gjuha mbizotëruese e folur. Kjo thuhet ndërsa përkuleni butësisht me pëllëmbët tuaj të dorës poshtë mjekrës. Është vendi i shtatë më i madh në botë dhe ndodhet në Azi. India është 1/3 e madhësisë së SHBA-ve me 3 herë më shumë njerëz. India rrit ushqimin e vet, pa pasur nevojë të importojë asgjë. Rreth gjysma e popullsisë jeton si fermerë.

### Gepardi dhe Dreri

#### Materialet:

Shkumësi apo litari për të përkufizuar hapësirën e lojës

#### Procedura:

*“Princat indian stërvitnin gepardët për të gjuajtur drerë të këndshëm dhe me pika në trup të njohur si cheetah. Kështu lindi loja”.*

- 1 Së pari, krijoni hapësirën e madhe të lojës duke përdorur litarin/shkumësin:
  - a. 2 vija paralele 1,5 larg njëra tjetrës
  - b. Një linjë tjetër paralele në të dy anët më larg mbrapa, 6 metra nga vijat e para.
- 2 Ndani lojtarët në 2 ekipe: gepardët dhe drerët.
- 3 2 ekipet rreshtohen me shpinë ndaj njëri-tjetrit në vijat që janë larg 1,5 metra nga njëra tjetra.
- 4 Udhëheqësi thërret ose gepard ose drerë qartë dhe me zë të lartë.
- 5 Ekipi që u thirr, kthehet dhe ndjek tjetrin në bazën e tyre të shtëpisë (vija që është 6 metra larg).
- 6 Kushdo që është prekur para se të arrijë bazën në shtëpi, shndërrohet në ekipin tjetër.
- 7 Vazhdoni të luani derisa njëri ekip të harxhohet ose derisa të mbarojë koha (maksimumi 15 minuta).

## 9. JAPONIA

**Kryeqyteti:** Tokio

**Lokacioni:** Azia Lindore, në lindje të Gadishullit Korean

**Valuta:** Yen

**Gjuhët:** Japoneze

**Popullsia:** Rreth 127 milion (2019)

**Klima:** Ndryshon nga klima tropikale në jug deri te klima e butë në veri.

**Fakte interesante:** Në gjuhën japoneze, Japonia thirret “Nihon” apo “Nippon”, që do të thotë origjina e diellit. Sumo është sporti kombëtar në Japoni.

### Gara e kapjes së ushqimit

#### Materialet:

2 komplete të shkopinjve për kapje të ushqimit, 4 enë, 10 topa të vegjël (apo një top për lojtar)

#### Procedura:

1 Vendosi 5 topa të vegjël në 2 enë në një vijë paralele me njëra-tjetrën.

2 Vendosi dy topa tjerë të vegjël 3 metra larg drejtpërdrejt përtej enëve tjera.

3 Ndani lojtarët në dy ekipe.

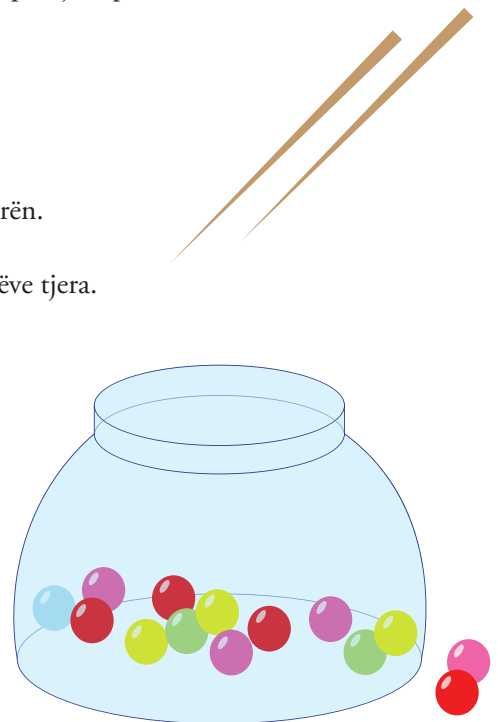
4 Në fillim, secili ekip duhet të marrë të gjitha topat e vegjël nga njëra enë dhe t'i qes në enën tjetër të zbrazët duke përdorur shkopinj për ushqim.

5 Topat e vegjël kapen një nga një nga lojtari tjetër çdo herë.

6 Duart nuk lejohen t'i prekin topat.

7 Nëse bie një top, ai duhet të kthehet në enën origjinale dhe të kapet përsëri.

8 Ekipi i cili i pari transferon të gjithë topat e vegjël në enën tjetër të zbrazët, fiton.



## 10. SUECIA

**Kryeqyteti:** Stokholmi

**Lokacioni:** Evropa Veriore, kufizohet me Detin Baltik, Gjirin e Bothnias, Kattegatit dhe Skagerrakut, ndërmjet Finlandës dhe Norvegjisë

**Valuta:** Krona Suedeze

**Gjuha:** Suedeze

**Popullsia:** Rreth 10 milion (2019)

**Klima:** E butë e ftohtë në Jug, dimra të ftohtë dhe me vranësira, vera pjesërisht të vranëta; klima subarktike në veri

**Fakte interesante:** Është 14 herë më e madhe se Shqipëria dhe Kosova së bashku. Suedia nuk ka marrë pjesë në asnjë luftë në gati dy shekuj dhe është në mesin e vendeve me standardin më të lartë të jetesës në botë. Pjesët veriore të vendit janë brenda Rrethit Arktik në një rajon të quajtur “Toka e Diellit të Mesnatës”. Atje, për periudha të verës, dielli shkëlqen 24 orë në ditë.

### Schlag Tag

**Qëllimi:**

*Kjo lojë luhet për të theksuar përshëndetjen e duhur, një zakon i rëndësishëm në kulturën suedeze.*

**Procedura:**



- 1 Të gjithë nxënësit/et ulen në rreth.
- 2 Një nxënës/e (“përshëndetësi”) shkon përreth rrethit të lojtarëve dhe e prek një person në rreth mbi supet dhe dy nxënësit/et pastaj përshëndetin njëri-tjetrin.
  - a. Meshkujt ulin kohën në shenjë përulje, ndërsa femrat gjithë pjesën e sipërme të trupit në shenjë përulje.
- 3 Pastaj përshëndetësi ndiqet përreth rrethit nga ai që është prekur dhe përpiqet të shmangë etiketimin para se të kthehet në hapësirën e personit të prekur.
- 4 Nëse personi i prekur arrin para përshëndetësit në hapësirën e tij/saj, atëherë përshëndetësi duhet të vazhdojë të përshëndes të tjerët derisa përshëndetësi mund të ulet në hapësirën e personit të prekur.

## Tani është radha e juaj:

Vendi: \_\_\_\_\_

Kryeqyteti: \_\_\_\_\_

Lokacioni: \_\_\_\_\_

Valuta: \_\_\_\_\_

Gjuhët: \_\_\_\_\_

Popullsia: \_\_\_\_\_

Klima: \_\_\_\_\_

Fakte interesante: \_\_\_\_\_

Emri i lojës: \_\_\_\_\_

### Materialet:

\_\_\_\_\_

### Procedura:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 6.2 Dita e Lojërave Ndërkombëtare - Kuizi

*Më poshtë janë disa pyetje mostër për një kuiz që mund të përgatitet për nxënësit/et, në varësi të lojërave të luajtura dhe vendeve për të cilat u fol:*

### Pyetjet

### Përgjigjet

- 1 Gjuhët zyrtare të të cilit shtet janë gjuha Persiane dhe Pashtu? **Afganistani**
- 2 Cili është kryeqyteti i Australisë? **Kanberra**
- 3 Cili shtet kufizohet me Rusinë, Kinën dhe Pakistanin? **Afganistani**
- 4 Cili është shteti më i madh në Amerikën Jugore? **Brazili**
- 5 Cilat gjuhë fliten në Mbretërinë e Bashkuar? **Anglisht, Welsh**
- 6 Kryeqyteti i cilit shtet e ka popullsinë më të madhe në Afrikë? **Egjipti**
- 7 Cili është kryeqyteti i Argjentinës? **Buenos Aires**
- 8 Shumica e njerëzve jetojnë rreth lumit pjellor të \_\_\_\_\_ sepse pjesa tjetër e vendit është kryesisht shkretëtirë **Nili**
- 9 Papeete është kryeqytet i? **Polinezia Franceze**
- 10 Cila gjuhë flitet në Indi? **Hindu**
- 11 Cili është kryeqyteti i Japonisë? **Tokio**
- 12 Ky vend përbëhet nga më shumë se 7,000 ishuj **Filipinet**
- 13 Cili është kryeqyteti i Suedisë? **Stokholmi**
- 14 \_\_\_\_\_? \_\_\_\_\_

## Dita Ndërkombëtare e Lojërave – Harta Botërore

*Harta botërore në vijim mund të përdoret për të shënuar vendet nga të cilat nxënësit/et kanë mësuar lojën e re.*



## 6.3 Lojë teatrale shkollore<sup>45</sup>

| Klasat | Koha       | Forma sociale             |
|--------|------------|---------------------------|
| 3 - 9  | 180 minuta | grupe të vogla/tërë klasa |

### Materialet:

Rekuizitat

#### Qëllimi:

*Nëpërmjet lojës teatrale shkollore forcohen kompetencat e paraqitjes personale, prezantimi i lirë, raporti me gjetet, mimika dhe gjuha krijuese dhe e pastër si dhe zgjerohet repertori leksikor dhe sintaksor në gjuhën e parë. Kompetencat e fituara në forma të thjeshta do të përmbledhen këtu dhe i shërbejnë, në korniza motivuese, vënies në skenë..*

### Rrjedha:

- 1 Së bashku me nxënësit/et do të shkruhet ose një skenar për pjesë teatrale ose një tregim ekzistues do të rishkruhet dhe dialogohet (të dy variantet janë njëkohësisht edhe projekte jashtëzakonisht të dobishme në të shkruar). Është gjithashtu e mundur që të merret një tekst i gatshëm dhe të vihet në skenë.
- 2 Pastaj skenat e veçanta do të ushtrohen. Do të bëhen ushtrime për shqiptimin dhe do të diskutohet dhe provohet përdorimi i gjuhës së trupit, shprehjeve të fytyrës dhe gjeesteve.
- 3 Do të organizohen rekuizitat do të planifikohet prezantimi përfundimtar (hapësira, programi, ftesat, aperitiv etj).
- 4 Skenat do të studiohen njëra pas tjetrës, në mënyrë që nxënësit/et të fitojnë besim dhe mësimdhënësi/ja të mund të tërhiqet në prapaskenë gjithnjë e më shumë.
- 5 Në aspektin e proceseve të të mësuarit është e rëndësishme që nxënësit/et t'i japin vazhdimisht feedback njëri-tjetrit. Për këtë qëllim do të vendosen paraprakisht kriteret dhe pikat e vëzhgimit.
- 6 Skenat do të bashkohen gradualisht, ashtu që në fund pjesa teatrale të jetë e përfunduar.
- 7 Vënia në skenë duhet të mbahet brenda një kuadri të përshtatshëm, p.sh. në kontekstin e një mbrëmjeje me prindër me ftesa, fletën e programit dhe aperitiv.

**Vërejtje:**

- Është e mundshme që grupet e moshave të ndryshme të ushtrojnë nga një pjesë, ashtu që në mbrëmjen përfundimtare të paraqiten p.sh., tri pjesë të vogla ose skeçe.
- Në mënyrë që nxënësit/et të mësohen me lojën teatrale, është e rëndësishme që të fillohet së pari me pjesë të vogla teatrale dhe pastaj kërkesat të rriten në mënyrë të vazhdueshme.



## 6.4 Aktivitet kulturor recitimesh<sup>46</sup>

| Klasat | Koha       | Forma sociale  |
|--------|------------|--|
| 2 - 9  | 180 minuta | Punë individuale/ punë me partner/<br>grupe të vogla/ tërë klasa |

### Materiali:

Tekste të përshtatshme sa i përket gjatësisë dhe moshës.

#### Qëllimi:

*Tek leximi shprehës para të tjerëve dhe tek recitimi (të shumtën përmendësh) trajnohet, si tek të treguarit e modeluar, në mënyrë të qëllimshme marrëdhënia me gjuhën e folur. Këtu bëhet edhe zgjerimi i leksikut, njohja e mundësive të zgjeruara sintaksore dhe aspekteve të fushës letrare.*

### Rrjedha:

Përgatitja/ ushtrimi:

- 1 Mësimdhënësi/ja do t'i informojë nxënësit/et për qëllimin: bëhet fjalë për të lexuar sa më bukur para të tjerëve ose për të recituar një poezi në mënyrë sa më shprehëse. Në fund duhet që të gjithë nxënësit/et të paraqesin tekstin e tyre; ndoshta në kuadër të një feste dhe eventualisht me një incizim toni.
- 2 Çfarë do të thotë vallë “të lexosh bukur para të tjerëve”? Këtu mund të merre shembull: (shembull i mirë/i keq, të formulohen kriteret në bazë të vështrimeve).
- 3 Mësimdhënësi/ja u shpërndan nxënësit/et tekste të përshtatshme e të shkurtra. Nëse ushtrimi bëhet me grupet e niveleve të ndryshme, duhet që të jetë të paktën një tekst në dispozicion për secilin grup. Është gjithashtu e mundshme që dy nxënësit/et të marrin një tekst; nëpërmjet kësaj shumëllojshmërie të lexuarit përfundimtar para të tjerëve do të jetë më interesant.
- 4 Nxënësit/et e lexojnë tekstin në heshtje për vete. Ata i nënvizojnë fjalët e paqarta dhe frazat si dhe fjalët që janë të vështira për t'i shqiptuar. Pastaj diskutohen paqartësitë. Ndoshta një informacion në lidhje me autorin apo poetin.
- 5 Nxënësit/et i zgjedhin tri kriteret të leximit, të cilave ata duan t'i kushtojnë vëmendje të veçantë.

- 6 Nxënësit/et e lexojnë tekstin me zë të lartë në tri ditët e tri javëve të njëpasnjëshme.
- 7 Nxënësit/et gjithashtu ushtrojnë në çifte apo grupe të vogla dhe i japin njëri tjetrit përshtypjet e tyre.

Pyetjet:

- «Çfarë ishte mirë gjatë të lexuarit para të tjerëve?»
- «Çfarë mund të përmirësosh ende?»

- 8 Në përfundim, në grup të madh, do të lexohet para të tjerëve ose do të recitohet, kjo si pjesë e një takimi me prindër apo feste. Në mënyrë plotësuese eventualisht edhe si incizim (CD, MP3) që të shfaqet në feste.

#### Variantet:

- Nxënësit/et mund të përzgjedhin një tekst të vetin. Për ata nxënësit/et të cilët nuk kanë tekste në shtëpi, duhet që mësuesi/ja të sjell libra me tekste për t'i zgjedhur.
- Fëmijët mund ta incizojnë vetveten gjatë të lexuarit para të tjerëve dhe pastaj ta dëgjojnë incizimin. Kjo ua thjeshtëzon atyre që ta perceptojnë shqiptimin e tyre dhe rrjedhshmërinë në të lexuar dhe edhe t'i përmirësojnë ato.

**Këshilla për të lexuarit para të tjerëve dhe për të recituarit:**

- Fol me zë të lartë dhe qartë, në mënyrë që të kuptojnë të gjithë!
- Mos lexo tepër shpejt, por as tepër ngadalë. Bëj pauza.
- Ke kujdes shenjat e pikësimit në fjali, theksoji fjalitë në mënyrë përkatëse!
- Përdore zërin tënd në mënyrë të qëllimshme: zë të lartë e të ulët; kërcënues, shoqëror, pikëllues, të gëzueshëm ...
- Përdori edhe mimikën dhe gjestet: bëje një pamje të fytyrës të egër, të lodhur, të gëzuar; lëvize trupin në mënyrë të përshtatshme me veprimin.
- Mos u fsheh prapa tekstit tënd; lëshoji sytë vazhdimisht nga publiku yt.



## 6.5 Ngjarjet sportive shkollore

| Klasat | Koha                 | Forma sociale |
|--------|----------------------|---------------|
| 5 - 9  | Tërë dita e shkollës | Tërë shkolla  |

### Materialet:

Pano (banera), pamflete, postera, pajisje sportive

### Qëllimi:

*Gjatë ngjarjeve të tilla, nuk ka bashkëveprim tradicional mësues-mësues nxënës.*

*Mësuesit/et brohorasin për nxënësit/et e tyre dhe kanë mundësinë për t'i parë ata nga një këndvështrim tjetër. Mësuesit/et kanë mundësi të shohin talentin dhe forcat e ndryshme të nxënësveve të tyre jashtë orës mësimore dhe lëndëve shkollore, gjë që mund të jetë freskuese për raportin e tyre.*

*Sportet shpesh kanë efektin e nxitjes së aftësive të forta për krijimin e ekipit, lojërave korrekte dhe trajnimit të nxënësveve në aftësinë për të vepruar dhe vendosur.*

### Procedura:

#### 1 Organizohuni

Gjëja e parë që duhet të bëni është të krijoni një grup punues (ndoshta me mbështetjen e KRK) dhe të mblidhni vullnetarë. Nuk është detyrë e thjeshtë të organizosh një turnir sportiv, kështu që sa më shumë ndihmë të keni aq më mirë. Sigurohuni që vullnetarët të jenë të organizuar mirë dhe të përkushtuar për ta bërë ngjarjen tuaj të suksesshme.

#### 2 Zgjedhni sportin

Sigurohuni që sporti të jetë aq i thjeshtë, sa që nuk ka nevojë të praktikohet para turnirit dhe sporti të mund të luhet nga çdo nxënës/e.

#### 3 Përzgjedhni datat

Zgjedhni datën e turnirit në mënyrë që të mund të finalizoni vendin dhe të dërgoni ftesa për stafin e shkollës dhe prindërit.

#### 4 Zgjedhni vendin

Finalizoni vendin i cili i plotëson kërkesat tuaja.

#### 5 Përcaktoni stilin e turnirit

Vendosni për llojin e turirit që dëshironi. A duhet të përfshijë sporte të shumta apo një sport të vetëm? Sa ekipe do të nevojiten?

- 6 Planifikoni furnizimet**  
Bëni një listë të artikujve dhe furnizimeve që do të kërkohen për turnirin tuaj, si kartat e rezultateve, posterët, ora për matjen e kohës, medaljet ose shpërblimet.
- 7 Promovoni turnirin tuaj**  
Reklamoni dhe promovoni ngjarjen tuaj. Sigurohuni që të gjithë nxënësit/et dhe mësime/et të jenë të vetëdijshëm për turnirin. Vendosni një poster të ngjarjeve ku nxënësit/et mund të regjistrohen për të marrë pjesë. Sigurohuni që mësime/et të inkurajojnë nxënësit/et e tyre të marrin pjesë.
- 8 Finalizoni detajet para kohës**  
Përgatitni medaljet, shpërblimet, certifikatat, apo suvenirët shumë kohë para ngjarjes.
- 9 Rezervoni Zyrtarët dhe Referat**  
Rezervoni zyrtarët e sportit që ju nevojiten në turnir. Kontaktoni organizatat e referëve të paktën një muaj apo më shumë para ngjarjes tuaj, në mënyrë që të mund të dërgojnë zyrtarë të mjaftueshëm për të mbuluar ngjarjen tuaj.
- 10 Kontaktoni pjesëmarrësit**  
Finalizoni ekipet pjesëmarrëse në turnir dhe dërgojuni atyre detaje të ngjarjes përfshirë rregullat dhe rregulloret e turnirit. Sigurohuni që ata ta dinë kohën e duhur dhe vendin e ngjarjes, përfshirë akomodimet afër ngjarjes, në mënyrë që të mund të rezervojnë paraprakisht nëse marrin pjesë nga një rajon tjetër.
- 11 Rishikoni planin**  
Kaloni nëpër të gjitha detajet me menaxhmentin e ngjarjes, duke organizuar grupin punues dhe vullnetarët në mënyrë që të gjithë të kuptojnë se si do të zhvillohet turniri. Caktoni të gjitha detyrat paraprakisht dhe sigurohuni që të gjithë t'i dinë rolet e tyre dhe çfarë prisni prej tyre.



# Bibliografia



## 7. Bibliografia

Aktaş Zeliha, Gollob Rolf, Schader Basil, Weidinger Wiltrud. “Përkrahja e kompetencave ndërkulturore”. Seria Materiale për mësimin në gjuhën e prejdardhjes (Mësimi në Gjuhën dhe Kulturën e Atdheut); Nxitje didaktike 4. Prishtina: Shtypshkronja Printing Press.

Huber Livia, Ruder Annina, Ruffo Flavio, Schader Basil. “Përkrahja e komunikimit gojor”. Seria Materiale për mësimin në gjuhën e prejdardhjes (Mësimi në Gjuhën dhe Kulturën e Atdheut); Nxitje didaktike 3. Prishtina: Shtypshkronja Printing Press.

YMCA Honolulu, “Programi i Edukimit Mjedisor i Camp Erdman” (Siguruar nga Theta Trainings Kosovo)







