

PUNA ME KOMPJUTER DHE BAZAT E PROGRAMIMIT PËR KLASËN IV arsimi fillor nëntëvjeçar

PUNA ME KOMPJUTER DHE BAZAT E PROGRAMIMIT

Për klasën IV arsimi fillor nëntëvjeçar

Autorë: Zhaklina Ristovska Biljana Stojoska Zllatkov

Recensues: Prof. dr. Artan Luma Vesna Boshkovska Daniella Apostollovska

Redaktor i botimit në gjuhën shqipe Refail Sulejmani

Redaktor profesional Prof. dr. Artan Luma

Përkthyes Refail Sulejmani

Lektor Abdulla Mehmeti

Dizajni dhe redaktimi teknik Autorët

Me vendim për aprovim dhe përdorim të librit shkollor për lëndën Puna me kompjuter dhe bazat e programimit për klasën IV në arsimin fillor nëntëvjeçar, nr. 22-759/1, të datës 6.06.2018 miratuar nga Komisioni kombëtar i librave shkollorë dhe Aktvendim për zgjatjen e vlefshmërisë së vendimit për miratim dhe përdorim, nr. 26-1163/1, të datës 22.07.2020, lejohet përdorimi i këtij libri shkollor për lëndën Puna kompjuterike dhe bazat e programimit për klasën IV në arsimin fillor nëntëvjeçar nga autorët Zhaklina Ristovska dhe Biljana Stojoska Zllatkov.



NË VEND TË PARATHËNIES \rightarrow ALGORITËM PËR PËRDORIMIN E KËTIJ LIBRI SHKOLLOR

HYRJE

Libri shkollor PUNA ME KOMPJUTER DHE BAZAT E PROGRAMIMIT është përgatitur sipas programit për këtë lëndë për klasën IV, nga Byroja për Zhvillimin e Arsimit të Republikës së Maqedonisë së Veriut.

Libri është ndarë në 7 tema:

Tema 1: Bazat e përdorimit të kompjuterit dhe TI (teknologjisë së informacionit)

- Tema 2: Puna me tekstin
- Tema 3: Programi për prezantim multimedial
- Tema 4: Koncepti i algoritmeve dhe programeve
- Tema 5: Zotërimi i të menduarit algoritmik përmes lojës
- Tema 6: Krijimi i programeve të thjeshta
- Tema 7: Jetesa online

QËLLIMET MËSIMORE PËR ÇDO TEMË:

Çfarë njohurish dhe aftësish do të fitoni pasi të mësoni përmbajtjen e secilës temë.

FJALËT KYÇE

Koncepte të rëndësishme që duhet të dini kur mësoni përmbajtjen e secilës temë. Ato janë të shënuara me shkronja **të kuqe dhe të theksuara.**

Aktivitetet hyrëse:

Pyetje që dalin nga jeta e përditshme në lidhje me përmbajtjen që do të studiohet në njësinë mësimore. Këto aktivitete duhet t'i zbatoni përmes bisedës dhe hulumtimit për të arritur përgjigjet dhe përfundimet e kërkuara.

UDHËZIMET E RËNDËSISHME

NËSE DONI TË DINI MË SHUMË

1

Në secilën temë mund të lexoni disa fakte interesante ose të mësoni më shumë.

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

Pyetje për të kontrolluar se a i keni mësuar aspektet e rëndësishme të secilës njësi.

AKTIVITETET

Në fund të secilës njësi mësimore jepen aktivitete që kërkojnë zbatim praktik të njohurive të njësisë mësimore përkatëse, si dhe analizë dhe krijimi i të dhënave digjitale të ndryshme të përpunuara.

Në këtë proces, mos harroni se kompjuteri thjesht është një makinë dhe ju jeni më të zgjuar se ai!



PËRMBAJTJA

TEMA 1 BAZAT E PËRDORIMIT TË KOMPJUTERIT DHE TI (TEKNOLOGJISË SË INFORMACIONIT)

1.1 Hardueri	6
1.2 Pajisjet hyrëse dhe dalëse	7
1.3 Pajisjet e ndryshme kompjuterike	8
1.4 Ulja e drejtë para kompjuterit	10
1.5 Rregulla për punë me kompjuter	12
1.6 Përdorimi etik i kompjuterit	13
1.7 Softueri	14
1.8 Puna me fajlla (skedarë) dhe folderë (dosje)	
1.9 Puna me ikona dhe dritare	20

TEMA 2 PUNA ME TEKST

2.1 Programi për përpunim të tekstit	25
2.2 Puna me dokumente	27
2.3 Editimi i tekstit	29
2.4 Kopjimi dhe zhvendosja	31
2.5 Lista e numërimeve në tekst	32
2.6 Vendosja e imazheve në dokument	33
2.7 Të vizatuarit në dokumente	34
2.8 Editimi i faqes	35
2.9 Printimi i dokumentit	37
2.10 Aktivitetet tematike	38

TEMA 3 PROGRAMI PËR PREZANTIME MULTIMEDIALE

3.1 Prezantimi multimedial	40
3.2 Krijimi i prezantimit	.41
3.3 Puna me slajde	.44
3.4 Editimi i slajdit	.46
3.5 Shtimi i objekteve grafike në slajd	.49
3.6 Mënyrat e prezantimit	53
3.7 Aktivitetet tematike	54

TEMA 4 TERMI PËR ALGORITME DHE PROGRAME

4.1 Algoritmet	.57
4.2 Programet kompjuterike	. 58
4.3 Ekzekutimi i programeve	.61
4.4 Aktivitetet tematike	.62

TEMA 5 PËRVETËSIMI I TË MENDUARIT ALGORITMIK PËRMES LOJËS

5.1 Loja digjitale	64
5.2 Elementet e lojës	65
5.3 Rregullat dhe renditja e lojës	66
5.4 Urdhrat	67
5.5 Urdhrat për zgjedhje dhe përsëritje	68
5.6 Vlera e ndryshueshme	69
5.7 Aktivitetet tematike	70

TEMA 6 KRIJIMI I PROGRAMEVE TË THJESHTA

6.1 Gjuhët programuese	.74
6.2 Mjedisi i integruar	.75
6.3 Gjuha programuese "Skreç"	76
6.4 Debagimi	82
6.5 Struktura rendore	.84
6.6 Struktura për zgjedhje	.86
6.7 Struktura për përsëritje	88
6.8 Kombinimet nga strukturat	90

TEMA 7 ONLAJN-JETESA

7.1 Zhvillimi i internetit	93
7.2 Kërkimi në internet	95
7.3 Selektimi dhe ruajtja e internet-përmbajtjeve	
7.4 Përmbajtja audio dhe video në internet	101
7.5 Komunikimi në internet	102
7.6 Etika e komunikimit në internet	
7.7 Privatësia në internet	104
7.8 Posta elektronike	106
7.9 Blogu	108

Fjalori i termave11	1
---------------------	---

TEMA 1

BAZAT E PËRDORIMIT TË KOMPJUTERIT DHE TI (TEKNOLOGJISË SË INFORMACIONIT)

NË FUND TË KËSAJ TEME DO TË:



- dini të përdorni kompjuterin;
- dini se si ta mbani trupin tuaj, si duhet para kompjuterit dhe të punoni në mënyrë të sigurt në të;
- dini për komponentët themelorë të sistemit kompjuterik;
- dini se çfarë është një sistem operativ;
- bëni dallimin midis sistemit operativ dhe softuerit të aplikacioneve;
- punoni me fajlla (skedarë) dhe folderë (dosje);
- punoni me ikona dhe dritare;
- bëni dallimin e pajisjeve të ndryshme;
- zbatoni rregulla për të punuar me kompjuter dhe do ta përdorni atë në mënyrë etike.





HARDUERI

Aktivitetet hyrëse:

1.1

Çfarë është sistemi kompjuterik? Pse shërben sistemi kompjuterik?

Cilët janë komponentët themelorë të sistemit kompjuterik?

Hardueri është gjithçka që mund të preket me dorë nga një sistem kompjuterik. Ai është komponenti makinerik i kompjuterit, respektivisht komponentët e tij përbërës. Të gjithë komponentët e harduerit janë të lidhur dhe funksionojnë si tërësi.

Komponentët e sistemit kompjuterik janë: monitori, miu, tastiera, kufjet, mikrofoni, projektori, printeri, memoria e lëvizshme, kompjuteri etj.

PAJISJET **KOMPJUTERI KYCE**

= HARDUERI

pajisje në të cilën paragiten

të gjithë komponentët

që hyjnë ose dalin nga

MONITORI

kompjuteri.



TASTIERApajisje me të cilën të dhënat futen në kompjuter.

MIU

pajisje e cila lëviz në sipërfaqe të rrafshët dhe mund të kryhen veprime të ndryshme në kompjuter.



OËLLIMET KRYESORE TË KOMPJUTERIT:

- 1. Të pranojë të dhëna nga pajisjet hyrëse.
- 2. Të përpunojë të dhëna.
- 3. Të ruajë të dhëna.
- 4. Të paraqesë të dhëna në pajisjet dalëse.

KOMPJUTERI

shpizë në të cilën ndodhen të gjitha pjesët kryesore të kompjuterit.



KUFJET

pajisje që transmeton të dhëna audio nga kompjuteri.



PROJEKTORI

pajisje që paraget të dhënat e kompjuterit në një ekran ose sipërfaqe në pëlhurë.

PAJISJET HYRËSE DHE DALËSE

Pajisjet hyrëse të kompjuterit janë pajisje të jashtme që lejojnë hyrjen e informacioneve në kompjuter. Pajisjet hyrëse janë: tastiera, miu (mausi), mikrofoni, kamera, etj. **Mikrofoni.** Me mikrofon futen informacioneve audio ose tingullore. Kamera digjitale lejon të futen imazhet ose xhirimet.







Pajisjet dalëse në kompjuter janë pajisje të jashtme që lejojnë daljen e informacioneve nga një kompjuter. Pajisjet dalëse janë: monitori, printeri, altoparlantët, projektori, kufiet etj.











Telefoni celular. Pajisje me të cilën mund të futen, por edhe të dalin informacione audio, tekstuale dhe vizuale.

Memoria bartëse është memorie që mund të ruajë të dhëna jashtë një kompjuteri dhe t'i transferojë ato në një kompjuter ose pajisje tjetër.

Memoria USB është pajisje e jashtme për ruajtjen dhe transferimin e të dhënave jashtë kompjuterit. Pajisje të tjera për bartje të të dhënave janë disketat, CD-të dhe DVD-të.



Memoria USB



KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

- 1. Nga pajisjet e përmendura, përcaktoni se cilat pajisje janë hyrëse dhe cilat janë dalëse për kompjuterin.
 - a) tastiera b) miu c) monitori c) printeri
 - g) kamera f) mikrofoni
- d) altoparlanti dh) projektori
 - e) telefoni celular
- h) kufjet
- 2. Përmes cilës pajisje futen shkronjat, numrat dhe shenjat?
- 3. Me cilën pajisje mund të shfaqen në letër informacioni, imazhet ose vektorët grafik me tekst?
- 4. Cila pajisje do të përdoret për të shkruar një tregim?

a) miu b) tastiera c) printeri

- 5. Në kompjuter Tomori dizajnoi dhe shkroi një urim të bukur për ditëlindje dhe dëshiron ta ketë atë në letër. Me cilën pajisje Tomori do ta realizojë urimin në letër?
- 6. Arsimtari bëri prezantim interesant në shtëpi dhe dëshiron t'ua tregojë atë nxënësve në shkollë. Cila pajisje do të jetë në gjendje të transmetojë prezantimin në kompjuterin e shkollës?

AKTIVITETET



Gjeni imazhe të komponentëve të sistemit kompjuterik, pritni dhe ngjitni ato në një copë letër. Pastaj emëroni komponentët e sistemit kompjuterik. Shkruajini pajisjet e hyrjes me ngjyrë të kaltër dhe pajisjet dalëse me ngjyrë të kuqe.

PAJISJET E NDRYSHME KOMPJUTERIKE

Aktivitetet hyrëse:

Çfarë kompjuterësh ka në mjedisin tuaj? Në çka dallohen kompjuterët? Shpjegoni.

Kompjuterët më të përdorur janë kompjuterët personalë. Ata janë krijuar që të punojnë për një përdorues të vetëm. Përdoren në punë, në shkolla, në shtëpi, etj.

Kompjuterët personalë mund të jenë jo të lëvizshëm ose të lëvizshëm. Kompjuterët personalë jo të lëvizshëm kanë dimensione më të mëdha dhe vendosen në tavolinë pune.

Kompjuterët e lëvizshëm (laptopët) mund të përdoren gjatë pushimeve, udhëtimeve ose kudo tjetër. Ata janë më të vegjël në madhësi dhe më të lehtë në peshë.

Në kompjuterët personalë (PC) bëjnë pjesë desktop-kompjuterët, laptop- kompjuterët, etj.

Kohët e fundit kompjuterët janë integruar në telefona celularë, televizorë, automobila, etj. Ata kryejnë një aktivitet ose një sërë aktivitetesh të ngjashme.



Desktop-kompjuteri është kompjuter në të cilin monitori, tastiera dhe shtëpiza janë të ndara.

Desktop-kompjuterët përdoren për:

- Shkrim dhe editim të tekstit, për punë me llogaritje të tabelave, për krijim dhe prezantim, për lojëra, etj.
- Punë me aplikacione audio dhe video.
 - Për shembull, editimi dhe puna me figura dhe video, animacione 3D, etj.
- Punë në internet, lojëra kompjuterike, etj.





Laptopi është kompjuter në të cilin monitori, shtëpiza dhe tastiera janë të integruara si një tërësi.

Laptopi është kompjuter i vogël, i lëvizshëm që mund të përdoret kudo.

Në laptopë-kompjuterët mund të punojmë pothuajse njësoj si në desktop-kompjuterët. Dallimi i vetëm është në fuqinë e kompjuterit dhe aftësinë për të mbajtur laptopin me ne kudo që dëshirojmë të punojmë.







Tableti është kompjuter pa tastierë me ekran të prekshëm. Ne punojmë në tablet duke e prekur ekranin.

Tablet-kompjuterët përdoren më së shumti për punë në internet: kërkim, postë elektronike, navigacion e të ngjashme.

Gjithashtu përdoren shpesh për të edituar me imazhe, grafikë dhe për të lexuar materiale përmes aplikacioneve të caktuara.



Telefonat e mençur ose, siç i quajmë ndryshe telefonat inteligjentë, janë kompjuterë në formën e telefonit celular.

Telefonat inteligjentë, përveç që shërbejnë si telefona komunikimi, shërbejnë edhe si pajisje për navigacion, punë, lojë dhe argëtim, punë me imazhe dhe video-materiale, etj.







KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

- 1. Çka është kompjuteri personal? Numëroni tre lloje të kompjuterëve personalë.
- 2. Cili është dallimi midis laptop-kompjuterit dhe telefonit të mençur? Shpjegoni.
- 3. A mund të përdoret tableti për animacione dhe prezantime? Shpjegoni.



AKTIVITETET



- 1. Hulumtoni cilat veçori dhe aftësi të tjera mund të ketë tableti për ndihmë gjatë mësimit. Vizatoni një tablet dhe shkruani të gjitha funksionet e tij.
- 2. Me diagram të Venit krahasoni funksionet dhe aftësitë e desktop-kompjuterit, laptopit dhe tabletit.
 - a) Cilat janë karakteristikat e përbashkëta të këtyre kompjuterëve?
 - b) A ka funksione që nuk i ka tableti, por i ka laptopi dhe desktop-kompjuteri?

ULJA E DREJTË PARA KOMPJUTERIT



Aktivitetet hyrëse:

Në cilin pozicion mësoni? Si uleni në shkollë? Sa orë në ditë kaloni para kompjuterit?



Pjesa e madhe njerëzve kalojnë rreth 8 orë në ditë para kompjuterit, por pak i kushtojnë vëmendje pozicionit të tyre të trupit dhe a janë ulur si duhet.

Ulja e drejtë gjatë punës në kompjuter është shumë e rëndësishme për shëndetin. Shkenca që merret me dizajnim të veglave dhe pajisjeve për punë, të cilat do të jenë të sigurta, të rehatshme dhe të shëndetshme për njeriun quhet **ergonomi**.

Ergonomia kompjuterike është shkencë për efikasitet të njerëzve në punën e tyre kompjuterike.



POZITA E DREJTË E TRUPIT GJATË PUNËS ME KOMPJUTER

Monitori duhet të jetë drejtpërdrejt përballë përdoruesit.

Pjesa e sipërme e monitorit duhet të jetë e barabartë me sytë.

Kur përdorni monitorin, shikimi juaj duhet të drejtohet pak poshtë, në një kënd prej rreth 15 deri në 20 gradë.

Për të zvogëluar lodhjen e syve, përveç vendosjes së saktë të monitorit në raport me trupin, duhet pasur kujdes dhe në atë se a ka ekrani shkëlqim (reflektim).

Ndriçimi, madhësia e shkronjave dhe kontrasti i ekranit duhet të rregullohen.

Mbyllni sytë për 10-15 sekonda çdo 20-30 minuta derisa punoni në kompjuter. Kjo ndihmon në shëndetin e syve. Nuk është e këshillueshme që fëmijët të punojnë më shumë se 2 orë në kompjuter.



Kur shkruani në tastierë, shuplakat dhe kyçet duhet të formojnë vijë të drejtë. Asnjëherë nuk duhet të mbështeteni në nyjet e karriges derisa shkruani.

Duart duhet të jenë të drejta dhe "të lëvizshme" në ajër gjatë përdorimit të tastierës.

Tastiera dhe miu duhet të vendosen në lartësinë e bërrylit. Më mirë është që tastiera të jetë përpara përdoruesit, kurse miu në anën e djathtë.

Karrigia ergonomike është karrige e bërë posaçërisht për të punuar me kompjuter.

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA



1. Shikoni figurat dhe përcaktoni se kush është ulur si duhet gjatë punës me kompjuter? Shpjegoni përgjigjen.



2. Shpjegoni pse secila prej pozicioneve të dhëna është pozicioni i gabuar për të punuar me kompjuter?



3. Si mund të zvogëlohet lodhja e syve kur punoni me kompjuter? Sugjeroni aktivitete.





Bëni vizatim dhe udhëzime për uljen dhe punën e duhur në kompjuter. Ngjiteni në klasë dhe ndiqni rregullat për uljen dhe punën e duhur me kompjuter.



Aktivitetet hyrëse:

A ka rregulla të sjelljes për nxënësit dhe mësuesit në shkollë?

Ku tjetër ka rregulla të sjelljes?

Shpjegoni se çfarë ndodh nëse rregullat e sjelljes në ato vende nuk ndiqen.

Kompjuteri është makinë elektronike dhe duhet të kemi kujdes kur punojmë me të.

RREGULLAT NË KLASË

- Kini kujdes që të mos shtyni kompjuterin ose ndonjë pjesë të tij nga tavolina.
- Mos shëtit me kompjuter në klasë.
- Secili nxënës të punojë me kompjuterin (laptopin) e tij.
- Ndiqni udhëzimet për punë me kompjuter nga arsimtari.

RREGULLAT NË SHTËPI

- Mos hani dhe mos pini afër kompjuterit.
- Mos prekni kompjuterin ose ndonjë pjesë të tij me duar të lagura.
- Përdorni kompjuterin për aktivitete të dobishme që do t'ju ndihmojnë në zhvillimin dhe komunikimin tuaj.
- Mos klikoni në tastierë para kohe dhe pa nevojë.
- Mos shtypni lehtë mbi tastet e tastierës.
- Futini me kujdes dhe ngadalë emrin e përdoruesit dhe fjalëkalimin.
- Mos i mprihni lapsat mbi tastierë.

Kaltrina vizatoi shenja që duhet të mësohen kur përdorte kompjuterë në klasën e saj.



RREGULLAT PËR PËDRORIM TË TABLETIT

- 1) Mbajeni tabletin me të dy duart atje ku do të jeni ulur.
- 2) Mbajeni tabletin afër bazës dhe mos e mbuloni.
- 3) Gjithmonë uluni derisa përdorni tabletin.
- 4) Mos e goditni dhe mos e hidhni tabletin.
- 5) Ndajeni me miqtë tuaj dhe prisni derisa të vijë radha juaj.

AKTIVITETET



- Bëni diagram të Venit dhe shkruani rregullat për përdorimin e kompjuterëve në klasë dhe në shtëpi. Shkruani rregulla të tjera për përdorimin e kompjuterëve. Mund të ngjitni ose të vizatoni figura të përshtatshme. Theksoni rregullat për përdorimin e duhur të kompjuterëve në një vend të dukshëm në klasë.
- 2. Bëni shenja që tregojnë përdorimin e duhur të tabletëve dhe laptopëve në klasë.

PËRDORIMI ETIK I KOMPJUTERIT

Aktivitetet hyrëse:

- 1. A duhet të blihen kopje origjinale të filmave ose versione "pirate" të filmave? Shpjegoni.
- 2. A është e përshtatshme të "shkarkoni" imazhe, këngë apo film nga interneti pa paguar për të drejtat e autorit? Shpjegoni cilat versione mund të përdoren në internet.

Etika është shkenca që studion ato veprime njerëzore të cilat mund të maten si të mira ose të këqija. Të mirat vlerësohen, ndiqen dhe ekzekutohen, kurse të këqijat kritikohen, dënohen dhe shmangen.

Etika e cila lidhet me përdorimin e kompjuteri, quhet etikë kompjuterike.

Përdorimi joetik i kompjuterit:

- Përdorimi i kompjuterit pa leje nga pronari i kompjuterit. Kjo nënkupton leximin e dokumenteve të krijuara nga një person tjetër, instalimin e aplikacioneve në kompjuterin e dikujt tjetër, leximin e emailit të dikujt tjetër, hyrjen në rrjetin e dikujt tjetër ose fajllin e destinuar për dikë tjetër.
- 2) Përdorimi i fjalëkalimit të dikujt tjetër dhe emrit të përdoruesit të dikujt tjetër.
- 3) Dëmtimi fizik i kompjuterit (derdhja e ushqimit ose lëngut në kompjuter).

Shkruani rregulla etike për të punuar me kompjuterë në klasë. Diskutoni për

4) Instalimi ose dërgimi i viruseve.

AKTIVITETET

situatat e mëposhtme:

5) Vjedhja dhe përdorimi i punëve të njerëzve të tjerë (imazhe, prezantime, filma, muzikë, tekste, etj.).







- 1) Arta lexon e-mail në kompjuterin e saj. Telefoni i saj bie dhe Arta ngrihet dhe flet në telefon. Shoqja e saj Eda lexon e-mailin e saj pa leje nga Arta. A bëri Eda gjënë e duhur apo jo? Kur mund t'i lexojë Eda postat elektronike private të Artës?
- 2) Ahmeti e bëri projektin e shkencës natyrore për disa orë. Shoku i tij Marku huazoi laptopin e tij. Të nesërmen, Marku prezantoi të njëjtin projekt në shkollë, por vendosi emrin e tij. Cila është procedura e Markut? A e ka trajtuar drejt shokun e tij?
- Sania bëri një skulpturë të bukur nga argjila. Ajo e çoi atë në shkollë për ekspozitën e shkollës. Një nxënës nga shkolla qëllimisht e shtyu dhe e theu skulpturën e Sanies. A e mbështesni sjelljen e saj?
- 4) Në festën e ditëlindjes së Andit, Marku solli CD-në e tij me hitet e reja muzikore. Njëri nga të ftuarit e mori CD-në dhe ia ktheu Markut ditën tjetër. Edhe pse ai e ktheu CD-në të padëmtuar, a është në rregull të huazosh diçka pa i thënë pronarit?

Aktivitetet hyrëse:

1.7

Çfarë i duhet kompjuterit që të mund të vizatojmë forma 2D?

Nga e di printeri se duhet të shtypë kartolinën time përshëndetëse në letër?

Kush më pyet në kompjuter se a dua ta ruaj vizatimin?



Programet që ndihmojnë në funksionimin e kompjuterit janë **programe sistemore.** Pjesë e atyre programeve është **sistemi operativ** kompjuterik. Sistemet operative janë WINDOWS, macOS dhe LINUX, etj. Ekzistojnë programe që i ndihmojnë njeriut të punojë në kompjuter dhe t'i përdorë ato për qëllime të veta. Programet e tilla quhen **programe aplikative** ose aplikacione. Përpunimi i tekstit, vizatimit digjital, skenimi, prezantimet, animacionet, filmat, etj. janë pjesë e programeve të softuerit aplikativ. Të gjitha programet kompjuterike i quajmë me një emër **softuer** ose aplikacione.



SISTEMI OPERATIV

Sistemi operativ (SO) fillon kur kompjuteri është i ndezur dhe jep instruksione se në cilat pajisje duhet të ndizen dhe cilat duhet të fiken. Sistemi operativ gjithashtu i menaxhon të gjitha programet në kompjuter. Kështu, sistemi operativ përcakton se cilat programe duhet të jenë aktive dhe cilat të jenë joaktive.



Sistemi operativ e ndez/fik kompjuterin, duke kursyer, fshirë, zhvendosur, kopjuar, dërguar dokumente, imazhe e të ngjashme.

Shpesh qasja në desktop bëhet duke **qasur** me **fjalëkalim**.

Fjalëkalimi është krijuar nga përdoruesi i kompjuterit.

Mbyllja e kompjuterit bëhet përmes sistemit operativ duke klikuar në ikonën për mbylljen e kompjuterit të vendosur në menynë start. Përveç mbylljes, ekziston mundësia për **ristartim** (restart) të kompjuterin, për t'u **shkëputur** nga përdoruesi (log off), për të hyrë në një përdorues tjetër (switch user) dhe për të pushuar kompjuterin (sleep).



MJEDISI I PUNUES I SO (SISTEMIT OPERATIV)

Mjedisi punues (sipërfaqja punuese Desktop) është e gjithë sipërfaqja ose pjesa e ekranit të kompjuterit që mban dokumente, folderë, imazhe dhe vegla të tjera që përdorim gjatë punës. Të gjitha objektet që kemi vendosur në desktop paraqiten nga figura të quajtura **ikona**.



Te çdo program, folder ose dokument mund të qasemi duke klikuar dy herë mbi ikonën e vet të mjedisit punues ose duke klikuar butonin për start të mjedisit punues. Në panelin e **poshtëm** është vendosur butoni për shfaqjen e mjedisit punues, aplikacionet që aktivizohen në atë mjedis punues dhe ikona – mbeturina (trash) - koshi elektronik i mbeturinave.

Atje futen fajllat dhe folderët e panevojshëm.

SOFTUERI APLIKUES

Softuerët aplikues janë programe për vizatim, përpunim teksti, kontabilitet, animacione, prezantime, tabela, diagrame, etj. Epo, nëse duam të vizatojmë, të shkruajmë tregime ose të bëjmë animacione, atëherë duhet të instalojmë programe të tjera në kompjuter.

Disa programe gjithashtu kërkojnë qasje që të jenë në gjendje të përdorin atë program.

Softueri **arsimor** përdoret gjithashtu në shkolla, siç janë enciklopeditë multimediale, informacionet dhe të dhënat audiovizuale, testet digjitale, etj.

Programet antiviruse janë gjithashtu ndihmë e madhe për sistemin operativ dhe punën e kompjuterit.

Këto programe kanë për detyrë të mbrojnë sistemin kompjuterik nga viruset kompjuterike.





KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

- 1. Çfarë është SO (sistemi operativ)?
- 2. Shpjegoni se kompjuteri a mund të funksionojë pa sistem operativ.
- 3. Numëroni disa sisteme operative që njihni.
- 4. Merrni parasysh dhe shpjegoni nëse funksionimi i softuerit ka lidhje me harduerin.



- 5. Çfarë është mjedisi punues?
- 6. Vështroni mjedisin punues dhe zbuloni se ku është ikona e Internetit.
- 7. Përshkruani procedurën për mbylljen e kompjuterit.
- 8. Shpjegoni rolin e softuerit aplikues.
- 9. Tregoni tre programe aplikimi që dini dhe shpjegoni se ku përdoren dhe pse përdoren.
- 10. Hulumtoni në internet dhe gjeni faqe interneti të softuerit arsimor që do t'ju ndihmojë gjatë mësimit.

AKTIVITETET



Hapni një dokument në kompjuterin tuaj. Përdorni procedurat e mëposhtme për të hyrë në mjedisin punues.

- 1. Mbyllni dokumentin në monitor duke klikuar me të majtën në shenjën 🔀 në këndin e sipërm të djathtë të dritares së hapur. Përshkruani cilat aktivitete i bëri kompjuteri dhe cili ishte rezultati.
- 2. Mos e mbyllni dokumentin. Klikoni në shenjën ____ në këndin e sipërm të djathtë të dritares së hapur me klikimin e majtë të miut. Përshkruani cilat aktivitete i bëri kompjuteri dhe cili ishte rezultati.
- 3. Klikoni në shenjën 🗖 në këndin e sipërm të djathtë të dritares së hapur me një klik të majtë të miut. Përshkruani cilat aktivitete i bëri kompjuteri dhe cili ishte rezultati.
- 4. Hulumtoni dhe përcaktoni se për çfarë qëllimi janë këto programe?



PUNA ME FAJLLA DHE FolderË

Shpjegoni se si i organizoni gjërat në shtëpi.

- A mbani libra në të gjithë dhomat?
- A janë rrobat e vendosura në sende të veçanta vetëm për mbajtjen e rrobave?
- A qëndron ushqimi në vend të veçantë në shtëpi apo e ruani në të gjithë shtëpinë?
- A e dini se ku ndodhen gjërat tuaja në shtëpi dhe a mund t'i gjeni lehtë gjërat që i kërkoni?

Kompjuteri ka aftësi të ruajë atë që kemi bërë, kështu që ne do të japim instruksione se ku dhe me çfarë emri ta ruajmë atë.

Kompjuteri organizon të dhënat në fajll dhe folder.

Fajlli (file) është objekt virtual në kompjuter, i cili mund të ruajë të dhëna, informacione, rregullime ose instruksion të përdorur nga një program i përshtatshëm kompjuterik.

Fajllat shfaqen si ikona nga programi që mund ta hapë fajlli.

Tekstet, vizatimet, prezantimet dhe figurat janë shembuj për fajll.

Fajllat mund të krijohen, emërohen, riemërohen, ruhen ose fshihen. Çdo fajll ka **emrin, vendndodhjen** dhe **madhësinë**.





Emri i fajllit përbëhet nga dy pjesë: emri dhe tipi i fajllit të ndara me pikë. Emri i fajllit jepet nga përdoruesi.



EMRI I FolderIT, SHTESA E FolderIT

Tipi i fajllit përcakton llojin e fajllit dhe varet nga programi në të cilin e bëjmë fajllin: fajll teksti, fajll grafik, fajll sistemor dhe fajll interneti. Pika është e detyrueshme sepse në atë mënyrë kompjuteri dallon një emër nga një lloj fajlli. Ndonjëherë përpara emrit të fajllit ka ikonë të programit me të cilin punoni.

Vendndodhja e fajllit është vendi në kompjuter ku do ta ruajmë fajllin. Vendndodhja gjithashtu ka emër në mënyrë që të mund ta gjejmë më lehtë fajllin tonë.



Mijëra fajlla të ruajtur në kompjuter janë të organizuar në **folderë (folders).** Shpesh kompjuteri vendos në cilin folder të ruajë një fajll, por është më mirë të përcaktohet se në cilin folder do ta ruajmë fajllin. Çdo folder ka emër, vendndodhje dhe madhësi.

Folderët janë të organizuar dhe të emërtuar sipas nevojave tona.



Dy folderë ose dy fajlla nuk mund të kenë të njëjtin emër nëse ruhen në të njëjtin vend.

Nëse dy folderë ose dy fajlla kanë të njëjtin emër, ato duhet të jenë në një vend tjetër.

Është e dëshirueshme që fajllat të kenë emra të ndryshëm, sepse më vonë do të jetë më lehtë për t'i kërkuar në kompjuter.



KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA



- 1. Çfarë është fajlli?
- 2. Cili është dallimi midis fajllit dhe folderit?
- 3. Shpjegoni se fajlli dhe folderi a mund të kenë të njëjtin emër.
- 4. Shkruani emrin e folderit.
- 5. Nga sa pjesë përbëhet emri i folderit?
- 6. Shkruani disa emra fajllash.
- 7. Çka është vendndodhja e fajllit?
- 8. Si të gjejmë më lehtë se ku e kemi vendosur folderin ose fajllin?

AKTIVITETET



Krijoni folder në desktop.

 Kliko me të djathtën në sipërfaqe të zbrazët të mjedisit punues. Në menynë që paraqitet, zgjidhni opsionin Krijo dokument dhe zgjidh shtegun se ku dëshironi ta vendosni atë dokument (fajllin) nga lista.



2. Në desktop klikoni me të djathtën dhe zgjidhni folder.

	Krijo <u>f</u> older
_	Krijo s <u>t</u> artues
8	Krijo <u>d</u> okument
	Pastro sipas emrit
1	Mbaj rendin
î	<u>F</u> ut
	Ndrysho <u>p</u> rapavijën

- 3. Shpjegoni se çfarë fitohet pasi të bëhen aktivitetet 1 dhe 2.
- 4. Cili është emri i folderit të fituar dhe pse?
- 5. Hapni 4 fajlla, emëroni dhe vendosni në një folder me emrin SUKSES.
- 6. Hapni folder me emrin tuaj në desktopin e kompjuterit.
- 7. Bëni shumë folderë, njëri pas tjetrit dhe emërtoni sipas emrave të muajve.

PUNA ME IKONA DHE DRITARE

\mathbf{b}

Aktivitetet hyrëse:

Si quhen figurat në mjedisin punues? Pse ka figura të ndryshme në mjedisin punues?

Të gjithë fajllat, folderët dhe programet shfaqen si figura të quajtura **ikona**. Klikimi dy herë i majtë në ikonë hap **dritaren** e fajllit, folderit ose programit.

Dritarja e folderit

Në atë janë të renditura të gjithë fajllat që janë të ruajtur në atë folder.



Shirit me emrin dhe

vendndodhjen e folderit

Green Pack Junior - Shfletuesi i folderit _ 0 X <u>F</u>ajlla Edito <u>S</u>hko <u>S</u>hënues <u>N</u>dihmë Pamje 2 Can l Kërko ë Stop Shtëpi Kompjuter Përpara Lart Fresko Prapa **Green Pack Junior** 🔍 50% 🔍 🛛 Kontroll si listë \$ 📢 📾 user 🛛 🔝 Sipërfaqe punuese Shirit me meny Data e modifilimit Madhësia Emër Vende audio 5 lëndë pre, 10 gus 2012 16:42:38 CEST Þ P 🔊 user folder pre. 10 gus 2012 16:42:14 CEST 🄯 Sipërfaqe punuese Þ P GPJ.app 1 lëndë Sistem fajlli 4 lëndë folder pre, 10 gus 2012 16:41:04 CEST Þ 6 images CD-ROM 1 pdfs 42 lëndë folder pre, 10 gus 2012 16:40:44 CEST Þ P Þ swf 35 lëndë folder pre, 10 gus 2012 16:40:36 CEST P 2 lëndë folder pre, 10 gus 2012 16:29:38 CEST Þ P video 9 lëndë folder pre, 10 gus 2012 16:29:36 CEST Þ 6 xml pre. 20 kor 2012 22:48:58 CEST autorun.inf 61 bajt plain text document **Rr**ëshqitës pre. 25 sht 2009 22:21:52 CEST Desktop DB 1.0 KB program pre. 25 sht 2009 22:21:52 CEST Desktop DF 2 baitë program 161 bajtë Applix Spreadsheets spreadsheet pre. 13 pri 2012 08:27:10 CEST Globe.as ani ico 22.1 KB ICO icon mar 24 kor 2012 22:42:34 CEST

Dritarja e fajllit

Çdo fajll hapet në dritaren përkatëse të programit.



Nëse nuk janë emëruar, kompjuteri cakton emrat e fajllave dhe folderëve.

Për të **riemëruar** një folder ose fajll, veproni si më poshtë:

- 1. Zgjidhni fajllin.
- 2. Klikoni me të djathtën e miut.
- Zgjidhni riemërimin (rename) nga menyja që paraqitet.
- 4. Shkruani emrin e ri dhe zgjidhni opsionin Fut (enter) në tastierë.



MBAJ MEND:

Emrat e folderëve dhe fajllave zakonisht shkruhen në latinisht. Emri i përdoruesit të fajllit mund të përbëhet më së shumti deri në 256 karaktere. Theksimi ose **selektimi** bëhet duke klikuar me të majtën në ikonën e folderit, fajllit ose programit.

Zhvendosja e fajllave nga një folder në tjetrin mund të bëhet duke tërhequr zvarrë dhe duke lëshuar (drag and drop): Klikoni me të majtën në ikonën e fajllit, mbani të shtypur majtas, tërhiqeni zvarrë në vendin e dëshiruar dhe lëshoni. Është e rëndësishme të theksohet se gjatë kësaj zhvendosje kompjuteri bën kopje të fajllit në vendin e dytë.



Mënyra e dytë është si vijon:

- 1. Klikoni me të djathtën në ikonën e fajllit.
- 2. Zgjidhni opsionin Prej (cut).
- 3. Klikoni me të djathtën në vendin e ri.
- 4. Zgjidhni opsionin Ngjit (paste)

Në këtë mënyrë këshillohet të zgjidhni kopjimin në vend të prerjes, pasi ekziston rreziku i fshirjes së fajllit.



Fshirja e fajllit në Windows:

Selektohet fajlli dhe shtypet tasti Fshi (delete) në tastierë. Shfaqet dritare me pyetjen "A jeni i sigurt që doni ta zhvendosni fajllin në koshin e mbeturinave?". Me klikim "po" fshihet fajlli E rëndësishme: Në këtë mënyrë kompjuteri ruan fajllin e fshirë në **koshin e mbeturinave** (për riciklim **Recycle Bin**) nga ku mund të riktheni (restore) fajllin e fshirë.

	Share with ▼ Print	E-mail Burn »	= -	
🗙 Favorites 🔒	Name	Date modified	Туре	-
Desktop	Sistemet organike te njeriu	10.09.2016 16:33	Microsoft Word	-
Downloads				~
🕍 Recent Places				0
🔄 Libraries				CL
Documents	Delete File			X
🖻 🎝 Music		nt to move this file to the P	logysla Pin?	
Pictures	Are you sure you wan	ne to move this file to the P	ecycle bin:	
		Sistemet organike te nje	Priu 235.docx	
Videos		Type: Ivitcrosoft word	e e contratte	
Videos		Authors: Georgi Zlatko	v	
Videos		Authors: Georgi Zlatko Size: 1,18 MB Date modified: 10.09.2	v 016 16:33	

Fshirja e fajllit në Ubuntu:

- 1. Klikoni me të djathtën në ikonën e fajllit.
- 2. Zgjidhni opsionin Zhvendos në mbeturinë nga menyja rënëse.
- 3. Më tej, procedura është e njëjtë si në mënyrën e mëparshme.

Riemërimi, zhvendosja dhe fshirja e folderëve bëhet në të njëjtën mënyrë si riemërimi, zhvendosja dhe fshirja e fajllave.





KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

- 1. Çfarë do të thotë të selektosh një fajll?
- 2. Shpjegoni si të krijoni një folder të ri në mjedisin punues të kompjuterit.
- 3. Si kontrollohet përmbajtja e një folderi?
- 4. Kur një fajll fshihet, a është humbur fajlli përgjithmonë? Shpjegoni përgjigjen tuaj.
- 5. Si mund ta zhvendosni një folder nga kompjuteri në memorien e jashtme (USB)? Shpjegoni.

AKTIVITETET



- 1. Hapni folder në mjedisin punues me emrin ushtrim_folder.
- 2. Në këtë folder zhvendosni fajll nga folderi Dokumentet e Mia (My documents).
- 3. Në folderin ushtrim_folder hapni një folder të ri me emrin klima dhe në të krijoni 4 folderë të rinj me emrin era, reja, shiu dhe dielli.
- 4. Shpjegoni se çfarë ndodh nëse fshini folderin klima? Shpjegoni se çfarë ndodh nëse fshini folderin ushtrim_folder?







TEMA 2

PUNA ME TEKST



NË FUND TË KËSAJ TEME DO TË:



- mund të futni dhe ruani tekst me mbështetje të ndryshme gjuhësore për punë (latine dhe cirilike);

- mund të punoni me dokumente në program për përpunim të tekstit;
- dini të selektoni, zhvendosni dhe kopjoni pjesë të tekstit;
- dini të numëroni në një tekst;
- dini të futni imazhe në dokument nga vende të ndryshme;
- mund të përdorni vegla nga shiriti për vizatim;
- dini si të editoni një faqe (orientimi i faqes);
- mund të printoni tekst duke vendosur opsione të printerit.



Aktivitetet hyrëse:

Çfarë përdorni kur shkruani tekst?

Çfarë alfabetesh dini dhe në sa gjuhë mund të shkruani?

Kur shkruani urim për ditëlindje, a përdorni simbole të tjera dhe letra të shkruara posaçërisht për të dekoruar urimin?

Programi për **përpunim të tekstit** është program që shërben për: futjen e tekstit, ndryshimin e madhësisë, ngjyrës dhe stilit të shkronjave, nivelimin e tekstit, përdorimin e numërimit, futjen e imazheve, formave, tabelave, etj.

Të gjitha veprimet që i zbatojmë në një teksti për ta bërë atë të duket më i mirë, më i bukur dhe më të lexueshëm me një emër quhen **editim i tekstit**.

Në programin për tekst, tekstin e shkruajmë me tastierë.



Shkronjat në tastierë janë nga alfabeti anglez, kështu që shkrimi është në latinisht. Por ekziston mundësia që të shkruajmë me alfabet tjetër. Atëherë themi se shkrimi është me **mbështetje gjuhësore**. Përveç shkronjave, numrave dhe karaktereve speciale, në tastierë ka butona që lejojnë të punoni më shpejt me disa programe në kompjuterin tuaj.



Rëndësia e disa butonave dhe shkurtesave të tastierës:

- enter = rresht të ri ose konfirmim për të kryer një instruksion
- **shift + shkronjë** = shkronjë e madhe
- shift + numër = shenjë speciale e atij numri
- escape (ESC) = dilni nga programi ose dritarja (ndërpret aktiviteti aktualisht në kompjuter)
- dritat e tastierës = tregojnë se a janë të ndezura Caps Lock ose Num Lock
- Num Lock = duhet të kyçet nëse duam që tastiera numerike të funksionojë



- Ctrl, Alt = përdoren në kombinim me butonat e tjerë si shkurtesa për të kryer disa veprime.
 Për shembull, Ctrl + C = kopjo, Ctrl + V = ngjit, Ctrl + X = fshij
- **Tab** = vend i zbrazët ose mundësi për të zhvendosur midis mjediseve të ndryshme punuese

Nëse duam të shkruajmë në gjuhën shqipe ose në një gjuhë tjetër, atëherë duhet të aktivizojmë mbështetjen e duhur gjuhësore me tastet shift + alt (majtas).

Kthimi në mbështetjen latine bëhet duke printuar përsëri të njëjtat butona.

Disa shkronja të veçanta në tastierë në alfabetin maqedonas:



AKTIVITETET



1. Vizatoni një tastierë të zbrazët në fletore, pastaj shkruani shkronjat, numrat ose shenjat e sakta në taste.



2. Përshkruani çfarë bën butoni i theksuar në imazh.





Aktivitetet hyrëse:

Kur dilni jashtë, ku e mbani çelësin e shtëpisë suaj? Shpjegoni pse. Si i organizoni gjërat në shtëpi për t'i gjetur më lehtë?

Hapja e dokumentit të ri mund të bëhet në disa mënyra.

Një nga mënyrat është të **startoni** programin për punë me tekst dhe të hapni një dokument të ri. Ne mund ta bëjmë këtë duke klikuar dy herë me shpejtësi në tastin e majtë të miut në ikonën e programit të mjedisit punues. Startimi i programit për përpunimin e tekstit varet nga mjedisi punues dhe mund të ndryshojë në varësi të llojit të sistemit operativ dhe versionit të programit.

Versionet më të reja të programeve me tekst automatikisht hapin një dokument të ri dhe e emërtojnë atë.



Një mënyrë tjetër për të hapur një dokument të ri është:

- 1. Klikoni me tastin e djathtë të miut në mjedisin punues dhe në menynë e fitojmë programin për përpunim të tekstit (Word document për Windows) ose (Writer document për Ubuntu).
- 2. Klikoni me tastin e majtë të miut tek opsioni l ri (New).

Klikoni I ri (New)	View Sort by Refresh Paste Paste shortcut Undo Move	, Ctri+Z		Dokumenti i ri në program për tekst në Windows
`	New Screen resolution Personalize	,	Folder Shortcut Microsoft Access Database	□ - - Document37 - Word ? □ - × FLE HOME INSERT DESIGN PAGE LAYOUT REFERENCES MAILINGS REVIEW View MathType
Zgjidhni fajll program për përpunim të (Word docur Windows)	me tekstit nent për			$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $

Për të mos e humbur dokumentin në të cilin kemi punuar, është më mirë ta ruajmë atë në kompjuter në një vend të caktuar, në mënyrë që më vonë ta gjejmë më lehtë.

Procedura për ruajtjen e dokumentit:

1. Kliko me tastin e majtë të miut në menynë File në shiritin e menysë.

Eile	<u>E</u> dit <u>V</u> iev	v <u>I</u> nsert	F <u>o</u> rmat	<u>S</u> tyle
	<u>N</u> ew		+	Þ
B	<u>O</u> pen		Ctrl+0	Г

2. Kliko me tastin e majtë të miut në Save as dhe do të hapet një dritare në të cilën duhet të shkruajmë emrin dhe të zgjedhim vendndodhjen e dokumentit.

	VCI3IOTI3		
-	<u>S</u> ave	Ctrl+S	
4	Sa <u>v</u> e Remote File		
4	Save <u>A</u> s	Ctrl+Shift+S	
	Save a Cop <u>y</u>		
	Caulo All		

3. Kliko me tastin e majtë të miut në Ruaj (Save).

Save As Lokacioni i dokumentit 4. Në shirit ightarrow 🔶 🚽 🚽 🚽 🚽 🚽 🚽 🚽 Search Document me emrin e dokumentit Organize 👻 New folder mund të shohim * ^ Name 📃 Desktop Date modified Туре se shfaqet emri Documents - * 📄 Matematika 11-Feb-17 20:43 Open[i dokumentit 👆 Downloads Dokument i ri 11-Feb-17 20:35 Open[Pictures tonë. kristina imazhe viti i ri prezantime VIDEO_TS 🐔 OneDrive 💻 This PC < File name: Matematika Save as type: ODF Text Document (.odt) Emri i dokumentit Automatic file name extension Save with password Ruaj Edit filter settings Save Hide Folders

Hapja e dokumentit tashmë të ruajtur:

Një mënyrë është duke klikuar dy herë me tastin e majtë të miut në ikonën e dokumentit të kërkuar.

Mënyra e dytë është përmes programit për përpunim të tekstit.

- 1. E hapim programin.
- 2. Kliko me tastin e majtë të miut në Fajllin (FILE).
- 3. Kliko me tastin e majtë të miut në Hape (OPEN).
- 4. Kliko me tastin e majtë të miut në dokument dhe kliko në Hape (Open)

old	er							-		?
^	N	ame	^		Date modi	fied	Туре			Size
		🕈 Matematika			11-Feb-17	20:43	OpenDo	cum	ent T	
	5	🕈 Dokument i ri			11-Feb-17	20:35	OpenDo	cum	ent T	
~	<	Read-only						H	ape	
e r	iame:	Matematika	Version	Current version	~	All files Open			Cancel	~
						<u> </u>				

Aktivitetet hyrëse:

A ka ndonjë rregull për të shkruar tekstin?

A kanë nevojë ndonjëherë që disa fjalë të nënvizohen me një ngjyrë tjetër ose të theksohen apo të shkruhen me shkronjë të madhe? Shpjegoni në cilat raste i ndryshoni shkronjat.

Si është më lehtë të shkruani përbërësit e nevojshëm për të bërë tortë, si listë numërim ose në një rresht të ndara me presje? Shpjegoni.

Pasi të hapim programin për të punuar me tekst, hapet një dritare me "fletë letre" të bardhë të gatshme për shkrim. Në pjesën e sipërme të dritares punuese ekziston një shirit menyje. Çdo meny përmban veglat e nevojshme për

editimin e tekstit.



IKONAT PËR STILE TË TEKSTIT

Për të ndryshuar stilin e tekstit, së pari e selektojmë tekstin dhe më pas zgjedhim një opsion për stil. Nëse duam të çaktivizojmë opsionin e stilit të tekstit, së pari e selektojmë tekstin, kurse pastaj klikojmë në opsionin që duam të shkyçim (bold, italic ose undreline).



AKTIVITETET



Për aktivitetet e mëposhtme, shkruani me mbështetjen e duhur gjuhësore.

- Hapni një dokument të ri. Zgjidhni një tregim. Rishkruani tregimin duke përdorur karakteristikat e mëposhtme të tekstit: fonti Arial, madhësia themelore e tekstit 11, titulli në bold me madhësi 12. Kushtoni vëmendje hapësirave, presjeve dhe pikave në tekst. Ruani dokumentin me emër Dokumenti im i parë në sipërfaqe punuese.
- 2. Shkruani tri fjali me folje në kohën e tashme, të ardhme dhe të shkuar. Fjalia me folje në kohën e tashme bëjeni që të jetë e kuqe, fjalia me folje në kohën e ardhshme blu dhe fjalia me folje në kohën e shkuar e verdhë. Ruani dokumentin si Dokumenti im i dytë në sipërfaqe punuese.
- 3. Rishkruani një këngë me madhësi të shkronjave 12. Secilën strofë në këngë bëjeni me font, stil dhe ngjyra të ndryshme. Të gjitha tri strofat të rreshtohen në të djathtë. Ruani dokumentin si Dokumenti im i tretë në sipërfaqe punuese.
- 4. Rishkruani një tregim për vjeshtën me font 12. Bëni pjesën hyrëse me ngjyrë të gjelbër, pjesën kryesore me ngjyrë portokalli, kurse pjesa e fundit me ngjyrë vjollcë. Si quhen këto ngjyra? Ruani dokumentin si Dokumenti im i katërt në sipërfaqe punuese.
- 5. Secilën strofë të këngës që keni shkruar në aktivitetin 2 rrafshoni në mënyrë të ndryshme. Cila shtrirje arrin efektin më të mirë vizual?
- 6. Shkruani përmbajtje për mikun tënd me një titull "Shoku im". Titulli duhet të rrafshohet në qendër, me shkronja të zeza dhe me madhësi të shkronjave 14. Bëni pjesën hyrëse me të kuqe dhe madhësi të shkronjave 12. Pjesa kryesore në të gjelbër dhe madhësia 14. Pjesa përfundimtare në blu dhe madhësia 16. Në fund të përmbajtjes shkruani emrin tuaj, rrafshoni djathtas dhe vendosni stilin e tekstit me shkronja të zeza. Selektoni dhe rrafshoni tekstin atë në të dy anët.

Ruani dokumentin si Dokumenti im i pestë në sipërfaqe punuese.

7. Përshkruajeni këtë recetë për të bërë kifle. Kini kujdes që ngjyra, fonti, madhësia dhe rrafshimi të jenë të njëjta. Mundohuni të dalloni se çfarë madhësie dhe fonti janë përdorur në tekste dhe t'i bëni ato identike me tekstet e dhëna. Ruani dokumentin nën emrin Ruani dokumentin si Dokumenti im në sipërfaqe punuese.

Përbërësit e nevojshëm

1 kg miell

- 1/2 litër qumësht
- 1 maja
- 1 lugë kripë
- 1 lugë sheqer
- 1 filxhan vaj gatimi

Instruksionet:

Lani duart. Përzieni përbërësit. Gatuani brumin. Lëreni të qëndrojë gjysmë orë.

Merrni brumin pak nga pak dhe formoni role.

Vendosni në tigan dhe shtoni pjesë të margarinës mes tyre.

I lyeni me të verdhën e vezës.

Vendosni në 250 gradë Celsius për t'u pjekur.

Piqen rreth 1 orë.

8. Zhvendosni të gjitha dokumentet e ruajtura nga aktivitetet e mëparshme në folder në sipërfaqen punuese të quajtur si ushtrim_ dokumente.

KOPJIMI DHE ZHVENDOSJA

Aktivitetet hyrëse:

Përkujtohuni si të bëni kolazh.

Si mund ta vendosni të njëjtin imazh në disa vende?

Ndonjëherë ne duam të zhvendosim pjesë ose fjalë të caktuara të tekstit në një dokument tjetër ose në një pjesë tjetër të të njëjtit dokument.

Zhvendosja e tekstit ose e pjesëve të tekstit mund të bëhet me opsionin prej (cut) dhe ngjit (paste).

Kopjimi i tekstit ose i një pjese të tekstit diku tjetër mund të bëhet me opsionin **kopjo (copy)** dhe ngjit (paste).

Si ta shkëputim tekstin:

- 1) Selektojmë një tekst.
- 2) Klikoni me tastin e djathtë të miut në tekst dhe zgjidhni opsionin (cut).
- 3) Do të vërejmë se teksti zhduket.
- 4) Poziciononi kursorin në vendin e dëshiruar.
- 5) Klikoni me tastin e djathtë të miut dhe zgjidhni opsionin Ngjit (paste).
- 6) Teksti ynë shfaqet këtu.

Cudi, cudi, fëmijë-bora ende gëndron! Shikoni, luleborat e bardha mbirë në breg. Bien, këndojnë të lumtur - ne jemi lulebora gëzim për të

gjithë djem e vajza...



Sh Cι Co

Pas Und

Së pari e zgjedhim tekstin që duam ta zhvendosim ose kopjojmë.

Cut + Paste = zhvendos

Copy + Paste = kopjo diku tjetër

Si ta kopjojmë tekstin:

- 1) Selektojmë një tekst.
- 2) Klikoni me tastin e djathtë të miut mbi tekstin dhe zgjidhni opsionin Kopje (copy).
- 3) Do të vërejmë se teksti mbetet në të njëjtin vend.
- 4) Poziciononi kursorin në vendin e dëshiruar.
- 5) Klikoni me tastin e djathtë të miut dhe zgjidhni opsionin Ngjit (paste).
- 6) Teksti ynë shfaqet këtu.

kurtesat nga tastiera:	Çudi, çudi, fëmijë-bora ende qëndron!		Cut	Ctrl+X
t = ctrl + X	Shikoni, luleborat e	Ę	Сор <u>у</u>	Ctrl+C
by = ctrl + C	bardha mbirë në breg.		j <u>P</u> aste Paste <u>S</u> pecial	Ctrl+V ▶
te = ctrl + V	Bien, këndojnë të lumtur - ne jemi lulebora		C <u>h</u> aracter P <u>a</u> ragraph	
do = ctrl + Z	gëzim për të gjithë djem e vajza	ē	<u>B</u> ullets and Numbering <u>P</u> age <u>E</u> dit Style	

AKTIVITETET



- 1. Luani me shokun. Përshkruajeni një fabul me rend të përmbysur. Shoku yt duhet ta renditë atë me udhëzimet PREJ dhe ZHVENDOS në rendin e duhur.
- 2. Në këtë këngë të Tome Smolarski fjalët nuk janë në vendin e duhur. Përshkruajeni dhe korrigjoni gabimet. (Kontrolloni se ku duhet të ketë rimë.) Pastaj bëni titullin me shkronja të gjelbra me madhësi 14. Lëreni pjesën tjetër të jetë ngjyrë portokalli në madhësinë e shkronjave 12.

EJA TË DUHEMI

Të mos mbahet në të madh, Nieri për nieri A nuk është një dëshirë e mirë Të duhen Nuk duhet të ketë ndarje në botë....

Le të jenë të gjithë të lumtur: Askush të mos jetë i trishtuar. Të mos dihet për hidhërimin Dhe për të jetuar një jetë të lehtë.

Njeri me njeri Të japë dorën Sa më i fortë para të dobëtit Pse grindemi, keqdashje, Çfarë ishte një gënjeshtër?

Të gjithë të pyesin Më thuaj tani Dhimbje, mundim dhe shqetësim? A ka ndonjë përfitim nga kjo? A është e vështirë të jesh i sinaertë?

LISTA E NUMËRIMEVE NË TEKST

Aktivitetet hyrëse:

Numëroni çfarë përmban çanta juaj e shkollës? A i përdorni gishtat për numërim më të lehtë kur numëroni?

Do të keni festë ditëlindjeje dhe do të bëni listë të të ftuarve. A i shkruani emrat e miqve tuaj njëri poshtë tjetrit apo njëri pranë tjetrit? Shpjegoni se cila mënyrë është më e lehtë për t'u numëruar.

Numërimi shpesh përdoret kur punohet me tekst. Regjistrimi mund të jetë në formën e:

- listës së parenditur të shenjave, simboleve dhe imazheve (Bullets), ose

- listës së renditur të numrave ose shkronjave (Numbering).

Këto vegla janë në listën e veglave në menynë HOME.

Ne duhet të zgjedhim tekstin që duam të bëjmë si numërim.

Klikoni në veglën Numërim Klikoni në veqlën Nënrenditje (bullets). (numbering) 1 : 1 = - = -1) ١. 1. (1)2) 2. (2)п. 3) з. Ш. (3)A) a) (a) B) b) (b)ii. -C \mathbf{C} (c)iii. Zgjedhim stilin e numërimit dhe Klikoni në shigjetën e vogël. Shfaqen pika, fjalitë e numëruara paraqiten shigjeta, viza, imazhe, etj. Zgjedhim një nga sipas radhës. simbolet për numërim.

(bullet = shenjë për

2 + 1<u>-</u>+

Numbering

numërim)

Bullets

AKTIVITETET



- 1. Shkruani një listë me 10 nxënës nga klasa juaj e numëruar në stilin 1), 2),... dhe 10 nxënës nga klasa juaj e numëruar në stilin 1., 2.,...
- 2. Krijoni 5 fjali urdhërore dhe renditini ato me shkronjë të vogël në gjuhën tuaj amtare.
- 3. Shkruani karakteristikat e Nastradin Hoxhës, njëra poshtë tjetrës. Përdorni shenja për numërim sipas zgjedhjes tuaj.
- 4. Ku do të donit të shkonit për pushime dimërore? Shkruani 9 vende dhe përdorni shigjetën si shenjë për numërim. Pastaj ndryshoni shenjën e numërimit në një rreth të zbrazët. Përshkruani procedurën.
- 5. Cilat janë dëshirat tuaja për ditëlindje? Çfarë dëshironi të merrni si dhuratë? Shkruani dhe përdorni shenjë me numër të quajtur "Tortë për ditëlindje", e cila do të jetë imazhi i tortës për ditëlindje. Hulumtoni me veglën Bullets. Duhet të futni shenjë të re të numërimit, por duhet të keni internet.

Aktivitetet hyrëse:

- Thuhet se një imazh zëvendëson 1000 fjalë.
- A mbani mend më lehtë nëse shihni një imazh apo lexoni një tekst?
- A do të ishte më mirë që shenja të trafikut të jenë me imazhe apo me tekst?

Me programin për përpunim të tekstit mund të **futim imazh**.

Imazhet mund të futen nga libraria e imazheve ose nga një folder tjetër, dokument në kompjuter.

Libraria me imazhe nga kompjuteri, folderi ose vend tjetër (Picturës).



Në disa meny të tjera ekziston një vegël e veçantë Imazhet nga interneti (online pictures).

Selekto një imazh



- 1. Klikoni me tastin e majtë të miut në FUT (insert).
- 2. Klikoni me tastin e majtë të miut në IMAZHE (picture).
- 3. Zgjidhni imazhin që dëshironi të futni.
- 4. Klikoni me tastin e majtë të miut në FUT (Open ose Insert).

Imazhi do të futet në dokumentin ku ndodhet kursori.

Selektoni një imazh.

Klikoni me tastin e djathtë të miut mbi imazh dhe zgjidhni opsionin Mbështill tekstin (wrap test)

Zgjidhni vendin ku duhet të qëndrojë imazhi



Në këtë mënyrë imazhin mund ta vendosim aty ku dëshirojmë në dokument.

Imazhet mund të zvogëlohen ose zmadhohen:

- Selektoni një imazh.
- Në kënde shfaqen rrathë të bardhë.
- Klikoni me tastin e majtë të miut në rrethin e bardhë.



AKTIVITETET



- Në dokumentin ku keni shkruar tregimin, Dokumenti im i parë, sipas përmbajtjes, futni një imazh nga folderi për imazhe.
- Vendosni një imazh për dimrin dhe sipas tij kompozoni një këngë. Kënga duhet të jetë me fondin Arial, me madhësi të shkronjave 14, me ngjyrë blu.
- 3. Vendosni 4 imazhe me përmbajtje të ngjashme dhe hartoni një tregim sipas imazheve. Pastaj futni imazhe midis pjesëve të tregimit. Bëni imazhe me dimensione më të vogla.

Aktivitetet hyrëse:

I shpjegoni dikujt se si të mbërrijë në ndonjë vend, por ai nuk mund t'ju kuptojë.

A është më mirë të mbështesni shpjegimin me një imazh ose të paktën me një skicë të një harte në lëvizje? Shpjegoni.

Shikoni një hartë të ndonjë qyteti. Çfarë vëreni? Çfarë përmban harta?

Në programin për përpunim të tekstit mund të **vizatojmë** forma të gatshme me një emër të quajtur objekte grafike.



Objektet grafike mund të zmadhohen ose të zvogëlohen, të rrotullohen ashtu si edhe imazhet. Duke klikuar në objekt, shfaqen rrathë të vegjël të bardhë. Me një klikim të tastit të majtë të miut e lëvizim kursorin dhe e rritim ose e zvogëlojmë.



AKTIVITETET



- 1. Zgjidhni objekte të duhura grafike dhe bëni robot, shtëpi, dru. Ngjyrosi ato me ngjyra të ndryshme. Mundohuni të zbuloni se cilat vegla përdoren për të ngjyrosur objekte grafike.
- 2. Zgjidhni objekte për dialog (callouts) dhe bëni vija ose shirita. Zgjidhni temën vetë. Propozim - Të drejtat e fëmijëve.

Të drejtat e fëmijëve.



Aktivitetet hyrëse:

Kur vizatoni një vazo me lule ose një portret, a është më mirë që fleta të jetë kthyer në lartësi apo në gjatësi? Shpjegoni.

Duhet të bëni një prezantim me hamer. Varet se si e ktheni hamerin: në gjatësi apo në lartësi?

Në programin për përpunim të tekstit mund ta **editojmë** faqen e dokumentit: madhësinë, orientimin dhe kufijtë e tekstit. Mund të zgjedhim se si do të kthehet fleta në të cilën punojmë. Atë e quajmë **orientim (orientation)** të faqes.





AKTIVITETET



- 1. Hapni një dokument dhe ndryshoni faqen me një orientim vertikal dhe vizatoni forma 3D. Format ngjyrosni me ngjyrë të verdhë, kurse faqen me ngjyrë blu.
- 2. Bëni urim të Vitit të Ri. Hapni një dokument të ri dhe ndryshoni faqen me orientim horizontal. Vizatoni dordolec dhe fjolla bore. Futi imazh me Baba Dimrin. Ngjyroseni faqen me ngjyrë të çelët. Ruani dokumentin nën emrin Viti i Ri dhe unë.
- 3. Hulumtoni. Hapni një dokument të ri. Bëni orientim vertikal të faqes, zgjidhni KUFIJTË E FAQES (page borders). Zgjidhni një kornizë në faqe.

Bëni kartën tuaj të identitetit. Vendosni fotografinë tuaj dhe një vizatim që është karakteristik për ju. Ruani dokumentin nën emrin karta ime e identitetit.

Organizer Page Area Transparency	Header Footer Borders Columns Footnote					
Line Arrangement	Line					
Pr <u>e</u> sets:	St <u>y</u> le:					
<u>U</u> ser-defined:	<u>W</u> idth:					
	1.00 pt					
	<u>C</u> olor:					
	Orange 🔻					
Adjacent Cells						


Aktivitetet hyrëse:

Sa nga fotografitë dhe vizatimet tuaja keni në letër? Imagjinoni si do të dukej jeta njerëzore nëse nuk kishte letër shkrimi.

Printimi i dokumenteve është pjesë e aktiviteteve të përditshme të njerëzve.

Projektet, imazhet, planet, kartolinat për urime dhe dokumente të ngjashme të përgatitura printimin në letra të ndryshme. Ka printerë që printojnë me ngjyra dhe bardhë e zi.

Së pari e hapim dokumentin që duam ta shtypim.

Pastaj zgjedhim Folder (FILE) në dokument.

Print		×
Zgjidhni PRINTO (print).	General LibreOffice Writer Page Layou	ut Options
	Printer	
	Print to File Fax HP Laserlet Professional P1102	
	Microsoft Print to PDF Microsoft XPS Document Writer Send To OneNote 2013	Zgjedhim printerin për të printuar.
Zgjedhim a do të shtypim:	⊡ <u>D</u> etails	<u>P</u> roperties
- vetëm disa faqe. Shkruajmë skajet e	Range and Copies	Number of copies
faqeve të ndara me presje.	Pages 1	
	○ <u>S</u> election	Numri i ekzemplarëve
	Print in reverse page order	(kopjeve) për printim.
Para cdo printimi, sigurohuni gë	Comments None (document only	y) ~
printeri është i kyçur dhe se a ka letër të mjaftueshme në të.	Në fund, klikoni me tastin e majtë të miut OK ose Printo (Print).	OK Cancel
AKTIVITETET		
1. Printoni urimin e bërë për Vitin e Ri		

- Viti i Ri dhe unë dhe kartën time të identitetit.
- 2. Krijoni kuiz shkencor, printoni materialin dhe bëni gara në kuizi me miqtë tuaj.
- 3. Në klasë vizatoni rrjeta kubi, katrori dhe prizmit trekëndor. Printoni dhe përdori në orën e matematikës për të bërë forma 3D.



1. Tregoni se cila fjalë i përgjigjet menysë në program për përpunim të tekstit. File Edit View Insert Format Styles Table Tools Window Help Dokument Edito Pamje Fut 2. Tregoni se cila shkurtesë e tastierës korrespondon me udhëzimin përkatës. b) ngjit c) pjerrtëso c) prej d) shëno dh) nënvizo a) kopjo Ctrl + V Crtl + B Ctrl + UCtrl + I Ctrl + XCrtI + C3. Futni tekstin e dhënë dhe ndani në tri pjesë. LUANI DHE DHELPRA Editoni sipas kërkesave të dhëna. a) Vendosni titullin në mes me madhësi 16, Luani plak, i pafuqishëm për të siguruar ngjyra blu e errët. ushqim vetë, e kuptoi se duhej ta bënte atë sipas një plani dhe një zgjidhjeje më të lehtë. b) Pjesën e parë të tekstit selektoni dhe ndryshoni Kështu që ai u tërhoq në vathin e tij, u shtri stilin e shkronjave që keni zgjedhur. atje dhe bëri sikur ishte i sëmurë. Kështu ai c) Pjesa e dytë e tekstit duhet të jetë me madhësi i gjuajti dhe i hëngri kafshët që vinin për ta të shkronjave 14 dhe me ngjyrë të kuqe. vizituar. Kur ai tashmë kishte ngrënë shumë kafshë, c) Pjesa e tretë e tekstit duhet të jetë me madhësi një ditë erdhi dhelpra. Por ajo më parë kishte të shkronjave 16 dhe me ngjyrën vjollcë. dëgjuar për dinakërinë e tij dhe ishte shumë d) Bëni prapavijën e faqes me ngjyrë blu të çelur. e kujdesshme. Ajo e thirri luanin nga larg dhe e pyeti si dh) Orientimi i fages duhet të jetë ndjehej. horizontal (landscape). Ai menjëherë e dëgjoi atë dhe tha: e) Vendosni një imazh, zmadhojeni ose "Jam keq, dhelpër, mikesha ime, unë do të zvogëlojeni. Të jetë në këndin e sipërm vdes shpejt, hyr e më shiko!" të djathtë. Pastaj dhelpra i tha: "Do të hyja të të shoh nga afër, por vura re se f) Bëni një plan të tekstit dhe vendosni numrat shumë gjurmë kanë hyrë dhe asnjë nuk del." para fjalive. Ajo e përshëndeti atë me shkathtësi dhe u g) Shkruani një mesazh nga fabula në madhësinë largua. e shkronjave 18 dhe me ngjyrë të gjelbër. h) Zhvendosni planin dhe mesazhin nga fabula në një dokument tjetër të ri. i) Ruani si Plan dhe mesazh. j) Zgjidhni një imazh nga interneti dhe futeni në dokumentin e ri. k) Vendosni një kornizë në faqen (dokumentin) e ri. I) Bëni një folder dhe vendosni të dy dokumentet në të. Ruani nën emrin FABULA. II) Printojeni dokumentin Plan_dhe_mesazh.

TEMA 3



PROGRAMI PËR PREZANTIME MULTIMEDIALE

<image/> Image: State S		
 Improve the index of the first of the statistic is the statistic	💆 Aplikacione Vende Sistem 🍞 🛞 💱	🗞 📕 🌵 pre fror 17, 23:28 🏟
 Important provide the second second	pranvera në hemisferën veriore.odp - OpenOffice.org Impress	
<image/> Image: Section of the section of the section of the section is the section of the section is the section is the section of the section is the section of the section is the sectin the sectin the sectin the sectin the section is the se	Fajll Editim Paraqitje Futje Formatim Vegla Slajd-Shou Dritare Ndihme	
<image/> Image: Strike with PRANVERA Prezentimi in jerë Image: Strike with PRANVERA Prezentimi in jerë Image: Strike with Prezentimi with weight with the strike		
<complex-block> Image: State within the within the</complex-block>		Tacke View • X
<complex-block> Time t vitit PRANVERA Time t vitit PRANVERA Prezentini ini parë TIMA E VITIT PRANVERA </complex-block>		▶ Master Pages
<section-header> Prezantimi in parë SINA E VITT PRANCERAN Prezantimi in parë Prezantimi digitai Prezantimi in parë SINA E VITT PRANCERAN Prezantimi in parë SINA E VITT PRANCERAN Prezantimi in parë Prezantimi digitai Prezantimi in parë Prezantimi digitai Prezantimi in parë Prezantimi digitai Prezantimi in parë Prezantimi digitai <li< td=""><td>Fagia1 2 Fagia2 3 4 5 5 6 6 6 7 8</td><td></td></li<></section-header>	Fagia1 2 Fagia2 3 4 5 5 6 6 6 7 8	
 Prezadulni in pare STANA E VITIT PRANVERA Prezadulni in pare Status ite vitit view view view view view view view view		Durable Design
STINA E VITT PRANVERS STINA E VITT		Custom Animation Slide Taps/film
<section-header><section-header> Bis Content of Co</section-header></section-header>		"STINA E VITIT PRANVERA"
 I user : Matter II. [parter at kender weri.] [matter at the set of the set of	1.92 / 27,25 1 th 0,00 x 0,00 * Slajdi 1 / 3 lyt-greengradlines	
<section-header><section-header>NERUND TË KËSAN TEME DO TË:Image: Context is a state of the state of</section-header></section-header>	😰 📄 [user - Shfletues i fa 🥘 [pranvera në hemisferën veri) 📄 [imazhe - Shfletues i faj 🔯 pranver	a në hemisferën veri 🗾 🗾 USA 🔤
 4. dini se çfarë është prezantimi multimedial; 4. dini të zgjidhni dizajn të slajdit; 4. dini si të zgjidhni dizajn të slajdit; 4. dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilici, 4. mund të futni objekte grafike në slajd; 4. dini si të punoni me slajde në prezantim; 4. mund të krijoni vetë prezantim digjital; 4. mund të krijoni vetë prezantim digjital; 4. mund të paraqisni prezantim digjital; 4. mund te paraqisni prezantim digjital; 4	NË FUND TË KËSAJ TEME DO TË:	FJALËT KYCE
 dini se çfarë është prezantimi multimedial; dini të zgjidhni paraqitjen e duhur të elementeva të slajdi; dini si të zgjidhni dizajn të slajdi; dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilito; mund të futni iobjekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni paratimet diparatimet paraqisni paratimet para		
 dini se çfare eshte prezantimi multimedial; dini të zgjidhni paraqitjen e duhur të elementeve të slajdit; dini si të zgjidhni dizajn të slajdit; dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilin; mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital prezantim digjital para publikut. 		
 dini të zgjidhni paraqitjen e duhur të elementeve të slajdit; dini si të zgjidhni dizajn të slajdit; dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilin; mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital mund të paraqisni prezantim digjital	- dini se çfarê êshtê prezantimi multimedial;	prozentim multimodial
 dini të zgjidhni dizajn të slajdit; dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilin; mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. SKESE DONI TË DINI MË SHUMË Verdesni imazhe nga qalerja Clip Att dute	- dini të zajidhni paragitien e duhur të elementev	prezantim multimedia
 dini si të zgjidhni dizajn të slajdit; dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilin; mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Verdoeni imazhe nga qaleria Clin Att dute		
 dini si të zgjidhni dizajn të slajdit; dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilin; mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendosni imazhe nga qalaria Clin Art duka	te slajdit;	
 dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilin; mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË	- dini si të zgjidhni dizajn të slajdit:	dizajn slajdi punë me slajde
 dini të shkruani dhe të shtoni tëkst në slajd dhe të ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilin; mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Verdosni imazhe nga galeria Clin Art duka		
 ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe stilin; mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Verdesni imazhe nga galaria Clin Art duke	- dini të shkruani dhe të shtoni tekst në slajd dhe	te
 mund të futni objekte grafike në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendoni imezhe nga galeria (lin Art duke)	ndryshoni fontin, madhësinë e shkronjave dhe s	tilin; tranzicion i slaideve prezantim
 Indicate rutin objekte granke në slajd, mund të futni imazhe në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të paraqisni prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendosni imazhe nga galeria (lip Art duke	mund të futni objekte grafike në claidi	
 mund të futni imazhe në slajd; dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendosni imazhe nga galeria (lin Art duke 	- muna të futili objektë grankë në siaja,	
 dini si të punoni me slajde në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendosni imazhe pre galeria Clip Art duke 	- mund të futni imazhe në slajd;	
 diffusite purioni me slade në prezantim; mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendosni imezhe nga galeria Clip Art duke 	dini ci të nunoni me claide në prozentimi	slajd objekte grafike ne slajd
 mund të krijoni vetë prezantim digjital; mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendosni imazhe nga galeria (lin Art duke 	- diffi si të puriori më siajdë në prezantim,	
 mund të paraqisni prezantim digjital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendosni imazhe nga galeria (lin Art duke 	- mund të krijoni vetë prezantim digjital;	multimedialiteti
 Mund te paraqishi prezantin digital para publikut. NËSE DONI TË DINI MË SHUMË Vendosni imazhe nga galeria (lin Art duke 	mund të paragioni prozentim digijtel	martimedianted
NËSE DONI TË DINI MË SHUMË	- mund te paraqishi prezantim digjitai	
NËSE DONI TË DINI MË SHUMË	para publikut.	
NËSE DONI TË DINI MË SHUMË		
NËSE DONI TË DINI MË SHUMË		
NËSE DONI TË DINI MË SHUMË		
NËSE DONI TË DINI MË SHUMË		
Vendosni imazhe nga galeria Clin Art duke		
Vendosni imazhe nga galeria Clin Art duke		
	Vandasni imazha nga galeria Clin Art dula	
	vendosni imazne nga galeria Clip Art duke	
realizuar instruksionet:	realizuar instruksionet:	
Insert → Picture Clip Art	Insert → Picture Clip Art	
	ose duke klikuar në opsionin Insert Clip Art.	
	ose duke klikuar në opsionin Insert Cl <u>ip Art.</u>	

PREZANTIMI MULTIMEDIAL



Ndahuni në 4 grupe dhe secili grup le të bëjë prezantim posteri për secilën stinë: pranverë, verë, vjeshtë dhe dimër. Prezantimi duhet të bëhet në hamer dhe të përfshijë imazhe, tekst, tabela, grafikë dhe ndërveprim (duke përfshirë dëgjuesit përmes pyetjeve ose kuizit). Dëgjuesit duhet të vlerësojnë secilin prezantim.

Në fund të të gjitha prezantimeve, shpallni prezantimin më të mirë dhe tregoni pse është më i mirë.

Programi për prezantim është program me të cilin krijohet prezantimi multimedial.



Prezantimi multimedial është mënyrë për të ndarë mendimet, idetë tona dhe qëndrimet tona me njerëzit e tjerë.

Programet e prezantimit janë Impress, MS Power Point, Macromedia, etj.

Multimedialiteti është prezantim i të dhënave, duke kombinuar elemente të ndryshme të tekstit, zërit, figurës, videos, objekteve grafike, imazheve, animacioneve dhe interaktivitetit.

Prezantimi përbëhet nga slajde.

Çdo slajd është fletë e veçantë në të cilën është shkruar teksti, ne futim imazhe, animacione dhe objekte të tjera grafike.

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA



- 1. Çfarë është multimedialiteti?
- 2. Çfarë është prezantimi dhe çfarë është prezantimi multimedial?
- 3. Nga çka përbëhet prezantimi?
- 4. Pse për prezantimin duhet të përgatitet plani?

Slajdet renditen sipas radhës në të cilën do të prezantohen.

Prezantimi tregohet si "prezantim me slajde" (slide show) direkt në kompjuter ose nëse prezantohet para publikut më të madh, atëherë përdoret pajisje për të bartur prezantimin në pëlhurë.



AKTIVITETET



Përgatitje për të bërë prezantim multimedial për stinët e vitit. Punoni në grup ose në çifte.

Secili prej grupeve ose çifteve duhet të përgatisë **plan** sipas prezantimit të përgatitur dhe ta transferojë atë në prezantim multimedial.

Një fletë letre paraqet një slajd. Plani duhet të konsistojë në përgatitjen e asaj se sa slajde duhet të përmbajë prezantimi, sa imazhe do të përmbajë secili slajd, sa animacione do të ketë në prezantim, a do të përdoren audio dhe efekte të tjera dhe cili grup do të prezantojë. Anëtarët e grupit duhet të ndajnë përgjegjësitë në lidhje me prezantimin.



Aktivitetet hyrëse:

Nxënësit të ndarë në grupe ose në dyshe e rishikojnë planin dhe fillojnë të bëjnë

prezantimin në kompjuter.

Programin e prezantimit në Ubuntu e startojmë Applicationin → Zyrë → Impress. Shfaqet kutia dialoguese "Magjistari për prezantim".



Hapet dritarja kryesore me **slajdin e parë kryesor** të prezantimit. Në pjesën "Kliko për të shtuar titull" e shkruajmë titullin e prezantimit, kurse në pjesën e dytë "Kliko për të shtuar tekst", mund të shkruajmë një tekst ose të shkruajmë se kush e ka bërë prezantimin.



Titulli i prezantimit: STINA E VITIT PRANVERA.

Secili grup duhet ta shkruajë stinën e vet të vitit: Pranvera, Vera, Vjeshta dhe Dimri. Nëntitulli: Emri dhe mbiemri i të gjithë nxënësve në grup, klasa dhe shkolla.

Tekstet e slajdeve mund të shkruhen në të njëjtën mënyrë si në programin për përpunim të tekstit. Në të njëjtën mënyrë tekstet mund t'i editojmë sipas shkronjave, stilit, ngjyrës dhe madhësisë.

Për të aktivizuar shiritin me vegla për punë me tekst mjafton vetëm të klikoni në fushën KLIKO PËR TË SHTUAR TITULL.

Fonti Madh	Stili Editimi Ngjyra s Slide Show Window Help Side Show Window Help <	
1 STINA E VITT PRANVERA PÉRGATTÉR: Lissa IV-a SMF** Slide 1	STINA E VITIT PRANVERA PËRGATITËN:	
	klasa IV - a ShF ""	

Secili grup duhet të shënojë titullin e vet të prezantimit dhe t'i shkruajë nxënësit që e kanë përgatitur prezantimin. Pastaj, duhet të ruani prezantimin nën emrin Prezantimi im i parë_ (stina e vitit për secilin grup).

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA



- 1. A është planifikimi i prezantimit një proces i rëndësishëm për prezantim të suksesshëm? Shpjegoni përgjigjen tuaj.
- 2. A ka rëndësi madhësia, ngjyra, stili dhe ngjyra e tekstit në prezantim? Shpjegoni përgjigjen tuaj.
- 3. Mendoni dhe shpjegoni se sa tekst duhet të përmbajë një slajd në prezantim.

PAS ÇDO NDRYSHIMI NË PREZANTIM - RUAJ!

Aktivitetet hyrëse:

Secili grup duhet të hapë prezantimin e tij dhe të kontrollojë se çfarë nevojitet për ta bërë atë siç është menduar. Nëse futet një slajd i ri, a duhet të fshihet çdo slajd ose duhet të shtohet tekst, duhet të futen më shumë imazhe, regjistrime audio ose video. Veçanërisht është e rëndësishme të kontrolloni se rendi i slajdeve a është i saktë ose duhet të zhvendosen disa slajde.

FUTJA E SLAJDIT TË RI



Slajd të ri **futim** me opsionin Futje → Slajd

Sipas planit të prezantimit të secilit grup, në slajdin e dytë duhet të futim përmbajtjen nga fleta e dytë e përgatitur.

Teksti mund të merret nga programi për përpunim të tekstit (nëse ishte shkruar më parë) ose të shkruhet direkt në slajd, në kutinë e tekstit ose duke klikuar me tastin e djathtë të miut në panelin me slajde dhe duke klikuar me tastin e majtë të miut në opsionin Slajd i Ri.





KOPJIMI DHE FSHIRJA E SLAJDIT

Të kopjojmë slajd mundemi me:

klikim me tastin e djathtë të miut në panelin e slajdeve dhe klikim me tastin e majtë të miut në opsionin Kopjo.



Mund të ndryshojmë renditjen e slajdeve në prezantim sipas idesë sonë për renditjen e përmbajtjes në prezantim.

Zhvendosim slajdet me:



ose duke klikuar në opsionin Renditje e slajdeve hapet dritare e re dhe me procedurën tërhiq-lësho i zhvendosim slajdet.



ose nga menyja Editim \rightarrow Kopjo.

Për ta bërë prezantimin më interesant, mund të zbatojmë tranzicion të slajdit. Tranzicion i slajdit në prezantim është kalim i animuar nga një slajd në tjetrin.

1. Në opsionin Panelin për detyra zgjedhim një meny

Tranzicion i slajdit (Slide Transition).

- 2. Në shirit renditen mënyrat për të lëvizur nga një slajd në tjetrin.
- 3. Duke klikuar me tastin e majtë të miut në secilin tranzicion mund të shohim kalimin ndërmjet slajdeve.

Slide Transition	
Zbatime të slajdeve të zgjedhura	
Rrota (drejtimi i akrepave të orës.). 8 spica Zbulimi teposhtë Zbulimi në të majtë Zbulimi në të djathtë Zbulimi lart	
Ndryshimi i kalimit	
Shpejtësia Ngadalë	\$



- Mund të zgjedhim tranzicion për të gjitha slajdet → në të majtë, kliko në opsionin Apliko në të gjitha (Apply to All)
- 5. Mund të aplikojmë kalime të ndryshme në secilin slajd veç e veç. Atëherë duhet të aplikojmë tranzicion për secilin glajd veç e veç.
- 6. Për secilin tranzicion mund të vendosim tingull, gjatësi dhe mënyrë të tranzicionit të slajdeve: me klikimin e miut ose pas një periudhe të caktuar kohore.





KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

- 1. Renditni dhe kontrolloni në kompjuter të gjitha mënyrat për të futur një slajd të ri në prezantim.
- 2. Çfarë do të thotë tranzicioni i slajdit dhe si zbatohet në prezantim?
- 3. Bëni disa slajde me tranzicion me një klikim të miut, kurse disa slajde me tranzicionin për një periudhë prej 3 sekondash. Shpjegoni kur është më mirë të përdorni një tranzicion me klikim të miut dhe kur pas një intervali të caktuar kohor.

PAS ÇDO NDRYSHIMI NË PREZANTIM - RUAJ!

Aktivitetet hyrëse:

Çfarë është dizajni? A ndikon dizajni i një produkti në tërheqjen e produktit? A ndikon paraqitja e elementeve të dizajnit në bukurinë e produktit?

Elementet e secilit slajd duhet të rregullohen në mënyrë të tillë që të mos ketë mbivendosje të tekstit me imazhet, tabelat ose objektet e tjera grafike të slajdit. Kjo është arsyeja pse është e rëndësishme se si ta rregullojmë pamjen e slajdit.

Pamja e slajdit (Layout) do të thotë se si do të jetë renditja e objekteve (elementeve) në të. Pamja e slajdit mund të përcaktohet kur futet slajd i ri.



Ose zgjidhni opsionin Formato → Pamja e slajdeve dhe në Panelin me detyra hapen pamje të ndryshme të slajdeve.

🤹 Aplikacione Vende Sistem 🥑 🗟 💱		🖏 🗐 🌵 🛛 mër pri 26, 18:43 🎻
	Paemërtuar 1 - OpenOffice.org Impress	
<u>F</u> ajll <u>E</u> ditim <u>P</u> araqitje <u>F</u> utje	Fo <u>r</u> matim <u>Y</u> egla <u>S</u> lajd-Shou <u>D</u> ritare <u>N</u> dihmë	×
0 - 🕒 🗖 🔗 🖉 🔚 🖴 🏪 🥵		🗉 🔹 💽 🛛 👳 🖕
	Am Shenjë ✓ Pene	● T № ・ ů ・ ◇ ・
Slajde × Normale Vija	Pika dhe numërim	Tasks View - ×
		Master Pages
1 Kilkoni që të formoni tituli • Keu qeza si çasi çasi qe	<u>N</u> drysho madhësi të shkronjave • Oni titull	✓ Layouts
	Pozitë dhe madhësi	
•	실 Vijë vija të drejta	
Eagia 1	🚱 Rajon	
	Te <u>k</u> st	
2	Prej imzh	
	Dizajn i slajdit	
	Damje të slajdeve	
	Stile dhe formatim F11	
Eagia 2	<u>G</u> rupo	
i uqju z		
3		A Table Decian
		Custom Animation
		Slide Transition
	: 8,06 / -0,60 1년 0,00 × 0,00 * Slajd 1 /3 Standard	44%
Paemërtuar 1 - OpenOffice.org Imp	ress 🥘 [Gmail - Pranim - Mozilla Firefox]	USA 🚍

Në çdo prezantim një nga elementet e rëndësishme vizualë është **dizanjimi i slajdit**. Secili grup duhet të hapë prezantimin e tij dhe të futë një model të përshtatshëm për temën e prezantimit.

Dizajn të slajdeve futim në këtë mënyrë:

1. Në Panelin për detyra zgjedhim opsionin Faqe kryesore (Master pages në Ubuntu) ose menynë Dizajn (DESIGN në Windows).



- 2. Paraqiten dizajne të ndryshme të slajdeve.
- 3. Duhet të zgjedhim dizajn që i përshtatet temës së prezantimit dhe që nuk mbulon tekstin ose elementet e slajdit.
- 4. Kliko me tastin e majtë të miut në modelin e zgjedhur për të aplikuar modelin në të gjitha slajdet në të njëjtën kohë.
- 5. Mund të zgjedhim edhe dizajn të ndryshëm për secilin slajd veç e veç.



Në Windows dizajne me slajde i futim si më poshtë:

- 1. Zgjedhim menynë Dizajn (DESIGN).
- 2. Dizajne të ndryshme të slajdeve shfaqen në shiritin e menysë. Klikimi në shigjetën e menysë së dizajnit sjell zgjedhje më të madhe të dizajneve.
- 3. Duke lëvizur treguesin e miut mbi secilin dizajn mund të shohim se si duket në prezantimin tonë.
- 4. Kliko me tastin e majtë të miut në modelin e zgjedhur për të aplikuar modelin në të gjitha slajdet në të njëjtën kohë.



KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

- 1. Shpjegoni se si mund të zgjedhim një pamje të slajdit.
- 2. A mund të zgjedhim pamje të ndryshme për secilin slajd në prezantim? Shpjegoni nëse kjo është e mirë për prezantimin.
- Çfarë do të thotë dizajn i slajdit?
 Shpjegoni se dizajni i slajdit a është i rëndësishëm për shikuesin dhe cilësinë e prezantimit.





Aktivitetet hyrëse:

Si të mësojmë më mirë: kur vetëm e lexojmë tekstin ose kur lexojmë tekstin dhe shikojmë imazhin?

Pse shumica e njerëzve mbajnë mend më mirë dhe më shpejt kur shohin një imazh sesa kur lexojnë një tekst?

Prezantimi do të duket shumë më mirë nëse futim imazhe ose forma të ndryshme grafike.

FUTJA E IMAZHEVE

/home/user/imazhe

💷 images.jpeg

pranvera 2.jpeq

pranvera 3.jpeg

Emri i fajllit:

<u>T</u>ipi i fajllit:

🗌 Lidhja 🔳 Pamja

🛅 pranvera jpeg

Titull

in in

- 1. Zgjidhni opsionin Futja \rightarrow IMAZHE
- 2. Zgjidhni vendndodhjen ku të futni imazhin: Nga fajlli ose direkt nga skaneri.
- 3. Me klik në opsionin Nga fajlli hapet shiriti nga i cili zgjedhim imazh dhe klikojmë me tastin e majtë të miut në opsionin Hapu.

Nga fajlli do të thotë zgjidhni imazh të ruajtur në folder në kompjuterin tuaj, në memorien e brendshme ose në telefon.

Tip

Grafik

Grafika

Grafika

images 1.jpeg

(ipea) Grafika (jpeg)

(ipeg) Grafika (jpeg)

<Të gjitha formatet> (*.bmp;*.dxf;*.emf;*.eps;*.gif;*.jpg;*.jp 🛊

Imazhi i animuar Imazhi Nga fajlli... 12 Skano Tabela... A CONTRACTOR OF A CONTRACT Imazh nga skaneri Zgjedhim imazh Fut imazh Dat e ndryshimit Madhësi Bait 4760 Bajte 17.02.2017, 22:59:59 3243 Bajte 17.02.2017, 23:01:04 4623 Bajte 17.02.2017, 23:01:27 3243 Bajte 17.02.2017, 23:00:39 Kliko me tastin e majtë të miut në opsionin Hapu

Imazh nga folderi

Imazh nga folderi

Klikojmë opsionin Pamja (për të parë se cilin imazh duam ta futim)

-

<u>Н</u>ар

Anulo <u>N</u>dihmë Ne futim imazhe në slajde të tjera të përshtatshme për temën e prezantimit.



FUTJA E FORMAVE GRAFIKE

Për të futur forma të ndryshme grafike duhet të tregojmë menynë me vegla grafike.



2. Zgjidhni formë dhe pastaj klikoni me tastin e majtë të miut në slajd për të vizatuar formën.



Mund të ndryshojmë madhësinë, vendndodhjen, ngjyrën e brendshme dhe ngjyrën e vijës së formave grafike.



Për të ndryshuar ngjyrën e brendshme të një forme, duhet të klikojmë në formë dhe të zgjedhim ngjyrë në shiritin e veglave.



Për format grafike mund të ndryshojmë edhe prapavijën me modele të ndryshme.



KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

- 1. Shpjegoni se si futen imazhet dhe format grafike në slajde.
- 2. Mendoni dhe shpjegoni se a duhen shumë imazhe dhe ilustri duken tërheqëse për shikuesin.

MËNYRA E PREZANTIMIT



Prezantimin e startojmë në dy mënyra:

- 1. Me tastin F5 në tastierë, ose
- Opsionin Prezantimi i slajdeve (Slide show-from beginning) nga shiriti i menysë.

Kalimi i slajdeve mund bëhet me klikim të

. . . .

tastit në të majtë të miut, me shigjetat e tastierës ose me periudhë kohore.

Kalimi prapa-prapa

nëpër slajdet mund të bëhet me

shiqjetat e

tastierës.

	Staju	-painje <u>Dintare N</u> umme	
	Ņ	<u>Slajd</u> -pamje	F5
E	Ø	Vendosje se <u>slajd</u> it-pam <u>j</u> Provo kohët	je
-		Prezantimi	_
	0	<u>A</u> naliza vetanake <u>K</u> alimi i slajdeve	
	đ	T <u>r</u> ego slajd	
	Ø	<u>F</u> sheh slajd	
		<u>Slajd</u> -pamje vetanake	

Secili grup duhet të bëjë përgatitje për të treguar prezantimin e vet para shokëve të klasës.

Nxënësi i cili ishte zgjedhur më parë për të prezantuar duhet të mësojë mirë prezantimin dhe rendin e tij.

Para se t'u paraqitet shokëve të tij të klasës, ai duhet të bëjë prezantim testues para shokëve të klasës në grupin e tij.

Ekzistojnë disa mënyra prezantimi:

- 1. Prezantimi në vetë kompjuterin.
- 2. Prezantimi duke përdorur projektor të shfaqur në pëlhurë të projektit.

Prezantimin mund ta printojmë edhe në letër me Folderin (FILE) – Printo.

DISA RREGULLA PËR PREZANTIM TË MIRË:



Thjeshtësia Përmbaju temës kryesore.

Ndërveprimi

Ndonjëherë është më mirë të sfidosh publikun me pyetje interesante dhe të papritura, sesa të renditësh fakte.





Besueshmëria

Gjithmonë kushtoji vëmendje saktësisë së fakteve në prezantim. Nëse nuk je i sigurt për diçka - kontrollo.

Preciziteti

Përdor shembuj të thjeshtë, të shkurtër dhe të lehtë kur shpjegon.





Emocionet Shiko reagimet dhe emocionet e dëgjuesve. Nuk do të doja që ata të binin në qjumë!

Anekdotë ose shaka Trego ndonjë shaka ose anekdotë në lidhje me prezantimin, në këtë mënyrë dëgjuesit do të të kujtojnë më gjatë.



Mbani mend instruksionet e mëposhtme kur ndani prezantimin tuaj para publikut.

- 1. Duhet të dini se çfarë doni të paraqisni. Mund të shkruani shënime në letër.
- 2. Qëndroni përpara pëlhurës (skenës), që të mund t'ju shohin të gjithë.
- 3. Flisni ngadalë dhe qartë në mënyrë që të gjithë t'ju dëgjojnë dhe kuptojnë.



- 1. Krijoni një prezantim me 4 slajde duke futur tekst dhe imazhe adekuate në drejtimet e mëposhtme.
 - Në slajdin e parë shkruani titullin Sporti a) im i preferuar dhe nëntitulli - emri i sportit për shembull tenisi, volejbolli. Përdorni shkronja të zeza me fontin Arial dhe madhësinë e shkronjave 36. Zgjidhni dizajn sipas dëshirës suaj.

SPORTI IM I PREFERUAR

TENIS

Në slajdin e dytë të jepet titull, përshkrim i b) sportit dhe të futet imazhi i përshtatshëm.

TENIS

- Tenisi është sport i cili luhet midis dy lojtarëve (singël), ode ndërmjet dy ekipeve nga dy lojtarë (dubël)
- mbi rrjetë me ndihmë të raketës, prej gjysmës së tyre në gjysmën e kundrshtarit. qëllim që të dallohet nga tenisi i vërtetë, i cili është i ngjashëm me tenisin e sotëm dhe ishte luajtur në Anglin viktoriane. Tenisi u bë sport olimpik në vitin 1988.



Në slajdin e tretë përshkruani rregullat e c) lojës (në sportin e zgjedhur).

TENIS – RREGULLAT E LOJËS

- Qëllimi i lojës është që të goditet topi me raketë mbi rrjetë dhe ai të bjerë në fushën e kundërshtarit, kurse kundërshtari të mos mund ta kthejë. Ndeshja është ndarë në sete dhe përfundon kur garuesi do të fitojë 3 seta (burra), respektivisht 2 seta (gra).
- Seti është ndarë në geme (lojëra). Është e nevojshme të përfitohen gjashtë gema dhe të realizohet përparim prej dy gemeve që të fitohet seti.
- Lojtari i parë i cili do të fitojë shattë ose më tepër pika me përfaqësi prej dy pikave e fiton setin Ndeshja zgjat më së tepërmi 5 seta (burra), rsepektivisht 3 seta (gra).

Në slajdin e katërt ndryshoni modelin dhe ç) futni imazhe të atletëve më të mirë në botë nga sporti i zgjedhur. Përdorni imazhe nga interneti. Ekziston vegël në prezantim (Online picture) ose shkarkoni nga interneti, pastaj futini në slajd.

- Rafael Nadal
- Serena Viliams
- Novak Gjorkoviq
- Marija Sharapova



- e) Për ta bërë prezantimin tuaj më interesant, përdorni TRANZICIONIN E SLAJDEVE (Slide transition) me karakteristikat e mëposhtme:
 - Për secilin slajd zgjidhni efekt tjetër të tranzicionit. Zgjidhni klikim të miut (On mouse click). Pastaj provoni prezantimin duke zgjedhur zhvendosen e slajdeve në mënyrë të pavarur pas 5 sekondash.
 - Në pjesën Modifiko tranzicionin (Modify Transition) zgjidhni opsionin Shpejtësia (Speed) dhe zgjidhni opsionin Mesatare (Medium).
 - Vendosni efekte tingullore në prezantim. Zgjidhni opsionin Tingulli (Sound) dhe zgjidhni cilin tingull do të dëgjoni gjatë prezantimit.

Për prezantim të suksesshëm duhet t'i kushtoni vëmendje:

- përmbajtjes së slajdit
- kombinimeve të ngjyrave
- elementeve grafike
- madhësive të shkronjave
- përdorimit të tabelave
- përdorimit të efekteve

2. Krijoni prezantim me 4 slajde.

Në slajdin e parë shkruani fjali për miqësi dhe futni tre imazhe të lidhura ne miqësinë. Në slajdin e dytë, shkruani fjali për prindërit dhe futni dy imazhe me prindërit. Në slajdin e tretë vendosni tre imazhe tuaja me miqtë tuaj.

Slajdin e tretë zhvendosni që të jetë slajdi i dytë. Në slajdin e katërt shkruani opsionin Përgatiti dhe emrin dhe mbiemrin tënd. Në këtë slajd vendosni imazhin tuaj.

- 3. Hapni prezantim të ri dhe rishkruani këngën "Nëse je i lumtur". Shkruaj nga një strofë në secilin slajd.
 - Zhvendosni slajdin e dytë pas slajdit së katërt.
 - Më në fund shtoni një slajd të ri dhe kompozoni strofën tuaj për lumturi, të ngjashme me këngën.
 - Lexoni vjershën dhe vlerësoni vetë nëse ka një rend logjik të strofave.
 - Ndryshoni vendet e slajdeve nëse është e nevojshme që të fitohet renditje logjike e këngës.
 - Në secilin slajd vendosni imazhin që i përgjigjet tekstit.
 - Vendosni tranzicionin e slajdeve sipas zgjedhjes suaj.

Nëse je i lumtur

Nëse je i lumtur ti duartrokit Nëse je i lumtur ti duartrokit Nëse je i lumtur ti dhe me këtë do ta tregosh, Nëse je i lumtur ti duartrokit.

Nëse je i lumtur ti përplas këmbët Nëse je i lumtur ti përplas këmbët Nëse je i lumtur ti dhe me këtë do ta tregosh, Nëse je i lumtur ti përplas këmbët.

Nëse ti je i lumtur, ti rrotullohu Nëse ti je i lumtur, ti rrotullohu Nëse je i lumtur ti dhe me këtë do ta tregosh, Nëse ti je i lumtur, ti rrotullohu.

Nëse ti je i lumtur, bërtit URA, URA Nëse ti je i lumtur, bërtit URA, URA Nëse je i lumtur ti dhe me këtë do ta tregosh, Nëse ti je i lumtur, bërtit URA, URA.







TEMA 4



NË FUND TË KËSAJ TEME DO TË: LLAMBA NUK NDRICON shpjegoni me fjalët tuaja termat algoritëm dhe program; njihni dhe kuptoni algoritme të thjeshta me situata nga jeta e përditshme dhe/ose lëndë të tjera mësimore; **A ËSHTË** KYÇUR KYÇNI NDËPRERËSIN krijoni algoritme të thjeshta me situata nga jeta e përditshme NDËRPRERËSI dhe/ose nga lëndë të tjera mësimore; shpjegoni zbatimin e programeve në kompjuterë dhe jetën e PO përditshme; A ËSHTË - kuptoni se programi përbëhet nga instruksione të gëndrueshme PO NDËRRONI DIFGUR LLAMBA **LLAMBËN** dhe precize; shpjegoni procesin e ekzekutimit të programit si proces JO monitorimi dhe ekzekutimit të saktë dhe të gartë të instruksioneve të njëpasnjëshme. KONTROLLONI **RR IFTIN FI FKTRIK** FJALËT KYÇE kod binar gjuhë programuese

NËSE DONI TË DINI MË SHUMË

Programuesit shpenzojnë vetëm një të pestën e kohës duke shkruar programe. Ata e kalojnë pjesën më të madhe të kohës duke menduar, duke ndarë ide me ekipin e tyre dhe duke gjetur mënyra për ta zgjidhur problemin më lehtë.

Fjala algoritëm daton që nga koha e matematikanit të madh Persian Al-Khorezmi, i cili jetoi në shekullin e 9-të në Bagdad.

Në punën e tij ai përdori një sistem numrash dhe simbolesh, të njohura dhe të përdorura sot siç janë numrat dhe simbolet arabe.

Kur u përkthen veprat e tij në latinisht, ky sistem i shenjave dhe llogaritjeve u quajt algoritëm.

Programet-përkthyese quhen gjithashtu edhe kompajlerë edhe interpretues. Kompajlerët përkthejnë të gjithë programin menjëherë. Përkthyesit e përkthejnë programin me radhë, respektivisht secilin instruksion me radhë pasi futet në kompjuter.





Mëngjesi i të hënës. Vjosa ka nevojë të zgjohet dhe të bëhet gati për në shkollë. Të shohim cilat aktivitete dhe në çfarë radhe ndodhin:



Përshkruani aktivitetet tuaja në mëngjes para se të shkoni në shkollë?

Algoritmi është përshkrim, mënyrë për të zgjidhur një problem të dhënë në renditje specifike.

Mënyra se si shkruhet një algoritëm bëhet nëpërmjet shkrimit të hapave që duhet të ndërmerren për të zgjidhur problemin.

Hapat në algoritëm duhet të jepen saktësisht dhe qartë dhe nuk duhet të jenë të paqartë.

Në secilin hap përshkruhet një veprim, respektivisht jepet një urdhër (instruksion) që të kryhet.

Renditja e instruksioneve është shumë e rëndësishme. Urdhrat duhet të shkruhen në rendin e saktë të kryerjes.

Ekzekutimi i algoritmit bëhet përmes përcjelljes **sekuenciale**, përkatësisht sekuencës së instruksioneve të dhëna.



ALGORITMI ËSHTË NJË SËRË INSTRUKSIONESH TË SHKRUARA NË NJË RENDITJE TË CAKTUAR QË SYNOJNË TË ZGJIDHIN NJË PROBLEM TË CAKTUAR.





KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

Bujari duhet të vishet për në shkollë. Ai e di se duhet t'i ndjekë aktivitetet e mëposhtme:

vesh këpucë \rightarrow vesh pantallona \rightarrow vesh triko \rightarrow vesh këmishë \rightarrow vesh çorape

Kur Bujari doli nga shtëpia, qeshën të gjithë. Pse Bujari duket i çuditshëm dhe i veshur qesharak?

Çfarë nuk është në rregull me algoritmin e dhënë të veshjes?

Merrni parasysh algoritmin e veshjes. Instruksionet e dhëna a janë mjaft të qarta dhe precize?

Shkruani algoritëm të saktë dhe të qartë të veshjes.



PROGRAMET KOMPJUTERIKE

Φ

Aktivitetet hyrëse:

Çfarë gjuhe flet kompjuteri?

- A është e kuptueshme kjo gjuhë për njerëzit?
- Si i kupton kompjuteri instruksionet tona?
- Si e kupton kompjuteri se çfarë duam të bëjmë?
- Si e di ai të lëshojë muzikën që duam të dëgjojmë ose filmin që duam të shikojmë?

Përkujtohuni në hapat që duhet të ndërmerrni për të ruajtur dokumenti në kompjuterin tuaj?

Kompjuteri është makinë dhe "flet" në **gjuhën e makinës** të përbërë nga kombinime të ndryshme prej 0 dhe 1.

Në mënyrë që njeriu të komunikojë me kompjuterin, ai krijoi gjuhë kompjuterike, të kuptueshme për kompjuterin dhe për njeriun.

Gjuha kompjuterike quhet edhe gjuhë programuese, sepse me atë shkruhet **programi** që duhet ta **kryejë** kompjuteri.

Nëse duam që kompjuteri të bëjë diçka për ne, duhet t'i "tregojmë" se çfarë dhe si ta bëjmë. Atë e bëjmë duke **programuar**, respektivisht duke **shkruar program** për punë specifike që duhet ta kryejë kompjuteri.



PROGRAMI KOMPJUTERIK ËSHTË NJË VARG INSTRUKSIONESH TË QARTA DHE PRECIZE, TË SHKRUARA NË NJË GJUHË PROGRAMUESE, QË KOMPJUTERI DUHET TA KRYEJË SIPAS RENDIT TË DHËNË.

01101001

01101111

01101100 01111001

01110110 01110101

01101111

ROLI I PROGRAMEVE NË KOMPJUTER

Programet kompjuterike janë bërë për nevoja të ndryshme njerëzore.

Për shembull, për llogaritje matematikore, kontabilitete dhe statistikore, për shitjen dhe përcjelljen e biletave elektronike të linjave ajrore, për përcjellje dhe organizim të gjërave dhe produkteve në kompani, për bërje të lojërave digjitale, për krijim dhe editim të muzikës, etj.

Për këtë qëllim, janë zhvilluar gjuhë të ndryshme kompjuterike, për shembull C++, JAVA, APL, etj.

Kompjuterët modernë mund të kryejnë shumë detyra njëkohësisht. Ky proces njihet si **multitasking** (multi-tasking). Sidoqoftë, secila detyrë duhet të programohet veçmas. Sistemi operativ është i vetmi program që rri aktive gjatë gjithë kohës derisa kompjuteri është i kyçur dhe e kordonin punën e programeve dhe pajisjeve të tjera. Kompjuteri nuk mund të kryejë asnjë detyrë pa program adekuat.



TË DUA

PROGRAMI SI VARG I UDHZIMEVE TË NJËPASNJËSHME

Të gjitha veprimet që dëshirojmë t'i bëjë kompjuteri, duhet t'i japim në formën e **instruksionit** (**urdhrit**). Kompjuteri është thjesht një makinë dhe nuk di të bëjë asgjë nëse nuk i "themi" paraprakisht se çfarë dhe si ta bëjmë atë.

Urdhrat jepen nga njeriu. Urdhri është fjalë që shpreh qartë dhe saktë se çfarë duhet të bëjë kompjuteri.

Për shembull: filloni, ndaloni, ruani, printoni, fshini, zhvendosni, etj.

Urdhrat duhet të jepen saktësisht në **rendin** e duhur, përndryshe nuk do të marrim rezultatin që duam. Vargu i urdhrave të shkruara në një renditje specifike është **program**.

Kompjuteri e kryen secilin urdhër të programit në rendin në të cilin është shkruar programi.

Çdo gabim në rezultat është gabimi ynë, pra gabimi i programuesit, sepse kompjuteri kryen vetëm urdhra ashtu siç janë shkruar.

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

1. Roboti është sulmuar nga krijesa të çuditshme që duan ta shkatërrojnë.

Bëni "program" dhe ndihmoni robotin të dalë nga labirinti.

- a) Jepni instruksione të sakta, precize dhe të qarta për të dalë nga labirinti.
- b) Gjeni mënyrën më të shkurtër dhe më të sigurt për të dalë nga labirinti.
- 2. Lejla duhet të bëjë kulaçe me çokollatë. Për të qenë të suksesshëm në këtë duhet të ndjek instruksionet në recetë.

Kulaçet janë të shijshme dhe ashtu si duhet të jenë. Lejla është krenare për veten.

Të shohim "programin" që Lejla duhet ta ndjekë në mënyrë që kulaçet të jenë të suksesshme. Në këtë rast, roli i programit është recetën e dhënë.

Përbërësit e nevojshëm:

- 100 g çokollatë
- 1 filxhan me miell
- 1 filxhan me sheqer
- 3 vezë





Përgatitja

- Ngroheni furrën në 200 gradë Celsius
- Përzieni vezët, sheqerin dhe gjalpin
- Shtoni miellin në përzierje
- Thyeni çokollatën
- Shtoni copat e çokollatës në përzierje
- Bëni topa të vegjël dhe renditini në tigan me yndyrë
- Piqni 20 minuta



Programin mund ta ndajmë në katër tërësi.

- Pjesa e parë, e cila varet nëse kulaçet do të piqen mirë, është pjesa në të cilën e ndezim furrën të nxehet.
- Në pjesën e dytë janë veprimet me të cilat përgatitet brumi për kulaçe.
- Në pjesën e tretë janë veprimet me të cilat ato përgatiten për pjekje dhe piqen kulaçet.
- Në pjesën e katërt janë veprimet që përfshijnë përgatitjen e kulaçeve për ngrënie.



- a) A mund të ndryshohet renditja e hapave në secilën tërësi? A do të ndikojë në cilësinë e kulaçeve? Shpjegoni pse?
- b) A mund të ndryshohet renditja e njësive në program?
 A do të marrim të njëjtin rezultat, kulaçe të shijshme, nëse e zëvendësojmë rendin e grupeve 2 dhe 3 ose 2 dhe 4?
 Shpjegoni përgjigjet tuaja.

EKZEKUTIMI I PROGRAMEVE



Aktivitetet hyrëse:

A mund të kuptoni dikë nëse flisni të dy në të njëjtën gjuhë? A mund ta kuptoni dikë nëse nuk flisni gjuhën e tij? Si mund të kuptoni se çfarë thotë personi tjetër pa e ditur gjuhën e tij?



Para se të shkruajmë programin duhet të shkruajmë algoritëm.

Programi është algoritëm i shkruar në një gjuhë programuese.

Por si do ta kuptojë kompjuteri programin nëse nuk është i shkruar në gjuhën e makinës?

Në të njëjtën mënyrë ashtu siç komunikojnë njerëzit që nuk flasin të njëjtën gjuhë - me ndihmën e përkthyesve.

Njeriu ka krijuar **programe-përkthyesish** që përkthejnë urdhra nga gjuha programuese në gjuhën e makinës dhe anasjelltas. Rezultatet e programit të marra në gjuhën e makinës përkthehen në gjuhë të kuptueshme për njerëzit.

Program Përkthyes Kompjuter Program Rezultate Kur përkthen, programi-përkthyes gjen Tools Options Language Buffers Help Search View gabime në programin e futur dhe dërgon D 🚔 🛛 X 📇 👗 🛍 🏦 X 🔹 🔍 Q 📢 1 bee1.cpp mesazhe për secilin gabim veç e veç: në cilin 5 ink main() rend të programit është gabimi dhe çfarë lloj 6 - (gabimi është ai. 7 cout << "Hello from BCC 5.5 and Scite" << endl: 8 < **E RËNTNDËSISHME:** >bec32 -v- -v -OI bec1.cpp Borland C++ 5.5.1 for Win32 Copyright 2000 (c) Gabimet e zbuluara nga programi i cel.cpp: përkthyesit janë gabime sintaksore, ··· 1 errors in Compile ··· Firit code: 1

=7 co=11 IN5 (CR+LF)

përkthyesit janë **gabime sintaksore**, respektivisht zbulon gabime në instruksionet dhe rregullat e shkrimit.



Refresh

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

- 1. Çka është programi?
- 2. Cili është roli i programeve-përkthyese?
- 3. Shpjegoni cilat gabime kontrollon përkthyesi.
- 4. Cilat gabime të tjera ekzistojnë në program dhe kush mund t'i zbulojë dhe korrigjojë ato gabime?





 Gjyshja Nadire dëshiron të mbjellë lule. Shkruani instruksionet në letër, pritni kutitë e instruksioneve. Përpiloni një algoritëm dhe ndihmoni gjyshen Nadire që ta mbjellë lulen si duhet.



- Për të shkruar instruksionet në algoritmet e mëposhtme, përdorni përshkrimet dhe shënimet që përdorni në matematikë kur përshkruani lëvizjen nëpër një rrjet katror. Kini kujdes, e para është shenja horizontale, e dyta është shenja vertikale.
 - a) Shkruani një algoritëm me të cilin bleta A2 do t'i kalojë të gjitha lulet dhe do të arrijë te kosharja. Kini kujdes nga rreziqet që fshihet në bletë.



 b) Shkruani një algoritëm me më pak hapat me të cilët peshkatari do të kapë t'i gjithë peshqit. fillimi = A1, fundi = D1



4. Është dhënë shembull i programit me të cilin një robot duhet të kthehet në njërën anë (hapi 1) derisa nuk dëgjon muzikë (hapi 2). Kur dëgjon muzikë (hapi 2) duhet të kthehet në anën tjetër (hapi 3). Kur dëgjon përsëri muzikë (hapi 4) duhet t'i përsërisë të gjitha hapat që nga fillimi (hapi 5).



Punë në grup.

Bëni vetë simbole për lëvizje të robotit. Pastaj shkruani nga një simbol në secilën fushë dhe përshkruani programin që roboti e kryen.



TEMA 5

PËRVETËSIMI I TË MENDUARIT ALGORITMIK PËRMES LOJËS

NË FUND TË KËSAJ TEME DO TË:

- dini të përvetësoni me sukses rregullat për të luajtur lojën e duhur dhe ta luani lojën si duhet;
- mund të jeni të suksesshëm në lojë;
- kuptoni konceptet themelore programuese (konceptet e sekuencës, përzgjedhjes, përsëritjes, ndryshoreve) përmes lojës së duhur dhe përmes situatave të tjera;
- kuptoi algoritmet e dhëna dhe do të realizoni aktivitetet fizik sipas tyre;
- shihni të nevojshme të aplikoni shembuj të ndryshëm të algoritmeve

FJALËT KYÇE zgjedhje përsëritje lojë vlerë renditje ndryshore magazinim program lojëra digjitale urdhër algoritëm (kryen rregulla zgjedhja e dy mundësive instruksion kusht përsëritje (cikël) rezultat nëse... atëherë deponon vlera

3

NËSE DONI TË DINI MË SHUMË

Lojërat kompjuterike janë programe që ju lejojnë të kontrolloni objektet në ekran. Objekte në lojë mund të jenë njerëz, kafshë, lodra, objekte e të tjera.

Aktivitetet hyrëse:

Çfarë lojërash luani me shokët tuaj: "Mos u zemëro, njeri", shah, "Strategji", " "Rrezik", lojëra me letra, etj?

A është e rëndësishme dhe e detyrueshme të ndiqni rregullat e lojës?

Çdo **lojë** përbëhet nga **rregulla** që duhet të ndiqen dhe respektohen, përndryshe lojtari do të humbasë të drejtën për të luajtur ose humbur lojën.

Te **lojërat digjitale**, respektivisht te lojërat që mund t'i luajmë në kompjuter, telefon celular ose pajisje tjetër, është veçanërisht e rëndësishme të respektohen rregullat, sepse përndryshe, kompjuteri nuk do ta lejojë lojtarin të vazhdojë lojën ose nuk do ta lejojë atë të kalojë në nivelin tjetër të lojës. T'i hedhim një vështrim lojës "DigitMile" me të cilën u njohëm vitin e kaluar.

Loja është në dispozicion në faqen e internetit http://digit.mile.mk/.

Së pari, e zgjedhim gjuhën në të cilën do të luajmë lojën. Ky është rregulli i parë që duhet ta respektojmë.

Me klikim në gjuhë hapet faqja vijuese, kurse kjo është zgjedhja e nivelit të lojës.

Nivelet përcaktojnë vështirësinë e lojës. Nivel më i lartë do të thotë lojë më e vështirë.



Niveli i parë është nivel më i thjeshtë në mënyrë që lojtari të njihet me lojën dhe të mësojë renditjen e veprimeve. Në këtë nivel përdoren vetëm letrat më të lehta të cilat kanë urdhra për lojtarin që të lëvizë një numër të caktuar fushash përpara.

Në **nivelin e dytë**, përveç letrave të nivelit të parë, përfshihen edhe letrat me urdhër për përzgjedhje.

Në **nivelin e tretë** lojtari njihet me letrat me renditje të zgjedhur nga të dy mundësitë.

Në **nivelin e katërt** lojtari përdor urdhra të përsëritjes.

Në **nivelin e pestë** dhe **të gjashtë** përdoret ndryshorja. Në këto dy nivele urdhrat e disa letrave varen nga numri që do të zgjedhë lojtari.







Elementet e rëndësishme në lojën "DigitMile":

Rruga nëpër të cilën lëvizin lojtarët. Në rrugë ka kurth që e rikthejnë lojtarin ose ndihmesa me të cilat ai mund të përparojë shumë shpejt në rrugë. **Personazhet**, njëri prej të cilëve është lojtari, kurse dy të tjerët në të vërtetë janë objekte të krijuara për të luajtur në mënyrë të pavarur. **Letra** me urdhra dhe **letra-yll** me **ndryshore**.

RRUGA

Loja zhvillohet në rrugë të përbërë prej 60 fushave të gjashtë llojeve të ndryshme, të cilat paraqiten me ngjyra dhe me shifra të ndryshme nga një në gjashtë. Fushat në të cilat aktualisht qëndrojnë lojtarët përfaqësojnë gjendjen e lojës. Kjo gjendje kontrollohet me letrat që shërbejnë për të lëvizur në rrugë.



PERSONAZHET

Në lojë ka tre personazhe, një dhelpër dhe dy gnuja. Lojtari luan me dhelprën. "Kompjuteri" luan me dy personazhet e tjerë. Mund të thuhet se personazhet e tjerë luajnë "vetë", zgjedhin letrën më të mirë dhe mundësitë më të mira në lojë.



LETRAT

Letrat përfaqësojnë pjesën kryesore të lojës. Çdo letër përmban **urdhër** për të kryer një lëvizje të lojtarit. Ka gjithsej gjashtë lloje letrash. Secila prej tyre përmban një porosi për një veprim.



YLLI

Në nivele më të larta të lojës përdoret **vlerë e ndryshueshme** në vend të një vlere të paracaktuar. Vlera **që ndryshon** gjatë lojës është e ndryshueshme. Ndryshorja përfaqësohet si yll që përmban numër dhe lojtari ka mundësi ta ndryshojë atë deri në fund të rrethit të tij. Ky numër përdoret gjithashtu në urdhrat e disa prej letrave për lëvizje.



Aktivitetet hyrëse:

A ka ndonjë rregull që duhet të respektoni në shkollë? Në cilat aktivitete të përditshme duhet të respektohen rregullat, përndryshe do të ndëshkohemi? Për shembull, në trafik. Në cilat aktivitete të përditshme e respektojmë sekuencën e veprimeve? Për shembull, kur vishemi, kur bëjmë telefonata, etj.

Rregullat e lojës "DigitMile":

Në fillim të lojës secili lojtar ka tri letra. Letra përmban **instruksione** për lojtarin se ku dhe sa fusha duhet të lëvizë. Lojtari zgjedh një letër dhe lëviz aq fusha sa tregon në letër. Pasi të luhet letra, ajo konsiderohet e konsumuar dhe zëvendësohet me një të re në raundin tjetër.





Gjatë zgjedhjes së kombinimit të letrës dhe fushës, loja kontrollon nëse lojtari ka zgjedhur fushën e duhur dhe në varësi të kësaj cakton pikë pozitive ose negative.

Një cikël në lojë është një varg veprimesh që kryhen në **rend** të caktuar, respektivisht paraqet një **algoritëm** të lojës.



Së pari lojtari zgjedh njërën nga tri letrat, pastaj zgjedh një fushë ku duhet të lëvizë personazhi i tij, kurse në fund, nëse luan një nivel me ndryshore (niveli i pestë dhe i gjashtë), atij i jepet mundësia të zgjedhë një vlerë të re për ndryshoren.

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA



Luani lojën e dhënë në aktivitetin 1A.

Diskutoni se si të luani lojën, rregullat dhe renditjen e lojës.

A është e rëndësishme të ndiqni rregullat dhe renditjen që të fitohet loja?

Aktivitetet hyrëse:

5.4

Cilat urdhra i jep semafori kur ndryshon ngjyrat? Në cilat mënyra mund të japim urdhra? Përshkruani një urdhër që përfshin:

- a) vetëm zërin, pa përdorur ndihmesa të tjera,
- b) vetëm lëvizjet e duarve, pa përdorur tinguj dhe ndihmesa të tjera,
- c) vetëm vizatime, pa përdorur tinguj dhe ndihmesa të tjera.

Çdo ditë hasim **urdhra** të të gjitha llojeve. Ato mund të jenë në formën e **udhëzimeve, instruksioneve** ose **rregullave**.

Kompjuteri është makinë dhe gjithmonë i ndjek urdhrat e dhëna. Urdhrat për kompjuterin duhet të jenë të qarta dhe precize, përndryshe do të marrim lëng kur do të duam çokollatë.

Shembull-urdhra në lojën "DigitMile":

- urdhri i **renditjes** së nivelit të parë: "Shko përpara 2 fusha".
- urdhri nga niveli i dytë dhe i tretë, urdhër që përmban zgjedhje:
 "Shko përpara 3 fusha. Nëse ka një lojtar në fushë me numrin 5, atëherë ai shkon përpara 2 fusha."
- urdhri i nivelit të katërt, urdhër që përmban urdhër me dy opsione: "Nëse ka lojtar në fushë me numrin 3, atëherë shko përpara 1 fushë, përndryshe shko përpara 3 fusha".
- urdhër për përsëritje: "Për çdo lojtar në fushën numër 3 shko një fushë përpara".
- urdhri me ndryshore: "Shkoni përpara aq fusha sa është vlera në yllin tuaj".
- urdhër për përsëritje me ndryshore: "Shko përpara 2 fusha".
 "Nëse vlera në yllin tuaj është më e madhe se 1, atëherë shko përpara 3 fusha".

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

Luani lojën e dhënë në aktivitetin 1B.

Përcaktoni ndryshoret në lojë?

Cilat vlera mund të marrin ndryshoret: tekst ose numër?

Si ndryshon rezultati i lojës në varësi të vlerave të ndryshoreve?

A varet vlera e daljes, pra rezultati përfundimtar i lojës, nga vlerat dhe renditja e ndryshoreve?









Aktivitetet hyrëse:

Në cilën nga aktivitetet e përditshme duhet të zgjidhni midis dy mundësive? Apo midis mundësive të shumta? Për shembull, a duhet të veshësh një bluzë blu apo të bardhë, a duhet të marrësh një çadër apo jo, etj.

Në cilën nga aktivitetet e përditshme, një pjesë të caktuar të aktivitetit duhet ta përsëritni disa herë? Për shembull, larja e duarve para ngrënies, larja e enëve, etj. Çfarë është e rëndësishme në këto aktivitete, kur bëjmë zgjedhje ose kur përsërisim?

Cilat cikle në natyrë përsëriten vazhdimisht?

Në çdo lojë ka momente kur duhet të bëjmë **zgjedhje** nga **një** ose **më shumë mundësi**. Zgjedhjen e bëjmë bazuar në një **kusht**. Me përgjigjen "po" ose "jo", bëjmë **zgjedhjen e dy mundësive** që do të na drejtojnë në dy drejtime të ndryshme në lojë.

Në lojën "DigitMile", në nivelin e dytë, përveç letrave të nivelit të parë, ka edhe letra për **instruksion për zgjedhje**. Në këtë instruksion shfrytëzohen fjalët "**nëse**" dhe "**atëherë**". Pas fjalës "nëse" vjen kushti dhe kur **kushti është i saktë**, respektivisht kur përgjigja është "po", atëherë e **kryejmë instruksionin** pas fjalës "atëherë".



Në nivelin e tretë lojtari njihet me letrat për instruksion për zgjedhjen e dy opsioneve. Në nivelin e katërt lojtari njihet me strukturën e **përsëritjes** (**ciklit**) përmes letrave të përshtatshme.





KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA



Luajeni lojën e dhënë në aktivitetin 2. Diskutoni për kushtet e vendosura para lojtarëve të lojës. Si ndikon zgjedhja në rezultatin e lojës? Sa herë një lojtar mund të luajë lojën? Sa herë mund të luhet loja?

VLERA E NDRYSHUESHME

Aktivitetet hyrëse:

A është temperatura e ajrit gjatë ditës e njëjtë apo ndryshon gjatë gjithë ditës? Renditni vlera të tjera që ndryshojnë gjatë një procesi ose një interval kohor? Për shembull, mosha e personit, numri i gjetheve të drurëve në muajt e vjeshtës, etj.

Cilat vlera janë konstante gjatë një procesi ose në një interval kohor?

Për shembull, numri i ditëve në një vit të brishtë, numri i planetëve në Sistemi diellor, etj.

Nga matematika e dimë se ekzistojnë **vlera të panjohura** që duhet të llogaritim me operacione të caktuara. Ndonjëherë fitojmë një vlerë, kurse nganjëherë marrim shumë vlera. Kjo është arsyeja pse vlerën e panjohur e quajmë **ndryshore**.

Si edhe me aktivitetet tona të përditshme, kompjuteri ka vlera që nuk ndryshojnë dhe vlera që ndryshojnë. Këto vlera kompjuteri i ruan, respektivisht i **deponon** që të mund t'i përdorë më vonë, gjatë lojës ose në fund të saj.

Vlera e ndryshueshme është numri i pikëve gjatë lojës. Me secilin nivel numri i pikëve rritet ose zvogëlohet dhe ruhet në "trurin e lojës", kurse në fund marrim informacion në lidhje me numrin e përgjithshëm të pikëve të fituara në lojë.

Në lojën "DigitMile", niveli i pestë dhe i gjashtë përdorin letra që përmbajnë ndryshore. Në këto dy nivele **instruksioni** i disa letrave **varet nga vlera** që mund të zgjedhë lojtari. Ndryshorja përfaqësohet si yll që përmban numër që lojtari mund ta ndryshojë në fund të rrethit të tij. Ky numër përdoret në tekstin e instruksionit në disa letra për lëvizje.







KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA

Luani lojën e dhënë në aktivitetin 3.

Bëni 4 nivele të lojës. Niveli i parë duhet të përmbajë urdhra të njëpasnjëshëm. Niveli i dytë duhet të përmbajë urdhra përzgjedhjeje ose urdhra përzgjedhjeje me dy mundësi. Niveli i tretë duhet të përmbajë urdhër të përsëritur. Niveli i katërt duhet të përmbajë urdhra me një ndryshore.

Shprehni urdhrat qartë dhe saktë. Mundohuni të shkruani urdhra me simbole.



1. JEPNI URDHËR!

Ndihmoni Eleonorës që të arrijë planetin e saj. Kujdes nga jashtëtokësorët, kometat dhe shirat e meteorëve gjatë rrugës!

A) Rregullat e lojës:

Për të arritur në planetin e saj, Eleonora duhet vetëm të lëvizë horizontalisht ose vertikalisht. Lojtari i parë jep urdhrat, kurse lojtari i dytë i kryen lëvizjet.

E RËNTNDËSISHME:

Urdhri duhet të përbëhet nga një fjalë për drejtimi dhe një numër për numrin e fushave. Nëse lojtari i parë jep urdhër të paqartë ose të pasaktë, ai fiton 3 pikë negative; nëse jep urdhër të qartë dhe të saktë, ai fiton 4 pikë.

Nëse lojtari i dytë e kryen urdhrin gabimisht, atëherë ai fiton 2 pikë negative; nëse ai e kryen saktë detyrën e dhënë, atëherë fiton 3 pikë.

Fitues është lojtari me më shumë pikë.



B) Si ndryshim i lojës, lojtarët mund të krijojnë simbole për kahen e lëvizjes dhe numra për numrin e fushave.

Për shembull:



lëvizje në të djathtë 4 fusha



lëvizje në të majtë 4 fusha



lëvizje poshtë 4 fusha



lëvizje lart 4 fusha

Në vend me gojë, instruksionet duhet të jepen me ndihmën e simboleve të vizatuara.

2. KUSH ËSHTË ROBOTI IM?

Nxënësit ndahen në grupe me 4-5 nxënës. Secili grup merr një fletë letre dhe 3 zarfe. Në njërin zarf shkruan "Emri i robotit", në zarfin e dytë shkruan "Lartësia e robotit" dhe në zarfin e tretë shkruan "Çfarë bën roboti".

Rregullat e lojës:

Për 10 deri në 15 minuta, nxënësit në secilin grup duhet të vizatojnë në letër si do të ishte roboti i tyre. Pastaj në fletë të veçanta ata duhet të shkruajnë emrin e robotit, lartësinë e robotit dhe atë çka bën roboti. Çdo letër duhet të vendoset në zarfin me të njëjtin emër.

Më pas arsimtari i mbledh të tre zarfet nga secili grup dhe i vendos mënjanë.

Në dërrasë të zezë e shkruan fjalinë e mëposhtme:

Roboti im quhet		Lartësia e tij është _		
	emri i robotit		lartësia e robotit	

Roboti im shërben për _

çfarë bën roboti

Pastaj nga grupet me zarfe tërheq një fletë me "Emrin e robotit", një fletë me "Lartësinë e robotit" dhe një fletë me "Çfarë bën roboti". Vlerat nga fletët e tërhequra i shkruan në vendet e zbrazëta.

Kur një nga grupet njeh përshkrimin e plotë të robotit të tij, nxënësit ngrihen dhe e tregojnë vizatimin e robotit të tyre.

Varianti i lojës: Në secilin rreth të plotësimit të vendeve boshe në fjali, nxënësit le ta vizatojnë robotin me vlerat e dhëna të ndryshoreve.



3. UNË JAM PROGRAMUES - JU JENI KOMPJUTERË!

Një grup me më shumë fëmijë janë lojtarë në lojë. Një lojtar ka rolin e programuesit, kurse fëmijët e tjerë në grup janë në rolin e kompjuterëve. Lojtari-programues zgjidhet rastësisht.

Rregullat e lojës:

Niveli i parë: Lojtari-programues thotë një instruksion, kurse nxënësit-kompjuterë duhet ta kryejnë instruksionin e dhënë. Lojtari që e kryen gabimisht instruksionin largohet nga loja. Pastaj lojtari-programuesi thotë një instruksion të ri etj.

Fituesi është lojtari që i kryen saktësisht të gjitha instruksionet e dhëna.

Për shembull, lojtari-programues thotë urdhrin "Çoje dorën e majtë!" dhe lojtarët-kompjuterë duhet të çojnë dorën e majtë.

Niveli i dytë: Zgjidhet një tjetër lojtari-programues. Detyra e tij është të thotë një instruksion që përfshin fjalët "nëse… atëherë", kurse lojtarët-kompjuterë ta kryejnë instruksionin e dhënë.

Për shembull, lojtari-programues thotë instruksionin:

"Nëse unë e çoj krahun tim të majtë, atëherë ti çoje këmbën tënde të djathtë". Fitues është lojtari që i kryen saktësisht të gjitha instruksionet e dhëna.





Niveli i tretë: Zgjidhet një tjetër lojtar-programues. Detyra e tij është të thotë një instruksion që përfshin fjalën "përsëris", kurse lojtarët e kompjuterit e kryejnë instruksionin e dhënë.

Për shembull, lojtari-programues thotë instruksionin: "Përsëritni instruksionet e mëposhtme 4 herë: Shkoni një hap përpara dhe kthehuni një herë rreth vetes". Fitues është lojtari që i kryen saktësisht të gjitha instruksionet e dhëna.

Niveli i katër: Zgjidhet lojtar-programues tjetër. Detyra e tij është të thotë një instruksion që i përfshin fjalët "përsëris derisa", kurse lojtarët-kompjuterë duhet ta kryejnë instruksionin e dhënë.

Për shembull, lojtari-programues thotë instruksionin: "Përsëritni instruksionet e mëposhtme derisa të them stop: Kthehuni 3 herë në të djathtë, pastaj kthehuni rreth vetes 4 herë në të majtë."

Fitues është lojtari që i kryen saktësisht të gjitha instruksionet e dhëna.
TEMA 6



NË FUND TË KËSAJ TEME DO TË:

- kuptoni konceptin programues;
- shpjegoni termat: gjuhë natyrore dhe artificiale, programim dhe gjuhë programuese;
- numëroni gjuhë të ndryshme programuese;
- shpjegoni elementet themelore të mjedisit të integruar programues;
- shpjegoni procesin e shkrimit dhe ekzekutimit të programit në mjedisin e duhur;
- dini si të emërtoni dhe përdorni elementet e programit të shkruar në gjuhën programuese, përmes opsionit shembull-program;
- dini të ekzekutoni kodin e programit të gatshëm;
- krijoni programe të shkurtra dhe të thjeshta me strukturë renditëse;
- krijoni programe të shkurtra dhe të thjeshta me strukturë për të zgjedhur nga dy mundësi;
- krijoni programe të shkurtra dhe të thjeshta me strukturë përsëritëse;
- dini të korrigjoni programe të krijuara.

FJALËT KYÇE



NËSE DONI TË DINI MË SHUMË



Gjuhët programuese përbëhen nga shkronja të alfabetit anglez dhe fjalëve angleze, për shembull: input, print, run, if, then, while, do, etj.

Disa instruksione mund të përdoren për të kryer veprime të thjeshta. Për shembull, print "Përshëndetje, si jeni?" Disa instruksione duhet të grupohen sipas rregullave të caktuara në mënyrë që të mund të kryhen veprime më komplekse. Për shembull, instruksionet që merr një kompjuter për të lëshuar një raketë në hapësirë.

GJUHËT PROGRAMUESE

Aktivitetet hyrëse:

Sa gjuhë flasin njerëzit në vendin tonë? Pse mësojmë gjuhë të tjera? Si mund të komunikojmë me njerëzit e tjerë nëse nuk e dimë gjuhën e tyre?

Çfarë gjuhe flet kompjuteri?

Të përkujtojmë, kompjuteri "flet" në **gjuhën e makinës** të përbërë nga **kode binare**, respektivisht nga kombinime prej 0 dhe 1.

Njeriu krijoi gjuhë programuese në mënyrë që të mund të komunikojë me kompjuter.

Meqenëse ato janë të bëra nga njeriu, ne i quajmë gjuhë artificiale.

Gjuha programuese përbëhet nga fjalë të veçanta, të quajtura instruksione, karaktere speciale, numra dhe rregulla për shkrimin e tyre.

Gjuhët programuese mund të ndahen në tre grupe:

gjuhët e makinës, gjuhët e simboleve dhe gjuhët më të larta programuese.

Zhvillimi i gjuhëve programuese mund të ndahet në 5 gjenerata.







Si e shpjegon arsimtari matematikën? Çfarë vegla përdor ai kur jep mësim dhe shpjegon? Si i shkruani detyrat e shtëpisë? Çfarë vegla përdorni për të shkruar detyrat?

Për të komunikuar me kompjuterin duhet të shkruajmë program.

Programi kompjuterik është procedurë për zgjidhjen e një problemi të caktuar të shkruar në gjuhë programuese.

Programet kompjuterike përbëhen nga fjalët angleze që përshkruajnë **instruksione**.

Ekzistojnë gjithashtu **rregulla** që përshkruajnë se si të shkruajnë instruksione, numra dhe karaktere speciale.

Nëse ndonjë instruksion nuk është shkruar sipas rregullit të dhënë, atëherë kompjuteri tregon gabim.

Për të shkruar një program në një gjuhë programuese, duhet të instalojmë gjuhën programuese në kompjuterin tonë.

Në atë mënyrë kemi **mjedis të integruar** në të cilin shkruajmë program, pastaj ai përkthehet, kurse kompjuteri e kryen.

Mjedisi i integruar përbëhet nga:

- 1) tekst-editues: pjesa në të cilën e shkruajmë programin me tastierë;
- 2) përkthyes: program që e përkthen programin e caktuar të futur në gjuhën e makinës;
- 3) korrigjues: program që ndihmon për të gjetur gabime logjike në program;

4) librari me programe dhe funksione të gatshme.

Kur kompjuteri e **ekzekuton programin**, kjo do të thotë se ai ndjek çdo instruksion të shkruar në program.







ALGORITËM I SHKRUAR NË NJË GJUHË PROGRAMUESE ËSHTË PROGRAM.

NJERIU QË SHKRUAN PROGRAMIN ËSHTË PROGRAMUES.

GJUHA PROGRAMUESE "SKREÇ"

"SKREÇ" (SCRATCH) ËSHTË GJUHË PROGRAMUESE QË PËRDOR MJEDIS TË INTEGRUAR VIZUAL PËR T'U PËRDORUR MË LEHTË DHE MË THJESHTË.

Gjuha programuese përbëhet nga:

6.3

- 1) **fjalët**, fjalët e rezervuara nga gjuha programuese, siç janë emrat e ndryshoreve, objektet, operacionet, vetitë, etj. Për shembull, këto janë fjalët: move, turn, point in direction, say, thing, change, repeat..., x, y...
- operatorët, shenjat speciale që mund të jenë matematikore, logjike, relacionesh, për caktimin e vlerës, etj. Për shembull, këto janë shenjat: +, -,>, <, or, and...
- 3) **shenjat e pikësimit**, pikat, thonjëzat, kllapa etj.
- 4) **komentet**, tekst që programuesi mund dhe nuk ka pse ta shkruajë atë për të shpjeguar rrjedhën e programit.

Scratch L1	
Still All Off them from from the there in the	Lengnage Extrem Want Help?
Lands Second Sector M	
Pen Penselen	
fairt (a G) deprese fairt () () deprese	
paint in desition (1)	
chiange z by (3)	
rest is to O	U 100 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10
and a fee all	Sprited 2 castoner
() () () () () () () () () () () () () (***

Urdhrat paraqiten në formën e blloqeve që ndahen në 8 kategori.



Për të kryer një urdhër blloku përkatës duhet të nxirret në zonën me **skripte** (**programe**) dhe më pas të aktivizohet duke klikuar dy herë.

Rezultati pas ekzekutimit të programit shfaqet në hapësirën e quajtur **etapë**.



ULAIUI		File Eult Share
Motion	Control	Open
Looks	Sensing	Save Save As
Sound	Operators	Import Project
Pen	Variables	Export Sprite Project Notes
_		Quit

Klikoni në menynë "File" për të parë opsionet.

Klikoni në opsionin Hapur (Open) për të zgjedhur folder të programit.



Klikoni këtu për të ndaluar programin.

Klikoni këtu për të filluar programin.

Ndiqni instruksionet në ekran. Klikoni në elementet e tortës dhe do të bëni tortë.

Zmadhimi i skenës.



Ndryshimi i prapavijave në "Skreç"





Zgjedhja e tingullit nga libraria e zërit.





Çfarë bëjnë disa blloqe në "Skreç"?



Cila kategori blloqesh është kjo?

Fut maskë me vlerë = maska 2.

Fut efekt tingullor me kohëzgjatje të caktuar.

Ndryshon efekt të dhënë, në këtë rast ngjyrën, në vlerë të dhënë.

Ndryshon efekt të dhënë për vlerë të dhënë.

Vendos madhësinë e imazhit me përqindje të dhënë të madhësisë origjinale të imazhit.

I mënjanon të gjitha efektet grafike në imazh.

Imazhi është i padukshëm në Etapë.

Imazhi bëhet i dukshëm në Etapë.

E ndërron imazhin përpara të gjitha imazheve të tjera në Etapë.

E ndërron imazhin prapa imazheve të tjera në Etapë për numër të caktuar nivelesh.

Shembull i një segmenti programor të disa blloqeve:



AKTIVITETET



- 1. Ndryshoni tingullin e maces. Në bllok ka shigjetë dhe zgjidhni një tingull nga tingujt e ofruar nga libraria e tingujve.
- a) Hapni programin nga menyja Shembuj (Examples) dhe ndiqni instruksionet në ekran.
 - b) Shpjegoni instruksionet në skenarin e instruksioneve. Në këtë mënyrë krijon programe si ato në folderin Shembuj.
 - c) Klikoni në opsionin për ta zmadhuar, zvogëluar skenën dhe kontrolloni a mund të punoni jashtë instruksioneve?
- 3. Mundohuni të vendosni blloqet si në imazh në zonën e skripteve. Vendosni prapavijën dhe ekzekutoni programin duke klikuar në flamurin e gjelbër.





- 4. a) Zgjidhni për prapavijë opsionin Vizato dhe pikturoni ose vizatoni atë që ju pëlqen. Pastaj futeni në skenë.
 - b) Zgjidhni për prapavijë opsionin Kamera dhe bëni fotografi. Pastaj futeni në skenë.

 Vendosni blloqe si në imazhet më poshtë, por për secilën maskë (personazh) veç e veç. Vendosni prapavijë si në imazh dhe ekzekutoni programin duke klikuar në flamurin e gjelbër.









6.4

DEBAGIMI



Debagimi (korrigjimi i gabimeve) është proces i mënjanimit të gabimeve në program, respektivisht në skriptin në "Skreç". Shpesh, skripti bëhet pa gabime, por nuk funksionon siç dëshirojmë. Prandaj, duhet të shkojmë hap pas hapi dhe të zbulojmë dhe të korrigjojmë gabimet.

Krijoni këtë program (skript) dhe provoni ta ekzekutoni programin.



Të përkujtohemi:

Kompjuteri nuk zbulon **gabime logjike** në program, vetëm gabimet sintaksore, pra gabimet në shkrimin e urdhrave.

Shohim se imazhi i kryen të gjitha urdhrat në të njëjtën kohë, pa i kushtuar vëmendje kohëzgjatjes së urdhrave. Veprimet nga blloqet për lëvizje që japin urdhra "Rrotullo në drejtimin 90 gradë" dhe "Rrotullo në drejtimin -90 gradë" anulojnë njëratjetrën. Pra, është bërë gabim programues, respektivisht gabim logjik.



Prandaj shtohet bllok kontrolli për kornizën kohore. Për shembull, blloku "Prit 5 sekonda" bën që të dy urdhrat të kryhen në mënyrë të njëpasnjëshme me një afat kohor.



Gabimet logjike në program zbulohen dhe korrigjohen nga **programuesi**. Kompjuteri nuk e di se çfarë donim të bënim. Ai kryen vetëm urdhrat e dhëna.

Në imazh është dhënë pjesa e skriptit me të cilën nxënësi duhet të lëvizë përpara.

Por, skripti është bërë në mënyrë që nxënësi

zhvendoset me 100 hapa, por nxënësi lëviz prapa në vend që të lëvizë përpara.

Blloku " Rrotullo në drejtimin -90 gradë" është i gabuar.

Urdhri i saktë duhet të lexohet

"Rrotullo në drejtimin 90 gradë"





AKTIVITETET



 Në këndin e poshtëm të djathtë jepen koordinatat e imazhit në rrjetën katrore (boshti x dhe boshti y). Nga imazhi shihet se imazhi është në -108 në boshtin x dhe -81 në boshtin y. Zgjidhni bllokun për lëvizje dhe shkruani në rrathët se deri ku do të rrëshqasë.

rrëshqit 1 sekondë deri në x: 13 y: 86

Përdorni kursorin për të shkuar në vendin e dëshiruar më parë dhe për të parë se cilat numra gjenden në boshtin x dhe në boshtin y. Shkruajini ato dhe startoni programin.

Bëni skenarin e dhënë. Flutura duhet të ndalet në lule. Ekzekutoni programin dhe korrigjoni gabimin.

2. Puna në dyshe: Bëni skript ku imazhi i fluturës do të fluturojë nga një lule në tjetrën dhe të kthehet prapa. Bëni gabim të qëllimshëm, kurse shoku juaj duhet ta zbulojë.



- 3. Puna në dyshe: Bëni program sipas zgjedhjes suaj, pastaj rrokullisni blloqet. Lëreni shokun/shoqen me të cilin punoni si çift të përpiqet të gjejë gabimet dhe ta rregullojë programin.
- 4. Nëse në shkollë keni Edu-robot, atëherë bëni program sipas algoritmit të dhënë për vizatimin e katrorit. Nëse nuk keni Edu-robot, atëherë punoni në çifte: njëri nxënës do të jetë robot, kurse nxënësi tjetër do të japë urdhra. Algoritmi ka gabim. Rregulloni gabimin dhe bëni program të saktë me të cilin robot do të vizatojë katror.





Në mënyrë që ndonjë **program** të funksionojë si duhet, **renditja e urdhrave** në program është e rëndësishme. Le të shohim rendin e urdhrave në programin "Skreç".

Do të bëjmë skript që do t'ju pyesë "Si e keni emrin?"



Gjithmonë fillohet me kategorinë Kontroll, ku blloqet janë me ngjyrë të verdhë.

Ta bëjmë programin e dhënë me **strukturë rendore** me blloqe nga kategoria Lëvizjet.

Veprojmë si më poshtë:

- Tërheqim blloqet me urdhra dhe i vendosim në shtëpizën e skenarit dhe e kryejmë secilin bllok individualisht duke klikuar dy herë në secilin bllok.
- 2) Blloqet i ngjitim së bashku dhe e formojmë skriptin.
- 3) Me klikim të dyfishtë kudo në grupin e blloqeve fillon kryerja e skriptit.



AKTIVITETET



 Krijoni skript me strukturë vijuese. Përdorni kategoritë e opsioneve Kontroll, Pamje dhe Tingull. Ekzekutoni programin duke klikuar në flamurin e gjelbër.

kur Aritikuar fryn tingulli Chord	
thuaj Përshëndetje shokë! për 2 sekonda	
fryn muzikë Chord 🗸 deri në fnd	
thuaj Eja të programojmë për 2 sekonda	
fryn muzikë Chord deri në fnd	
thuaj Natyrisht me gjuha programuese "SKREÇ"	
fryn muzikë Chord deri në fnd	

2. Zgjidhni prapavijën, imazhin Break dancer dhe tingullin dhe krijoni program me strukturë rendore, si në imazh.



STRUKTURA PËR ZGJEDHJE

Kur vendosim **kusht** në **program** kompjuterik, atëherë kushti duhet të jetë i saktë që të ndodhë diçka. Kusht mund të jetë çdo deklaratë për të cilën mund të kontrollojmë se a është **saktë** apo **pasaktë**. Më shpesh kushti vjen pas fjalës "Nëse".

Në programin "Skreç" secili bllok i shënuar me opsionin "Nëse (if)", "Kur (when)" ose "Derisa (until)" përdoret për të krijuar urdhra të kushtëzuara.

Me përdorimi i blloqeve të kushtëzuar krijojmë program që përdor **strukturë për zgjedhje me dy mundësi**: ose kushti është i saktë ose kushti është i pasaktë.

Blloqet NËSE dhe NËSE... OSE janë blloqe kontrolli. Blloqet e kontrollit janë me ngjyrë të verdhë.



Nëse kushti është i saktë, atëherë urdhri i parë kryhet, nëse nuk është i pasaktë, atëherë urdhri i dytë kryhet.



Nëse kushti është i saktë, atëherë urdhri kryhet, nëse nuk është i pasaktë, atëherë nuk ka kurrfarë veprimi.

Të shohim skriptin "Kuizi matematikor".





AKTIVITETET



 Krijoni programin me strukturë të zgjedhur nga dy opsione. Emërtoni programin "Dy automobila". Duhet të bëhen dy skripta për të dy imazhet (automobilat). Mundohuni të krijoni skripte nga blloqet në kategoritë e opsioneve Kontroll, Njohje dhe Pamje.

Zbuloni kushtin për situatat e dhëna problemore në të cilat kontrollohet saktësia e kushtit të dhënë dhe shkruhet një mesazh i caktuar në ekran?





- 2. Bëni pyetje matematike me shprehje të ndryshme numerike. Ruani programin.
- 3. Krijoni skripte duke përdorur strukturë zgjedhjeje me dy zgjedhje.
 - a) Kushti: "Nëse semafori është i kuq, qëndroni në trotuar".
 - b) Kushti: "Nëse çmimi i tavolinës është më i vogël se 1700 denarë, blini tavolinën".
 - c) Kushti: "Nëse kam një copë letër dhe një laps do t'ju shkruaj mesazh ose do t'ju dërgoj mesazh digjital".
 - d) Kushti: "Nëse koha është me diell do të shkoj në Strugë ose do të shkoj te gjyshja ime në Çair".

STRUKTURA PËR PËRSËRITJE



Sa herë urdhri ose urdhrat do të kryhen, varet nga kushti i dhënë.

Në programin "Skreç" blloqet e përsëritjes janë emëruar **"Përgjithmonë (Forever)", "Përsërit (Repeat)"** dhe **"Përsërit... derisa (Repeat... until)".**

Struktura e përsëritjes quhet edhe cikël ose përsëritje (Loop).



Blloqet e cikleve janë në kategorinë Kontroll (Control).

Cikli "Konstant" do të përsërisë urdhrat pa ndërprerje.

Cikli "Përsërit" do të përsërisë urdhrat aq herë sa është shkruar në bllok. Këtë gjithashtu e quajmë edhe **cikël me numërues**.

Cikli "Përsërit... derisa" do të përsërisë urdhrat derisa kushti është i saktë.

Këtë cikël e quajmë edhe cikël me kusht.



AKTIVITETET



 Bëni skript në të cilin qeni do ta arrijë macen. Lëvizja e qenit duhet të ndalet kur imazhi i qenit prek imazhin e maces.
 Zgjidhni prapavijën e dhënë në imazh në të djathtë me koordinatat e dhëna x dhe y. Janë dhënë skriptet për qenin dhe macen.





2. Përgatitni programin e dhënë. Ndryshoni numrat në urdhra dhe shpjegoni se çfarë ndryshon gjatë ekzekutimit të programit.



 Në imazhin e dhënë ka 4 figura. Për secilin prej tyre, veçmas, bëni program siç është dhënë. Shpjegoni se çfarë ndodh me secilën figurë pas ekzekutimit të programeve.





 Përcaktoni cilat kategori të blloqeve përdoren në skriptën e dhënë. Përcaktoni se çfarë lloj strukture blloku përdoret në skript. Përgatitni dhe ekzekutoni programin. Shpjegoni se çfarë ndodh me balerinat duke ekzekutuar programin.

kur 🔎 është klikuar

Bëni disa ndryshime në urdhra dhe shpjegoni se çfarë ndodh me figurat.

- 5. Bëni skriptë nga blloqet e dhëna. Zgjidhni prapavijën, figurat, historinë ose animacionin.
 - a) Ekzekutoni programin dhe shpjegoni cilat struktura përdoren në programin tuaj.







b) Shpjegoni nga cilat kategori janë blloqet e dhëna.

Kur bëjmë programe, ne zakonisht kombinojmë shumë struktura.

Kjo nënkupton përdorimin e strukturës rendore, strukturës me kusht, strukturës për cikël, futjes së tingullit, prapavijës, etj. Në varësi të asaj që duam të arrijmë në program, duhet të mendojmë me kujdes se cilat struktura do t'i përdorim.

Veçanërisht është e rëndësishme t'i kushtojmë vëmendje **renditjes** në të cilën shkruajmë **urdhra**, përndryshe nuk do të fitojmë atë që kemi imagjinuar.

Përpunoni dhe ekzekutoni skriptet e mëposhtme. Përshkruani cilat blloqe përdoren në program.









Fut tingull

Vendosni maska. Imazhet gjenden në librarinë e maskave.



AKTIVITETET



1. Bëni program me blloqe të dhëna. Në program përdorni strukturën përsëritje dhe strukturë për zgjedhjeje me dy mundësi. Ekzekutoni programin dhe shpjegoni rezultatin.



 Bëni rrëfimin tuaj dhe duke përdorur blloqet e dhëna bëni program me të cilin do të paraqisni rrëfimin. Pastaj, shpjegoni se cilat struktura i keni përdorur në program.



TEMA 7

ONLAJN-JETESA



NË FUND TË KËSAJ TEME DO TË:

- dini për historinë e internetit si mjet për marrjen dhe ndarjen e informacioneve;
- përdorni ueb-shfletues dhe të gjitha elementet e tij të rëndësishme;
- gjeni informacion nga interneti për qëllim specifik;
- dini të zgjidhni dhe të ruani përmbajtje;
- dini të gjeni dhe dëgjoni përmbajtje audio dhe të shikoni përmbajtje video;
- dini të përdorni mundësitë për komunikim me tekst, audio dhe video përmes internetit;
- dini për pasojat e ndarjes së informacionit privat në internet;
- kuptoni konceptin e llogarisë tuaj e-mail dhe përdorimin e saj për komunikim;
- dini për mundësitë e blogimit.





ZHVILLIMI I INTERNETIT



Si i gjenin njerëzit informacionet para ardhjes së internetit? Si do të ishin k<u>ompjuterët pas 1000 vjet?</u>



Faqja e internet e parë në botë u krijua në vitin 1991: http://info.cern.ch.

Ky ishte fillimi i internetit.

Interneti është shërbim elektronik për marrjen dhe shkëmbimin e informacioneve. Ai përbëhet nga një numër rrjetesh të vogla dhe të mëdha, të cilat së bashku bartin informacione dhe shërbime të ndryshme, siç janë posta elektronike, biseda e drejtpërdrejtë, faqet e ndërlidhura të internetit (websites) të rrjetit botëror të internetit (WWW).



WWW = World Wide Web = rrjet i shpërndarë në tërë botën.

Faqja e internet është fajll (dokument, imazh, etj.) në formë elektronike e përshtatur për t'u shfaqur në Internet.

Ueb-sajti është grup faqesh të shumta në internet të lidhura së bashku.

INTERNETI DHE WORLD WIDE WEB (WWW) A JANË TË NJËJTË?

- 1) Interneti është përmbledhje e kompjuterëve të ndërlidhur nga e gjithë bota që komunikojnë dhe shkëmbejnë informacione. Interneti ofron edhe shërbime të tjera, siç janë posta elektronike, ndarja e fajllave, marrja e informacionit etj.
- 2) Rrjeti botëror World Wide Web është koleksion i dokumenteve të ndërlidhura duke përdorur hiperlidhje dhe adresa që mund të arrihen përmes internetit.

Termi anglisht "internet" rrjedh nga shkurtesa e

INTERconnected + **NETwork** = **INTERNET**

Rrjeti + i ndërlidhur = INTERNET









AKTIVITETET

ditët e sotme?

1. Për çfarë përdoret ende internet në

2. Flisni në klasë. Bëni një kronologji të

veçantë të historisë së internetit.

Si veprojmë kur duam të huazojmë libër nga biblioteka?

Si e kërkon dhe e gjen bibliotekisti librin në aq shumë libra?

Ueb-shfletuesi (ueb broswer) është program për hapjen, shfletimin dhe lëvizjen nëpër ueb-faqe të ndryshme nga ueb-faqet e ndryshme të internetit.

Navigacioni (lëvizja) nëpër ueb-faqe të ndryshme në mënyrë të popullarizuar quhet "surfim" në internet. Faqet e internetit hapen në ueb-shfletuesit duke shkruar adresën e ueb-faqes së internetit.



- 95 -

Ctrl+Shift+1

Inspect

Kërkimi i informacioneve nga interneti

Ueb-shfletues = softuer për kërkimin e informacioneve në Internet

Kur duam të gjejmë informacion dhe të dhëna përdorim **ueb-shfletues** (web search engine).

Ueb-shfletuesi është shërbim falas në internet.

Ueb-shfletuesit më të kërkuar janë: Google, Bing, MSN, Yahoo, Ask...

Mënyrat e kërkimit:

- 1) Kërkimi sipas fushave (arsim, filmi, lojëra, etj.).
- Kërkimi sipas fjalëve kyçe (fjalë e rëndësishme) me të cilat përshkruajmë atë që kërkojmë.
- 3) Kërkimi sipas emrit të ueb-sajtit.

Për shembull, nëse duam të dimë diçka për bimët pranë ujit:

 Duhet të shkruajmë fjalë të sakta në hapësirën e kërkimit të shfletuesit. Përdorim fjalë kyçe Bimët pranë ujit. Mund të shkruajmë në latinisht ose cirilikë.

2) Klikoni në butonin KËRKO (Search).

ose

2) Mund të përdorim tastin FUTJE (Enter) në tastierë.

Do të paraqiten shumë ueb-faqe në internet. Zakonisht ueb-faqet e para që paraqiten janë më të rëndësishme për atë që kërkojmë. Nëse nuk i gjejmë të dhënat e kërkuara nga ueb-faqet e ofruara, atëherë në fushë shtojmë fjalë që shpjegojnë më hollësisht termin ose përmbajtjen që po kërkojmë.

← → C A Bimët afër ujit A I D Images @ News → Videos ♥ Maps i More Setting

About 18,900 results (0.58 seconds)

Tip: Search for English results only. You can specify your search language in Preferences so wikipedia org > wiki > Bimët * Translate this page

Bimët - Wikipedia

Bimět jané organizma té vdekur qe i pěrkasin mbretérisě Plantae. ... Kjo morfologij ka si shkak qe kércelli i ka nyeji shumě afer mé njéra tjetrén sepse... Kércelli shérben për qarkullimin e ujit dhe té lénděve minerale tě tretura nga rrěnja.

sq.wikipedia.org.vikia) Rrenja * Translate this page Rrenja - Wikipedia® Rrenja & Wikipedia® Rrenja & Statie organ vegletatii flort dhe il bimëve me farë, ... ne rrënjët tokësore dhe ro mbrojët së bimër ujore kësula formohet....Shumica e rrënjëve të bimëve për shu janë gjetur megjithatë relativisht afër në sipërfaqe ku

jane gjetur megjjunare relativisni aner ne siperiaqe ku sq.wikipedia.org⇒ wiki⇒ Kaktusi ▼ Translate this page

Kaktusi - Wikipedia





Hapja e ueb-faqes

Hiperlink (hiperlidhje) ose link i shkurtër mund të jetë imazh, simbol ose tekst në internet që tregon për dokument, objekt, ueb-faqen tjetër ose ueb-sajtet tjera.

Hiperlinkun do ta dallojmë kur kursori nga shigjeta do të ndryshojë në dorë të vogël.



Ueb-faqe hapim duke klikuar në link të ueb-faqes. Me klik në tastin e majtë të miut përmbajtja e uebfaqes do të hapet në të njëjtën dritare; me klik në tastin e djathtë të miut tregohet menyja nga e cila mund të zgjedhim nëse do ta hapim në dritare të re (Open in new window) ose në të njëjtën dritare, por në **tab** të ri.





- Gjeni të dhëna për liqenet artificiale në vendin tonë dhe përpiloni një tabelë. Të dhënat gjeni në ueb-faqet e internetit duke përdorur ueb-shfletuesin në Google ose atë që është instaluar në kompjuter.
- 2. Përdorni fjalë kyçe. Nëse nuk e gjeni atë që ju nevojitet, shkruani përmbajtjen që e kërkoni.
- Diskutoni në klasë për lloje të ndryshme të ueb-faqeve dhe vlerësoni se ato a mund t'ju ndihmojnë në mësimin, kërkimin, të dhënat tuaja etj.

KONTROLLONI NJOHURITË TUAJA



- 1. Çfarë është ueb-shfletuesi dhe çfarë është internet-shfletuesi?
- 2. Numëroni disa ueb-shfletues dhe internetshfletues.
- 3. Kërkoni sipas fushave lloje të kompjuterëve.
- 4. Cilën fushë do të shkruani? Mendoni.
- 4. Bëni kërkime për procedurën e bërjes së qarkut elektrik nga lënda Shkencat natyrore. Bëni kërkimin në cirilikë dhe më pas në latinisht. Çfarë lloj ueb-faqe shfaqen në të dy rastet? Cilat faqe janë të dobishme për kërkime në këtë rast?

Përkujtohuni në procedurat për ruajtjen e dokumentit, kopjimin dhe zhvendosjen e objekteve.

Në internet mund të gjejmë informacione të ndryshme: tekst, imazhe, muzikë, video dhe të ngjashme.



Futja dhe ruajtja e imazhit nga interneti

Ekzistojnë disa mënyra.

Një mënyrë është të futet me procedurën Kopjo-Ngjit (Copy-Paste)

- 1) Në fushën për kërkim shkruani fjalët kyçe.
- 2) Në shiritin e menysë zgjidhni menynë Imazhe (Images).
- 3) Zgjidhni imazh nga imazhet e ofruara.
- 2) Klikoni me tastin e djathtë të miut mbi imazh dhe do të hapet menyja zbritëse.
- 3) Zgjidhni opsionin Kopjo imazhin (Copy images).
- Për ta futur në fajll poziciononi kursorin në vendin e dëshiruar, klikoni me tastin e djathtë të miut dhe opsionin Ngjit (Paste).



Open link in new tab Open link in new window Open link in incognito window		
Save link as Copy link address		
Open image in new tab Save image as Copy image Copy image address Search Google for image		
Inspect Ctrl+Shift+I		

KUJDES: Kur shfletoni imazhe në internet duhet të kontrolloni të drejtat e autorit për përdorimin e tyre.

Mënyra e dytë është të ruani imazhin si fajll të veçantë.

- 1) Kliko me tastin e djathtë të miut mbi imazhin dhe në opsionin Ruaj imazhin (Save image as).
- Hapet dritarja dialoguese dhe zgjedhim lokacionin në kompjuter ku do ta ruajmë imazhin.



Imazhin mund ta futim në folderë të ndryshëm.

Ruajtja e fajllit muzikor nga interneti

Në internet mund të gjejmë shumë fajlla muzikorë. Muzikë mund të dëgjojmë online ose të shkarkojmë fajlla muzikorë me muzikën tonë të preferuar. Kur duam të shkarkojmë fajll muzikor duhet të jemi të kujdesshëm se nga cilat ueb-faqe e bëjmë dhe se ato a lejohen të përdoren.



Nga atje ne mund ta transferojmë në çfarëdo folderi në kompjuter ose në memorie bartëse. Për ta dëgjuar muzikën duhet të hapim fajll duke klikuar dy herë me tastin majtë të miut mbi ikonë.





- 1. Hapni fajll të ri me programin për prezantim. Emërtoni atë «Media».
- 2. Hapni internetin dhe në fushën e adresës shkruani mk.wikipedia.org/wiki/Mass_Media
- 3. Zgjidhni pjesën e tekstit, selektoni dhe futeni në slajdin e dytë.
- 4. Në menynë e ueb-faqes, klikoni në opsionin Images dhe zgjidhni imazhe (televizion, radio, gazeta, etj.) dhe futini ato në slajdin e tretë dhe të katërt.
- 5. Pastaj shkarkoni fajll muzikor dhe futeni në prezantim. Vendosni të gjitha elementet e nevojshme për prezantim të mirë dhe prezantoni para klasës.

PËRMBAJTJET AUDIO DHE VIDEO **NË INTERNET**



Aktivitetet hyrëse:

7.4

Cila është muzika juaj e preferuar? Kush është këngëtari yt i preferuar? Cilat video do të dëshironit të shikonit në internet?



Dëgjimi i muzikës nga interneti

Muzikë mund të dëgjojmë pa shkarkuar fajlla nga interneti. Mjafton të keni dëgjuese ose altoparlantë nëse të tjerët duan të dëgjojnë. Mund të dëgjojmë radiostacione online ose muzikë në format MP3.

neti	free music online		
a shkarkuar ë keni ëse të tjerët ëgjojmë radio- ië format MP3.	All Videos Images News Maps More About 3,950,000,000 results (0.52 seconds) Jango: Free Music Online - Internet Radio www.jango.com/ * Free internet radio, just like Pandora only fewer ads and more variety. Listen to hunc stations or create your own with your favorite music. Today's Top 100 · Easy Listening · Best Of 2018So Far · Ed Sheeran iHeartR adio: Listen to Free Radio Stations & Music Online ihettes://www.iheart.com/ *		
1) Në fushën për kërkim shkruani free Mp3 (fajlla muzikë pa pagesë).			
 Hapni ueb-faqe dhe në fushën për kërkim shkruani emrin e kompozicionit ose emrin e këngëtarit. 			
3) Zgjidhni kompozicion dhe me klikim të dyfishtë - dëgjoni.			



Për tingull më të mirë mund të lidhim në kompjuter pajisje shtesë të tingullit.





- 1. Në linkun me titull www.zlatnoslavejce.com.mk/sodrzina/zabava/pesni.asp do të gjeni shumë fajlla muzikorë me këngë për fëmijë. Disa prej tyre do t'i mësoni në orët e edukatës muzikore. Zgjidhni dhe shkarkoni disa prej tyre. Kënaquni të mësoni këngë online.
- 2. Në internet ka shumë video të dobishme edukative me përmbajtje të ndryshme. Kërkoni sipas nevojave të asaj që mësoni dhe zgjeroni njohuritë tuaja.

Çfarë përdorni për të biseduar me të afërmit ose miqtë tuaj që jetojnë në vend tjetër? A mund ta shihni personin tjetër kur komunikoni nëpërmjet internetit?









Sign in

Ekzistojnë shërbime të ndryshme për komunikim të drejtpërdrejtë me tekst, me tingull dhe me video midis njerëzve që janë të lidhur në internet në të njëjtën kohë.

skype

Sign ir

Komunikimi realizohet përmes programeve të ndryshme, si mIRC, Yahoo Messenger, ICQ, Skype.

Është e nevojshme të hapim llogari (Account) me emrin e përdoruesit (user name) dhe me

fjalëkalimin (password) dhe mund të komunikojmë nëpërmjet internetit. Këtë komunikim e quajmë komunikim "online".

Si përdoret komunikimi dhe audio-komunikimi tekstual dhe vizual?



Për komunikim më të mirë audio-vizual, i lidhim në kompjuter altoparlantët ose dëgjueset, mikrofonin dhe ueb-kamerën.

- Si silleni kur flisni në internet me shokun tuaj?
- Si do të ndiheshit sikur shoku juaj të shkruante vetëm me shkronja të mëdha?

Rregullat për sjellje të mirë në komunikimin nëpërmjet internetit

Rregullat e përgjithshme për sjellje të mirë në komunikimin në internet quhen etika të internetit ose rregulla të mirësjelljes në internet (Netiquette - shkurtuar nga Internet etiquette).



NËSE DONI TË DINI MË SHUMË



Rrjetet sociale (social networks) mundësojnë komunikimin midis shfrytëzuesve dhe përfaqësojnë formë të shoqërimit. Përdoruesi mund të postojë foton e tij, të publikojë të dhëna, të përshkruajë interesat e tij, të zhvillojë diskutime tematike, etj.

Mund të hapen grupe. Në grup mund të pranohen ose përjashtohen anëtarë. Te këto rrjete sociale inkurajohen veprime të caktuara mjedisore, humanitare ose veprime të tjera. Nxënësit nga e njëjta klasë mund të formojnë grup në të cilin do të shkëmbejnë ide, imazhe, të përkujtohen për detyrat e shtëpisë, të shkëmbejnë detyra të zgjidhura matematikore, të mësojnë dhe të shoqërohen bashkë.

A mund dikush tjetër ta lexojë mesazhin tuaj elektronik? Çfarë mendoni? A mund të vidhen para nga llogaria e ndonjë personi në internet? Si mund të mbrohemi nga bashkëbiseduesit e papërshtatshëm? Si t'i mbrojmë të dhënat tona personale?

> Çfarë ndodh nëse flisni me të huaj në internet?

> > Si të sigurohet mbrojtja e të dhënave nga interneti?



Davidi

Përdoruesit mund të rrezikojnë privatësinë dhe dinjitetin e tyre, t'u vidhen llogaritë e tyre bankare,

t'u kufizohet aftësia e kompjuterit,

madje edhe t'u rrezikohet siguria.

Gjithmonë ekziston rreziku që këto

informacione të shihen nga dikush

që mund t'i keqpërdorë.

Nëse informacionet nuk kontrollohen,

disa përdorues mund të mashtrohen lehtë. Përdoruesit e mashtruar mund të

humbin vlera materiale

dhe morale.

Në epokën e teknologjisë moderne çdokush mund të postojë përmbajtje përmes komunikimit në internet që mund të jenë me qëllim të mirë dhe të saktë ose me qëllim të keq dhe të pasaktë. Këto informacione përhapet me shpejtësi të jashtëzakonshme.



Përdoruesit duhet të jenë të vetëdijshëm se përveç informacioneve të dobishme, ekzistojnë edhe mashtrime, gënjeshtra dhe forma të ndryshme të manipulimit.





Përmes internetit barten të dhënat personale, zhvillohen pjesë të besueshme afariste dhe biseda private, barten informacione të besueshme, bëhet transferim i parave dhe shumë punë të tjera.

AKTIVITETET



Krijoni shfaqje teatrale sipas këtyre teksteve, por gjithashtu shtoni idetë dhe përvojat tuaja për jetën private dhe sigurinë gjatë komunikimit në internet.

MBROJTJA E PRIVATISË NË INTERNET

Luani: Unë i ndërmarr hapat e mëposhtëm për të mbrojtur të dhënat e mia në internet:

- Instaloj programe antivirus dhe nëna më ndihmon të instaloj murin mbrojtës (Firewall).
- Vazhdimisht e përditësoi sistemin operativ.



 E bllokoj postën e padëshiruar elektronike dhe gjithmonë përdor versione të reja në internet.

Rexhepi: Kur hap një llogari në postën elektronike i kushtoj vëmendje si vijon:

- 1) Babi im kujdeset se profili a është i sigurt.
- 2) Me kujdes zgjedh se çfarë informacioni do të shkruaj.
- 3) Fjalëkalimet kurrë nuk ia them dikujt tjetër.
- 4) Imazhe u dërgoj vetëm njerëzve që kam besim.
- 5) I bllokoj mesazhet nga të huajt.
- 6) Nuk bisedoj me të huajt në internet. Ata i injoroj.
- 7) Kurrë nuk pranoj takime me të huaj.
- 8) Gjithmonë i informoj prindërit e mi për atë që bëj në internet. Ata gjithmonë ndihmojnë.



9) Kur nuk punoj në internet, e shkyç atë.

Çfarë i ndodhi **Burimit** kur postoi foton e tij në internet? Një person i panjohur me emrin Xhej fytyrën e tij e vuri mbi një majmun. Burimi u tha prindërve të tij, kurse ata e raportuan në internet policinë. Deri më sot nuk është zbuluar se kush e bëri atë. Keqpërdorimi në internet është ende vështirë për t'u zbuluar.

Mira në internet mori shpërblim të madh parash. Të gjithë gëzoheshim dhe prisnim që t'i merre parat. Ajo së pari dërgoi një letër për të cilën pagoi shumë para në postë për të arritur në Australi. Por, paratë nuk mbërritën kurrë. Prandaj, mos u besoni ueb informacioneve të rreme:

- të cilat zakonisht premtojnë çmime të mëdha, për shembull fitimi i lotarisë,



- të cilat kërkojnë pagesë prej përpara,
- të cilat kërkojnë dhënien e të dhënave personale.

AKTIVITETET



- 1. Bisedoni në klasë për përvojat tuaja të këqija në internet.
- 2. Shkruani masat për mbrojtje në hamer dhe vendosni në këndin TIK të klasës.



NËSE DONI TË DINI MË SHUMË

Përmbajtjet siç janë keygene, crack dhe shumë të tjera që mund të shkarkohen falas nga interneti zakonisht janë të infektuara me ndonjë lloj softueri keqbërës. Disa përmbajtje në internet janë krijuar për të shmangur edhe mbrojtjen me antiviruse.

Shumë ueb-lokacione marrin të dhëna nga përdoruesit përmes të ashtuquajturve cookies, pa dijeninë e tyre. Mënyra më e mirë për t'u mbrojtur nga ky lloj grumbullimi informacionesh është që cookies të çaktivizohen në ueb-shfletuesin.

7.8

POSTA ELEKTRONIKE



Aktivitetet hyrëse:

Si komunikonin njerëzit në të kaluarën? Si shkruanin letra dhe mesazhe? Si i mbërrinin letrat deri te marrësi?

Letra nga mesjeta.



Marrësi i merrte letrat pas një muaji ose më tepër, varësisht nga distanca.

Posta elektronike ose shkurt e-posta është mesazh elektronik (e-mesazh) i dërguar prej përdoruesit deri te një ose më shumë marrës përmes internetit.

Që të dërgojmë ose të marrim e-porosi, duhet të kemi **adresë elektronike** (e-mail).



Adresa elektronike përbëhet nga emri i përdoruesit, shenja @ dhe ueb-shërbimi në të cilin është vendosur adresa.



Letra të papirusit janë gjetur në Egjipt para 3000 vjet.



Letrat në shekullin e ri, por edhe sot, janë me pulla. Zarfet mbyllen me ngjitës dhe vulë. Letrat arrijnë te marrësi pas disa ditësh.



Përmes adresës elektronike mund të dërgojmë mesazhe, dokumente, imazhe, muzikë dhe video përmbajtje.

Për çdo adresës elektronike është caktuar **kuti elektronike** (hapësira ku ruhen të gjitha porositë elektronike të përdoruesve).



Çdo **kuti elektronike** përbëhet prej pjesëve të mëposhtme:

Me klik të dyfishtë në të majtë në opsionin Krijo (Compose) hapet dritare në të cilën shkruhet mesazhi i ri.

COMPOSE	Primary
Inbox (469)	Inbox - kuti për mesazhe të pranuara.
Sent Mail	Sent mail - kuti për kopje të mesazheve të dërguara.
Drafts (21)	Drafts - mesazhe
Spam (1)	të filluara, por të
[Imap]/Sent	paperfunduara.
[Imap]/Trash	Spam - kuti me mesazhe nga persona të panjohur.
JUNK E-Mail	Trash - mesazhe të fshira.



NEW AND RECENTLY UPDATED PADLETS

settings



Blogu është ueb-faqe në internet që plotësohet, rishikohet dhe lexohet çdo ditë nga përdorues të ndryshëm (anëtarë të blogut), si dhe nga pronari i blogut.

Autori i blogut guhet **bloger**. Ka shumë ueb-shërbime për përdorim të blogut, por më i përdorur zakonisht është blogger.com, padlet.com. Ueb-bloget janë në formë të ditarit dhe i kushtohen një ose më shumë

BLOGU

7.1



Ple sh

shi

Tra

AP

View all
Shfaqet dritare nga e cila mund të zgjedhim një nga pamjet e ofruara të blogut.

Make something new

Klikoni në vijim në opsionin Next, pastaj në opsionin Fillo të postosh (Start posting).





4 Looks good? Pasi të zgjedhim imazhin kliko në butonin OK HOBI Write something

Udhëtime

Unë jam Arta nga Saraji, Shkup, Maqedonia e Veriut

Këtë blog e kam krijuar për të gjithë shokët e mi të cilët kanë 9 vjet dhe dëshirojnë të udhëtojë shumë. Postoni imazhe të ndryshme se ku keni qenë në udhëtim, në pushim ose në vizitë dhe ndani me të gjithë se çka është interesante, edukative dhe e vlershme që të vizitohet.



Blogu mund të jetë publik ose privat, në varësi të opsionit që ka zgjedhur autori i blogut. Opsioni mund të ndryshohet në çdo kohë.

Nëse duam që të tjerët të dinë për blogun tonë, duhet të ndajmë URL adresën e blogut.

CLOSE	Sh	are	
PEOPLE & PRIVACY		SHARE/EXPORT/EMBED	
Make this pad contributors a your settings a	let as public or a nd give them spe at any time.	s private as you cial powers. Yo	want. Add u can change
Privacy		WHAT ARE THESE OPTIONS?	
	OT	8	\odot
Private	Password protected	Secret	Public
m	brojtur me fj	alëkalim	publik

Vendi im më i pr

Ligeni i Ohrit dhe

, breau i tii

nga Lejla

Pushimi dimëror

Më mirë pushoj dhe

kreohem në mal. Pos ishiroj të rrëshqas me

Shumë dua të udhëtoj në shtete të ndryshme në botë

nga Maria

Kur udhëtoi dëshiro

të dëgjoj muzikë nga Maroku

.

AKTIVITETET

 Arta krijoi një blog. Lexoni temën në blog dhe përcaktoni se cilën mundësi zgjodhi Arta? Kush mund të postojë në blogun e Artës?

Kjo është adresa e blogut të Artës. Shkruajeni në fushën URL dhe postoni në temën e dhënë.

www.padlet.com/zaklinaristovska/zu55rsu4vncg

2. Krijoni blog vetëm për ju dhe shkruani aktivitete dhe ngjarje të përditshme gjatë verës. Cilin opsion do të zgjidhni? A do të jeni në gjendje vetë ta lexoni ose ta ndani me dikë?

Do të doja t'i vizitoj të gjitha qytetet interesa në Evropë

Linda nga Sidne

Jnë jam Arta nga Saraji, ihkup, Maqedonia

Këtë blog e kam krijua

për të gjithë shokët e mi të cilët kanë 9 vjet dhe dëshirojnë të udhëtojë shumë. Postoni imazhe të

shumë. Postoni imazhe t ndryshme se ku keni qer në udhëtim, në pushim ose në vizitë dhe ndani me të gjithë se çka është interesante, edukative dhe a ukarchme që të

- 3. Fatimja krijoi një blog me temën "Libra të lexuar". Zgjodhi opsionin Publik. Kush mund të postojë në blogun e saj?
- 4. Arsimtari Tefik krijoi një blog për detyrat e shtëpisë për nxënësit në klasën e tij. Cilin opsion e ka zgjedhur dhe kush mund të postojë në këtë blog?
- 5. Xhaxhai Ridvan donte të blinte një automobil, por nuk e dinte cilin tip të automobilit. Ai donte një automobil të vogël, me konsum të ulët të karburantit dhe për të akomoduar 5 pasagjerë. Ai krijoi blog me temën "Automobili" dhe kërkoi mendime dhe këshilla nga njerëz të tjerë. Cilin opsion zgjodhi ai?
- 6. Krijoni një blog ku vetëm shokët tuaj të klasës do të jenë anëtarë. Shkruani disa tema që ju interesojnë më shumë. Zgjidhni opsionin e mbrojtur me fjalëkalim. A mund të postojë në blogun tuaj një nxënës nga klasa tjetër? Shpjegoni.

A

Algoritëm – është grup udhëzimesh për ekzekutimin e operacioneve me renditje të dhënë saktësisht në mënyrë që të zgjidhet problem i dhënë. Mund të zgjidhet nga njeriu ose makina ose të dyja. Algoritmi i shkruar në gjuhë programuese është program.

В

Blog – ueb-faqe që plotësohet, rishikohet dhe lexohet vazhdimisht nga përdorues të ndryshëm (anëtarë të blogut), si dhe nga pronari i blogut.

Bloger – autor i blogut.

Bosht x – drejtëz horizontale e numrave.

Boshti y – drejtëz vertikale e numrave.

Buton për shkronja të mëdha (Caps lock)

 buton në tastierë. Ky buton kur është aktiv, atëherë mund të shkruajmë vetëm me shkronja të mëdha.

D

Dizajn i slajdit – bazë për slajd që e zgjedhim nga oferta ose e krijojmë sipas zgjedhjes sonë. Mund të shkarkohet edhe nga interneti.

Dritare – objekt që tregon përmbajtjen e folderit ose mesazhe nga kompjuteri.

Dritare-dialoguese – dritare që hapet kur jepni urdhër dhe në të cilën kompjuteri bën pyetje ose i jep informacion përdoruesit.

Ε

E-adresë (e-mail address) – adresë elektronike që dërgohet dhe merret nga miqtë, të afërmit, etj.

Ekran (screen) – pjesë e monitorit ku mund të shihni se çfarë punon në kompjuter.

Enter – tast në tastierë me të cilin japim urdhër për rresht të ri ose konfirmim për kryerje të urdhrit.

E-postë (e-mail) – shërbim në internet që mundëson shkëmbimin e mesazheve elektronike midis përdoruesve.

Ergonomi – shkencë që merret me dizajnim të pajisjeve dhe veglave për punë që do të jenë të sigurta, komode dhe të shëndetshme për njerëzit.

Ergonomi kompjuterike – shkencë për efikasitet të njerëzve në punën e tyre kompjuterike.

Etapë – rezultat pas ekzekutimit të programit "Skreç". Shfaqet në hapësirë nga mjedisi i integruar.

Etikë – shkencë që studion ato veprime njerëzore që mund të maten si të mira ose të këqija.

Etikë kompjuterike – rregulla të sjelljes, punës dhe përdorimit të kompjuterit dhe programeve kompjuterike.

F

Fajll (file) – dokument në të cilin krijojmë tekste, imazhe, prezantime dhe informacione të tjera dhe të cilin më pas mund ta ruajmë në kompjuter.

Fazë (stage) – hapësirë në ekran ku programohet në "Skreç".

Fjalëkalim (password) – një varg shkronjash, numrash dhe simbolesh që përdoren për të mbrojtur fajllat, dokumentet dhe programet personale në kompjuter ose në postë elektronike.

Folder – folder elektronik në të cilin ruhen dhe grupohen folderët dhe fajllat e tjerë.

Font i shkronjave – të gjitha shkronjat e alfabeti të caktuar, si dhe të gjithë numrat dhe shenjat e krijuara për atë alfabet. Secili font ka emrin e vet.

Fshi (delete) – urdhër që fshin shkronjat, pjesët e tekstit në dokument ose fshin fajllat, folderët, imazhet, etj. nga kompjuteri.

Fshi prapa (backspace) – buton në tastierë që fshin prapa.

G

Gabim logjik – gabim në program (algoritëm) që kompjuteri nuk mund ta zbulojë.

Gabime sintaksore – gabime të programit të zbuluara nga programi-përkthyes. Këto janë gabimet në shkrimin e udhëzimeve dhe rregullave.

Gj

Gjuhë programuese – grup fjalësh, simbolesh dhe rregullash speciale me të cilat shkruajmë programe në mënyrë që të mund të komunikojmë me kompjuterin. I quajmë edhe gjuhë artificiale.

Н

Hakerim – proces për ndryshim të përmbajtjes së informacionit në mjedisin digjital për qëllime të veta. Në përqindje të madhe është për qëllime negative.

Harduer – gjithçka që mund të preket me dorë nga sistemi kompjuterik. Kjo është pjesa makinerike e kompjuterit, pra të gjitha pjesët e tij. Të gjitha pjesët e pajisjes janë të lidhura dhe funksionojnë si tërësi.

Hiperlink – lidhje në internet prej një fjale, imazhi ose çfarëdo qoftë objekt në objekt tjetër të tillë.

I

Ikona (icons) – miniatura të vogla me paraqitje të ndryshme që përfaqësojnë programe, fajlla, folderë ose dokumente të ndryshme.

Informacion audio – informacion nga interneti, siç janë këngët, tingujt e ndryshëm, etj.

Informacion tekstual – informacion prej uebfaqeve në internet në formë të shkruar.

Informacion vizual – informacion nga interneti në formën e imazhit, diagramit, vizatimit, etj.

Internet – sistem i disponueshëm publik i rrjetave kompjuterike të ndërlidhura në të gjithë botën.

Κ

Karrige ergonomike – karrige e bërë posaçërisht për të punuar me kompjuter, punë në zyrë, etj.

Kërko (search) – të kërkosh tekst, fajll ose diçka tjetër në kompjuterin tuaj ose në internet.

Klip-art (Clip art) – librari digjitale me imazhe që mund të përdoret kur punoni me tekst, prezantim, etj.

Kod binar – kombinim nga 0 dhe 1. Gjuhë që kompjuteri e kupton.

Kopjo (copy) – mjet që lejon të kopjoni diçka.

Kursor (tregues) (cursor) – shënues lëvizës në ekranin e kompjuterit që tregon se ku dëshironi të klikoni për të kryer aktivitet.

L

Laptop – kompjuter personal, i lëvizshëm që ka të njëjtat aftësi si kompjuteri.

Librari (library) – koleksion i burimeve digjitale.

Lista numërimi (Bullets and numbering) -

vegël e cila lejon që tekst i caktuar të shkruhet si listë numërimi pa renditur ose si listë e renditur e shkronjave ose numrave (numering).

Lojëra kompjuterike – programe argëtuese që luhen në kompjuter.

Μ

Mbështetje gjuhësore – lloj shkrimi (alfabeti) me të cilin duam të shkruajmë tekstin. (MKD – alfabeti maqedonas, ENG – alfabeti anglisht, ALB – alfabeti shqip, etj.).

Memorie bartëse – disketa, CD, USB fleshmemorie.

Meny (menu) – listë udhëzimesh që mund të bëjë kompjuteri.

Mi (mouse) – pajisje e jashtme që përdoret për të lëvizur treguesin (kursorin) në vend specifik, si dhe për lëvizjen, aktivizimin dhe punën me programe.

Mjedis i integruar – softuer aplikativ në të cilin shkruajmë programin, softueri e përkthen dhe e kryen atë.

Mjedis punues (Desktop) – sipërfaqe e ekranit të monitorit në të cilën zhvillohen të gjitha aktivitetet e programit. Në të ka ikona, dritare të hapura, etj.

Multimedia – prezantimi i të dhënave, duke kombinuar tekstin, tingullin, videot dhe imazhet.

Ν

Navigacion – lëvizja nëpër ueb-faqet të ndryshme në internet.

Ndryshore – vlerë që ndryshon gjatë ekzekutimit të programit. Zakonisht e emërtojmë me ose më shumë shkronja dhe numra.

Net-etikë (Netiquette – shkurtuar nga internet etiquette) – rregulla të përgjithshme për sjelljen e mirë në komunikim në internet.

0

Orientim i faqes (Page Layout) – mjet në program që përcakton pozicionin e faqes në dokument (orientimi vertikal ose horizontal).

Ρ

Pajisje dalëse – pajisje që lejojnë daljen e informacionit nga kompjuteri (monitor, printer, altoparlantë, projektor, dëgjuese, etj.).

Pajisje hyrëse – pajisje që lejojnë futjen e të dhënave në kompjuter (tastierë, mi, mikrofon, aparat fotografik, etj.).

Pëlhurë projeksioni – ekran që shfaqet nga kompjuteri përmes projektorit LCD.

Përdorues (user) – person që punon dhe përdor kompjuter.

Përkthyes – program që përkthen urdhra nga gjuhë programuese në gjuhë makine dhe anasjelltas.

Prezantim – mënyrë e prezantimit të të dhënave, informacionit, leksioneve, etj.

Prezantim multimedial – kombinim i disa elementeve: imazh, tingull, tekst, grafikë, video, animacion dhe ndërveprim.

Printer – pajisje dalëse që shfaq të dhëna nga kompjuter në letër ose fletë metalike.

Program – seri udhëzimesh të qarta dhe precize që kompjuteri duhet t'i kryejë në rendin e dhënë.

Program për përpunim të tekstit – program që shkruan dhe editon tekstin.

Program pirati – program kompjuterik i kopjuar nga persona ose grup njerëzish që nuk kanë licencë ligjore nga prodhuesit.

Programues – person i cili krijon (shkruan) programe kompjuterike.

R

Ruaj (save) – urdhër që kompjuteri do të përdorë për të ruajtur dokumentin ose për të modifikuar dokumentin për përdorim të mëvonshëm.

S

Sistem kompjuterik (compjuter) – pajisje elektronike e destinuar për futjen, ruajtjen dhe

përpunimin e të dhënave të nevojshme për njerëzit.

Sistem operativ (SO) – grup programesh që menaxhojnë të gjithë funksionimin e kompjuterit.

Skreç (Scratch) – gjuhë programuese vizuale që krijon tregime, animacione, lojëra, etj. Programet në "Skreç" krijohen duke përdorur objekte të quajtura imazhe.

Skriptë (skript) – grup udhëzimesh në "Skreç" në mjedis të integruar.

Slajd – një faqe e programit për prezantim. Në slajd vendosim tekst, imazh, video që mund t'i editojmë, organizojmë dhe lëvizim.

Smartfon – telefon "i mençur" celular që ka shumë veçori dhe aftësi digjitale.

Softuer (software) – programe kompjuterike që i tregojnë kompjuterit se çfarë të bëjë.

Softuer aplikativ – programe të përdorura nga përdoruesit e kompjuterëve. Të tilla janë programet për editimit e tekstit, imazhit, mësimit, krijimit të prezantimeve, sulfimit në internet, luajtjes së lojërave, dëgjimit të muzikës, përdorimit të postës elektronik, punës me të dhëna, etj.

Softuer arsimor – programe kompjuterike për mësimdhënie, ndihmë gjatë mësimit ose vetëmësimit, siç janë enciklopeditë multimediale, informacionet dhe të dhënat audio-vizuale, testet digjitale, etj.

Sh

Shabllon (template) – model për faqe që tregon se ku mund të vendosni fjalë, imazhe, etj.

Shenja speciale – taste në tastierë që lejojnë të printoni të ashtuquajturat shenja speciale (për shembull: . , / "" '* () -).

Shfletues (browser) – program me të cilin mund të kërkojmë fajlla përmes kompjuterit dhe memories së jashtme.

Shirit me vegla (toolbar) – ndodhet poshtë shiritit të menysë, i cili tregon veglat që mund të përdoren në programin e hapur. Shirit për meny (menu bar) – shiritat me komanda për veprime të ndryshme (fajlli i menysë, menyja e ndryshimit, menyja e pamjes, etj.).

Shirit për vizatim – grup veglash të disponueshme në programe të ndryshme që lejojnë të vizatoni figura.

т

Tablet – kompjuter pa tastierë me butona dhe ekran prekës.

Tastierë (keyboard) – pajisje hyrëse me të cilën futet teksti. Tastierat zakonisht janë me shkronja latine, por ekziston mundësia e instalimit të mbështetjes tjetër gjuhësore dhe shkrimit në gjuhë tjetër.

Teknologji e informacionit (TI) – punë me sisteme kompjuterike (softuer dhe harduer).

Tranzicion i slajdit – tranzicion i animuar nga ueb-faqja në formë të shkruar.

U

Ueb-faqe në internet (web page) – faqe elektronike në internet.

Ueb-kërkues – shërbim falas për gjetjen e informacioneve të nevojshme në internet.

Ueb-sajt (website) – shumë ueb-faqe të lidhura. Rrjet nga ueb-faqe që mund të kërkohen ose shfletohen.

Ueb-shfletues – program për hapjen, shfletimin dhe lëvizje nëpër ueb-faqe të ndryshme.

Urdhër (instruksion) – hap gjatë programimit që përshkruan veprim, respektivisht jep drejtim që kompjuteri duhet t'i kryejë.

V

Vegla për adresa (adress bar) – vend në krye të ueb-faqes në internet ku duken adresat e ueb-faqeve.

Virus kompjuterik – program, skriptë, shtesë digjitale që synon të dëmtojë softuerin ose të fshijë të dhëna.

World Wide Web – përmbledhje e dokumenteve të ndërlidhura duke përdorur hiperlidhje dhe adresa te të cilat mund të arrihen duke përdorur internetin.

LITERATURA E PËRDORUR

- 1. International Primary Computing, Student Book 1, 2, 3, 4, 5, Alison Page, Diane Levine and Karl Held, Oxford 2015
- 2. Projekte informatike, prof. dr. Sime Arsenovski, Maja Loshanska, Gjorgji Kakashevski, Byroja për Zhvillimin e Arsimit, Shkup 2008
- **3.** Programimi, Maja Loshanska-Todorovska, Irina Ivanova, Byroja për Zhvillimin e Arsimit, Shkup 2010
- **4.** Informatika libër shkollor për klasën e gjashtë, inxh. dipl. Maja Loshanska, inxhi. dipl. Gjorgji Kakakshevski, prof. dr. Sime Arsenovski
- 5. Informatika libër shkollor për klasën e shtatë, Daniela Gjorgjieviq.
- 6. UBUNTU Linux Udhëzues për arsimtarë, Intel series, Doracak intel për laptop në klasë, 2009
- **7.** Edubuntu në mësim doracak për arsimtarët në arsimin fillor, Ollga Samarxhiq, Petar Nikollovski, Vasko Ivanovski, Shkup 2010
- 8. Doracak për ekipet e mbështetjes teknike të nxënësve Microsoft Parners in Learning dhe Grupi Punues i TIK-ut në Projektin PEP, 2009
- **9.** Përkujtimore të fjalëve maqedonase në fushën e teknologjisë së informacionit, Ministria e Shoqërisë së Informacionit të RM.
- **10.**Organizimi dhe dizajni kompjuterik, David A. Paterson, Xhon L. Henesi, Prosvetno dello, Shkup 2010.
- 11.www.zim.mk

Doracakë: Nocioni për algoritëm, Njohja me programimin, Njohja me ScratchJr dhe DigitMille.

12.Linket e përdorura

www.digit.mile.mk

www.e-ucebnici.mon.gov.mk

www.wikipedia.com

www.webopedia.com

www.schoolKit.com

www.izvorcemk.wordpress.com

www.code.org/educate

www.zim.mk/obuka2016