



REPUBLIKA E SHQIPËRISË
MINISTRIA E ARSIMIT
DHE SPORTIT

QENDRA E SHËRBIMEVE ARSIMORE

PROVIMI ME ZGJEDHJE I MATURËS SHTETËRORE 2017

SKEMA E VLERËSIMIT TË TESTIT

Lënda: Psikologji

Udhëzime të përgjithshme

- Testi përmban në total 40 pikë.
- Testi ka 20 pyetje: 10 me zgjedhje dhe 10 me zhvillim.
- Për pyetjet me zgjedhje përgjigja e saktë vlerësohet me një pikë.
- Për pyetjet me zhvillim janë dhënë modele përgjigjesh të sakta.

- **Pyetjet me zgjedhje**

Numri i Pyetjes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Përgjigja e saktë Varianti A	C	D	D	C	B	D	B	D	D	B
Përgjigja e saktë Varianti B	D	B	D	D	B	C	D	D	C	B

- **Pyetjet me zhvillim**

Shënim:

- Në skemën e vlerësimit të testit, për pyetjet me zhvillim janë dhënë modele përgjigjesh të sakta. Nxënësi do të marrë pikët e merituar edhe nëse ai ka dhënë përgjigje me fjalë të tjera, por që janë brenda kontekstit të përgjigjes së saktë.
- Në pyetjet me zhvillim, ku kërkohen dy, tre apo katër nga të gjitha përgjigjet e sakta të mundshme, në rast se nxënësi ka dhënë aq përgjigje të sakta sa i kërkohen nga pyetja, atëherë atij do t'i jepen të gjitha pikët maksimale me të cilat është vlerësuar pyetja.
- Nxënësi do të marrë aq pikë sa është vlerësuar pyetja edhe në rast se ai ka dhënë më shumë përgjigje të sakta nga sa i kërkohen.
- Nxënësi merr pikë duke dhënë përgjigje sipas formimit të tij edhe nga lëndët e tjera. Kalimi nga njëra pikë të tjetra e një problemi nuk e ndëshkon në pikëzim, pasi ato lidhen me njëri-tjetrin.

Pyetja 11

3 pikë

- nuk lejon studiuesin që të kuptojë lidhjet shkak-pasojë të dukurive
- sjellja që vëzhgohet nuk mund të përsëritet sa herë dëshiron vëzhguesi
- në mjaft situata është i vështirë për t'u përdorur
- këkon shumë kohë

3 pikë Nëse shkruan saktë tre mangësi;

OSE

2 pikë Nëse shkruan saktë dy mangësi;

1 pikë Nëse shkruan saktë një mangësi;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim ose nuk përgjigjet fare.

Pyetja 12

3 pikë

- ai që ndëshkon duhet ta bëjë të qartë se përse jepet ndëshkimi/cila është në mënyrë specifike sjellja që ndëshkohet
- ndëshkimi duhet bërë menjëherë pas kryerjes së një reagimi të padëshiruar/të jetë në përputhje me fortësinë e reagimit të padëshiruar
- ndëshkimi duhet të jetë i vazhdueshëm/nuk ka efekt nëse një individ i flitet një herë dhe nuk i flitet katër herë të tjera për të njëjtën sjellje të padëshiruar
- kur ndëshkohet një sjellje, individit i duhet shpjeguar dhe përforcuar sjellja alternative pozitive

3 pikë Nëse shkruan tre këshilla;

OSE

2 pikë Nëse shkruan dy këshilla;

1 pikë Nëse shkruan një këshillë;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim **OSE** nuk përgjigjet fare.

Pyetja 13

3 pikë

- për të qenë inteligjent, njeriu ka nevojë për shumë më tepër shkathësi mendore
- përbëhet nga tri shtylla
 - kontekstuale/aftësia e njeriut për të përdorur inteligjencën në situata specifike(është inteligjencë analitike)
 - eksperienciale/aftësia e njeriut për të përdorur përvojën që ka në botën që e rrethon(inteligjenca praktike)
 - komponenciale/mënyra që zgjedh njeriu për t'u marrë me informacionin(krijuese)

3 pikë Nëse shkruan tre aspekte nga teoria;

OSE

2 pikë Nëse shkruan dy aspekte nga teoria;

1 pikë Nëse shkruan një aspekt nga teoria;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim **OSE** nuk përgjigjet fare

Pyetja 14

3 pikë

- Është e inervuar në mënyrë të përshtatshme për të pikasur temperaturëm/ prekjen/shtypjen/dhimbjen.
- Përmban fibra të specializuara për të pikasur/transmetuar mesazhet se trupi po ftohet/ngrohet.
- truri njerëzor ndërjegjësohet për situatën dhe kërkon një vend më të rehatshëm/ veshjtje të tjera/ rregullim temperature.

Pyetja 15

2 pikë

- të jetë në një vend sa më të qetë, në mënyrë që atij që hipnotizohet të mos i tërhiqet vëmendja;
- atij që do të hipnotizohet i kërkohet të përqëndrojë vëmendjen në një objekt;
- hipnotizuesi sugjestionon atë që do të hipnotizohet lidhur me atë çfarë do të përjetojë;
- hipnotizuesi vë në dukje disa përjetime që e di se do të ndodhin te individit.

2 pikë Nëse shkruan dy nga kushtet;

OSE

1 pikë Nëse shkruan një kusht;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim **OSE** nuk përgjigjet fare.

Pyetja 16

3 pikë

- mendon në mënyrë abstrakte/shkon përtej asaj që kapur shqisat
- mendon në mënyrë logjike/përdor fakte dhe ide për të dalë në përfundime të tjera
- mendon në mënyrë hipotetike/ndërton hipoteza dhe vëzhgon mënyrën personale të të menduarit

3 pikë Nëse shkruan tre ndryshime;

OSE

2 pikë Nëse shkruan ndryshime;

1 pikë Nëse shkruan saktë një ndryshim;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim **OSE** nuk përgjigjet fare

Pyetja 17

3 pikë

- mohimi/izolimi- njeriu nuk e pranon dot idenë se atij i ka ardhur vdekja/shokohet dhe nuk e beson
- zëmrimi- njeriu vlon nga inati që do t'i duhet të ikë dhe nga zilia që të tjerët do të jetojnë
- marrëveshja- njeriu bën marrëveshje me veten për t'u sjellë në mënyra të caktuara/lutet të martojë ose shkollojë dikë

3 pikë Nëse shkruan tre faza;

OSE

2 pikë Nëse shkruan dy faza;

1 pikë Nëse shkruan një fazë;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim **OSE** nuk përgjigjet fare

Pyetja 18

4 pikë

- është e qëndrueshme;
- ndikon në të gjitha përshtypjet/ njohjet tona për atë person më vonë;
- është më ndikues /mbresëlënës se informacioni i fundit;
- predispozohemi në pritshmëritë tona ndaj tij.

4 pikë Nëse shkruan katër karakteristikat e kërkuara;

3 pikë Nëse shkruan tre karakteristika të kërkuara;

2 pikë Nëse shkruan dy karakteristika të kërkuara;

1 pikë Nëse shkruan një karakteristikë të kërkuar;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim **OSE** nuk përgjigjet fare.

Pyetja 19

3 pikë

- vëmendja tek sjellja që kryen modeli;
- të mbash mend atë që bën modeli;
- të riprodhosh atë që bën modeli;
- forca e modelit;
- personaliteti i atij që mëson;
- situata, etj.

3 pikë Nëse shkruan tre kushtet;

OSE

2 pikë Nëse shkruan dy nga kushtet;

1 pikë Nëse shkruan një kusht;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim **OSE** nuk përgjigjet fare.

Pyetja 20

3 pikë

- çdo stimul që rrit mundësinë e përsëritjes së një reagimi që kryhet para tij.
- ndijim/imazh (pamor, dëgjimor ose i prekjes)/mendime dhe emocione që përjeton njeriu gjatë gjumit.
- paaftësia për të kujtuar informacionin për arsye të traumave fiziologjike.

3 pikë Nëse shpjegon tre konceptet;

OSE

2 pikë Nëse shpjegon dy nga konceptet;

1 pikë Nëse shpjegon një koncept;

0 pikë Nëse përgjigjet gabim **OSE** nuk përgjigjet fare.