



# EIPASS Junior

Programi analitik i provimit  
**Shkolla 9 vjeçare**

## Premessa

Lindja, zhvillimi dhe konsolidimi i kompetencave dixhitale bazë tek personat në moshën e shkollës (8-13 vjeç) përfaqësojnë, akoma sot, një nga sfidat me interesin më të madh kulturor, ekonomik dhe social jo vetëm të vendit tonë, por të të gjithë komunitetit Evropian.

Që nga publikimi i “Rekomandimi i parlamentit Evropian në lidhje me aftësitë kyçe të të nxëniet të përhershëm”, shkolla dhe bota e edukimit kanë filluar të formuljnë propozime konkrete për të vendosur në mënyrë të saktë një kurrikul të rinovuar formative në sektorin TIK që i drejtohet fazës së parë të edukimit.

Pika e nisjes për programin e ri “EIPASS® Junior” është ndërtuar pikërisht nga “Kompetencat për qytetarët aktivë”, me një theks të veçantë tek:

- Të mësosh se si të mësosh
- Të projektosh
- Të komunikosh
- Të bashkëpunosh dhe të perceptosh
- Të veprosh në mënyrë të pavaruar dhe të përgjegjshme
- Të zgjidhësh probleme
- Të evidentosh lidhje dhe marrëdhënie
- Ta marrësh dhe ta interpretosh informacionin

Kompetencat dixhitale marrin në kontekstin evropian një karakter transversal dhe strategjik; mundësia për të përdorur në mënyrë të saktë dhe efikase Teknologjinë e Informacionit dhe të Komunikimit është tashmë një kërkesë bazë, parë edhe nga pikëpamja e afrimit të saktë të individit me format e të mësuarit formal, jo formal dhe informal.

Programi i ri “EIPASS® Junior” i ka bazat e tij mbi elemente të informatikës që vetë Ministria i tregon si faktorë esenciale për rritjen dhe zhvillimin e kompetencave ndërdisiplinore tek nxënësi i ri, jo më kot janë marrë faktorë esenciale për strukturimin e një kurrikule të fortë formative në edukimin fillor dhe 9-vjeçar.

Në fakt Syllabus i elementëve të informatikës për shkollën e detyrueshme specifikon qartësisht cilat janë objektivat që justifikojnë futjen e informatikës në atë grupmoshë:

- Të fillojnë të përdorin llogjikën në aktivitetet e organizimit të njohurive dhe në ndërtimin e njohurive;
- Të njohin metodologjitë bazë dhe teknikat e programimit, të algoritmeve dhe të paraqitjes së të dhënave si burim konceptual i nevojshëm për të marrë dhe për të përdorur kompetencat dhe aftësitë e përgjithshme në zgjidhjen e problemeve;
- Të kenë aftësitë dhe mjetet që lejojnë përdorimin e shërbimeve të ofruara nga Interneti dhe të software didaktik, të disponueshëm për çdo disiplinë të kurrikulës.

E gjitha e futur në mënyrë perfekte në kuadrin e gjerë të aftësive që studenti shumë i ri dhe qytetari duhet të fillojë të njohë dhe perfeksionojë, për të shfrytëzuar të mirat e “qytetarisë së përgjegjshme në shoqërinë e informacionit”.

Në panoramën aktuale, të përcaktosh programin e ri “EIPASS® Junior” një rrugëtim i thjeshtë i çertifikimit të kompetencave TIK dhe pa dyshim reduktues. Objektivi i saj ambicioz është të ofrojë dhe të integrojë punën e mësuesve në programimin e rrugëve për mësimin e disiplinës së informatikës dhe në zhvillimin e praktikave të mira në përdorimin e programeve aplikuese informatike.

Pra, programi kërkon të shoqërojë mësuesin në organizimin e planit të ofertës formative dhe të pragramit didaktik me sistemimin e koncepteve, njohurive dhe përmbajtjeve me karakter dixhital, i tillë që të përfshijë jo më shumë e jo vetëm përdorimin korrekt të një kompjuteri, por stimulimin e proçeseve dhe strukturave llogjike të mendimit; vetëm në këtë mënyrë mund të favorizohet lindja harmonike e zhvillimit të aftësive dhe kompetencave të autonomisë konjuktive që përfaqëson objektivin final në proçesin e nxënies.

*Certipass*

*Komiteti Tekniko-Shkencor*

## Disclaimer

Certipass ka lëshuar dokumentin programatik të pranishëm bazuar në standartet dhe referimet komunitare në fuqi në fushën e kompetencave me karakter dixhital. Certipass nuk merr përsipër asnjë përgjegjësi që vjen nga aplikimi në një ambient tjetër nga ky, as nga informacione të përpunuara nga të tretë me bazë përmbajtjen e programit të pranishëm.

Certipass rezervon axhornimin e dokumentit të pranishëm nën kujdesin e vet, në çdo moment dhe pa paralajmërim, duke publikuar ndryshimet e bëra. Përdoruesi të cilit i drejtohet duhet të marrë informacionet në mënyrë periodike duke vizituar faqet e site-t dedikuar programit.

## Copyright

Është i ndaluar çfarëdolloj riprodhimi, edhe me pjesë, e dokumentit të pranishëm pa autorizimin paraprak me shkrim nga ana e Certipass ( i vetmi Ent drejtues i çertifikimit informatik “EIPASS” Junior”) kërkesat i duhen drejtuar Certipass.

Logoja EIPASS® është pronë ekskluzive e Certipass. Të gjitha të drejtat të rezervuara.

## Programi

Një konsensus i fortë i marrë në dy-vjeçarin 2009/2011, Projekti i ri “EIPASS® Junior” paraqitet në formë modulesh specifike për secilin nga rregullat e Shkollës (9-vjeçare dhe të mesme), për të përfaqësuar një mjet gjithnjë e më fleksibël edukativ në duart e mësuesit të kujdesshëm jo vetëm për të edukuar, por mbi të gjitha për të formuar nxënësit e tij në një frymë evropiane.

Në vijim, jepet, një listë e sintetizuar e elementëve që inspirojnë dhe karakterizojnë programin:

- **Kuadri rregullator:** Programi Evropian E.T 2020 (programi i edukimit të përhershëm) – Rekomandimi i Parlamentit Evropian për kompetencat kyçe në kuadër të edukimit të përhershëm – Raporti UNESCO-s mbi kompetencat TIK të mësuesve –
- **Tipologjia e propozimit:** Programi për çertifikimin e kompetencave TIK dhe informatike me bazë fëmijët nën 14 vjeç
- **Kujt i drejtohet:** nxënësve të shkollës fillore dhe 9-vjeçare (8-13 vjeç)

## Artikullimi i Programit

Programi i ri “EIPASS® Junior” paraqitet në dy rrugëtime, një për shkollën fillore dhe një për 9-vjeçaren, të dyja të ndërtuara në 5 fusha më të detajuara, që pasohen, gjithashtu, nga provime.

Fushat që merren në konsideratë, nxisin sjelljet konjektive dhe mjetësore të tilla që të nxisin forma të arsytimit induktiv dhe edukativ, të vetëvlerësimit dhe të projektimit në gjendje të favorizojë nxënien e kompetencave dhe njohurive në sektorë të ndryshëm të disiplinës dhe komunikimit.

Në kompleksin e tij programi i ri “EIPASS® Junior” kërkon të favorizojë lindjen dhe konsolidimin progresiv tek nxënësit të kompetencave dixhitale bazë, duke promovuar në të njëjtën kohë analizën e situatave të llojit logjik-matemetik, Problem Solving, algoritizimin e situatave, përfaqësimin dhe menaxhimin bazë të të dhënave dhe informacioneve.

Edhe pse programi, është i destinuar të shtrihet në një vit të plotë, në ciklet respektive të studimit (klasa e 5-9-vjeçare, viti i 3 gjimnaz), secila shkollë mund të vendosë aktivizimin e kursit dhe të testeve edhe në vitet paraardhëse nga ato që janë përcaktuar, duke nisur nga klasa e tretë fillore dhe nga viti i parë gjimnaz.

Institucionet mund të përfitojnë nga dispozita e të dyja fushave pa zgjidhjen e vazhdimësisë.

Të gjitha argumentet e provimit janë përcaktuar pas një vlerësimi të kujdesshëm të aftësive dhe kompetencave bazike me qëllim një zhvillim të saktë të kompetencave dixhitale të moshës shkollore “Nën 14”, duke patur parasysh, si kërkimet e momentit ashtu edhe parametrat që karakterizojnë ofertën trajnuese aktuale, përveç udhëzimeve që përmban urdhri i ministrisë (Syllabus 2010).

Një kujdes i veçantë i është kushtuar, më shumë se më parë, redaktimit të gjuhës së përshtatshme dhe ndryshimeve grafike dhe vizuale të Ei-Book, të testeve dhe komplet site-it Web që i referohet.

I gjithë seti i mjeteve në dispozicion është menduar dhe realizuar për të dyja programet, për të lehtësuar realizimin direkt nga ana e nxënësve të rinj, gjithmonë nën vëzhgimin e domosdoshëm nga ana e mësuesëve, figura e të cilëve si lehtësues dhe udhëheqës vendoset në plan të parë dhe vlerësohet shumë.

## **Lista e moduleve të provimit**

**Moduli 1:** Elementet bazë të informatikës

**Moduli 2:** Analiza e përbërësve hardware të një kompjuteri

**Moduli 3:** Menaxhimi i një sistemi operativ me ndërfaqe grafike (elementet bazë)

**Moduli 4:** Themelet për produktivitetin informatik

**Moduli 5:** Themelet e lundrimit dhe kërkimit të informacioneve në Web

Moduli  
**1**

## Elementët bazë të informatikës

### Objektivi i modulit

Në këtë modul, Nxënësi duhet të analizojë procedurat bazë në themelet e vendosjes së saktë të një procesi analizash situacionale dhe të të dhënave që zotërojnë sipas kritereve informatike, me objektivin që të përpunojnë përfaqësimet e realitetit dhe diagramave funksionale për zgjidhjen e problemeve.

Në veçanti, kandidati duhet të tregojë përgatitjen e tij sipas agumenteve në vijim:

- Të përdorë bazat e kodit binar për të paraqitur një sasi të dhënë
- Të paraqesë me diadrama elementare procedurën e zgjidhjes së problemave të thjeshta
- Të realizojë një algoritëm të thjeshtë si dhe diagramën e fluksit të tij, duke paraqitur saktësisht elementët që e përbëjnë
- Të përpunojë, në situata të thjeshta llogarish reale, një diagramë fluksi që përmban elementë të përcaktuar të tilla që të influencojnë mbarëvajtjen
- Të paraqesë një seri të dhënash nëpërmjet diagrameve të thjeshta, grafikëve dhe tabelave
- Të përcaktojë kritere efikase për klasifikimin e informacioneve

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHYRJES	TESTI I AFTËSIVE
1.0 Elementët bazë të informatikës	1.0.1 Kodi binar	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Bazat e grupimeve</li><li>b. Struktura binare e informacionit</li><li>c. Nga bit në byte</li></ul>
	1.0.2 Hyrje në algoritme dhe diagramet e fluksit	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Koncepti i algoritmit</li><li>b. Analizimi i një algoritmi të thjeshtë</li><li>c. Koncepti i diagramës së fluksit (flow chart)</li></ul>
	1.0.3 Paraqitja dhe zgjidhja e problemeve të thjeshta	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Koncepti i diagramës</li><li>b. Diagrama dhe informatika</li><li>c. Diagrama e zgjidhjes së një problemi të thjeshtë</li></ul>
	1.0.4 Klasifikimi i informacioneve	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Përcaktimi i grafikut dhe tabelës</li><li>b. Paraqitja e një serie të dhënash nëpërmjet grafikëve dhe tabelave</li></ul>



Moduli

2

## Analiza e përbërësve hardware të një kompjuteri

### Objektivi i modulit

Në këtë modul, nxënësi duhet të tregojë që njeh dhe mund të përshkruajë, në bazë të strukturës dhe funksionit specifik, përbërësit kryesorë hardware të një kompjuteri, të marra si sistem për përpunimin e informacioneve dhe komunikimit.

Në veçanti, kandidati duhet të jetë në gjendje të tregojë:

- Individualizojë, driskriminojë dhe përshkruajë në bazë të funksioneve përbërësit strukturalë të një kompjuteri (njësia qendrore)
- Të përdorë saktësisht leksikun që i referohet strukturës hardware të një kompjuteri
- Të përcaktojë saktësisht tipologjitë e ndryshme të kompjuterit
- Të njohë strukturën tipike të kompjuterit në forma dhe funksione të ndryshme përdorimi të përditshëm
- Të përshkruajë ndryshimet mes një arkivi analog dhe një arkivi dixhital
- Të dallojë konceptet e memories sekuenciale dhe të memories së vazhdueshme
- Të dallojë dhe të përshkruajë njësitë kryesore të matjes që përdoren për memorien dixhitale
- Të përshkruajë dhe të përcaktojë llojet e ndryshme të memories artificiale (RAM,ROM, të masës, etj.)

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHRYJES	TESTIMI I NJOHURIVE
2.0 Analiza e përbërësve hardware të një kompjuteri	2.0.1 Hardware	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Përbërësit kryesorë të një kompjuteri</li> <li>b. Njësia qendrore e përpunimit (CPU)</li> <li>c. Memoria</li> <li>d. Pajisjet e memories së masës</li> <li>e. Arkivat e tipit analog dhe dixhital</li> <li>f. Pajisjet input dhe output</li> </ul>
	2.0.2 Classificazione dei computer Klasifikimi i kompjuterave	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Le più comuni tipologie di computer Llojet më të zakonshme të kompjuterave</li> </ul>

Moduli  
**3**

## Menaxhimi i një Sistemi Operativ me ndërfaqe grafike (elementët bazë)

### Objektivi i modulit

Në këtë modul, nxënësi do të përballlet me një sistem operativ me ndërfaqe grafike, duke treguar që ka aftësitë bazike në menaxhimin e funksioneve kryesore. Në veçanti, kandidati duhet të jetë në gjendje të:

- Ndezë, rindezë, ndalojë, fikë sistemin operativ duke përdorur funksionet e dhura dhe dritaret e dialogut
- Të dallojë formën dhe strukturën e një dritare dialogu në krahasim me një dritare aplikative
- Në mënyrë alternative ose në mungesë të mouse, të përdorë tastierën për të menaxhuar funksionet kryesore dhe komandat e menisë (lundrimin në...) dhe dritareve (ndryshimin e madhësisë, reduktimin në ikonë, mbylljen)
- Ndryshimin e pamjes grafike të desktop-it, duke i renditur ikonat e pranishme në desktop
- Shtimin/fshirjen e një opsioni në menunë kryesore dhe/ose nga boshti i mjeteve
- Të krijojë një lidhje me një program, një folder, një file
- Të përcaktojë formatet më të përdorshme me origjinë file-n bazë që lidhet me ikonën
- Të njohë dhe përdorë në mënyrë të saktë leksikun që ka të bëjë me funksionet e një sistemi operativ
- Të spostojë, kopjojë, fshijë (edhe përfundimisht) dhe ti bëjë restart një file një link

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHYRJES	TESTIMI I NJOHURIVE
3.0 Menaxhimi i një sistemi operativ me ndërfaqe grafike (elementët bazë)	3.0.1 Software	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Software i sistemit</li> <li>b. Software aplikativ</li> </ul>
	3.0.2 Sistemi Operativ (GUI)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Koncepti i sistemit operativ</li> <li>b. Ndezja e kompjuterit</li> <li>c. Fikja e kompjuterit</li> <li>d. Dritarja e dialogut</li> <li>e. Dritarja aplikative</li> </ul>
	3.0.3 Përdorimi i ikonave	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ikonat më të zakonshme</li> <li>b. Selektimi dhe spostimi i ikonave në desktop</li> </ul>
	3.0.4 Menaxhimi i menusë dhe dritareve	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Përcaktimi i menusë</li> <li>b. Veprimet bazë në një dritare</li> </ul>
	3.0.5 Menaxhimi i file dhe folder	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Koncepti i file</li> <li>b. Koncepti i folder</li> <li>c. Veprimet bazë në një file dhe folder</li> </ul>

Moduli  
**4**

## Themelet e produktivitetit informatik

### Objektivi i modulit

Në këtë modul, nxënësi do të veprojë në brendësi të një “Suite”, ose në një pakete aplikacionesh të përputhshëm mes tyre, të gjithë të ngjashëm mes tyre në funksionet që disponojnë në Suite për Automatizmin e paketës si “Microsoft Office” dhe “Open Office”.

Programet e ndryshëm lejojnë krijimin, modifikimin dhe ruajtjen e dokumentave (tekste, fletë llogaritëse, prezantime) në formate të ndryshme dhe të personalizojë menunë sipas shkallës së vështirësisë që duhet të përballet.

Në veçanti, nxënësi duhet të jetë në gjendje të përdorë opsionet e ndryshme të menusë dhe mjetet që disponon secila dritare aplikative për të:

- Hapur, krijuar, formatuar, ruajtur në formate të ndryshme një dokument tekst, një prezantim
- Të krijojë një vizatim të thjeshtë për ta shtuar në dokumente tekst dhe prezantimi
- Personalizuar dritaren aplikative duke treguar/fshehur boshtet e Tools të pranishme
- Ndryshojë header dhe footer
- Shtuar në një dokument teksti ndërpreje hapësire, figurash, tingujsh, përmbajtjen e file-ve të tjera
- Ndryshuar pamjen e layout të një slide të thjeshtë

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHJRJES	TESTI I KOMPETENCAVE
4.0 Themelet e produktivitetit informatik	4.0.1 Përpunimi i teksteve	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hapat e parë me një përpunues teksti të thjeshtë</li> <li>b. Dritarja aplikative dhe boshti i Tools</li> <li>c. Veprimet bazë në një dokument tekst</li> </ul>
	4.0.2 Përpunimi i teksteve	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hapat e parë me një përpunues teksti të thjeshtë</li> <li>b. Veprimet bazë në një prezantim</li> </ul>
	4.0.3 Krijimi i një vizatimi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Veprimet bazë në një vizatim</li> </ul>

Moduli  
**5**

## Themelet e lundrimit dhe kërkimi i informacioneve në Web

### Objektivi i modulit

Në këtë modul nxënësi do të fillojë të përballet me internetin dhe Web-in dhe duhet të tregojë që ka aftësitë bazë që kanë të bëjnë me mënyrat dhe funksionet më të zakonshme në lundrimin e ndërgjegjshëm, si dhe të dijë të shfrytëzojë motorrët e kërkimit për zbulimin e informacioneve specifike, duke kryer kërkime me fjalë kyç të thjeshta dhe elementare.

Në veçanti, nxënësi duhet të matet në aftësitë në vijim:

- Të përshkruajë konceptet bazike që kanë të bëjnë me internetin dhe Web-in
- Të përshkruajë dhe përdorë browser-at më të zakonshëm për të lundruar në Web
- Të përdorë bookmarks të browser
- Të përshkruajë funksionet bazë të një motorri kërkimi
- Të çojë deri në fund kërkime të thjeshta duke përdorur një motorr kërkimi dhe fjalë kyç të thjeshta

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHJRJES	TESTIMI I NJOHURIVE
5.0 Themelet e lundrimit dhe kërkimi i informacioneve në Web	5.0.1 Çfarë është Web-i	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Koncepti i rrjetit të Web-it</li><li>b. Përcaktimi i browser-it</li><li>c. Veprimet bazë në një browser</li><li>d. Përdorimi i bookmarks</li><li>e. Përcaktimi i motorrit të kërkimit</li><li>f. Kryerja e veprimeve të thjeshta në Web duke përdorur fjalët kyç</li></ul>