



# EIPASS Junior

Programi analitik i provimit  
Shkolla 9-vjeçare

## Parathënie

Lindja, zhvillimi dhe konsolidimi i kompetencave dixhitale bazë të nxënësve të 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 European.

Që nga publikimi i “Rekomandimi i parlamentit European në lidhje me aftësitë kyçe të LLL (LifeLong Learning)”, shkolla dhe bota e edukimit kanë filluar të formulojnë propozime konkrete për të vendosur në mënyrë të saktë një kurrikul të rinovuar trajnuese në sektorin TIK që i drejtohet fazës së parë të arsimimit.

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

- Të mësosh sesi të mësosh
- Të projektosh
- Të komunikosh
- Të bashkëpunosh dhe të perceptosh
- Të veprësh në mënyrë të pavaruar dhe të përgjegjshme
- Të zgjidhësh probleme
- Të individualizosh 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 qasjes së saktë të individit me format e të mësuarit formal, jo formal dhe informal.

Programi i ri “EIPASS® Junior” bazohet mbi elementë të informatikës që vetë Ministria i thekson 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 trajnuese në arsimin 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 formimin 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 ditur të përdorin kompetencat dhe aftësitë e përgjithshme në zgjidhjen e problemeve;
- Të kenë aftësitë 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 nxënësi shumë i ri dhe qytetari duhet të fillojë të njohë dhe perfeksionojë, për të mundur të shfrytëzojë të mirat e “qytetarisë së përgjegjshme në shoqërinë e informacionit”.

Në panoramën aktuale, të përcaktosh programin e ri “EIPASS® Junior” si një rrugëtim i thjeshtë i certifikimit të kompetencave ICT është pa dyshim reduktues.

Objektivi ambicioz i tij është të afrojë dhe integrojë punën e mësuesve në programimin dhe futjen e rrugëve për mësimin e disiplinës së informatikës dhe në zhvillimin e praktikave të mira në përdorimin e programeve aplikative informatike.

Pra, programi kërkon të shoqërojë mësuesin në organizimin e planit të ofertës trajnuese dhe të programit 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 proceseve dhe strukturave llogjike të mendimit; vetëm në këtë mënyrë mund të favorizohet lindja harmonike e zhvillimit të aftësive dhe kompetencave të autonomise konjuktive që përfaqëson objektivin final në procesin e nxënies.

*Certipass*  
*Komiteti Tekniko-Shkencor*

## Disclaimer

Certipass ka përgatitur dokumentin programatik në fjalë në bazë të standarteve dhe referimeve komunitare në fuqi në fushën e kompetencave me karakter dixhital. Certipass nuk merr përsipër asnjë përgjegjësi që vjen nga aplikimi në një ambient tjetër i tij, as nga informacione të përpunuara nga të tretë bazuar në përmbajtjen e programit të pranishëm.

Certipass rezervon azhornimin e dokumentit të pranishëm nën kujdesin e tij, 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 i pjesëve të veçanta, të 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

Projekti i ri “EIPASS” Junior” paraqitet në formë modulesh specifike për secilin nga rregullat e shkollës (9-vjeçare), 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 trajnuar nxënësit e tij me një frymë evropiane.

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

- **Kuadri rregullator:** Programi European 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 ICT të mësuesve – Syllabus i elementëve të informatikës për shkollën
- **Tipologjia e propozimit:** Programi për çertifikimin e kompetencave ICT dhe informatikës bazë
- **Kujt i drejtohet:** nxënësve të shkollës fillore dhe 9-vjeçare (8-13vjeç dhe 13-15vjeç)

## Artikulimi i Programit

Programi i ri “EIPASS” Junior” paraqitet në dy drejtime, një për shkollën fillore dhe një për 9-vjeçaren, të dyja të ndërtruara në fusha më të detajuara, të pasura, gjithashtu, nga provime.

Fushat që merren në konsideratë, nxisin sjelljet dhe mjetet e tilla që të nxisin forma të arsytimit induktiv dhe deduktiv, të vetëvlerësimit dhe projektimi në mënyrë që të favorizojë nxënien e kompetencave dhe njohurive në sektorë të ndryshëm të disiplinës dhe komunikimit. Në kompleksitetin 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 fushës llogjiko-matematike, problem Solving, algoritmizimin 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 në 9-vjeçare, viti i parë në 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 për gjimnazin.

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

Të gjitha argumentet në provim janë përcaktuar pas një vlerësimi të kujdesshëm të aftësive dhe kompetencave bazike me qëllim të një zhvillimi të saktë të kompetencave dixhitale të subjekteve në moshën shkollore “Under 14”, duke mbajtur parasysh, si kërkimet e momentit ashtu edhe parametrat që e karakterizojnë ofertën trajnuese aktuale, përveç udhëzimeve që përmban urdhëri i Ministrisë së Arsimit. 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 mësuesve, figura e të cilëve është si lehtësues dhe udhëheqës vendoset në plan të parë dhe vlerësohet shumë.

## Lista e moduleve të provimit

Moduli 1: Projektimi i algoritmeve dhe diagrameve, parimet e programimit në ambient LOGO

Moduli 2: Krijimi dhe menaxhimi i dokumentave tekst

Moduli 3: Krijimi dhe menaxhimi i fletëve llogaritëse

Moduli 4: Realizimi i prezantimeve të thjeshta multimediale

Moduli 5: Parimet e komunikimit në rrjet

Moduli  
**1**

## Projektimi i algoritmeve dhe diagramave, parimet e programimit në ambientin LOGO

### Obiektivi i modulit

Në këtë modul, nxënësi do të rforcojë kompetencat në menaxhimin “e arsyetuar” dhe llogjik të informacioneve dhe të përballat për herë të parë me elemente të thjeshta programimi.

Sipas Paolo Lazzarini, një nga komentatorët më autoritarë të STARLOGO TNG, derivimi direkt i ambientit të LOGO është komplet evident që në këtë “Ambient programimi”, i quajtur si një “Ambient Nxënie” i vërtetë,... ndërtimi i një programi ka një rënie drastike në termat e dijes llogjiko-matematikore: duhet të menaxhojmë lëvizjen, të kryejmë zhvendosje, të masim kohën, të përdorim kushtet llogjike të tipit “nëse ... atëherë ...”, të përdorim variabla, të përcaktojmë dhe përdorim shprehje të sakta e kështu me radhë. E gjitha kjo do të ndodhë në një kontekst veprues, ku do të mësohet duke punuar, ku gabimet janë burim informacioni. Dhe mbi të gjitha të rinjtë do të jenë të motivuar për të kuptuar atë që bëjnë.

Janë këto arsytet që kanë shtyrë përfshirjen e këtij argumenti shumë të rëndësishëm në rrugëtimin e provimit që do të bëhet në shkollën 9-vjeçare, me shpresën që në këtë kontakt të parë mund të lindin programuesit dhe analistët e së nesërmes.

Ndonjëherë argumentet e detajuara që karakterizojnë këtë modul specifik mund të rezultojnë pak të paqarta gati dhe të komplikuar. Kjo i detyrohet argumentit që trajtohet, i tillë që bën afrimimin minimal fillestar nga ana e mësuesit, natyrisht i balancuar me vlerën e madhe didaktike dhe formuese të këtij moduli.

Në veçanti, nxënësi duhet të jetë në gjendje të:

- Përcaktojë dhe projektojë një algoritëm të thjeshtë, duke përpunuar dhe aplikuar një kod jo të formalizuar
- Shpërbëjë një situatë komplekse në shumë situata të thjeshta
- Përpunojë një pyetsor duke përdorur pyetje sipas skemës e vërtetë/e gabuar, me zgjedhje të shumfishta, me fjali të hapura
- Përdorë në mënyrë të saktë lidhjet llogjike (and, or, not)
- Përdorë në mënyrë të saktë leksikun që ka të bëjë me funksionet dhe procedurat aplikative
- Përshkruajë fushat vepruese të dritares LOGO dhe komandat primitive për të lëvizur dhe rrotulluar “Breshkën” sipas parametrave të dhëna
- Realizojë një poligon sipas procedurës “hap hap”, “përsërit” dhe parametrave të ndryshme
- Përdorë në mënyrë të saktë komandat për të treguar, fshehur “breshkën”, ta dërgojë në pikën e nisjes, duke lëvizur mbi ekran pa lënë gjurmë
- Ndryshojë sfondin e dritares së punës, ngjyrën e gjurmëve

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHYRJES	TESTIMI I NJOHURIVE
1.0 Elementet e disiplinës informatike	1.0.1 Kodimi 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> <li>d. Përcaktimi i një sasive</li> </ul>
	1.0.2 Hyrje tek algoritmet dhe diagramës së fluksit	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Koncepti algoritëm</li> <li>b. Analiza e thjeshtë e një algoritmi</li> <li>c. Koncepti i diagramës së fluksit (flow chart)</li> </ul>
	1.0.3 Përcaktimi dhe zgjidhja e problemave të thjeshta	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Koncepti i diagramës</li> <li>b. Diagramat 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 seri të dhënash nëpërmjet grafikëve dhe tabelave</li> </ul>
	1.0.5 Parimet e programimit LOGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Përshkrimi i fushave vepruese në dritaren LOGO</li> <li>b. Përdorimi i komandave primitive për të lëvizur, rrotulluar “breshkën” sipas parametrave të dhëna</li> <li>c. Realizimi i një kuadrati nëpërmjet komandës “përsërit”</li> <li>d. Shfaqja dhe fshehja e “breshkës”</li> <li>e. Ndryshimi i sfondit të dritares së punës</li> <li>f. Koordinatat karteziiane</li> </ul>

## Objektivi i modulit

Si pjesë e praktikave të mira me qëllim përdorimin produktiv të një kompjuteri, përpunimi i një dokumenti tekst merr një rëndësi të veçantë; që nga përpunimi i dokumentit në draft deri tek finalizimi, nxënësi duhet të dijë të lëvizë me lehtësi mes funksioneve të larmishme që një Word Processing modern vë sot në dispozicion.

Në këtë modul, nxënësi do të përballlet me krijimin, formatimin dhe implementimin e një dokumenti tekst.

Në veçanti, nxënësi duhet të jetë në gjendje të:

- Hapë dhe mbyllë një dritare aplikative
- Hapë, ruajë dhe mbyllë një dokument
- Lëvizë në brendësi të tekstit me anë të mouse dhe të tastierës
- Selektojë karaktere, fjalë, paragrafe, pjesë të tekstit me përdorimin e mouse dhe tastierës; selektojë të gjithë tekstin
- Fshijë, kopjojë ose lëvizë pjesë të tekstit
- Japë një format karaktereve: si madhësinë e karakterit, bold, italic, underline, subscript dhe superscript, shkronja të mëdha/të vogla, evidentuesin, ngjyrën
- Fshijë formatimin; kopjojë formatimin
- Shtojë në dokument një tekst që është përpunuar më parë ose ka marrë nga persona të tjerë, në format tjetër
- Bëjë uniform formatin e tekstit të një dokumenti që ka lloje të ndryshme;
- Shtojë dhe/ose ndajë paragrafet e tekstit, ndarjen e rreshtit, paragrafit dhe faqes, nëpërmjet shenjave karakteristike
- Përdorë kriteret e shtrirjes, hapësirave mes rreshtave dhe shkronjave
- Ndryshojë listimin me pika dhe numra
- Shtojë tabela, figura, clip art dhe forma në një dokument
- Hapë dhe mbyllë Printpreview
- Modifikojë ndryshimet e faqes, margins, orientation, madhësinë



ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHYRJES	TESTIMI I NJOHURIVE
2.0 Krijimi dhe menaxhimi i dokumentave të tekstit	2.0.1 Hapat e parë me një përpunues teksti (Word processor)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hapja dhe mbyllja e dritares aplikative</li> <li>b. Hapja, ruajtja dhe mbyllja e një dokumenti</li> </ul>
	2.0.2 Formatimi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bërja uniform e formatit të tekstit të një dokumenti</li> <li>b. Ndërprerja e rreshtit, paragrafit dhe faqes</li> <li>c. Lëvizja në brendësi të tekstit</li> <li>d. Selektimi me përdorimi i mouse dhe tastierës</li> <li>e. Lloji dhe madhësia e karaktereve, bold, italic, underline, subscript, superscript, shkronjat e mëdha dhe të vogla, evidentuesi ngjyrat</li> <li>f. Kopjimi i tekstit</li> <li>g. Kriteret e shtrirjes</li> <li>h. Listimi me pika dhe numra</li> </ul>
	2.0.3 Objektet	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Shtimi i tabelave</li> <li>b. Shtimi i objekteve grafike</li> </ul>
	2.0.4 Përgatitja e printerit	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Print Preview</li> <li>b. Ndryshimet e faqes, margins, orientation, madhësia</li> <li>c. Printimi i një dokumenti</li> </ul>

Moduli  
**3**

## Krijimi dhe menaxhimi i fletëve llogaritëse

### Obiektivi i modulit

Përgjithësisht, përdorimi i fletëve llogaritëse duket që i është rezervuar përdoruesve më të rritur, të tillë që të përdorin për aktivitetet e tyre kryerjen e formulave matematikore edhe komplekse. Në realitet, fleta llogaritëse përfaqëson edhe matricën ideale për të paraqitur saktë një sërë të dhënash nëpërmjet përdorimit të grafikëve nga forma dhe mundësia e paraqitjes së tyre në forma të ndryshme.

Në këtë modul, nxënësi do të përballet ndër të tjera me këto mundësi me qëllim që të integrojë me efikasitet paraqitjen e të dhënave në brendësi të një dokumenti.

Në veçanti, nxënësi duhet të jetë në gjendje të:

- › Hapë dhe mbyllë një program të fletës elektronike
- › Hapë, ruajë dhe mbyllë një folder të fletëve llogaritëse
- › Ndryshojë dhe/ose përshtasë, në brendësi të fletës llogaritëse, gjërësinë e kolonave dhe gjatësinë e rreshtave
- › Aplikojë kufij tek qelizat dhe tabelat
- › Kopjojë dhe/ose spostojë qeliza ose bashkësi qelizash
- › Shtojë dhe/ose fshijë qeliza, rreshta, kolona
- › Ndërtojë një tabelë të dhënash numerike ose tekst
- › Ndërtojë grafikë nga të dhënat e shtuara në tabela, duke ju dhënë forma dhe struktura të ndryshme sipas rastit
- › Kopjojë grafikun e përpunuar në brendësi të një dokumenti teksti ose slide
- › Ndryshojë pamjen dhe të dhënat e grafikut të përpunuar më parë dhe i shtuar në një dokument tekst ose slide
- › Shtojë formula të thjeshta me katër veprimet themelore si dhe funksione të paracaktuara: shuma, mesatarja, numërimi, max, min
- › Rikopjimin e formulave dhe funksioneve në qeliza dhe kolona
- › Të aplikojë një format tek qelizat: lloji dhe madhësia, bold, italic, underline, ngjyrën e karakterve, ngjyrën e sfondit, shtrirjen horizontale dhe vertikale, bashkimin e qelizave, teksti në fillim; formati numëruar, përqindja e numrave dhjetorë
- › Rendisë lista, në rend rritës ose zbritës
- › Shtojë në fletën llogaritëse figura, clip art dhe forma
- › Modifikojë ndryshimet e faqes me qëllim printimin në fund: orientation, përshtatjen, margins dhe vendosjen në qendër, print preview dhe printimi

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHYRJES	TESTIMI I NJOHURIVE
3.0 Krijimi dhe menaxhimi i një flete llogaritëse	3.0.1 Hapat e parë me një fletë llogaritëse (spreadsheet)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hapja dhe mbyllja e një flete llogaritëse</li> <li>b. Hapja, ruajtja dhe mbyllja e një folder flete llogaritëse</li> </ul>
	3.0.2 Qelizat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Përcaktimi i qelizës</li> <li>b. Ndërtimi i një tabele me të dhëna numerike dhe tekst</li> <li>c. Modifikimi dhe përshtatja e gjerësisë së kolonave dhe gjatësisë së rreshtave</li> <li>d. Aplikimi i kufijve në qeliza dhe tabela</li> </ul>
	3.0.3 Formula dhe funksione	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Formula matematikore me katër veprime bazë</li> <li>b. Funksioni i shumës, mesatares, numërimit, max dhe min</li> </ul>
	3.0.4 Formatimi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aplikim i një formati tek qelizat</li> </ul>
	3.0.5 Renditja e të dhënave	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Renditja e një bashkësie qelizash në rend numerik rritës dhe zbritës, në rend alfabetik rritës ose zbritës</li> </ul>
	3.0.6 Grafikët	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Krijimi i llojeve të ndryshme të grafikëve duke u nisur nga shtimi të dhënave në tabela</li> <li>b. Ndryshimi i pamjes së një grafiku</li> </ul>
	3.0.7 Përgatitja për printim	<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Print Preview</li> <li>d. Modifikimi i ndryshimeve të faqes: oreintation, përshtatja dhe margins</li> </ul>

Modulo  
**4**

## Realizimi i prezantimeve të thjeshta multimediale

### Obiektivi i modulit

Realizimi i një prezantimi multimedial, përtej sugjerimeve që ai vetë sjell tek nxënësi përfshin një seri faktorësh që vë në dyshim vlerat trajnuese që vendosen në mënyrë të tërthortë në krahasim me kompetencat e tipit gjuhësor-shprehës dhe në fusha më të përgjithshme të komunikimit.

Duke përjashtuar aspektet teknike të realizimit, që supozojnë njohurinë e funksioneve që disponohen në fushën e aplikimit të përdorur, që të mund të realizohet një prezantim efikas është e nevojshme ti kushtohet një kujdes i veçantë projektimit, duke selektuar me kujdes argumentin, përmbajtjen, figurat e kështu me radhë.

Është kjo arsyeja kryesore që e bën këtë modul veçanërisht të rëndësishëm si një rast didaktik për rritje dhe pasurim personal.

Në këtë prespektivë, në këtë modul, Nxënësi duhet të jetë në gjendje:

- Të ketë njohuri mbi mjetet dhe opsionet kryesore të vëna në dispozicion nga aplikacioni i përdorur
- Sipas argumentit që trajtohet, të selektojë llojin e prezantimit që do realizojë (me ose pa relator), duke përshtatur përmbajtjen dhe tipologjinë e përzgjedhur
- Formatojë një tekst duke aplikuar font-in dhe madhësinë e përshtatshme për ta bërë sa më efikas një prezantim
- Selekttojë layout-in e slide-ve, duke aplikuar tek një, tek më shumë, apo tek të gjitha slide-t
- Shtojë animime të presonalizuara tek tekstet ose figurat si dhe efekte transition (tek një, tek të gjitha slide-t)
- Ndryshojë sfondin, duke shtuar logo ose figura
- Shtojë objekte multimediale (një koment zanor, një video të thjeshtë)
- Shtojë hypertext të tillë që të lejojnë shfaqjen e një slide ose të një teksti, dëgjimin e një pjese ose komenti zanor, shfaqjen e një grafiku e kështu me radhë
- Vendosë në running prezantimin, duke ndryshuar opsionin transition dhe intervalet, nga fillimi, nga slide aktual
- Printojë slide-t e prezantimit

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHYRJES	TESTIMI I NJOHURIVE
4.0 Krijimi dhe menaxhimi i një prezantimi	4.0.1 Hapat e parë me një prezantim (slideshow)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hapja dhe mbyllja e një programi prezantimi</li> <li>b. Hapja, ruajtja dhe mbyllja e një prezantimi</li> </ul>
	4.0.2 Zhvillimi i një prezantimi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Zgjedhja e llojit të prezantimit për tu realizuar</li> <li>b. Krijimi i slide-ve</li> <li>c. Ndryshimi i sfondit të një slide</li> <li>d. Shtimi i objekteve multimediale</li> <li>e. Krijimi i hypertext</li> <li>f. Shtimi i shënimeve në një slide</li> </ul>
	4.0.3 Efektet speciale	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Shtimi i animimeve të paracaktuara në tekste ose figura</li> <li>b. Ndryshimi i mënyrave të kalimit nga një slide në tjetrin</li> </ul>
	4.0.4 Printimi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Printimi i slide-ve të një prezantimi</li> </ul>

Moduli  
**5**

## Parimet e komunikimit në rrjet

### Objektivi i modulit

Ky modul kërkon që nxënësi të tregojë që zotëron njohuri që kanë të bëjnë me internetin dhe të dijë të përdorë një browser Web, kështu që mund të lundrojë në rrjetin internet dhe Web me efikasitet dhe ndërgjegjësime, duke kryer me sukses kërkime të informacioneve nëpërmjet motorëve të kërkimit.

Ndër të tjera, moduli analizon aftësitë e kandidatit në lidhje me mjetet më të përdorura të komunikimit në rrjet: postën elektronike, sistemin e mesazheve, blog dhe social network. E gjitha kjo nën vëzhgimin e vazhdueshëm të mësuesve dhe familjes, por me objektivin thelbësor garantimin përfitimit progresiv të ndërgjegjes së domosdoshme dhe besimit tek mjetet Web që tashmë sot përfaqësojnë një bagazh të domosdoshëm për “qytetarin dixhital”.

Në veçanti, kandidati duhet të jetë në gjendje të:

- Përshkruajë çfarë është interneti dhe Web-i, duke treguar që zotëron dhe mund të përdorë saktë terminologjinë e sektorit
- Kryejë veprime të zakonshme të lundrimit në rrjet, edhe duke modifikuar ndryshimet më të përdorshme të browser
- Zgjedhë dhe përdorë në mënyrë të leverdisshme një motor kërkimi, duke përdorur fjalë kyç dhe lidhje llogjike të përshtatshme
- Përdorë me efikasitet bookmarks të një browser
- Përshkruajë konceptet bazë të postës elektronike
- Dërgojë, përgjigjet dhe ti bëjë forward postës elektronike
- Njohë funksionet kryesore të sistemit të chat-it, blog dhe të rrjeteve sociale
- Ndryshojë dhe menaxhojë aktivitete të thjeshtë të ndërveprimit në Web me persona të njohur ose të panjohur, duke përshtatur në të gjitha rastet praktikatat më të mira në sigurisë dhe privatësisë

ARGUMENTI	FUSHAT E NDËRHJRJES	TESTIMI I NJOHURIVE
5.0 Parimet e komunikimit në rrjet	5.0.1 Web-i	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Koncepti i rrejtit dhe Web-it</li> <li>b. Përcaktimi i browser</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 kërkimeve të thjeshta në Web duke përdorur fjalët kyç</li> </ul>
	5.0.2 E -mail	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Konceptet bazë të postës elektronike</li> </ul>
	5.0.3 Mjetet sociale dhe bashkëpunuese	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Funkcionet kryesore të mjeteve sociale dhe bashkëpunuese (sistemi chat, blog, rrjetet sociale)</li> <li>b. Ndërveprimi në Web me njerëz të njohur ose të panjohur</li> </ul>