

Nazwa programu operacyjnego w Polsce: Program Operacyjny Kapitał Ludzki  
Numer i nazwa Priorytetu: VII Promocja integracji społecznej  
Numer i nazwa Działania: Przeciwdziałanie wykluczeniu i wzmocnienie sektora ekonomii społecznej  
Numer i nazwa Poddziałania: 7.2.2 Wsparcie ekonomii społecznej  
Numer wniosku o dofinansowanie: WND-POKL 07.02.02-12-022/11  
Tytuł projektu: PI-PWP Edu-Autyzm



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# EasyICT – Ocena umiejętności związanych z obsługą komputera

## Wprowadzenie



RESEARCH- AND KNOWLEDGE CENTRE  
INCLUSION AND ICT

NELE BOSCH, JO DAEMS  
Thomas More Kempen  
Kleinhoefstraat 4,  
2440 Geel - Belgium

## WSTĘP

EasyICT pierwotnie był programem prowadzącym do certyfikatu umiejętności obsługi komputera, stworzonym przy współudziale środków Unii Europejskiej w ramach programu Leonardo (2007). Program EasyICT był dostępny (a korzystanie z niego bezpłatne) do roku 2011; kiedy to platforma uległa nieodwracalnemu uszkodzeniu.

W 2014 roku, ośrodek badań i wiedzy K-point (Thomas More Kempen University College, Belgia), postanowił ponownie uruchomić program i umożliwić użytkownikom korzystanie z niego. Powodem tej decyzji jest współpraca w ramach projektu Edu-Autyzm. Ze względu na ograniczenia budżetowe, narzędzie nie będzie dostępne w swojej pierwotnej formie, lecz zostanie przygotowana wersja papierowa, odnosząca się do narzędzi i ćwiczeń dostępnych online.

Narzędzie opracowano w celu oceny umiejętności obsługi komputera przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną, mające trudności w obszarach: percepcji, przetwarzania informacji, pamięci, rozwiązywania problemów, utrzymania uwagi, pisania i czytania. **W celu dostosowania narzędzia do potrzeb projektu Edu-Autyzm**, narzędzie zostanie poprawione i uzupełnione w celu **adaptacji do potrzeb osób ze spektrum zaburzeń autystycznych**, z niepełnosprawnością intelektualną bądź nie.

Uzupełniona i dostosowana wersja została nazwana: **“EasyICT – Ocena Umiejętności Komputerowych”**

## POCZĄTKI...

EasyICT stworzono przy współudziale Fundacji ECDL. Fundacja ECDL prowadzi globalny program certyfikacji umiejętności komputerowych użytkowników, tzw. „Europejskie Komputerowe Prawo jazdy” czyli Europejski Certyfikat Umiejętności Komputerowych (*European Computer Driving Licence*, w skrócie ECDL), poza granicami Europy znany jako Międzynarodowy Certyfikat Umiejętności Komputerowych (*International Computer Driving Licence*, czyli ICDL). W systemie EasyICT zastosowano koncepcje testowania umiejętności komputerowych zainspirowane programem ECDL. Dla osób z niepełnosprawnością intelektualną, EasyICT może być pierwszym krokiem do pozyskania certyfikatów przyznawanych przez Fundację ECDL, takich jak *EqualSkills* czy *e-Citizen*.

EasyICT wspiera i zachęca osoby z niepełnosprawnością kognitywną, aby stały się częścią społeczności cyfrowej (proces ten określa się jako „e-włączenie”). EasyICT daje nauczycielom i trenerom narzędzie pozwalające im ocenić umiejętności tych osób oraz stworzyć plany indywidualnego rozwoju, pomagające im w osiągnięciu celów wyznaczonych w programie (sylabusie). Cele można różnicować w zależności od indywidualnego potencjału kandydata.

Ogólnie rzecz biorąc, cele edukacyjne kandydatów zdefiniować można następująco.

Kandydaci:

1. Nabędą pozytywne postawy w stosunku do narzędzi informatycznych, i będą chętnie korzystać z tych narzędzi do wspierania swojej edukacji;
2. **Będą używać narzędzi komputerowych w sposób bezpieczny, racjonalny i odpowiedni;**
3. **Będą w stanie samodzielnie funkcjonować w środowisku edukacyjnym wspieranym przez narzędzia informatyczne;**
4. **Będą w stanie samodzielnie uczyć się i pozyskiwać umiejętności w środowisku edukacyjnym wspieranym przez narzędzia informatyczne;**
5. **Będą w stanie korzystać z narzędzi informatycznych w celu wyrażania własnych pomysłów, w kreatywny sposób;**
6. Będą w stanie pozyskiwać, przetwarzać i zapisywać odpowiednie informacje cyfrowe, przy użyciu narzędzi informatycznych;
7. Będą w stanie korzystać z narzędzi informatycznych w celu prezentowania informacji osobom trzecim;
8. **Będą w stanie korzystać z narzędzi informatycznych w celu komunikacji, w sposób bezpieczny, racjonalny i odpowiedni.**

Umiejętności potrzebne do osiągnięcia tak sprecyzowanych celów przedstawiono w poniższym diagramie („Diament ICT”).

[Tłumaczenie terminów z diagramu]

The ICT-Diamant = Diament ICT

Social and ethical competences = Kompetencje społeczne i etyczne

Competences focusing on the learning process = Kompetencje związane z procesem uczenia się

Presenting information to others = Prezentowanie informacji osobom trzecim

Modelling creatively with the support of ICT = Kreatywne modelowanie przy użyciu technologii informatycznej

Independent learning with the support of ICT = Samodzielne uczenie się przy użyciu technologii informatycznej

Practicing with the support of ICT = Ćwiczenia przy wsparciu technologii informatycznej

Communicating information = Komunikowanie informacji

Collecting, processing, and saving information = Zbieranie, przetwarzanie i zapisywanie informacji

(Sec. Ed. only) = (Tylko w edukacji ponadpodstawowej)

Choosing adequately = Dokonywanie właściwych wyborów

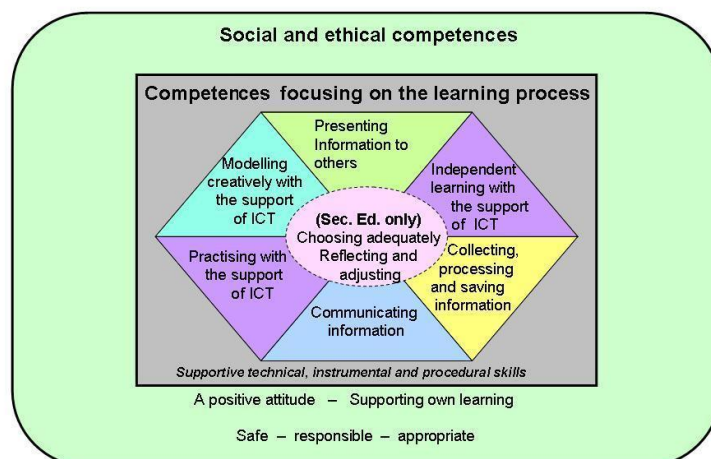
Reflecting and adjusting = Refleksja i dostosowanie

Supportive technical, instrumental and procedural skills = Wspierające umiejętności techniczne, instrumentalne i proceduralne

A positive attitude – supporting own learning = Pozytywna postawa – wspieranie uczenia się

Safe – responsible – appropriate = Bezpieczne – odpowiedzialne – właściwe

## The ICT-DIAMANT



### PROGRAM (SYLABUS)

Sylabus Easy-ICT **obejmuje przede wszystkim kompetencje techniczne, instrumentalne i proceduralne**, konieczne do nabycia umiejętności numer 2, 3, 4, 5, i 8. Te właśnie umiejętności zostały uznane za kluczowe przez zespół specjalistów z zakresu edukacji specjalnej, pochodzących z różnych krajów Unii Europejskiej.

W programie zdefiniowano trzy grupy docelowe:

- Osoby z zaburzeniami rozwojowymi (m.in. niepełnosprawność intelektualna, spektrum zaburzeń autystycznych), ucząca się wyżej wymienionych umiejętności bez pomocy trenera. Osoby te są w stanie samodzielnie wykonywać proste zadania komputerowe, i wykonywać zadania, korzystając z nabytych umiejętności, a pomocy potrzebować będą tylko w nieprzewidzianych sytuacjach.
- Osoby z zaburzeniami rozwojowymi (m.in. niepełnosprawność intelektualna, spektrum zaburzeń autystycznych), ucząca się wyżej wymienionych umiejętności, przy sporadycznej pomocy trenera. Trener będzie monitorował działania tych osób i pomagał, jeżeli zostanie o to poproszony. Jeden trener może jednocześnie monitorować kilkusobową grupę młodzieży.
- Osoby z zaburzeniami rozwojowymi (m.in. niepełnosprawność intelektualna, spektrum zaburzeń autystycznych), ucząca się wyżej wymienionych umiejętności, przy stałej pomocy trenera. Trener jest cały czas obecny i pomaga osobie uczącej się w systemie 1:1.

Otoczenie, w którym osoby uczące się nabywają i korzystają z wyżej wymienionych umiejętności, może różnić się w zależności od kandydata. W celu

przeprowadzenia działań można zainstalować zindywidualizowane narzędzia (sprzęt i oprogramowanie), w zależności od potrzeb.

Umiejętności EasyICT umożliwiają kandydatowi uruchomienie komputera i korzystanie z jego podstawowych funkcji, korzystanie z Internetu i wysyłanie poczty elektronicznej.

Zakładamy, że przez cały czas (na życzenie) dostępna będzie pomoc trenera lub opiekuna. Trener lub opiekun będzie także monitorował bezpieczeństwo korzystania z narzędzi informatycznych.

Umiejętności podzielono na trzy grupy główne:

### **Grupa 1: Radzenie sobie z komputerem**

Kandydat potrafi włączyć i wyłączyć komputer; jeżeli to potrzebne, prosi o pomoc; stosuje najważniejsze funkcje z poziomu myszki i klawiatury; rozumie i wykonuje proste polecenia tekstowe (wyświetlane na ekranie komputera); potrafi korzystać z okien na ekranie.

### **Grupa 2: Przeglądanie Internetu**

Kandydat potrafi korzystać z najważniejszych funkcji przeglądarki internetowej; zarządza oknami przeglądarki i otwiera określone strony.

### **Grupa 3: Korzystanie z poczty elektronicznej**

Kandydat umie otworzyć program pocztowy, pisać i odbierać wiadomości elektroniczne.

Dodano także czwartą, istotną grupę umiejętności.

**Grupa 4:** Korzystanie z umiejętności informatycznych w celu komunikowania się w bezpieczny, racjonalny i odpowiedni sposób.

Kandydat potrafi właściwie korzystać ze sprzętu; rozumie zagrożenie wirusami komputerowymi; a także zagrożenia związane z nadużywaniem informacji poufnych; ma też podstawowe informacje na temat ergonomicznych aspektów korzystania z komputera. Kandydat potrafi poprosić o pomoc asystenta, kiedy jest to potrzebne.

<b>Grupa 1: Radzenie sobie z komputerem</b>		
1.1	Podstawowe czynności związane z obsługą komputera	
	1.1.1	Rozpoznaje ekran komputera.
	1.1.2	Rozpoznaje myszkę komputerową (lub inne alternatywne urządzenie peryferyjne, zastępujące myszkę).
	1.1.3	Rozpoznaje komputer.
	1.1.4	Rozpoznaje klawiaturę.
	1.1.5	Rozpoznaje napęd CD/DVD.
	1.1.6	Rozpoznaje drukarkę.
	1.1.7	Włącza komputer.
	1.1.8	Prawidłowo wyłącza komputer.
	1.1.9	Rozpoznaje ikonę przeglądarki internetowej na pulpicie lub rozpoznaje menu przeglądarki oraz uruchamia ją.
	1.1.10	Rozpoznaje ikonę edytora tekstu na pulpicie lub rozpoznaje menu edytora tekstu oraz uruchamia program.
	1.1.11	Rozpoznaje na pulpicie ikonę kosza (na usunięte pliki).
	1.1.12	Prosi trenera o pomoc, jeżeli komputer się nie uruchamia.
1.2	Korzystanie z myszki	
	1.2.1	Trzyma myszkę w stabilnej pozycji.
	1.2.2	Porusza myszką/kursorem myszki po całym ekranie.
	1.2.3	Przesuwa kursorem myszki pomiędzy dwoma punktami.
	1.2.4	Klika myszką pojedynczo.
	1.2.5	Klika myszką podwójnie.
	1.2.6	Korzysta z przycisku przewijania strony.
	1.2.7	Klika na prawy przycisk myszki, po czym powraca do klikania na lewy przycisk myszki.
	1.2.8	Najeżdża kursorem myszki na wyznaczony obiekt.
	1.2.9	Wybiera określony obiekt za pomocą myszki.
	1.2.10	Podwójnie klika na wyznaczony duży obiekt.
	1.2.11	Wybiera, przeciąga i upuszcza obiekt w dowolnym miejscu.
	1.2.12	Wybiera obiekt, przeciąga i umieszcza go w określonym miejscu.
1.3	Korzystanie z klawiatury	
	1.3.1	Rozpoznaje poszczególne przyciski na klawiaturze komputera.
	1.3.2	We właściwy sposób używa przycisków Enter i/lub Return.
	1.3.3	Aktywuje i dezaktywuje przycisk Caps Lock.
	1.3.4	Używa klawiszy strzałek.
	1.3.5	Używa przycisku @.
	1.3.6	Używa przycisku spacji.
	1.3.7	Używa przycisku Shift.
	1.3.8	Używa przycisku Delete (jeśli klawiatura taki przycisk posiada).
	1.3.9	Wpisuje proste słowa.
	1.3.10	Wpisuje proste liczby.
1.4	Czytanie prostego tekstu na ekranie komputera	
	1.4.1	Rozpoznaje tekst na ekranie.
	1.4.2	Czyta prosty tekst wyświetlony na ekranie.
	1.4.3	Rozumie proste informacje tekstowe, pojawiające się na ekranie.
	1.4.4	Prawidłowo wykonuje proste polecenia tekstowe.
1.5	Pisanie prostego tekstu na ekranie komputera	
	1.5.1	Rozpoznaje pola tekstowe na ekranie.
	1.5.2	Rozpoznaje pozycję kursora.
	1.5.3	Rozumie funkcję kursora.
	1.5.4	Umieszcza kursor w polu tekstowym.
	1.5.5	Wpisuje prosty tekst w polu tekstowym.
	1.5.6	Wybiera i zaznacza fragment tekstu za pomocą myszki.

	1.5.7	Zapisuje dokument tekstowy.
	1.5.8	Wysyła dokument do druku, do standardowo przypisanej drukarki.
1.6	Zarządzanie oknami na ekranie komputera	
	1.6.1	Chowa (zmniejsza) okna.
	1.6.2	Ponownie otwiera schowane okna.
	1.6.3	Zamyka okno.
	1.6.4	Powiększa okno.
	1.6.5	Zmienia rozmiary okna.
1.7	Zwracanie się o pomoc, jeśli jest ona potrzebna	
	1.7.1	Potrafi określić, kiedy potrzebuje pomocy, przy korzystaniu z myszki, klawiatury czy ekranu.

Grupa 2: Przeglądanie Internetu		
2.1	Praca z uprzednio uruchomioną przeglądarką	
	2.1.1	Rozpoznaje funkcje przeglądarki.
	2.1.2	Klika na podlinkowany obiekt graficzny.
	2.1.3	Klika na link tekstowy.
	2.1.4	Używa przycisku "Go Back" (przejdź do poprzedniej strony).
	2.1.5	Używa przycisku "Go Next" (przejdź do następnej strony).
2.2	Zarządzanie oknami przeglądarki	
	2.2.1	Otwiera przeglądarkę.
	2.2.2	Zamyka przeglądarkę.
	2.2.3	Otwiera nowe okno w przeglądarce.
	2.2.4	Zamyka pojedyncze okno przeglądarki, pozostawiając drugie okno otwarte.
	2.2.5	Zmienia wielkość okna przeglądarki.
	2.2.6	Przechodzi pomiędzy oknami przeglądarki.
2.3	Wyszukiwanie określonych stron	
	2.3.1	Wchodzi na określoną witrynę internetową poprzez znaleziony link.
	2.3.2	Wchodzi na określoną witrynę internetową poprzez wpisanie adresu URL.
	2.3.3	Wchodzi na stronę z zakładki.
	2.3.4	Dodaje zakładkę do witryny.
	2.3.5	Wchodzi na stronę główną.
2.4	Korzystanie z przewijania ekranu w przeglądarce	
	2.4.1	Stosuje przewijanie poziome.
	2.4.2	Stosuje przewijanie pionowe.

Grupa 3: Komunikacja		
3.1	Poczta elektroniczna	
	3.1.1	Rozumie, do czego służy poczta elektroniczna.
	3.1.2	Rozumie, co to jest adres e-mail.
	3.1.3	Otwiera program pocztowy.
	3.1.4	Otwiera nową wiadomość e-mail.
	3.1.5	Pisze wiadomość w odpowiednim polu tekstowym (tekst wiadomości).
	3.1.6	Wypełnia pole „Do:” (adresata).
	3.1.7	Wypełnia pole „Temat” wiadomości.
	3.1.8	Wysyła wiadomość e-mail.
	3.1.9	Otwiera skrzynkę wiadomości przychodzących.
	3.1.10	Otwiera wiadomość w skrzynce wiadomości odebranych.
	3.1.11	Radzi sobie z kilkoma oknami programu pocztowego jednocześnie.
	3.1.12	Odpowiada na wiadomość e-mail.
	3.1.13	Przekazuje wiadomość dalej.
	3.1.14	Otwiera plik dołączony do wiadomości.
	3.1.15	Wykasowuje wiadomości e-mail.
	3.1.16	Ma świadomość zagrożenia bezpieczeństwa, zwłaszcza podczas otwierania niektórych załączników w poczcie elektronicznej.

Grupa 4: Korzystanie z narzędzi informatycznych w bezpieczny, racjonalny i odpowiedni sposób		
4.1	Bezpieczeństwo	
	4.1.1	Ma świadomość, że wirusy mogą być szkodliwe dla komputera.
	4.1.2	Prosi asystenta o pomoc, jeżeli na ekranie pojawiają się podejrzone wiadomości bądź działania.
	4.1.3	Rozumie termin „dane osobiste”.
	4.1.4	Nigdy nie podaje danych osobistych, bez uprzedniej zgody asystenta.
	4.1.5	Podczas pracy przy komputerze utrzymuje odpowiednią odległość od ekranu i właściwą pozycję siedzącą.
4.2	Racjonalne i odpowiednie korzystanie z narzędzi informatycznych	
	4.2.1	Korzysta ze sprzętu we właściwy sposób: nie niszczy ani nie uszkadza go.
	4.2.2	Jest świadom możliwości uzależnienia się od narzędzi informatycznych.
	4.2.3	Jest świadom, że w Internecie może spotkać się z niewłaściwymi lub obscenicznymi treściami.

## OCENA POSTĘPÓW ORAZ MATERIAŁY SZKOLENIOWE

Każda z umiejętności oceniana jest oddzielnie. Dla poszczególnych umiejętności przygotowano wskazówki i dodatkowe wyjaśnienia dla egzaminatora (Program / **Sylabus**). Na **formularzu oceny postępów** egzaminator/nauczyciel zaznacza, czy kandydat potrafi wykonać dane zadanie samodzielnie (S), czy potrzebuje wsparcia (W) (np. werbalnego zachęcania „popatrz uważnie!”), czy zadanie nie zostało wykonane (N).

Opracowano także załącznik, zawierający materiały szkoleniowe według programu EasyICT. **Załącznik** składa się z dokumentów wraz z linkami do narzędzi dostępnych online. Lista narzędzi jest przykładowa; można ją uzupełniać o nowe w miarę potrzeby.