

SYLABUS ECCC

Obszar: **Kompetencje Cyfrowe - DIGCOMP (Digital Competences)**

Moduł: **DC M3 Tworzenie treści**

P o z i o m : **P o d s t a w o w y (A)**

W module **DC M3 Tworzenie treści** podstawowe kompetencje są weryfikowane w następujących obszarach tematycznych:

1. Tworzenie treści.

Tworzenie treści w różnych formatach, w tym multimedialnych, edytowanie i poprawianie treści stworzonych samodzielnie lub przez innych, twórcze wyrażanie siebie przez media i technologie cyfrowe.

2. Integracja i przetwarzanie treści.

Zmianianie, przetwarzanie i łączenie istniejących treści w celu stworzenia nowego, oryginalnego i relewantnego przekazu.

3. Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji.

Rozumienie, jakie jest zastosowanie prawa autorskiego i licencji do informacji i treści.

4. Programowanie.

Wprowadzanie ustawień, programowanie zmian, programowanie aplikacji, tworzenie oprogramowania, programowanie urządzeń, rozumienie zasad programowania, rozumienie, co kryje się pod pojęciem programowania.

Weryfikacja kompetencji jest realizowana w następujących grupach:

1. Wiedza (W).

2. Umiejętności (U).

3. Postawa (P).

Zakres weryfikowany przez egzamin ECCC modułu DC M3 (poziom A)

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
A_CK1	(3.1) Zdobyć umiejętności w zakresie tworzenia prostych treści cyfrowych.	A_EK1	Potrąfi stworzyć tekst oraz tabelę w prostym programie do edycji tekstu.		✓	
		A_EK2	Potrąfi stworzyć obrazy w prostym programie graficznym.		✓	
		A_EK3	Potrąfi stworzyć nagrania audio przy pomocy programu do nagrywania dźwięku.		✓	
A_CK2	(3.2) Zdobyć umiejętności w zakresie wprowadzania zmian do istniejących treści stworzonych przez innych.	A_EK4	Potrąfi modyfikować treści cyfrowe (tekst, tabela, obraz graficzny, nagranie audio) przy pomocy odpowiednich programów.		✓	
A_CK3	(3.3) Zdobyć wiedzy na temat prawa autorskiego obejmującego wykorzystywaną treść.	A_EK5	Wie, co to są prawa autorskie i własności intelektualne oraz ma świadomość, że jakaś część treści cyfrowej może być nim objęta.	✓		✓

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
A_CK4	(3.4)Zdobycieumiejętności w zakresie zmian prostych funkcji oprogramowania i aplikacji.	A_EK6	Potrafi dostosować aplikację do swoich potrzeb w zakresie prostych jej ustawień.		✓	

Oznaczenia podane w nawiasach przy celach kształcenia np.: (1.1) stanowią odniesienie do nazwy kompetencji podanej w Załączniku nr 2: *Standard wymagań dla kompetencji cyfrowych realizowanych w ramach projektów w PI 10(iii) wytycznych w zakresie realizacji przedsięwzięć z udziałem środków Europejskiego Funduszu Społecznego w obszarze edukacji na lata 2014-2020*, opublikowanych 2 czerwca 2015 roku przez Ministra Infrastruktury i Rozwoju (syg. MliR 2014-2020/19(01)/06/2015).

Umiejętności praktyczne, weryfikowane przez egzamin ECCC DC M3, dotyczą:

- Stanowiska komputerowego klasy PC/laptop wyposażonego w aparat cyfrowy z funkcją kamery internetowej, mikrofon, głośniki/słuchawki oraz z dostępem do Internetu o przepustowości minimum 2 Mb.
- Systemu operacyjnego: MS Windows 7 lub nowszego z zainstalowanymi aplikacjami: Notatnik, WordPad, Rejestrator dźwięku, Paint.
- Przeglądarki Mozilla Firefox 12/Google Chrome 18/Internet Explorer 11 lub nowszych.