

## SYLABUS ECCC

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

Moduł: **DC M3 Tworzenie treści**

Poziom: **Średniozaawansowany (B)**

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.**

*Zmienianie, przewarzanie 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 B)

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
B_CK1	(3.1) Zdobycie umiejętności w zakresie tworzenia treści cyfrowych w różnych formatach.	B_EK1	Zna najpopularniejsze formaty plików tekstowych, graficznych, audio, wideo.	✓		
		B_EK2	Potrafi utworzyć i zapisać treść cyfrową, w tym multimedialną, w określonym formacie, innym niż domyślny.		✓	
B_CK2	(3.2) Zdobycie umiejętności w zakresie edycji, przetwarzania i modyfikowania istniejących treści.	B_EK3	Potrafi modyfikować istniejący tekst i tabele.		✓	
		B_EK4	Potrafi modyfikować obrazy.		✓	
		B_EK5	Potrafi selektywnie przyciągnąć nagranie audio i wideo.		✓	
B_CK3	(3.3) Zdobycie wiedzy na temat praw autorskich i własności intelektualnej. Zdobycie umiejętności w zakresie stosowania licencji do stworzonych treści.	B_EK6	Zna najpopularniejsze rodzaje licencji i wie jak je właściwie zastosować.	✓		
		B_EK7	Szanuje prawa autorskie i licencje do treści cyfrowych.			✓
		B_EK8	Potrafi zastosować wybraną licencję do stworzonych treści.		✓	

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
B_CK4	(3.4) Zdobycie umiejętności w zakresie zmian zaawansowanych funkcji oprogramowania i aplikacji.	B_EK7	Potrąfi, korzystając z ustawień zaawansowanych, dostosować programy do swoich potrzeb, a także dokonać prostych zmian w programach.		✓	

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, Rejestратор dźwięku, Paint, Windows Move Maker.
- Przeglądarki Mozilla Firefox 12/Google Chrome 18/Internet Explorer 11 lub nowszych.
- Pakietu biurowego MS Office 2007 wyższy z programem MS Word i MS Excel (wraz z Microsoft Visual Basic).
- Programu Adobe Reader.
- Programu Gimp.