

SYLABUS ECCC

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

Moduł: **DC M3 Tworzenie treści**

P o z i o m : **Z a a w a n s o w a n y (C)**

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, przewarżanie i łączenie istniejących treści w celu stworzenia nowego, oryginalnego i re-lewantnego 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 C)

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
C_CK1	(3.1) Zdobyć umiejętności tworzenia treści cyfrowych w różnych formatach, na różnych platformach i w różnych środowiskach. Opanowanie umiejętności w zakresie wykorzystywania różnych narzędzi cyfrowych do tworzenia treści.	C_EK1	Potrafi tworzyć treści w różnych formatach, w co najmniej dwóch programach na dwóch różnych platformach.		✓	
		C_EK2	Potrafi korzystać z aparatu cyfrowego, kamery, kamerki internetowej oraz stosownego oprogramowania do wytworzenia oryginalnych treści cyfrowych.		✓	
C_CK2	(3.2) Zdobyć umiejętności w zakresie tworzenia nowych poprzez łączenie już istniejących treści.	C_EK3	Potrafi tworzyć nowe dokumenty multimedialne poprzez połączenie już istniejących treści tekstowych, tabelarycznych, obrazów, nagrań audio i wideo.		✓	
		C_EK4	Potrafi stworzyć większy obraz z istniejących mniejszych lub ich części.		✓	

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
		C_EK5	Potrafi stworzyć nowe nagranie audio z już istniejących - całych lub wybranych ich fragmentów.		✓	
C_CK3	(3.3) Zdobyć wiedzę na temat wpływu rodzaju licencji używanych i tworzone informacje oraz zasoby.	C_EK6	Rozumie różnice pomiędzy licencjami i ich wpływem na treści cyfrowe.			✓
		C_EK7	Zna zasady wykorzystania licencjonowanych treści.	✓		
C_CK3	(3.4) Zdobyć umiejętności w zakresie pracy na otwartym oprogramowaniu - wprowadzanie zmian, modyfikacja, tworzenie kodu źródłowego.	C_EK8	Wie, co to jest source code (kod źródłowy) i zna zasady jego modyfikacji.	✓		
		C_EK9	Potrafi pobrać, zmienić (w tym napisać własny) i skompilować otwarty kod źródłowy w dwóch językach programowania.		✓	

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. MiiR 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, Windows Move Maker.
- Przeglądarki Mozilla Firefox 12/Google Chrome 18/Internet Explorer 11 lub nowszych.
- Pakietu biurowego MS Office 2007 wyższy (MS Word, MS Excel, MS PowerPoint).
- Programu Adobe Reader.
- Programu Notepad++.
- Środowiska programistycznego DevC++.