

SYLABUS ECCC

Obszar: **Kompetencje Cyfrowe – DigComp 2.2**

Moduł: **DC2.2 M2 Komunikacja i współpraca**

Poziom: **Średniozaawansowany (B4)** - niezależnie, zgodnie z własnymi potrzebami i rozwiązując dobrze zdefiniowane i nierutynowe problemy.

Moduł DC2.2 M2 Komunikacja i współpraca poziom B4 obejmuje 4 poziom kompetencji ramy DigComp 2.2 w Obszarze kompetencji 2: Komunikacja i współpraca.

Podstawowe kompetencje są weryfikowane w następujących obszarach tematycznych:

1. **Komunikacja z wykorzystaniem technologii cyfrowych.**
Interakcja poprzez wykorzystanie różnego rodzaju technologii cyfrowych oraz rozumienie właściwych środków komunikacji cyfrowej dla danego kontekstu.
2. **Dzielenie się informacjami i zasobami z wykorzystaniem technologii cyfrowych.**
Umiejętność dzielenia się z innymi osobami danymi, informacjami i treściami cyfrowymi poprzez użycie odpowiednich technologii cyfrowych. Umiejętność działania jako pośrednik w przekazywaniu informacji, umiejętność stosowania odnośników i przypisów.
3. **Aktywność obywatelska z wykorzystaniem technologii cyfrowych.**
Uczestniczenie w życiu społecznym poprzez wykorzystanie publicznych i prywatnych usług cyfrowych. Poszukiwanie możliwości usamodzielnienia się i działań obywatelskich poprzez odpowiednie technologie cyfrowe.
4. **Współpraca z wykorzystaniem technologii cyfrowych.**
Wykorzystanie narzędzi i technologii cyfrowych w procesach współpracy oraz do wspólnej budowy i tworzenia danych, zasobów i wiedzy.
5. **Netykieta.**
Świadomość norm zachowania oraz właściwe postępowanie podczas wykorzystywania technologii cyfrowych i interakcji w środowisku cyfrowym. Dostosowywanie strategii komunikacji do konkretnych odbiorców oraz świadomość różnorodności kulturowej i pokoleniowej w środowisku cyfrowym.
6. **Zarządzanie tożsamością cyfrową.**
Umiejętność tworzenia i zarządzania jedną lub wieloma tożsamościami cyfrowymi, umiejętność ochrony własnej reputacji, umiejętność zarządzania danymi wytworzonymi przy użyciu różnych cyfrowych narzędzi, środowisk i usług.

Weryfikacja kompetencji jest realizowana w następujących grupach:

1. Wiedza (W)
2. Umiejętności (U).
3. Postawa (P).

Zakres weryfikowany przez egzamin ECCC modułu DC2.2 M2 (poziom B4)

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA			
			W	U	P
B4_CK1	(2.1) Zdobycie umiejętności interakcji poprzez wykorzystanie	B4_EK1	Potrafi wybrać różne technologie cyfrowe do interakcji.	✓	
		B4_EK2	Potrafi wybrać różne odpowiednie cyfrowe narzędzia komunikacji do danego kontekstu.	✓	
		B4_EK3	Zna i rozpoznaje możliwość powszechnie używanych narzędzi komunikacji elektronicznej.	✓	

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA			W	U	P
	technologii cyfrowych.	B4_EK4	Zna korzyści wynikające z zastosowania różnych typów narzędzi komunikacyjnych oraz ich ograniczeń.	✓			
		B4_EK5	Opanował używanie narzędzi komunikacji elektronicznej z wykorzystaniem ich zaawansowanych funkcji.		✓		
		Przykłady wg DC2.2	Używa odpowiednie narzędzie do wykonywania zaplanowanego działania		✓		
			Wykorzystuje zaawansowane funkcje komunikatorów		✓		
B3_CK2	(2.2) Opanowanie umiejętności dzielenia się informacją i zasobami z wykorzystaniem prostych technologii cyfrowych.	B4_EK6	Potrafi użytkować odpowiednie technologie cyfrowe do dzielenia się danymi, informacjami i treściami cyfrowymi.		✓		
		B4_EK7	Potrafi wyjaśnić w jaki sposób pośredniczyć w dzieleniu się informacjami i treściami przy użyciu technologii cyfrowych.			✓	
		B4_EK8	Potrafi opisać praktyki dotyczące odniesień i przypisów.			✓	
		B4_EK9	Posiada wiedzę na temat właściwego oszacowania wartości informacji i zasobu oraz odpowiedniej grupy docelowej, do której informacja jest adresowana.	✓			
		B4_EK10	Posiada zdolność do właściwej oceny, jakimi informacjami i zasobami można dzielić się publicznie.			✓	
		B4_EK11	Posiada umiejętność publikowania danych w serwisie społecznościowym.		✓		
		Przykłady wg DC2.2	Potrafi stosować cyfrowy system przechowywania danych w firmie do udostępniania agendy wydarzenia jego uczestnikom wg listy sporządzonej na swoim komputerze.		✓		
			Potrafi pokazać innej osobie na jego smartfonie w jaki sposób uzyskać dostęp i udostępniać agendę wykorzystując system przechowywania informacji cyfrowych.			✓	
			Potrafi pokazać innej osobie na jego tablecie zasoby cyfrowe które stosują do opracowania agendy wydarzenia.			✓	
			Potrafi reagować na wyzwania związane z powyższymi czynnościami, jak np. niespodziewany problem z udostępnianiem agendy uczestnikom.			✓	
			Potrafi stosować systemy przechowywania w chmurze (np.: <i>Dropbox</i> , <i>Google Drive</i>) do udostępniania materiałów innym członkom grupy.	✓			
Potrafi wyjaśnić innym członkom swojej grupy, używając laptopa, w jaki sposób udostępniać materiały w cyfrowym systemie przechowywania.	✓						

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
			Potrafi pokazać innej osobie na jego tablecie, cyfrowe zasoby których używa do przygotowania materiałów do pracy grupowej.			✓
			Potrafi rozwiązać każdy problem mający związek z przechowywaniem czy udostępnianiem materiałów członkom grupy.		✓	
B4_CK3	(2.3) Zdobycie umiejętności podejmowania aktywności obywatelskiej z wykorzystaniem prostych technologii cyfrowych.	B4_EK12	Potrafi wybrać usługi cyfrowe w celu uczestnictwa w życiu społecznym.			✓
		B4_EK13	Potrafi omówić odpowiednie technologie cyfrowe, aby umożliwić sobie uczestnictwo w życiu społecznym jako obywatel.			✓
		B4_EK14	Wie, że technologia cyfrowa może umożliwić podejmowanie form aktywności obywatelskiej, takie jak: wywieranie nacisku (lobbying), składanie petycji drogą elektroniczną.			✓
		B4_EK15	Posiada umiejętność aktywnego korzystania z forów, serwisów informacyjnych (np. urząd, szpital, bank, państwo), edukacyjnych (e-learning) i społecznościowych w zależności od aktualnych potrzeb.		✓	
		Przykłady wg DC2.2	Wybiera właściwe portale umożliwiające załatwianie konkretnych spraw.		✓	
			Aktywnie korzysta z postali społecznościowych i serwisów informacyjnych		✓	
B4_CK4	(2.4) Poznanie metod współpracy z innymi osobami z wykorzystaniem technologii cyfrowych.	B4_EK16	Potrafi wybrać technologie cyfrowe do procesów współpracy.		✓	
		B4_EK17	Rozumie specyfikę współpracy zespołowej.			✓
		B4_EK18	Opanował umiejętność korzystania z różnych serwisów i narzędzi umożliwiających wspólną pracę (m.in.: śledzenie zmian, wstawianie komentarzy w dokumencie lub zasobie, wkład do zasobów wiki).		✓	
		Przykłady wg DC2.2	Współpracuje z innymi użytkownikami za pomocą technologii informacyjnych.			✓
			Współdzieli zakres wykonywania różnych czynności przy pomocy Internetu		✓	
B4_CK5	(2.5) Opanowanie wiedzy na temat stosowania norm etykiety sieciowej (netykiety).	B4_EK19	Potrafi omawiać normy zachowania i know-how podczas używania technologii cyfrowych i interakcji w środowiskach cyfrowych.			✓
		B4_EK20	Potrafi omawiać sposoby komunikacji i strategie dopasowane do odbiorców.			✓
		B4_EK21	Potrafi omawiać aspekty różnorodności kulturowej i pokoleniowej, które należy wziąć pod uwagę w środowiskach cyfrowych.			✓
		B4_EK22	Zna kwestie etyczne w mediach cyfrowych i posiada wiedzę o zjawisku cyberprzemocy oraz niewłaściwych witrynach internetowych.	✓		
		B4_EK23	Posiada umiejętność korzystania z usług internetowych zgodnie z netykietą oraz ochrony siebie i innych przed zagrożeniami etycznymi płynącymi z Internetu.		✓	

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
		Przykłady wg DC2.2	Podczas pracy w Internecie stosuje się do zasad narzuconych przez netykietę		✓	
			W Internecie pracuje odpowiedzialnie z zachowaniem wszelkich zasad bezpieczeństwa			✓
B4_CK6	(2.6) Zdobycie umiejętności zarządzania tożsamością cyfrową.	B4_EK24	Potrafi pokazywać różne tożsamości cyfrowe.			✓
		B4_EK25	Potrafi omawiać wybrane sposoby ochrony swojej reputacji w sieci.			✓
		B4_EK26	Potrafi operować danymi, które tworzy poprzez narzędzia, środowiska i usługi cyfrowe.		✓	
		B4_EK27	Zna czynniki mające pozytywny lub negatywny wpływ na kreowanie własnej tożsamości cyfrowej. Wie, jakie informacje o sobie, kiedy i gdzie mogą zostać upublicznione.	✓		
		B4_EK28	Opanował umiejętność ochrony tożsamości cyfrowej przed zagrożeniami płynącymi z Internetu. Świadomie buduje pożądany profil cyfrowy.		✓	
		Przykłady wg DC2.2	Chroni swój wizerunek w sieci		✓	
Tworzy dane i potrafi je skutecznie upowszechniać			✓			

Umiejętności praktyczne, weryfikowane przez egzamin ECCC DC2.2 M2, dotyczą:

- Stanowiska komputerowego klasy PC/laptop wyposażonego w kamerę, mikrofon, głośniki/słuchawki oraz z dostępem do Internetu o przepustowości minimum 2 Mb/s.
- Systemu operacyjnego: MS Windows 7 lub nowszego.
- Tabletu z systemem Android 5/Windows 10 lub nowsze.
- Przeglądarki Mozilla Firefox 12 / Google Chrome 18 / Internet Explorer 11 lub nowszych.
- Programu Skype 7 lub nowszy.
- Serwisów internetowych: www.onet.pl, www.interia.pl, wikipedia.pl, bip.gov.pl, obywatel.gov.pl, demo.pekao24.pl, demo.ipko.pl, scholaris.pl, www.facebook.com, www.twitter.com, www.linkedin.com, goldenline.pl, blox.pl, youtube.com, google.com (docs.google.com, gmail.com, play.google.com, drive.google.com, groups.google.com).