SYLABUS

GLOBAL CERTIFICATION CENTER EXAMINATION

Certyfikat GCCE DIGCOMP

/PODSTAWOWY CERTYFIKAT KOMPETENCJI KOMPUTEROWYCH /

Moduł: **GCCE A2**

Obszar: **Komunikacja / Communication**

Opis ogólny: Komunikacja w środowiskach cyfrowych, udostępnianie zasobów za pomocą narzędzi internetowych, łączenie i kontakt z innymi, współpraca za pośrednictwem narzędzi cyfrowych, interakcja oraz uczestnictwo w działaniach społecznościowych i sieciach, świadomość międzykulturowa.

Poziom: podstawowy (A)

Kompetencje:

2.1. Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji.
2.2. Dzielenie się informacjami i zasobami.
2.3. Aktywność obywatelska online.
2.4. Współpraca z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.
2.5. Netykieta.
2.6. Zarządzanie tożsamością cyfrową.

Kompetencje zgodne z ramą kompetencji informatycznych i informacyjnych (Digital Competence Framework) określoną w Standardzie 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.

Kompetencje weryfikowane w trzech wymiarach: **wiedza, umiejętności, postawa.**

Moduł	**GCCE A2**
Obszar	**Komunikacja**
Poziom zaawansowania	**Podstawowy A** 2.1. Potrafi wchodzić w interakcje z innymi za pomocą podstawowych narzędzi komunikacyjnych (np. telefon komórkowy, VoIP, czat lub e-mail). 2.2. Potrafi udostępniać pliki i treści innym osobom za pomocą prostych środków technicznych (np. wysyłanie załączników do wiadomości e-mail, umieszczanie zdjęć w Internecie itp.). 2.3. Wie, że technologia może być używana do interakcji z usługodawcami oraz biernie korzystam z niektórych z nich (np.: społeczności internetowe, władze, szpitale lub ośrodki medyczne, bank).

© Global Certyfication Center Examination

	2.4. Potrafi współpracować z innymi przy użyciu tradycyjnych technologii (np. e-maili). 2.5. Zna podstawowe normy zachowań, które mają zastosowanie w komunikacji z innymi za pomocą narzędzi cyfrowych. 2.6. Zdaję sobie sprawę z korzyści i zagrożeń związanych z tożsamością cyfrową.
Kompetencja	**2.1 Komunikacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i aplikacji.**
Opis	Interakcja poprzez wykorzystanie różnego rodzaju narzędzi cyfrowych i aplikacji, rozumienie, w jaki sposób komunikacja cyfrowa jest realizowana, wyświetlana i zarządzana, rozumienie właściwych sposobów komunikowania się przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych, odwoływanie się do różnorodnych formatów komunikacyjnych, dostosowywanie trybów komunikacji i strategii do konkretnych odbiorców.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Ma świadomość istnienia różnych środków komunikacji cyfrowej (np. e-mail, czat, VoIP, wideokonferencja, SMS). Wie, jak przechowywane oraz wyświetlane są wiadomości i e-maile. Zna podstawową funkcjonalność kilku pakietów oprogramowania do komunikacji.
Umiejętności	Jest w stanie wysłać e-maila, napisać post na blogu i SMS-a. Jest w stanie znaleźć i skontaktować się ze znajomymi. Jest w stanie edytować informacje w celu udostępnienia ich na kilka prostych sposobów, np. potrafi wysyłać e-maila z załącznikami.
Postawa	Czuje się dość pewnie w komunikacji i wyrażaniu się poprzez media cyfrowe. Ma świadomość kodeksu postępowania odpowiednio do kontekstu.
Przykłady zastosowań	Używa czata lub forum dyskusyjnego, aby komunikować się ze znajomymi. Potrafi poradzić sobie z organizacją np. podróży oraz używa telefonu komórkowego i e-maila do komunikowania się z innymi.
Kompetencja	**2.2. Dzielenie się informacjami i zasobami**
Opis	Umiejętność dzielenia się z innymi lokalizacją i treścią znalezionych informacji, gotowość oraz umiejętność dzielenia się wiedzą, treściami i odniesieniami do źródeł, umiejętność działania jako pośrednik w przekazywaniu informacji, postawa proaktywna w odniesieniu do rozprzestrzeniania wiadomości, zawartości i źródeł, umiejętność stosowania cytatów i integrowania nowych informacji w istniejących zasobach wiedzy.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Zna korzyści (dla siebie i innych) z udostępniania treści oraz informacji innym osobom. Ocenia na poziomie podstawowym wartość udostępnianych zasobów, które udostępnia.
Umiejętności	Wie, jak udostępniać treści znalezione w Internecie za pomocą prostych środków technicznych (np. jak udostępnić zdjęcie w portalu społecznościowym lub wysłać e-mail z załącznikiem).
Postawa	Ma postawę proaktywną w odniesieniu do udostępnienia zasobów, treści i wiedzy. Ma świadomość korzyści wynikających z dzielenia się zasobami informacyjnymi ze współpracownikami.
Przykłady zastosowań	Potrafi wysłać plik do znajomego jako załącznik do e-maila. Potrafi udostępniać dokumenty w wersji roboczej np. innym pracownikom w firmie, wysyłając je pocztą elektroniczną w postaci załączników.
Kompetencja	**2.3. Aktywność obywatelska online**
Opis	Uczestniczenie w życiu społecznym poprzez zaangażowanie online, poszukiwanie możliwości własnego rozwoju i kształtowanie pewności siebie w wykorzystaniu

© Global Certyfication Center Examination

	technologii i środowisk cyfrowych, świadomość wykorzystania potencjału technologii w działaniach obywatelskich.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Wie, że technologie i media umożliwiają różne formy uczestnictwa obywatelskiego (serwisy informacyjne, edukacyjne, społecznościowe)
Umiejętności	Potrafi znaleźć odpowiednie społeczności, sieci i media społecznościowe odpowiadające swoim interesom i potrzebom. Wie i potrafi korzystać z podstawowych funkcjonalności sieci, mediów i usług internetowych.
Postawa	Zdaje sobie sprawę z potencjału technologii i mediów obywatelskich.
Przykłady zastosowań	Wie, że może szukać online np.kursu, pod kątem swoich zainteresowań i potrzeb oraz wie, że będzie mógł zadać pytania i uzyskać szczegółowe informacje od instytucji, które oferują odpowiednie kursy. Jako np. pracownik używa stron internetowych związków zawodowych, gdzie od czasu do czasu czyta wiadomości, informacje i przepisy.
Kompetencja	**2.4. Współpraca z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych**
Opis	Wykorzystanie technologii i mediów do pracy grupowej, procesów pracy zespołowej, wspólnego konstruowania i współtworzenia materiałów, wiedzy i treści.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Wie, że procesy pracy grupowej ułatwiają tworzenie treści. Wie, kiedy procesy pracy grupowej są korzystne przy tworzeniu treści, a kiedy nie.
Umiejętności	Potrafi korzystać z podstawowych funkcji grupowych oprogramowania oraz usług internetowych Potrafi dawać i otrzymywać informacje zwrotne, np. poprzez e-mail.
Postawa	Jest gotowy dzielić się i współpracować z innym.
Przykłady zastosowań	Potrafi współpracować z innymi osobami przy tworzeniu np. projektu na zajęcia oraz wie, że korzystanie z technologii w tym celu jest możliwe i efektywne. Wie, że może ułatwić sobie pracę poprzez korzystanie z technologii przy współpracy z innymi osobami.
Kompetencja	**2.5. Netykieta**
Opis	Posiadanie wiedzy i know-how dotyczących norm zachowań online oraz podczas interakcji wirtualnych, świadomość aspektów różnorodności kulturowej, zdolność ochrony siebie i innych przed ewentualnymi niebezpieczeństwami internetowymi (np. nękanie, przemoc wirtualna), umiejętność opracowania aktywnych strategii identyfikacji niewłaściwych zachowań.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Zna zasady zachowania w interakcjach cyfrowych. Rozumie konsekwencje własnych zachowań.
Umiejętności	Potrafi chronić siebie i innych przed zagrożeniami online. Jest w stanie zablokować oraz zgłosić nadużycia i groźby.
Postawa	Przestrzega zasad etycznych dotyczących korzystania i publikowania informacji. Posiada świadomość właściwego zachowania, odpowiedniego do danych mediów, odbiorców i przepisów prawnych.
Przykłady zastosowań	Jest świadomy, że komentarze wysyłane do kogokolwiek nie mogą być w żadnym stopniu obraźliwe. Jest świadomy, że komentarze umieszczane na stronach internetowych w żaden sposób nie powinny być obraźliwe.
Kompetencja	**2.6. Zarządzanie tożsamością cyfrową**

© Global Certyfication Center Examination

Opis	Umiejętność tworzenia, dostosowywania i zarządzania jedną lub wieloma tożsamościami cyfrowymi, umiejętność ochrony własnej reputacji w świecie wirtualnym, umiejętność zarządzania danymi zawartymi na jednym lub kilku kontach i aplikacjach.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Zna korzyści posiadania tożsamości cyfrowej. Rozumie wzajemne powiązania pomiędzy światami online i offline.
Umiejętności	Potrafi chronić siebie i innych przed zagrożeniami dla e-reputacji.
Postawa	Zdaje sobie sprawę z korzyści i zagrożeń związanych z ujawnieniem tożsamości cyfrowej.
Przykłady zastosowań	Rozumie, że ludzie mogą posiadać pewną wiedzę o nim w wyniku informacji, które zamieszcza o sobie na portalu społecznościowym. Zdaje sobie sprawę, że może posiadać profil publiczny w branżowej sieci społecznościowej.

Wymagania sprzętowe:
- komputer (PC lub laptop) z dostępem do Internetu
- dowolny system operacyjnyn (preferowany Windows)
- zainstalowana co najmniej jedna przeglądarka internetowa (Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox)

© Global Certyfication Center Examination