SYLABUS

GLOBAL CERTIFICATION CENTER EXAMINATION

Certyfikat GCCE DIGCOMP

/PODSTAWOWY CERTYFIKAT KOMPETENCJI KOMPUTEROWYCH /

Moduł: GCCE A3

Obszar: Tworzenie treści / Creation of content

Opis ogólny: Tworzenie i edytowanie nowych treści (od przetwarzania tekstu do obrazów i wideo); integracja i ponowne przetwarzanie dotychczasowej wiedzy i treści; tworzenie nowych pojęć, treści cyfrowych i programowanie; rozumienie, poszanowanie i stosowanie prawa własności intelektualnej i licencji.

Poziom: podstawowy (A)

Kompetencje:

3.1. Tworzenie treści.
3.2. Integracja i przetwarzanie treści.
3.3. Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji.
3.4. Programowanie.

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 A3**
Obszar	**Tworzenie treści**
Poziom zaawansowania	**Podstawowy A** 3.1. Potrafi tworzyć proste treści cyfrowe (np. tekst, tabele, obrazy, pliki dźwiękowe itp.). 3.2. Potrafi wprowadzać podstawowe zmiany w treściach utworzonych przez inne osoby. 3.3. Wie, że jakaś część treści, z których korzysta, może być objęta prawem autorskim. 3.4. Potrafi zmodyfikować kilka prostych funkcji oprogramowania i aplikacji (zastosować podstawowe ustawienia).
Kompetencja	**3.1. Tworzenie treści**
Opis	Tworzenie treści w różnych formatach, w tym multimedialnych, edycja i poprawianie treści stworzonych samodzielnie lub przez innych, zdolność ekspresji twórczej przy wykorzystaniu mediów cyfrowych i technologii.

© Global Certyfication Center Examination

	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Wie, że treści cyfrowe mogą być tworzone w różnych formach.
Umiejętności	Potrafi korzystać z podstawowych pakietów do tworzenia treści w różnych formach (tekst, pliki dźwiękowe i numeryczne, obrazy).
Postawa	Nie jest zadowolony z powszechnie stosowanych form tworzenia treści, ale odkrywa nowe sposoby i formaty. Widzi potencjał technologii i mediów do tworzenia prostych treści.
Przykłady zastosowań	Potrafi zaprezentować swoje pomysły innym osobom i potrafi kreatywnie wykorzystać do tego technologię.
Kompetencja	**3.2. Integracja i przetwarzanie treści**
Opis	Umiejętność wprowadzania zmian, udoskonalania i modyfikacji istniejących zasobów w celu tworzenia nowych, oryginalnych oraz rzetelnych treści i wiedzy.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Wie, że zasoby mogą być budowane z różnorodnych i niesekwencyjnych źródeł informacji.
Umiejętności	Jest w stanie wykorzystać funkcje edycji do prostych modyfikacji (tekst, tabela, obraz graficzny, nagranie audio) przy pomocy odpowiednich programów
Postawa	Potrafi ocenić i docenić prace innych osób.
Przykłady zastosowań	Potrafi zredagować pierwszą wersję pisanej pracy i wprowadzić zmiany sugerowane przez nauczyciela drugą osobę. Potrafi zredagować tekst np. newslettera, który dostaję od współpracowników do sprawdzenia.
Kompetencja	**3.3. Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji**
Opis	Rozumienie, w jaki sposób prawa autorskie i licencje odnoszą się do informacji i treści.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Rozumie prawa autorskie i zasady licencji. Bierze pod uwagę zasady licencji podczas korzystania i publikowania informacji.
Umiejętności	Wie, jakie licencje zastosować w odniesieniu do utworzonych przez siebie treści cyfrowych.
Postawa	Zajmuje krytyczne stanowisko wobec podstawowych ram prawnych i przepisów.
Przykłady zastosowań	Wie, że pewne zachowania są nielegalne, takie jak pobieranie materiałów chronionych prawami autorskimi bez zezwolenia. Zna konsekwencje zamieszczania komentarzy na temat konkurencji, które mogą być interpretowane jako zniesławiające albo negatywne.
Kompetencja	**3.4. Programowanie**
Opis	Zastosowanie ustawień, modyfikacji programu, aplikacji, oprogramowania i urządzeń do zrozumienia funkcji oraz zastosowania danego programu.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Wie, jak działają systemy i procesy cyfrowe. Wie, jak działa oprogramowanie.
Umiejętności	Potrafi dostosować aplikację do swoich potrzeb w zakresie prostych jej ustawień. Potrafi zmienić podstawowe ustawienia.
Postawa	Wie, że można zastosować własne ustawienia do niektórych istniejących programów.
Przykłady zastosowań	Potrafi zmodyfikować szablon stylu edytora tekstu, którego używa. Potrafi modyfikować stronę internetową, utworzoną przez kogoś innego.

© Global Certyfication Center Examination

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