SYLABUS

GLOBAL CERTIFICATION CENTER EXAMINATION

Certyfikat GCCE DIGCOMP

/PODSTAWOWY CERTYFIKAT KOMPETENCJI KOMPUTEROWYCH /

Moduł: GCCE A5

Obszar: Rozwiązywanie problemów / Solving of problem

Opis ogólny: Identyfikacja potrzeb i zasobów cyfrowych, podejmowanie świadomych decyzji co do wyboru odpowiednich narzędzi cyfrowych w zależności od celów i potrzeb, rozwiązywanie problemów koncepcyjnych za pomocą środków cyfrowych, twórcze wykorzystanie technologii, rozwiązywanie problemów technicznych, aktualizacja kompetencji własnych i kompetencji innych.

Poziom: podstawowy (A)

Kompetencje:

5.1. Rozwiązywanie problemów technicznych.
5.2. Rozpoznawanie potrzeb i narzędzi niezbędnych do rozwiązywania problemów.
5.3. Innowacyjność i twórcze wykorzystywanie technologii.
5.4. Rozpoznawanie braków w zakresie kompetencji cyfrowych.

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 A5**
Obszar	**Rozwiązywanie problemów**
Poziom zaawansowania	**Podstawowy A** 5.1. Potrafi prosić o wsparcie i pomoc, w sytuacji gdy wystąpił problem techniczny lub w przypadku korzystania z nowego urządzenia, programu lub aplikacji. 5.2. Potrafi korzystać z niektórych technologii do rozwiązywania problemów, ale w ograniczonym zakresie. Potrafi podejmować decyzje, wybierając narzędzia cyfrowe do rutynowych działań. 5.3. Wie, że technologie i narzędzia cyfrowe mogą być wykorzystywane w celach twórczych oraz potrafię twórczo wykorzystywać technologie. 5.4. Posiada wiedzę podstawową i mam świadomość swoich ograniczeń w wykorzystaniu technologii cyfrowych.
Kompetencja	**5.1. Rozwiązywanie problemów technicznych**

© Global Certyfication Center Egzamination

Opis	Identyfikacja możliwych problemów oraz ich rozwiązywanie (od rozwiązywania prostych problemów do bardziej złożonych) z wykorzystaniem zasobów i narzędzi cyfrowych.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Zna źródła informacji i wie, gdzie znaleźć pomoc w rozwiązywaniu problemów i usterek.
Umiejętności	Potrafi rozwiązać problem techniczny lub zdecydować, co zrobić, gdy rozwiązanie nie działa.
Postawa	Jest gotowy zasięgnąć porady, gdy pojawia się problem.
Przykłady zastosowań	Kiedy coś nie działa, wie, jak wytłumaczyć problem na infolinii. Kiedy coś nie działa, wie, że należy zwrócić się do firmowej infolinii lub pomocy technicznej oraz potrafi wytłumaczyć problem.
Kompetencja	**5.2. Rozpoznawanie potrzeb i narzędzi niezbędnych do rozwiązywania problemów**
Opis	Zdolność oceny własnych potrzeb w zakresie rozwoju zasobów, narzędzi i kompetencji, dopasowanie potrzeb do dostępnych rozwiązań, dostosowanie narzędzi do indywidualnych potrzeb, umiejętność krytycznej oceny możliwych rozwiązań i narzędzi cyfrowych.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Rozumie potencjał oraz ograniczenia urządzeń i zasobów cyfrowych.
Umiejętności	Potrafi rozpoznać wadliwie działające urządzenie TIK. Umie obsłużyć podstawowe aplikacje TIK oraz potrafi rozpoznać sytuacje, kiedy nie działają poprawnie.
Postawa	Wie, w jaki sposób można dzielić się z innymi własnymi pomysłami i poglądami wykorzystując narzędzia komunikacyjne TIK (np. forum, skype, gg) oraz komentarze artykułów w serwisach informacyjnych.
Przykłady zastosowań	Używa wirtualnych środowisk do rutynowych zadań, jednak napotykając nowy lub źle zdefiniowany problem, musi prosić o pomoc. Używa zasobów wirtualnych do rozwiązywania niektórych typowych problemów.
Kompetencja	**5.3. Innowacyjność i twórcze wykorzystywanie technologii**
Opis	Wprowadzanie innowacji w technologii, aktywne uczestnictwo w zespołowym tworzeniu zasobów cyfrowych i multimedialnych, zdolność twórczego wyrażania się za pośrednictwem mediów cyfrowych i technologii, tworzenie wiedzy i rozwiązywanie problemów koncepcyjnych z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Wie, jak znaleźć odpowiednią wiedzę do rozwiązywania problemów teoretycznych.
Umiejętności	Wie, w jaki sposób przeszukiwać Internet i sieci wirtualne przy poszukiwaniu rozwiązań. Potrafi wykorzystać inne niż komputer urządzenia techniczne do dzielenia się swoją twórczością. Potrafi korzystać z różnych mediów do twórczego wyrażania siebie (tekst, obrazy, pliki dźwiękowe i filmy).
Postawa	Docenia wartość nowych mediów w procesach poznawczych i twórczych.
Przykłady zastosowań	Potrafi korzystać ze smartfona do robienia np. zdjęć i wnosić swój wkład twórczy mimo wykorzystania tylko podstawowych środków cyfrowych. Potrafi korzystać z prostego oprogramowania dostępnego w sposób, do którego niekoniecznie zostało stworzone.

© Global Certyfication Center Egzamination

Kompetencja	**5.4. Rozpoznawanie braków w zakresie kompetencji cyfrowych**
Opis	Zrozumienie obszarów podnoszenia i aktualizacji własnych kompetencji, wspieranie innych w rozwoju ich kompetencji cyfrowych, bieżące śledzenie nowych rozwiązań.
	EFEKTY UCZENIA SIĘ
Wiedza	Rozumie, skąd pochodzą Technologie Informacyjno-Komunikacyjne (TIK), kto je rozwija i w jakim celu. Jest świadomy ograniczonej wiedzy i umiejętności, jaką posiada w obszarze TIK.
Umiejętności	Wie, w jaki sposób samodzielnie sterować podstawowym rozwojem w zakresie technologii cyfrowych. Włącza coraz więcej instrumentów cyfrowych do życia codziennego, żeby podnieść jego jakość.
Postawa	Zna możliwości, jakie oferują narzędzia TIK i jest świadomy potrzeby ciągłego kształcenia się w tej dziedzinie.
Przykłady zastosowań	Zna sposoby wykorzystywane przez inne osoby do wspierania swojego kształcenia przy wykorzystaniu technologii, lecz ich nie stosuje.

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 Egzamination