

Sylabus ITpass — DigComp 2.1 [2.2]**3. Tworzenie treści cyfrowych (Digital content creation)**

Poziom — zaawansowany C6 — zgodnie z własnymi potrzebami i potrzebami innych osób, w złożonych kontekstach

Moduł ITpass **Tworzenie treści cyfrowych** jest przeznaczony dla wszystkich osób, które chcą potwierdzić swoje umiejętności z zakresu tworzenia treści cyfrowych z wykorzystaniem programów pakietu biurowego: edycja tekstu, arkusze kalkulacyjne, prezentacje multimedialne oraz programów do obrazu 2D i 3D, animacji, dźwięku i filmów.

Weryfikowane są następujące obszary kompetencji:**3.1 Tworzenie treści cyfrowych**

Tworzenie i edycja treści cyfrowych w różnych formatach, zdolność ekspresji przy wykorzystaniu środków cyfrowych.

3.2 Integracja i przetwarzanie treści cyfrowych

Umiejętność wprowadzania zmian, udoskonalania, poprawiania i integrowania informacji oraz treści z posiadanym zasobem wiedzy w celu tworzenia nowych, oryginalnych i rzetelnych treści oraz wiedzy.

3.3 Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji

Rozumienie, w jaki sposób prawa autorskie i licencje odnoszą się do danych, informacji oraz treści cyfrowych.

3.4 Programowanie

Planowanie i rozwijanie sekwencji instrukcji zrozumiałych dla systemu komputerowego w celu rozwiązania danego problemu lub wykonania określonego zadania.

Efekty uczenia się w odpowiednich obszarach kompetencji:**3.1 Tworzenie treści cyfrowych**

Efekty uczenia się:

- ✓ zmienia treści przy użyciu najbardziej odpowiednich formatów
- ✓ adaptuje sposoby wyrażania siebie poprzez tworzenie najbardziej odpowiednich środków cyfrowych

3.2 Integracja i przetwarzanie treści cyfrowych

Efekty uczenia się:

- ✓ określa najbardziej odpowiednie sposoby wprowadzania zmian, udoskonalania, poprawiania i integrowania poszczególnych nowych elementów treści i informacji w celu tworzenia nowych i oryginalnych treści

3.3 Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji

Efekty uczenia się:

- ✓ wybiera najbardziej odpowiednie zasady dotyczące praw autorskich i licencji, które odnoszą się do danych, informacji i treści

3.4 Programowanie

Efekty uczenia się:

- ✓ określa najbardziej odpowiednie instrukcje zrozumiałe dla systemu komputerowego w celu rozwiązania danego problemu lub wykonania konkretnego zadania