



Curs de instruire pentru adulți în domeniul cetățeniei digitale

**Proiectul DQ Skills - Dezvoltarea Inteligenței Digitale a cursanților adulți
pentru o Cetățenie activă**

AUTORI



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To see a copy of this licence visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



www.dg-skills.eu
<https://www.instagram.com/dgskillsproject/>
<https://www.facebook.com/dgskills/>

Icons created by - Freepik.com

Conținut

| | |
|--|-----------|
| INTRODUCERE | 4 |
| CE VEȚI GĂSI ÎN ACEST DOCUMENT? | 4 |
| PENTRU CINE ESTE ACEST DOCUMENT? | 4 |
| CARE ESTE SCOPUL ACESTUI DOCUMENT? | 5 |
| CUM SĂ UTILIZAȚI ACEST DOCUMENT? | 5 |
| PROMOVAREA CETĂȚENIEI DIGITALE | 6 |
| CADRUL DE REFERINȚĂ DigComp | 8 |
| MODULE DQ Skills..... | 11 |
| MODULUL 1. INFORMAREA ȘI CUNOAȘTEREA DATELOR | 11 |
| MODULUL 2. COMUNICARE ȘI COLABORARE | 16 |
| MODULUL 3. CREAREA CONȚINUTULUI DIGITAL..... | 23 |
| MODUL 4. SECURITATE | 29 |
| MODULUL 5. REZOLVAREA PROBLEMELOR..... | 36 |

INTRODUCERE

Inteligența digitală este ansamblul de abilități sociale, emoționale și cognitive esențiale pentru a trăi în lumea digitală. Inteligența digitală se bazează pe instrumentele și cunoștințele necesare și pe abilitatea de a adapta emoțiile și comportamentul pentru a face față provocărilor și cerințelor erei digitale.

CE VEȚI GĂSI ÎN ACEST DOCUMENT?

Aproape nimeni nu se îndoiește de faptul că într-o lume hiper-conectată, în care **competențele digitale** sunt din ce în ce mai necesare, **formarea este fundamentală**.

Dar nu orice formare, ci una care ajută oamenii să dobândească abilitățile și

cunoștințele necesare pentru a-i asigura **cetățenia activă** într-o lume digitală.

Prin urmare, acest document conține un ghid de formare în special pentru traineri, care doresc să organizeze un curs de formare în domeniul cetățeniei digitale.

PENTRU CINE ESTE ACEST DOCUMENT?

Acest document se adresează **cadrelor didactice și formatorilor din domeniul educației adulților**, care doresc să-și proiecteze propriile cursuri de formare în domeniul inteligenței digitale sau să adapteze conținutul existent, elaborat în conformitate cu structura pedagogică susținută de DIGCOMP (Cadrul European de Competențe Digitală).

CARE ESTE SCOPUL ACESTUI DOCUMENT?

Obiectivele ghidului sunt:

- a crea o referință privind competențele digitale necesare pentru adulți, cu scopul de a servi ca ajutor pentru cadrele didactice și formatorii, care doresc să dezvolte programe de formare în domeniul cetățeniei active.
- a stabili un minim pe care, fiecare program de formare în domeniul competențelor digitale ar trebui să acopere.
- a oferi profesorilor materiale educaționale, care facilitează dezvoltarea cetățeniei digitale.
- a facilita, acreditarea și evaluarea cunoștințelor, prin diferite nivele de referință
- a furniza cadrelor didactice și formatorilor un material flexibil, pe care să-l poată adapta în funcție de nevoile lor specifice.

CUM SĂ UTILIZAȚI ACEST DOCUMENT?

În acest material, veți găsi **5 domenii cheie de acțiune** al competenței digitale:

- Cunoștințe de informare și de date
- Comunicare și colaborare
- Crearea conținutului digital
- Securitate digitală
- Rezolvarea problemelor



Ghidul este bazat pe Cadrul European de Competențe Digitală (DIGCOM), și oferă un curs de formare, care permite adulților să dezvolte 21 de competențe pe 3 nivele, de la bază până la avansat. Pentru aceasta veți găsi informații detaliate, adaptate educației adulților, conform următoarei structuri:

- 1) Arii de competență digitală
- 2) Cuvinte cheie
- 3) Competențe corespunzătoare fiecărei arii

- 4) Exemple de cunoștințe, abilități și atitudini pentru fiecare competență
- 5) Nivele corespunzătoare fiecărei competențe
- 6) Referințe bibliografice utile
- 7) Exemple cu activități posibile clasificate după nivele.

Pentru a sublinia utilitatea practică al acestui document, se face referire la utilizarea și aplicarea competențelor într-un context real în următoarele domenii:

Timp liber
Viața socială
Tranzacții comerciale
Învățare și educație
Ocuparea forței de muncă
Cetățenie
Bunăstare/sistem social.



PROMOVAREA CETĂȚENIEI DIGITALE

Impactul tehnologiei se răspândește progresiv, ceea ce înseamnă că viteza și volumul de informații cresc exponențial în fiecare zi.

De fapt, experții prevăd că în zece ani 90% din populație va fi conectată la internet.

Faptul că internetul câștigă din ce în ce mai mult teren, poate conduce la o fuziune inevitabilă între lumea digitală și lumea

fizică, iar acest lucru va solicita ca noi să fim obligați să fim inteligenți digital.

Coaliția pentru competențe și locuri de muncă în sectorul digital a subliniat faptul, că prioritățile UE sunt dezvoltarea

Competențelor Digitale, pentru a asigura ca toți cetățenii să fie activi în societatea noastră digitală.

Competența digitală este una dintre cele 8

competențe - cheie pentru învățarea permanentă și dincolo de setul de definiții existente, care limitează de obicei acest concept la utilizarea noilor tehnologii, evoluția continuă a acesteia, implică faptul că, în calitate de cetățeni participăm în moduri diferite în toate domeniile în viața de zi cu zi. În cele din urmă, este necesar să ne transformăm în cetățeni digitali.

Ca urmare, în Cetățenia digitală este introdus conceptul de Inteligență digitală, prin care înțelegem setul de abilități sociale, emoționale și cognitive, care ne permit să facem față provocărilor și cerințelor vieții digitale.

Inteligența digitală se manifestă în trei dimensiuni fundamentale, cum ar fi:

CITIZENSHIP

Cetățenie digitală, înțeleasă ca abilitatea de a utiliza eficient și responsabil tehnologia digitală;

Creativitatea digitală, axată pe crearea conținutului ca parte a ecosistemului digital;

CREATIVITY

ENTREPRENEURSHIP

Operațiunea digitală, înțeleasă ca abilitatea de a crea oportunități și de a rezolva probleme utilizând tehnologiile digitale.

Distincția calitativă a acestor aspecte, se datorează faptului că atât Cetățenia cât și Inteligența digitală încearcă dincolo de formarea în utilizarea noilor tehnologii, împuternicirea cetățenilor de a obține resursele necesare pentru a percepe și / sau crea noi oportunități în comunitățile lor, fiind parte a unei schimbări, care ne va afecta modul de învățare, de trai și de relații.

Din acest motiv, elaborarea acestui ghid este axată pe accentuarea acelor dimensiuni, care facilitează dezvoltarea unor inițiative în domeniul cetățeniei digitale.

CADRUL DE REFERINȚĂ DigComp

Conform Digital Scoreboard 80 milioane dintre europeni nu au folosit niciodată internetul, iar conform datelor Comisiei Europene publicat în Indexul economiei și societății digitale (2017) 44% dintre europeni nu au abilități digitale de bază.

Proiectul nostru DQ Skills are scopul de a contribui la dezvoltarea competențelor de cetățenie digitală ale adulților, și anume dezvoltarea abilităților de a folosi în siguranță, în mod responsabil și util tehnologia digitală și mijloacele mediatice.

Ca urmare, parteneriatul va dezvolta un manual de formare a adulților în domeniul cetățeniei digitale, elaborată pe baza DIGCOMP pe trei nivele (de la bază până la avansat).

Ghidul de formare DQ Skills elaborată pe baza Cadrului de Referință DigCom (Cadrul European de Competențe Digitale <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>) proiectat de Comisia Europeană, oferă o bază pentru orice trainer sau formator, de a crea un program de formare pentru a dezvolta

competențe digitale. Acest ghid de formare oferă o relație clară între competențe – activități de formare – nivele, astfel încât acestea pot fi utilizate și / sau adaptate de orice persoană/instituție interesată de elaborarea unui curs de formare în domeniul cetățeniei digitale.

Competența digitală este utilizarea confidențială, critică și creativă a TIC pentru atingerea unor obiective legate de muncă, angajare, învățare, petrecere a timpului liber, incluziune socială și /sau participare la societate. Este o competență cheie transversală, care permite oamenilor să dobândească alte competențe - cheie și se referă, la abilitățile secolului 21, care ar trebui să fie achiziționate de către toți cetățeni pentru a asigura participarea activă a acestora în societate și economie.

Cadrul European de Competențe Digitale pentru Cetățeni, cunoscut și sub numele de DigComp, oferă un instrument de îmbunătățire a competenței digitale a cetățenilor pentru muncă și ocupare a forței de muncă, învățare, petrecere a timpului

liber și participare în societate. DigComp a fost publicată pentru prima dată în 2013 și a devenit o referință pentru numeroase inițiative privind competențele digitale, atât la nivel european, cât și la nivel național. Ca urmare a dezvoltării tehnologice, documentul menționat mai sus a fost actualizat în continuu DigComp 2.0

(2016) și 2.1. (2017). Două versiuni au fost dezvoltate în 2016, una pentru consumatori (<https://ec.europa.eu/jrc/en/dig-compconsumers>), iar cealaltă pentru educatori (<http://blog.educalab.es/intef/2016/12/22/marco-comun-de-competență-digital-docente-2017-intef/>).

Cadrul DigComp prezintă 21 de competențe digitale în următoarele 5 domenii:

| | |
|--------------------------------------|--|
| 1. Informarea și cunoașterea datelor | <i>Partea 1. Navigare/căutare de informații</i> |
| | <i>Partea 2. Analiza, evaluarea și compararea critică a informațiilor și datelor colectate</i> |
| | <i>Partea 3. Stocarea și organizarea datelor colectate</i> |
| 2. Comunicare și colaborare | <i>Partea 1. Interacțiunea prin tehnologii digitale</i> |
| | <i>Partea 2. Schimb de informații și de conținut</i> |
| | <i>Partea 3. Angajament civic online</i> |
| | <i>Partea 4. Colaborare prin tehnologii digitale</i> |
| | <i>Partea 5. Netiquette</i> |
| | <i>Partea 6. Gestionarea identității digitale</i> |
| 3. Crearea conținutului digital | <i>Partea 1. Dezvoltarea conținutului digital</i> |
| | <i>Partea 2. Integrarea și re-elaborarea conținutului digital</i> |
| | <i>Partea 3. Drepturi de autor și licențe</i> |
| | <i>Partea 4. Programare</i> |
| 4. Securitate | <i>Partea 1. Dispozitive de protecție</i> |
| | <i>Partea 2. Protecția datelor personale și a vieții</i> |

| | |
|---------------------------|---|
| | <i>private</i> |
| | <i>Partea 3. Protecția sănătății și a bunăstării</i> |
| | <i>Partea 4. Protejarea mediului</i> |
| 5. Rezolvarea problemelor | <i>Partea 1. Rezolvarea problemelor tehnice</i> |
| | <i>Partea 2. Identificarea necesităților și a răspunsurilor tehnologice</i> |
| | <i>Partea 3. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale</i> |
| | <i>Partea 4. Identificarea deficiențelor de competență digitală</i> |

Aceste domenii vor constitui modulele cursului de formare DQ Skills, care permit studenților să progreseze prin intermediul a 3 nivele de la bază până la avansat.

Cadrul de Referință a Competențelor Digitale poate ajuta cetățenii cu autoevaluare, stabilirea obiectivelor de învățare, identificarea

oportunităților de formare și facilitarea căutării de locuri de muncă. Începând cu anul 2015, [CV-ul](#)

[Europass](#) include cele 5 domenii DigCom, pentru ca persoanele care caută un loc de muncă să-și autoevalueze competența digitală și să o descrie și să o includă în Curriculum Vitale

(<http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae>)

MODULE DQ Skills

MODULUL 1. INFORMAREA ȘI CUNOAȘTEREA DATELOR

| Modulul 1 | Informarea și cunoașterea datelor |
|----------------------|---|
| Definiție | <p>Definiția principală a Modulului "Informarea și cunoașterea datelor" se referă la capacitatea unei persoane de a identifica și localiza, prelua și stoca, dar și de a organiza și analiza informațiile digitale.</p> <p>În zilele noastre prelucrarea și gestionarea datelor și informațiilor este o necesitate. Modulul este împărțit în trei părți, de la competențe de bază la cele avansate.</p> |
| Cuvinte cheie | Cunoașterea datelor, cunoașterea informației, motoare de căutare, sursele de date, stocarea datelor |
| Competențe | <p>Partea 1. <u>Navigarea/căutarea de informații</u>: se referă la abilitățile unei persoane de a efectua căutări on-line prin intermediul instrumentelor tehnologice disponibile, de a avea cunoștință despre aceste instrumente și de a înțelege diferența dintre instrumentele utilizate.</p> <p>Partea 2. <u>Analiza, evaluarea și compararea critică a informațiilor și datelor colectate</u>: se referă la abilitatea unei persoane de a analiza datele colectate, de a evalua critic scopul și relevanța acestora, și de a compara diferitele surse de informații pentru a utiliza cele valide și credibile.</p> <p>Partea 3. <u>Stocarea și organizarea datelor colectate</u>: se referă la abilitatea unei persoane de a salva informații și conținut pe dispozitivul de stocare, de a gestiona dispozitivul de stocare și de a crea un sistem de stocare propriu pentru o recuperare ușoară.</p> |

| | |
|------------------------------|---|
| Exemple de CUNOȘTINȚE | <p>Partea 1. Navigare/căutare de informații:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate descrie ce este un motor de căutare și cum funcționează acesta - cursantul poate înțelege modul în care informațiile sunt gestionate - cursantul înțelege cum să găsească informații prin diverse instrumente și mijloace media, folosind cuvinte cheie potrivite <p>Partea 2. Analiza, evaluarea și compararea critică a informațiilor și datelor colectate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate evalua datele și informațiile colectate în scopul și relevanța acestuia - cursantul poate compara diferite surse de informații / site-uri - cursantul poate evalua validitatea surselor de informație online - cursantul poate înțelege că informațiile trebuie verificate dublu - <p>Partea 3. Stocarea și organizarea datelor colectate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate înțelege metodele de stocare - cursantul poate prezenta diferite dispozitive de stocare - cursantul poate înțelege conceptul de a avea un sistem de stocare propriu pentru a urmări datele |
| Exemple de COMPETENȚE | <p>Partea 1. Navigare/căutare de informații:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate căuta informații și date de care are nevoie - cursantul poate folosi cuvinte cheie pentru a căuta - cursantul poate folosi motoarele metasearch pentru localizarea datelor relevante <p>Partea 2. Analiza, evaluarea și compararea critică a informațiilor și datelor colectate</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate compara datele colectate pentru un anumit scop - cursantul poate filtra prin datele primite (notificări push, surse nesigure, etc.) - cursantul poate evalua integritatea datelor <p>Partea 3 . Stocarea și organizarea datelor colectate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate organiza propriile date pe dispozitive de stocare proprii - cursantul poate gestiona și elabora propriul sistem de stocare cu tag-uri - cursantul poate localiza datele salvate, reutiliza și reîncărca/ încărca datele - utilizatorul poate utiliza soluții de stocare online |



| | |
|-----------------------------|---|
| Exemple de ATITUDINE | <p>Partea 1. Navigare/căutare de informații:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul înțelege rolul tehnologiei în căutarea de informații <p>Partea 2. Analiza, evaluarea și compararea critică a informațiilor și datelor colectate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul are o abordare critică față de datele găsite pe internet și poate evalua scopul acestora - cursantul are o abordare proactivă privind datele stocate online, respectiv cele publice și private <p>Partea 3. Stocarea și organizarea datelor colectate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul înțelege beneficiile de stocare a datelor și a informațiilor, precum și beneficiile alegerii dispozitivelor și mass-mediei, unde se stochează aceste date/informații - cursantul este conștient de importanța stocării sistematice - cursantul poate decide locul unde să stocheze datele și informațiile - online sau pe dispozitive hardware - cursantul este conștient de diferența dintre date publice vs. Private |
| Nivel EQF 4/5 (VET) | 4 & 5 |
| Scopul formării | <p>Exemple practice privind modul în care competențele dobândite pot fi folosite în viața de zi cu zi:</p> <p>Timp liber: căutarea biletelor sau informațiilor despre evenimente. Activități de timp liber: rezervarea unei mese într-un restaurant, căutarea de oferte etc.</p> <p>Viața socială: căutarea informațiilor referitoare la diferite instrumente de social media (Facebook, Twitter etc.).</p> <p>Tranzacții comerciale: selectarea unor site-uri magazine online și înțelegerea credibilității lor</p> <p>Învățare: să caute și să selecteze cursurile disponibile, să poată descărca și depozita metarilele de instruire, să le poată prelua și să învețe, să utilizeze informațiile pentru a scrie un eseu, pentru a căuta bibliografii relevante etc.</p> <p>Ocuparea forței de muncă: este capabil să navigheze prin diferite site-uri web pentru ocuparea forței de muncă, să poată trimite și primi informații despre locurile de muncă disponibile</p> <p>Cetățenia: poate localiza documentele necesare, poate căuta informații referitoare la: călătorii, pașapoarte, voturi, activități locale / regionale etc.</p> <p>Bunăstare: este capabil să caute și să găsească informații legate de bunăstare, să descarce și să stocheze formularele de aplicații, să recupereze de pe dispozitive de stocare proprii, să utilizeze servicii de comerț electronic și e-guvernare, cum ar fi plata impozitelor, etc.</p> |



| | | | |
|--|---|-----------------|-----------------|
| Metode de formare propuse | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Instruirea online prin LMS. ▪ Instrumente de comunicare disponibile, adică forum și e-mail cu mentorul. ▪ Muncă în grup pentru cei care se află pe nivelul intermediar și avansat. | | |
| Durata | 4 ORE: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 oră pentru învățarea autonomă ▪ 3 ore pentru activități de proiect | | |
| Instrumente (inclusiv manuale, studii de caz) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Computer/laptop, telefon mobil, acces la Internet ▪ LMS ▪ Materiale de formare online ▪ Studii de caz (3, câte unul pentru fiecare parte) ▪ Interviu (naționale) și upload ca resurse de formare ▪ Evaluare ▪ Instrumente de comunicare pe LMS ▪ Bibliografie și referințe | | |
| Referințe (bibliografie) | <ol style="list-style-type: none"> 1. Jurnalul Informaticii Comunitare, http://ci-journal.net/index.php/ciej/article/view/1294/1229 , accesat 15/01/2018 2. Chantel Ridsdale et all, <u>Strategii și bune practici pentru educația pentru cunoașterea datelor</u> , Universitatea Dalhousie, http://www.mikesmit.com/wp-content/papercite-data/pdf/data_literacy.pdf , accesat 15/01/2018 3. Ed Shelley, <u>Deficitul de cunoaștere a datelor: Suntem bazați pe date sau sunt șterse de date?</u> , https://blog.chartmogul.com/data-literacy-deficit/ , accesat 15/01/2018 4. AnuscaFerrari, <u>Digital _ Competență _ în _ Practică: _ Un _ Analiză _ de _ Cadre,</u> 2012, http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf , accesat 18/12/2017 5. Anusca Ferrari , 2013, <u>DIGCOMP: Un cadru pentru dezvoltarea și înțelegerea competențelor digitale în Europa</u> , accesat 18/12/2017 | | |
| Metode de evaluare | <p>Întrebări cu răspuns multiple după finalul fiecărei părți, maximum 10 în total.</p> <p>Activități pe bază de proiect: sarcini și activități (individuale și/sau de grup) pentru determinarea competențelor.</p> | | |
| Nivele * | De bază | Mediu | Avansat |
| | Partea 1 | Partea 2 | Partea 3 |



* conform Competențe Digitale – Grilă de autoevaluare, Uniunea Europeană, 2015 <http://europass.cedefop.europa.eu>.

| ACTIVITĂȚI PROPUSE pentru Modulul 1 | |
|--|---|
| Nivel DE BAZĂ | |
| Nivel MEDIU | <p>ACTIVITĂȚI PE BAZĂ DE PROIECT</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Enumerați cel puțin 3 motoare de căutare și 1 de meta-căutare. ▪ Utilizați motorul de căutare pentru a căuta un subiect (propus de trainerul dvs. sau una ales de dvs.). ▪ Stocați cel puțin 10 resurse legate de subiectul dvs. și prezentați sistemul de stocare (prezentați etichete și sisteme de denumire). ▪ Evaluați critic și comentați cel puțin 2 site-uri accesate în timpul căutării le, cu informații ambigue. ▪ Prezentați raportul dvs. online pe un forum sau trimiteți trainerului. ▪ Discutați cu perechea dvs./membrii grupei online. |
| Nivel AVANSAT | <p>ACTIVITĂȚI PE BAZĂ DE PROIECT</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Prezentați o strategie de căutarea online. ▪ Descrieți modurile de căutare online. ▪ Menționați cel puțin 2 site-uri, despre care se știe că sunt valabile și respectabile în ceea ce privește rezultatele date la căutarea definițiilor și informațiilor. ▪ Creați un sistem de depozitare pentru un client de e-mail, pentru a stoca și a prelua e-mailuri. |

MODULUL 2. COMUNICARE ȘI COLABORARE

| Modulul 2 | Comunicare și colaborare |
|----------------------|---|
| Definiție | Modulul „ Comunicare și colaborare ” se referă la capacitatea unei persoane de a comunica în medii digitale, de a distribui resursele prin intermediul unor instrumente on - line, de a se conecta și de a colabora cu alte persoane prin intermediul unor instrumente digitale, de a interacționa și de a participa în comunități și rețele. Utilizarea instrumentelor digitale în comunicarea noastră zilnică și colaborarea cu alții este inevitabilă în era digitală, acest modul arată felul în care tehnologiile digitale pot ajuta și facilita viața de zi cu zi a cetățenilor. |
| Cuvinte cheie | Mass - media digitală, cultura informației, angajament civic, netiquette, identitate digitală, amprenta digitală, cyberbullying, conștientizarea interculturală, colaborare online |
| Competențe | <p>Partea 1. <u>Interacțiunea prin tehnologii digitale</u>: se referă la abilitățile unei persoane de a interacționa prin diverse dispozitive, instrumente digitale, de a înțelege modul în care comunicarea digitală este gestionată și de a înțelege utilizarea adecvată a diferitelor forme de comunicare prin intermediul mijloacelor digitale.</p> <p>Partea 2. <u>Schimb de informații și de conținut</u>: se referă la capacitatea unei persoane de a permite accesul altor persoane la date, informații și conținut digital prin intermediul dispozitivelor și instrumentelor digitale adecvate și să acționeze în calitate de intermediar și să cunoască regulile de referință și de atribuire, beneficiile, riscurile și limitele.</p> <p>Partea 3. <u>Angajament civic online</u>: se referă la capacitatea unei persoane de a participa la societate prin utilizarea serviciilor digitale publice și private, de a căuta oportunități de cetățenie participativă prin dispozitive și instrumente digitale adecvate.</p> <p>Partea 4. <u>Colaborare prin tehnologii digitale</u>: se referă la capacitatea unei persoane de a folosi instrumente și tehnologii digitale pentru a colabora cu ceilalți și capacitatea de a crea resurse, conținut și cunoștințe.</p> <p>Partea 5. <u>Netiquette</u>: se referă la capacitatea unei persoane de a cunoaște, înțelege și aplica norme comportamentale și know-how în timp ce utilizează tehnologii digitale și interacționează în mediul</p> |



| | |
|------------------------------|---|
| | <p>digital, de a fi conștient de diversitatea culturală și generațională în medii digitale.</p> <p>Partea 6. Gestionarea identității digitale: se referă la capacitatea unei persoane de a crea și de a gestiona una sau mai multe identități digitale, pentru a-și putea apăra propria reputație.</p> |
| Exemple de CUNOȘTINȚE | <p>Partea 1. Interacțiunea prin tehnologii digitale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate prezenta diferite canale de comunicare digitală (de exemplu: e-mail, chat, conferințe video, SMS) - cursantul poate descrie modul în care mesajele și e-mailurile sunt stocate și afișate prin diverse aplicații - cursantul poate identifica și prezenta utilitatea, beneficiile diverselor medii în funcție de context (utilizare profesională, utilizare cu scop familial) <p>Partea 2. Schimb de informații și de conținut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate decide ce conținut / cunoștințe / resurse pot fi distribuite public. - cursantul poate determina valoarea resurselor digitale și poate decide cui să se adreseze - cursantul poate specifica sursa unui anumit conținut în mod corespunzător <p>Partea 3. Angajament civic online :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate înțelege că tehnologia poate fi utilizată pentru participarea la acțiuni democratice (cum ar fi lobby, petiții, comunicare cu guvernul, băncile, spitalele) - cursantul poate identifica mediile și tehnologiile digitale pe care le poate utiliza pentru o mai bună participare de cetățean digital <p>Partea 4. Colaborarea prin tehnologii digitale :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate înțelege că diferite forme de colaborare online necesită asumarea unor roluri diferite <p>Partea 5. Netiquette:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este conștient de problemele etice în media digitală (de exemplu: vizitarea unor site-uri inadecvate, cyberbullying) - cursantul poate înțelege consecința comportamentului său - cursantul poate înțelege că diferitele culturi au practici diferite de comunicare și de interacțiune <p>Partea 6. Gestionarea identității digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este conștient de faptul că are una sau mai multe identități digitale - cursanții înțeleg că există actori diferiți, care pot contribui pozitiv sau negativ la construirea identității digitale |



| | |
|------------------------------|--|
| Exemple de COMPETENȚE | <p>Partea 1. Interacțiunea prin tehnologii digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate trimite un e-mail, un SMS sau să scrie și să intre pe un blog, poate trimite un mesaj pe o platformă social media - cursantul poate adapta comunicarea la grupul țintă și la obiectivul său <p>Partea 2. Schimb de informații și de conținut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate verifica dreptul de proprietate sau dreptul de utilizare a conținutului digital - cursantul poate distribui conținutul pe internet (de exemplu, distribuirea unui videoclip pe rețelele sociale) <p>Partea 3. Angajament civic online:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate găsi comunități, rețele și rețele sociale relevante care corespund intereselor / nevoilor sale - cursantul poate utiliza diferite rețele, media digitală și servicii online <p>Partea 4. Colaborare prin tehnologii digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate utiliza diferite medii sociale - cursantul poate trimite și primi feedback - cursantul poate utiliza funcțiile de colaborare ale pachetelor software și ale serviciilor de colaborare bazate pe web (de ex. comentarii pe un document, etichete, contribuție la wiki, fișiere colaborative etc.) <p>Partea 5. Netiquette:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate proteja pe sine sau pe alții de amenințările online - cursantul poate identifica, interzice și să raporteze abuzurile și amenințările <p>Partea 6. Gestionarea identității digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul își poate proteja reputația digitală - cursantul poate construi un profil social media adecvat - cursantul își poate urmări amprenta digitală |
| Exemple de ATITUDINI | <p>Partea 1. Interacțiunea prin tehnologii digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate lua măsuri de precauție atunci când utilizează pentru comunicare mijloace de media digitală - cursantul poate lua măsuri de precauție, atunci când comunică online cu persoane străine |



| | |
|----------------------------|--|
| | <p>Partea 2. Schimb de informații și conținut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este conștient de existența practicilor privind schimbul de informații și de resurse digitale, respectiv de beneficiile, riscurile și limitele acestora - cursantul este conștient de existența drepturilor de autor și a drepturilor de resurse digitale <p>Partea 3. Angajamentul civic online:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate să înțeleagă în mod critic și să participe la rețelele sociale, la rețelele de difuzare digitală și la comunitățile online - cursantul poate evalua potențialul mijloacelor digitale și a tehnologiei digitale privind participarea publică <p>Partea 4. Colaborarea prin tehnologii digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate decide asupra unor noi forme de cooperare digitală, care nu implică neapărat o întâlnire fizică prealabilă. <p>Partea 5. Netiquette:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate respecta principiile etice atunci, când publică ceva online - cursantul poate respecta și accepta diversitatea - cursantul se poate proteja în timpul activităților digitale <p>Partea 6. Gestionarea identității digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este conștient de avantajele și riscurile legate de prezența online - cursantul își poate exprima identitatea și personalitatea digitală, prin mijloace de media digitală în mai multe moduri |
| Nivel EQF 4/5 (VET) | 4 & 5 |
| Scopul formării | <p>Exemple practice, privind modul în care competențele dobândite pot fi utilizate în viața de zi cu zi:</p> <p>Timp liber: distribuirea unor articole, videoclipuri, căutarea și solicitarea de informații referitoare la activități de timp liber, hobby-uri;</p> <p>Viața socială: utilizarea site-urilor de social networking, trimitere de e-mail pentru prieteni, membrii familiei, discuții cu prietenii, folosirea diferitelor instrumente tip Web 2.0 în comunicarea cu prietenii, colegii, participarea în diferite grupuri de social media (în funcție de domeniul de interes al persoanei);</p> <p>Tranzacții comerciale: utilizarea chatbox-ului pe un magazin online, contactarea diferitelor servicii online pentru a rezolva diferite probleme;</p> <p>Învățare: înregistrare pe platforme de învățare online, utilizarea platformelor de învățare</p> |



| | |
|--|--|
| | <p>mixte, abilitatea de a da și de a primi feedback, comunicarea online cu profesorul și colegii pe o platformă de învățare;</p> <p>Cetățenie: semnarea unor petiții online, rezolvarea unor probleme sociale, de sănătate și administrative utilizând tehnologia digitală online;</p> <p>Ocuparea unui loc de muncă: căutarea unui loc de muncă pe internet, completarea CV -ului și trimiterea prin e - mail, participarea la un interviu skype;</p> <p>Bunăstare: căutarea unor informații privind stilul de viață sănătos, distribuirea unor videoclipuri, documente pe internet, respectând regulile drepturilor de autor.</p> |
| Metode de formare propuse (pe scurt) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ A învăța prin acțiune (învățare prin practică) ▪ Învățarea prin cooperare - elevii cu competențe și abilități diferite sunt grupați împreună pentru a interacționa și pentru a beneficia de cunoștințele altora. ▪ Teatrul forum - joc interactiv pe roluri, experiență partajată ▪ Mind Map - poate fi pasul introductiv pentru orice subiect de formare sau poate fi folosit pentru întreaga sesiune. ▪ Vizionarea videoclipurilor și discuții în grup: <ul style="list-style-type: none"> - norme de etică online: https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0 - norme netiquette online: https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0 - norme de etică de e-mail: <p>https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette (copii, video) ;</p> <p>http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9 (adulți)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ice-breakers ▪ Conștientizarea diversității, comunicarea interculturală (jocul Barnga) ▪ Scara de toleranță ▪ Gândirea critică (6 pălării gânditoare al Edward Bono) |
| Interval de timp | 5 ORE |
| Instrumente, studii de caz (inclusiv manuale) | <ul style="list-style-type: none"> • Computer / laptop, telefon mobil, acces la Internet • Fișe de lucru • Studii de caz (6, cel puțin 1 pentru fiecare parte) • Dispozitive, unelte digitale • Interviuri • Jurnal - ca instrument de auto-reflexie (poate fi un jurnal digital) • Videoclipuri |
| Referințe (bibliografie) | 1. 4 moduri în care puteți deveni un bun cetățean digital https://www.ophea.net/blog/4-ways-you-can- |



| | | | |
|---------------------------|--|--------------------------|--------------------------|
| | <p>become-good-digital-citizen</p> <p>2. <u>Scrierea de e-mailuri eficiente, cum să faci ca oamenii să citească și să se implice ca urmare a mesajelor dvs.</u> https://www.mindtools.com/CommSkll/EmailCommunication.htm?route=article/EmailCommunication.htm (video scurt - 2,45 min.)</p> <p>3. <u>10 greșeli comune de e-mail, cum să utilizăm e-mail-ul în mod eficient</u> https://www.mindtools.com/pages/article/10-common-email-mistakes.htm</p> <p>4. <u>20 de reguli de bază pentru cetățenia digitală</u> https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/20-basic-rules-for-digital-citizenship/</p> <p>5. <u>Norme de etică online</u> https://www.youtube.com/watch?v=80uRE972uQ0</p> <p>6. <u>Norme de netiquette online</u> https://www.youtube.com/watch?v=d72NtV4I_p0</p> <p>7. <u>Norme de etică de e-mail</u> https://www.teachingchannel.org/videos/teaching-email-etiquette (copii, video) http://www.businessinsider.com/email-etiquette-rules-everyone-should-know-2014-9 (adulți)</p> <p>8. <u>Instrument de creare de CV Europass</u> http://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae</p> <p>9. <u>Aflați mai multe despre site-urile de social media</u> https://makeawebsitehub.com/social-media-sites/</p> | | |
| Metode de evaluare | <p>Blob Tree, https://www.blobtree.com/</p> <p>Modelul de evaluare a formării pe patru nivele a lui Kirkpatrick, https://www.mindtools.com/pages/article/kirkpatrick.htm</p> <p>Oprți - Continuăți - Începeți Întrebări simple pentru a îmbunătăți performanța https://www.mindtools.com/pages/article/SKS-process.htm</p> | | |
| Nivele * | de Bază | Mediu | Avansat |
| | Partea 1, 2 | Partea 3, 4, 5, 6 | Partea 3, 4, 5, 6 |

* conform Competențe Digitale – Grilă de autoevaluare, Uniunea Europeană, 2015 <http://europass.cedefop.europa.eu>.

ACTIVITĂȚI PROPUSE pentru Modulul 2

| | |
|----------------------|---|
| Nivel DE BAZĂ | <ul style="list-style-type: none">▪ Specificați câteva servicii de comunicare digitală, pe care le utilizați în comunicarea zilnică.▪ Specificați câteva rețele sociale și comunități online, în care sunteți membru.▪ Verificați dacă geolocația este oprită sau pornită pe celularul dvs.▪ Creați amprenta dvs. digitală.▪ Ce comunică profilul social despre dvs.?▪ Gândiți-vă la 5 publicații efectuate pe rețeaua de socializare pe care le-ați distribuit recent. Ce informații ați distribuit public despre dvs.?▪ Ce considerații etice urmăriți atunci când distribuiți fotografiile altor persoane (prietenii, familia, colegi)?▪ În zilele noastre, oamenii fac cunoștințe de multe ori online, fără să se fi întâlnit vreodată cu acea persoană în realitate. Ce credeți, care ar fi amenințările și oportunitățile unei astfel de prietenii? |
| Nivel MEDIU | <ul style="list-style-type: none">• În opinia dvs. ce date colectează geolocația despre dvs.? Doriți ca toate datele să devină publice? Ce puteți face pentru a vă proteja?• Gândiți-vă la amprenta dvs. digitală - faceți note de pe site-urile pe care le-ați vizitat în ultima săptămână și faceți lista de informații pe care considerați că au fost colectate despre dvs. (dacă ați dezvăluit aceste informații în mod voluntar - cum ar fi adresa dvs. atunci când faceți cumpărături on-line; preferințele muzicale atunci când ascultați muzică online).• Gândiți-vă la 5 publicații efectuate pe rețeaua de socializare pe care le-ați distribuit recent. Ce ați dezvăluit în mod public despre dvs., atunci când le-ați distribuit?• Ce considerații etice urmăriți atunci când distribuiți fotografiile altora (prietenii, familia, colegi)?• Imaginați-vă că tocmai ați solicitat un loc de muncă. Angajatorul dvs. potențial caută informații online despre dvs. Ce poate deduce din informațiile pe care le-a găsit?• Creați un grup de chat pentru participanții la acest curs, invitați membri și distribuiți videoclipuri despre cyberbullying• Distribuiți agenda evenimentelor dvs., utilizând un sistem de stocare tip-cloud (ex. Google Drive) |
| Nivel AVANSAT | <ul style="list-style-type: none">▪ Gândiți-vă la informațiile, pe care aplicațiile pe care le-ați descărcat recent, au solicitat de la dvs. Pentru ce ar putea fi utilizate aceste informații? |



| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ce considerați "informații personale"? Pe care dintre acestea le afișați online? Puneți-le în ordinea "confidențialității" (ce trebuie să rămână confidențial, ce poate fi împărtășit cu familia - prietenii - prietenii online - străinii) ▪ În zilele noastre oamenii fac adesea prieteni online, fără să se fi întâlnit vreodată cu acea persoană în realitate. Ce credeți, care sunt amenințările și oportunitățile unei astfel de prietenii? ▪ Sunteți gata să călătoriți într-o țară în care nu ați mai fost niciodată înainte. Ce fel de informații puteți căuta online? De unde știți care dintre aceste informații sunt de încredere și care nu sunt? Cum puteți verifica o informație găsită online? Ați folosi bloguri pentru călători sau nu? De ce? ▪ Cum decideți dacă aveți încredere în USG (conținut generat de utilizatori) sau nu (wikipedia)? |
|--|--|

MODULUL 3. CREAREA CONȚINUTULUI DIGITAL

| Modulul 3 | Crearea conținutului digital |
|----------------------|--|
| Definiție | Definiția principală a modulului " Crearea conținutului digital " se referă la abilitatea unei persoane de a crea și edita un nou conținut digital, de a integra și de a reconstrui cunoștințele și conținutul anterior, a realiza producții artistice, conținut multimedia și programare pe calculator, licențe. |
| Cuvinte cheie | Conținut digital / Copyright / Licență / Proprietate intelectuală / Conținut multimedia |
| Competențe | <p>Partea 1 . Dezvoltarea conținutului digital: crearea și editarea conținutului digital în diferite formate și exprimarea prin mijloace digitale.</p> <p>Partea2 . Integrarea și re-elaborarea conținutului digital: modificarea, perfecționarea, îmbunătățirea și integrarea informațiilor și a conținutului existente, pentru a crea conținut și cunoștințe noi, originale și relevante.</p> <p>Partea 3 . Drepturi de autor și licențe: înțelegerea modului, în care drepturile de autor și licențele se aplică</p> |



| | |
|------------------------------|---|
| | <p>datelor, informațiilor și conținutului digital.</p> <p>Partea4 . Programare: planificarea și dezvoltarea unei serii de instrucțiuni clare, pentru un sistem de calcul, pentru a rezolva o problemă dată sau pentru a efectua o anumită sarcină.</p> |
| Exemple de CUNOȘTINȚE | <p>Partea 1 . Dezvoltarea conținutului digital :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate descrie diferite formate, pe care le poate produce conținutul digital. - cursantul poate identifica cel mai bun program / aplicație potrivită pentru fiecare tip de conținut - cursantul poate înțelege modul în care sensul este creat prin intermediul formatelor multimedia (text, audio, video, imagini) <p>Partea 2 . Integrarea și re-elaborarea conținutului digital :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate înțelege cum funcționează un wiki, un forum sau o revistă electronică. - cursantul poate identifica varietatea surselor de informații care construiesc resursele. - cursantul poate cunoaște diferite baze de date și resurse care pot fi recombinate și reutilizate. - cursantul poate să știe cum să indice identitatea autorului/autorilor conținutului reutilizat <p>Partea 3 . Drepturi de autor și licențe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate înțelege principiile, care stau la baza reglementării licențelor privind utilizarea și publicarea informațiilor - cursantul poate înțelege regulile privind drepturile de autor și de licență. - cursantul poate identifica diferite moduri de a licența privind producția de proprietate intelectuală - cursantul poate înțelege diferențele dintre licențele de drepturi de autor, Creative Commons, copyright și domeniu public <p>Partea 4 . Programare :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate înțelege modul în care funcționează sistemele digitale și procesele - cursantul poate înțelege modul în care funcționează software - ul - cursantul poate înțelege ecosistemele tehnologice - cursantul poate cunoaște principiile arhitecturale ale tehnologiilor |
| Exemple de COMPETENȚE | <p>Partea 1 . Dezvoltarea conținutului digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate utiliza instrumente de bază, pentru a crea conținut în diferite formate, cum ar fi text, audio, video sau imagini - cursantul poate face reprezentări folosind mass - media digitală, precum hărți mentale, |



| | |
|-----------------------------|---|
| | <p>diagrame.</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate utiliza o gamă largă de media să se exprime în mod creativ, cum ar fi texte, imagini, fișiere audio și video. - cursantul poate edita un conținut pentru a îmbunătăți produsul final. <p>Partea 2 . Integrarea și re-elaborarea conținutului digital :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate utiliza funcțiile de editare, pentru a modifica conținutul într - un mod simplu. - cursantul poate face reprezentări folosind mass - media digitală, precum hărți mentale, diagrame. - cursantul poate utiliza licențele aferente, pentru crearea și distribuirea conținutului. - cursantul poate crea un conținut nou, folosind diferite conținuturi existente. <p>Partea 3. Drepturi de autor și licențe :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate licenția produsul său digital - cursantul poate găsi informații cu privire la reglementările referitoare la drepturile de autor și licențe <p>Partea 4 . Programare :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate crea modele complexe, simulări și vizualizări ale lumii reale folosind informații digitale. - cursantul poate codifica și programa instrumente digitale. - cursantul poate modifica setările de bază ale programelor deja dezvoltate. - cursantul poate aplica setări avansate pentru unele programe. |
| Exemple de ATITUDINI | <p>Partea 1 . Dezvoltarea conținutului digital :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate explora noi forme și formate de creare de conținut - cursantul poate înțelege potențialul tehnologiilor de auto-exprimare spre crearea de cunoștințe. - cursantul poate adăuga valoare noile media digitale pentru procesele creative și cognitive. - cursantul poate presupune un punct critic de vedere în ceea ce privește producția și consumul de resurse și cunoștințe prin tehnologii. <p>Partea 2 . Integrarea și re-elaborarea conținutului digital :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate avea o atitudine critică, privind selectarea conținutului și resurselor. - cursantul poate să știe de existența unor spații de depozitare online, ca de ex. Resurse Educaționale Gratuite (Open Educational Resources). <p>Partea 3 . Drepturi de autor și licențe:</p> |

| | |
|----------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate păstra o atitudine critică față de cadrele și reglementările legale. - cursantul poate acționa în mod independent și să își asume responsabilitatea pentru acțiunile și alegerile sale. <p>Partea 4 . Programare :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate înțelege logica programării existente. - cursantul poate aplica configurații pentru majoritatea programelor software existente, și stabili setări optime pentru fiecare program, în funcție de nevoile lui/ei. - cursantul poate înțelege importanța TIC în programare și poate crea produse finale. |
| Nivel EQF 4/5 (VET) | 4 & 5 |
| Scopul formării | <p>Exemple practice privind modul în care competențele dobândite pot fi folosite în viața de zi cu zi:</p> <p>Timp liber: Creați propriul dvs. blog, video-blog, o publicație într-un blog, canal YouTube, revizuirea proprie pe pagini web de specialitate ca de ex. TripAdvisor, un avatar, giff animat sau sunet propriu pentru smartphone.</p> <p>Viața socială: publicați tweet-uri, postări pe Facebook, comentarii la un conținut scris de alți utilizatori, învățați cum să distribuiți conținutul altor utilizatori (retweets, mesaje Facebook, revizuirea blogurilor, videoclipuri sau recenzii).</p> <p>Tranzacții comerciale: Creați un anunț pentru a vinde ceva, utilizați aplicații pentru a vinde materiale second-hand și creați un videoclip pentru a promova un articol.</p> <p>Învățare: creați tutoriale YouTube, învățați să proiectați sau creați prezentări proprii (slideshare, googledocs, prezi ...)</p> <p>Ocuparea unui loc de muncă: Editați un CV scris sau video, personalizați mesajul Companiei dvs. prin povestire, creați o infografică a vieții profesionale/ de afaceri și faceți un interviu video.</p> <p>Cetățenie: aflați cum puteți gestiona conținutul rețelelor sociale, cum ar fi Instagram, snapchat, creați fișiere audio în diferite formate (mp3, OGG, Midi ...) și creați podcast-uri proprii.</p> <p>Bunăstare: Învățați cum să creați și să gestionați un domeniu propriu, să vă protejați drepturile de autor și să respectați drepturile celorlalți</p> |
| Metode de formare propuse | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Instruire online prin LMS. ▪ Instrumente de comunicare disponibile, de ex. forum și e-mail cu un tutor. ▪ Lucru în echipă, pentru nivelul mediu și avansat. |
| Interval de timp | 5 ORE (inclusiv analiză de materiale video/publicații, discuții și studii de caz/de grup) |



| | | | |
|--|--|--------------------------|--------------------------|
| Instrumente (inclusiv manuale, studii de caz) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Computer / laptop, telefon mobil, acces la Internet ▪ LMS ▪ Materiale de formare online ▪ Studii de caz (3, câte unul pentru fiecare parte) ▪ Materiale de curs ▪ Evaluare | | |
| Referințe (bibliografie) | <p>1. Reguli de conținut , "Ann Handley și CC Chapman 2. Nu mă face să mă gândesc ", Steve Krug 3. A scrie bine , "William Zinsser 4. Comisia Europeană (2010b). O agendă digitală pentru Europa, COM (2010) 5. Crearea conținutului digital, ediția 2001. Rae Earnshaw / John Vince 6. Grupul Internațional de educație TIC . (2007). Transformarea digitală. Un cadru pentru cunoașterea în domeniul TIC : ETS, http://www.ets.org/Media/Tests/Information_and_Communication_Technology_Literacy/ictreport.pdf 7. Gestionarea bunurilor intelectuale în epoca digitală , Jeffrey H. Matsuura 8. https://pixabay.com/es/monitor-binaria-sistema-binario-1307227/ 9. https://www.youtube.com/watch?v=5egLxg_7mg0 10. https://www.youtube.com/watch?v=wXLwYchMIPA</p> | | |
| Metode de evaluare | <p>Întrebări cu răspunsuri multiple, după finalizarea fiecărei părți, maximum 10 în total. Activitate pe bază de proiectului: sarcinile și activitățile (individuale și/sau de grup) pentru determinarea competențelor.</p> | | |
| Nivele * | de Bază | Mediu | Avansat |
| | Partea 1 | Partea 1, 2, 3, 4 | Partea 1, 2, 3, 4 |

* conform Competențe Digitale – Grilă de autoevaluare, Uniunea Europeană, 2015 <http://europass.cedefop.europa.eu>.

| | |
|--|---|
| ACTIVITĂȚI PROPUSE pentru Modulul 3 | |
| Nivel de BAZĂ | |
| Nivel MEDIU | Metoda dinamică: RĂSPUNSURI MULTIPLE 1. Storytelling este un instrument pe care îl puteți folosi pentru a ... |



| | |
|----------------------|---|
| | <p>a. crește empatia emoțională față de ceilalți utilizatori (corect)</p> <p>b. copia același model de mesaj folosit de ceilalți.</p> <p>c. delimita posibilitățile de diseminare a mesajelor dvs.</p> <p>Metoda dinamică: Învățare bazată pe proiect</p> <p>Uitați-vă la următorul blog: https://brasilmasquefutbol.com/</p> <p>Identificați următoarele:</p> <p>Cine a scris?</p> <p>Ce surse folosește?</p> <p>Cum sunt structurate paragrafele?</p> <p>Ce resurse multimedia utilizează?</p> <p>Cum este organizat conținutul?</p> <p>Metoda dinamică: RĂSPUNSURI MULTIPLE</p> <p>1. Selectați dintre următoarele opțiuni aspectele cheie pentru a scrie un tweet eficient:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Includeți un link către un alt site (corect) - Promovați numai printre cunoștințele pe care le considerați că ar putea fi interesate de subiect. - Măriți dimensiunea cât mai mult posibil (280 de caractere); tweet-urile lungi au mai mult succes. - Utilizați hashtag-uri pentru a corela cu subiecte curente (corect) - Furnizați informații originale, atractive și inovatoare (corect) - Întrerupeți coerența profilului dvs. de Twitter; uneori este bine. - Includeți o imagine, dacă este posibil (corect). <p>Metoda dinamică: ADEVĂRAT SAU FALS</p> <p>Răspundeți la întrebările următoare cu adevărat (A) sau fals (F):</p> <p>Opțiunea audio în procesul de creare a conținutului digital:</p> <p>A) Podcast-ul, tag cloud-ul și interviul sunt unele dintre formatele pentru crearea unui conținut pe net (F)</p> <p>R / : Tag cloud-ul este unul dintre formatele imaginii digitale</p> <p>B) Apariția noilor instrumente digitale a extins domeniul de promovare al podcasturilor, înainte a fost foarte dificil de produs și promovat. (T)</p> <p>R/: Noile tehnologii au avut un efect semnificativ asupra acestui conținut. În zilele noastre acestea au un efect de diseminare tot mai mare în rețea, datorită, ușurinței cu care se poate crea și reda conținuturi pe smartphone-uri.</p> |
| Nivel AVANSAT | Metoda dinamică: Învățare bazată pe proiect |



| | |
|--|---|
| | <p>Scrieți un articol relevant în conformitate cu caracteristicile structurale ale unui blog. Nu uitați să utilizați regulile de poziționare SEO, pentru a obține cât mai mulți vizitatori, datorită cuvintelor-cheie apărute în browsere.</p> <p>Metodă dinamică: Completarea spațiilor libere Completați spațiile de mai jos, cu cuvintele lipsă, astfel încât propoziția să aibă sens. Subiectul textului este infografica. - _____ (1), _____ (2) și _____ (3) sunt cele mai comune formate pentru un infographic. Este un instrument foarte util atunci când este vorba despre un subiect, care este greu de explicat într-un mod non-vizual.</p> <p>(1) Tweets, post, hărți, videoclipuri. (2) Imagini, numere, unelte, tabele. (3) Bannere, grafice, avatare, GIF-uri. (4) Complex, ușor, arbitrar, ilizibil.</p> <p>Metodă dinamică: Învățare bazată pe proiect Proiectați un video-curriculum/infographic despre viața profesională. Odată creat, încărcați-l pe canalul dvs. YouTube.</p> |
|--|---|

MODUL 4. SECURITATE

| Modul 4 | Securitate |
|-------------------|--|
| Definiție | Modulul ”Securitate” se referă la capacitatea persoanei de a se auto-proteja atunci când utilizează tehnologia și dispozitivele, de a proteja datele, identitatea lor digitală și a celorlalți, de a asigura o utilizare sigură și durabilă a tehnologiilor. |
| Keywords | Siguranță/securitate, protecția datelor, protecția sănătății, consum durabil, identitatea digitală |
| Competențe | Partea 1. Dispozitive de protecție: se referă la capacitatea unei persoane, de a proteja dispozitivele și conținutul digital, de a înțelege riscurile și amenințările mediului digital și de a cunoaște măsurile de siguranță și de securitate referitoare la fiabilitate și confidențialitate. |



| | |
|------------------------------|--|
| | <p>Partea 2 . Protecția datelor personale și a vieții private: se referă la capacitatea unei persoane de a proteja datele personale și confidențialitatea în medii digitale; să înțeleagă cum să folosească și să distribuie informații personale identificabile, în timp ce este capabil să se protejeze pe sine și pe alții de daune; să înțeleagă că serviciile digitale utilizează o "politică de confidențialitate" cu scopul de a informa utilizatorii, despre modul în care sunt folosite datele cu caracter personal.</p> <p>Partea 3. Protecția sănătății și a bunăstării: se referă la capacitatea unei persoane de a evita riscurile privind sănătatea și amenințările la adresa bunăstării fizice și psihologice datorită utilizării tehnologiilor digitale; să se poată proteja pe cineva și pe ceilalți de posibile pericole în mediile digitale; să fie conștienți de tehnologiile digitale pentru bunăstarea socială și incluziunea socială.</p> <p>Partea 4 . Protejarea mediului : să fie conștienți de impactul tehnologiilor digitale asupra mediului și de utilizarea acestuia.</p> |
| Exemple de CUNOȘTINȚE | <p>Partea 1. Dispozitive de protecție :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul cunoaște principalele riscuri asociate utilizării tehnologiilor. - cursantul cunoaște strategii pentru a evita riscuri. - cursantul cunoaște riscurile asociate cu utilizarea de instrumente și dispozitive online. <p>Partea 2. Protecția datelor personale și a vieții private:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul înțelege termenii de utilizare și condițiile serviciilor on-line (de ex. de a facilita furnizarea de date cu caracter personal) și este capabil să acționeze cu prudență. - cursantul știe că serviciile interactive utilizează informații personale pentru a filtra mesaje comerciale. - cursantul poate distinge între protecția și securitatea datelor. - cursantul cunoaște comportamentul adecvat în medii digitale. - cursantul înțelege modul în care ceilalți pot vedea și urma amprenta sa digitală. - cursantul știe în ce măsură datele identității sale digitale pot sau nu pot fi utilizate de o a treia parte. - cursantul înțelege riscul de furt de identitate. - cursantul știe cum să protejeze informațiile despre persoanele din jurul lui (de ex. familia, prietenii, colegii de muncă ...) <p>Partea 3. Protecția sănătății și bunăstării :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul cunoaște consecințele consemnate ale utilizării tehnologiilor digitale pe o lungă durată. - cursantul înțelege problemele legate de mediile digitale. |



| | |
|------------------------------|---|
| | <p>Partea 4. Protecția mediului :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate selecta mijloace media digitale sigure și adecvate, care sunt eficiente și rentabile în comparație cu altele. - cursantul are o schiță sau o hartă mentală globală despre cum funcționează lumea online. - cursantul înțelege tehnologiile, pe care le utilizează într-o măsură adecvată pentru a lua decizii bune de cumpărare sau contractare (adică dispozitive, furnizori de servicii de internet) - cursantul înțelege impactul asupra mediului al computerelor și dispozitivelor electronice, și știe cum să-și extindă viața acestora, reciclând componentele lor (de ex. schimbarea hard disk-urilor) |
| Exemple de COMPETENȚE | <p>Partea 1. Dispozitive de protecție :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul poate instala software de protecție pe dispozitivele sale (de ex. software antivirus) - cursantul este capabil să ia măsuri pentru a reduce riscul de fraudă (de ex. definirea de parole sigure, aplicarea unor setări de protecție, etc.) - cursantul este capabil să protejeze diferite dispozitive de amenințările digitale (malware, viruși etc.) <p>Partea 2. Protecția datelor personale și a vieții private :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este capabil să-și gestioneze identitatea și amprenta sa digitală. - cursantul este capabil să acționeze cu prudență în legătură cu problemele de confidențialitate. - cursantul poate localiza informații online despre el / ea. - cursantul poate modifica sau șterge informații pe care el/ea a afișat despre alții. <p>Partea 3. Protecția sănătății și bunăstării :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este capabil să controleze aspectele care distrag atenția despre munca și viața digitală. - cursantul este capabil să ia măsuri preventive pentru a-și proteja sănătatea sa și a celorlalte persoane, de care este responsabil. <p>Partea 4. Protecția mediului :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este capabil să utilizeze serviciile digitale, fără a fi dependent de ele. - cursantul știe cum să utilizeze echipamentul digital în mod eficient din punct de vedere al costurilor și timpului. |
| Exemple de ATITUDINE | <p>Partea 1. Dispozitive de protecție:</p> |



| | |
|----------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este conștient de beneficiile și riscurile asociate utilizării tehnologiilor on-line. <p>Partea 2. Protecția datelor personale și a vieții private :</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este conștient de practicile de confidențialitate online aplicabile lui și altora. - cursantul este conștient de impactul și longevitatea pe care informațiile digitale le au atunci când sunt publicate. - cursantul poate să profite existența a mai multor identități digitale, create cu diferite scopuri - cursantul poate fi critic atunci, când prezintă informații despre sine. <p>Partea 3. Protejarea sănătății și a bunăstării:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul are o atitudine echilibrată față de utilizarea tehnologiei. <p>Partea 4. Protecția mediului:</p> <ul style="list-style-type: none"> - cursantul este conștient de beneficiile și riscurile asociate cu utilizarea tehnologiilor informaționale. - cursantul înțelege că mediile digitale pot influența lucrurile în mod pozitiv sau negativ, în funcție de modul în care acestea sunt folosite, sau de regulile urmate. - cursantul este conștient de problemele de mediu legate de utilizarea tehnologiilor digitale. |
| Nivel EQF 4/5 (VET) | 4 & 5 |
| Scopul formării | <p>Exemple practice privind modul în care competențele dobândite pot fi folosite în viața de zi cu zi:</p> <p>Timp liber: gestionarea profilului online pe social media (facebook, instagram, twitter ...); actualizarea setărilor de confidențialitate în profilurile publice online; administrarea eficientă a timpului de joc cu jocuri video;</p> <p>Viața socială: utilizarea mijloacelor de comunicare socială ținând cont de drepturile de proprietate ale celorlalți; crearea diferitelor profiluri online în scopuri diferite (profesionale și personale);</p> <p>Tranzacții comerciale: utilizarea chatbox-ului pe un magazin web, contactarea diferitelor servicii online pentru rezolvarea diferitelor probleme ;</p> <p>Învățare: înregistrarea și actualizarea profilului pe platformele de formare, folosirea unor medii digitale de învățare sigure; gestionarea datelor și contribuțiilor proprii în mediile de învățare online;</p> <p>Cetățenie: crearea sau participarea la campanii sociale online, care gestionează protecția datelor proprii;</p> <p>Ocuparea unui loc de muncă: administrarea setărilor de confidențialitate, pe platformele de căutare online, actualizarea parolelor și a profilurilor; căutarea propriilor date publice online și gestionarea acestora pentru a evita imaginea publică nepotrivită ;</p> <p>Bunăstare: elaborarea unui plan de acțiune privind utilizarea dispozitivelor și a timpului petrecut online; punerea în practică a unor exerciții de îmbunătățire a sănătății proprii atunci când se utilizează</p> |



| | |
|----------------------------------|---|
| | dispozitive tehnologice. |
| Metode de formare propuse | <ul style="list-style-type: none"> • A învăța prin acțiune (învățare prin practică) • Învățarea prin cooperare - studenții cu competențe și abilități diferite sunt grupați pentru a interacționa și pentru a beneficia reciproc de cunoștințele unii altora. • Citire și dezbateri - studenții citesc articolele selectate sau niște postări online, apoi dezbate în jurul unor concepte-cheie. <p><u>Administrarea parolelor</u> https://www.washingtonpost.com/news/the-switch/wp/2014/08/07/how-to-keep-track-of-your-passwords-without-going-insane/?utm_term=.1455a9d4a7bb</p> <p><u>Furt de identitate</u> https://www.nextadvisor.com/blog/2017/06/26/4-groups-of-people-most-at-risk-for-identity-theft/</p> <p><u>Confidențialitatea online</u> https://www.networkworld.com/article/2185187/security/15-worst-internet-privacy-scandals-of-all-time.html https://www.extremetech.com/internet/180485-the-ultimate-guide-to-staying-anonymous-and-protecting-your-privacy-online</p> <p><u>Știri / informații false</u> https://www.aarp.org/money/scams-fraud/info-2017/fake-news-alert-fd.html</p> <p><u>Consum responsabil de tehnologii</u> http://www.digitalresponsibility.org/environmental-and-societal-impact-of-technology/</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vizionarea videoclipurilor și discuții de grup: <p><u>Protejarea datelor</u> https://www.youtube.com/watch?v=PVaVIOJniSQ</p> <p><u>Securitatea online</u> https://www.youtube.com/watch?v=H3XpuDN4Tsc</p> <p><u>Riscuri de sănătate</u> https://www.youtube.com/watch?v=W6CBb3yX9Zs</p> |
| Durata | 5 ORE (inclusiv analiza videoclipurilor/publicațiilor, discuții de grup și studii de caz) |

| | | | |
|--|--|--------------------------|--------------------------|
| Instrumente (inclusiv manuale, studii de caz) | <ul style="list-style-type: none"> • Computer / laptop, telefon mobil, acces la Internet • LMS (inclusiv instrumente de comunicare cu alți cursanți și tutori / facilitatori) • Studii de caz (6, cel puțin 1 pentru fiecare parte) • Dispozitive, unelte digitale • Interviu • Publicații și videoclipuri - ca instrumente de auto-reflexie și activitate de grup | | |
| Referințe (bibliografie) | <p>1. Engin Isin & Evelyn Ruppert (2015). <i>A fi cetățean digital</i>. Londra: RLI.</p> <p>González, Deborah (2015). <i>Managementul riscului online: Securitatea aplicațiilor, telefoanelor mobile și mediilor de socializare online</i>.</p> <p>2. Kevin Mitnick & Mikko Hypponen, (2017). <i>Arta invizibilității: cel mai renumit hacker din lume te învață cum să fii în siguranță în epoca Big Brother și Big Data</i>.</p> <p>Sean Smith, (2017). <i>Internetul lucrurilor riscante : încrederea în dispozitivele care ne înconjoară. Sănătate și siguranță atunci când lucrezi cu calculatoare</i>. https://www.bbc.co.uk/education/guides/zkyg87h/revision/3</p> | | |
| Metode de evaluare | <p>Chestionar de evaluare (chestionar cu 10 întrebări, alegere multiplă sau adevărat/fals, pentru fiecare parte)</p> <p>Activitate pe bază de proiect (munca individuală sau de grup)</p> | | |
| Nivele * | de Bază | Mediu | Avansat |
| | Partea 1, 2 | Partea 1, 2, 3, 4 | Partea 1, 2, 3, 4 |

* conform Competențe Digitale – Grilă de autoevaluare, Uniunea Europeană, 2015 <http://europass.cedefop.europa.eu>.

| ACTIVITĂȚI PROPUSE pentru Modulul 4 | |
|--|---|
| Nivel DE BAZĂ | |
| Nivel MEDIU | <ul style="list-style-type: none"> • Selectați din lista de mai jos, cele care pot fi identificate ca "spam": € e-mailuri, care vorbesc despre povești sau zvonuri (da) € promoții, care vă solicită să faceți click pe un link (nu întotdeauna, deoarece ați putea accepta astfel de comunicări de la unii furnizori, inclusiv permisiile de a trimite e-mail către a terța parte) € e-mailuri, care copiază sigla sau publicitatea instituțiilor oficiale (da) € e-mailuri, de la expeditori sau mărci necunoscute (da) € SMS de la o companie necunoscută cu oferte (da) |

| | |
|----------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Căutați online publicații, despre atacurile cibernetice și găsiți cel puțin un exemplu pentru fiecare dintre următoarele: phishing, ransomware și creepware. • Selectați 5 caracteristici (1 pentru fiecare opțiune dată: gen, hobby-uri, plan de vacanță preferat, profil profesional, vârstă) și scrieți povestea personajelor. <p><u>Opțiuni:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> € Sex: bărbat, femeie € Hobby-uri: pescuit, jocuri video, mersul pe jos, dans, gătit, grădinărit € Plan de vacanță: navigarea pe plaje exotice, studierea unui doctorat, voluntariat într-o țară subdezvoltată, vizitarea locurilor de acțiune a unor filme / emisiuni TV în întreaga lume € Profil profesional: profesor, asistent, adjunct, cântăreț, preot € Vârsta: sub 25, 25-30, 30-40, 40-50, peste 50 de ani € În mod aleatoriu vă vom oferi o personalitate (bazată pe selecția culorilor). <p><u>Culori le personalităților:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> € Albastru - extrovertit € Roșu - polemic € Verde - introvertit, timid € Galben - morocănos <p>Alegeți un mediu de socializare și creați un profil, coerent cu caracteristicile date. Reflecțați asupra cât de ușor este dificil să falsificați o personalitate online, să distribuiți informații false și să detectați fraudă. Cum v-ați simțit în această activitate? Care a fost cea mai bună parte? Care era cel mai rău?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificați dintr-o listă dată, care sunt cele mai frecvente efecte ale utilizării tehnologiilor: <ul style="list-style-type: none"> € Pierderea auzului € Diabetul € Sensul de izolare € Deficiențe în aptitudinile sociale € Tensiune de gât € Stresul € Alergii € Sindromul "finger" € Tensiunea arterială € antecedente pulmonare |
| Nivel AVANSAT | <ul style="list-style-type: none"> • Dintr-o listă dată, identificați acele acțiuni care implică un risc și ar putea fi periculoase pentru dvs. • Comandați succesiunea corectă a pașilor de urmat în cazul în care computerul dvs. este infectat de un virus: |



| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> € Copiați fișierele personale (1) € Deconectați-vă de la Internet (2) € Comutați în modul de siguranță sau folosiți un disc de salvare antivirus live (3) € Obțineți un alt computer, cu acces la Internet (4) € Încercați să identificați malware-ul actual și căutați remedieri (5) € Scanarea cu diferite programe până când nu se mai detectează viruși (6) € Ștergeți fișierele temporare și programele fără valoare (7) • Căutați online informații actualizate despre deșeuri electronice. Propuneți o listă de măsuri, pe care le puteți lua pentru a contribui la reducerea impactului tehnologiilor asupra mediului. • Elaborați un plan de acțiune, care să includă cel puțin 5 activități specifice, pentru a vă proteja sănătatea de utilizarea tehnologiilor (poate fi dat un model) • Alegeți din lista de mai jos, cele care pot ajuta la identificarea unor știri / informații false: <ul style="list-style-type: none"> € Dacă sursa este sigură, știrile sunt adevărate (fals – uneori media tradițională poate fi înșelată cu informații false) € Dacă știrile sunt însoțite de imagini sau clipuri video, atunci puteți avea încredere în ele (fals - există și videoclipuri și imagini false, care susțin știrile false) € Consultați experții din domeniu (experții adevărați - pot confirma cu ușurință credibilitatea știrilor) € Un site de calitate înseamnă întotdeauna credibilitate (fals - deși calitatea proastă presupune mai multe posibilități de știri false și informații, contrariul nu este întotdeauna adevărat) € Verificați dacă și altcineva dă de știre același lucru (adevărat - căutați mai multe surse publicând același informații, deoarece aceasta înseamnă de obicei mai multă credibilitate) € Nu vă opriți la titlu (adevărat - citiți toată informația, în mod critic, pentru a le putea separa de opinii sau evaluări subiective) € Aveți încredere în comentariile de mai jos (fals - multe știri false sau informații sunt comentate de alți oameni, dar nu implică faptul că informațiile sunt adevărate) ▪ Identificați cel puțin 2 programe de criptare și explicați modul în care acestea funcționează într-un paragraf. Apoi, enumerați 5 beneficii de criptare a informațiilor. |
|--|--|

MODULUL 5. REZOLVAREA PROBLEMELOR



| Modulul 5 | Rezolvarea problemelor |
|------------------------------|--|
| Definiție | Modulul "Rezolvarea problemelor" este destinat persoanelor interesate să identifice și să rezolve cele mai frecvente probleme legate de hardware și software, precum și o modalitate sigură de selectare și achiziționare a instrumentelor necesare pentru rezolvarea problemelor de zi cu zi folosind mijloace digitale. |
| Cuvinte cheie | Asistență tehnică, Problemă digitală, Problemă cu calculatorul |
| Competențe | <p>Partea 1.: Rezolvarea problemelor tehnice: se referă la abilitățile unei persoane de a identifica și rezolva problemele tehnice (de la probleme minore până la dificultăți mai complexe).</p> <p>Partea 2.: Identificarea necesităților și a răspunsurilor tehnologice: se referă la abilitățile unei persoane de a evalua instrumentele sale IT, necesitatea dezvoltării competențelor și abilităților sale, pentru a potrivi nevoile sale cu soluțiile tehnologice posibile, personalizarea instrumentelor IT conform nevoilor sale individuale, respectiv evaluarea critică a soluțiilor posibile și instrumentelor digitale existente.</p> <p>Partea 3.: Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale: se referă la abilitățile unei persoane de a folosi în mod inovativ tehnologiile informației și comunicațiilor (TIC), de a participa activ la crearea noilor tehnologii și multimedia, de a se exprima prin mijloace media digitale, de a rezolva problemele cu suportul tehnologiilor informației și comunicațiilor.</p> <p>Partea 4.: Identificarea deficiențelor de competență digitală: se referă la abilitățile unei persoane de a cunoaște limitele sale în utilizarea tehnologiilor informației și comunicațiilor, de a înțelege ce competențe trebuie dezvoltate, de a fi la curent cu dezvoltarea tehnologiilor informației și comunicațiilor.</p> |
| Exemple de CUNOȘTINȚE | <p>Partea 1. Rezolvarea problemelor tehnice</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul știe unde să găsească soluții la probleme – Cursantul știe cum și de la cine să ceară ajutor, atunci când TIC-ul nu funcționează în mod corespunzător – Cursantul știe, care sunt sursele de informații și unde să găsească ajutor în rezolvarea problemelor simple legate de tehnologiile informației și comunicațiilor – Cursantul știe cum funcționează un dispozitiv TIC <p>Partea 2. Identificarea necesităților și a răspunsurilor tehnologice</p> |



| | |
|------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul știe ce se poate face cu ajutorul tehnologiilor informației și comunicațiilor (TIC) – Cursantul știe care sunt programele, aplicațiile și dispozitivele cele mai populare – Cursantul știe cum să rezolve o posibilă defecțiune a dispozitivului TIC <p>Partea 3. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul știe cum să-și promoveze activitățile sale (fotografii, grafice, proiecte) de ex. prin e-mail, Skype, Youtube, FB, Pinterest, Instagram) – Cursantul știe cum să rezolve problemele cu ajutorul instrumentelor digitale <p>Partea 4. Identificarea deficiențelor de competență digitală</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul este conștient de cunoștințele și aptitudinile limitate, pe care le are în domeniul TIC – Cursantul știe cum este creat TIC-ul, în ce scopuri și cine lucrează la dezvoltarea lui – Cursantul are o cunoaștere specială a soluțiilor tehnologice cheie utilizate în domeniul intereselor sale |
| Exemple de COMPETENȚE | <p>Partea 1. Rezolvarea problemelor tehnice</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul poate să recunoască, dacă dispozitivul TIC funcționează incorect – Cursantul e capabil să se ocupe de aplicații TIC de bază și poate recunoaște situații în care nu funcționează corect – Cursantul cere sprijin atunci când se utilizează noi programe, dispozitive și servicii <p>Partea 2. Identificarea necesităților și a răspunsurilor tehnologice</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul poate să decidă la ce se folosească TIC – Cursantul poate să aleagă cea mai bună soluție tehnologică pentru o anumită problemă <p>Partea 3. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul este capabil să distribuie rezultatele muncii sale (fotografii, grafice, proiecte, altele) prin e-mail, Skype, YouTube, FB, Pinterest, Instagram) – Cursantul poate să folosească alte dispozitive TIC decât calculatorul în munca sa (de ex. microfon, aparat de fotografiat, aparat de fotografiat digital, imprimantă, scanner) <p>Partea 4. Identificarea deficiențelor de competență digitală</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul poate îmbunătăți competențele sale digitale – Cursantul poate să-și însușească cunoștințe noi în domeniul TIC și să îmbine cu competențele sale |
| Exemple de ATITUDINI | |



| | |
|----------------------------|---|
| | <p>Partea 1. Rezolvarea problemelor tehnice</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul este conștient de nevoia educației continue în domeniul TIC – Cursantul are o atitudine activă față de rezolvarea problemelor – Cursantul cere sfaturi de utilizare în rezolvarea problemelor – Cursantul caută soluții alternative, atunci când problema TIC nu poate fi rezolvată <p>Partea 2. Identificarea necesităților și a răspunsurilor tehnologice</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul este interesat de noile tehnologii – Cursantul este capabil de a evalua critic posibilele soluții bazate pe TIC <p>Partea 3. Utilizarea creativă a tehnologiilor digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cursantul e familiarizat cu posibilitățile oferite de tehnologiile informației și comunicațiilor – cursantul caută soluții la probleme – cursantul adoptă o atitudine activă în rezolvarea problemelor <p>Partea 4. Identificarea deficiențelor de competență digitală</p> <ul style="list-style-type: none"> – cursantul este conștient de nevoia educației continue în acest domeniu – cursantul dezvoltă competențele sale digitale în funcție de nevoile sale – cursantul e conștient de cele mai importante tendințe în domeniul TIC, chiar dacă nu este utilizator |
| Nivel EQF 4/5 (VET) | 4 & 5 |
| Scopul formării | <p>Exemple practice privind modul în care competențele dobândite pot fi folosite în viața de zi cu zi :</p> <p>Timp liber: Cum să deblocați codul login pe telefonul mobil, dacă acesta s-a schimbat sau l-ați uitat; Probleme care se pot ivi în timp ce trimiteți de fotografii, fișiere, documente prin e-mail, mesaje SMS sau prin diferite aplicații etc.</p> <p>Viața socială: smartphone sau tabletă blocată; da că nu aveți conexiune WIFI pe computer, mobil sau tabletă; dacă nu mai aveți spațiu liber în memoria dispozitivului.</p> <p>Tranzacții comerciale : Deblocarea unui cont bancar pe internet, etc.; simptome ale virusului în sistem</p> <p>Învățare: Calculatorul funcționează prea lent, nu poate să pornească calculatorul</p> <p>Ocuparea forței de muncă : deblocarea unui cont de e-mail pe internet; eliminarea virusului pe computer; Computerul nu se poate conecta la imprimantă; Computerul nu detectează un disc extern; Capacitatea max. a discului.</p> <p>Cetățenie: problema descărcării aplicației pe un computer sau telefon; Actualizați data și ora pe dispozitivul TIC. Utilizarea portalului de administrare electronică.</p> |



| | | | |
|--|---|--------------------|-----------------------|
| | Bunăstare: probleme cu salvarea videoclipurilor vizionate de pe YouTube pe mobil | | |
| Metode de formare propuse | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acțiune de învățare (învățare prin practică) ▪ Vizionarea videoclipurilor și discuții de grup | | |
| Interval de timp | 5 ORE | | |
| Instrumente (inclusiv manuale, studii de caz) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Un computer cu acces la Internet echipat cu orice sistem de operare, cu cel puțin un browser web instalat ▪ Dispozitive TIC externe (imprimantă, mobilă, scanner etc.) | | |
| Referințe (bibliografie) | 1. https://support.google.com 2. https://support.microsoft.com 3. https://support.apple.com <i>A dezvolta pe parcursul modulelor.</i> | | |
| Metode de evaluare | Test cu 10 întrebări și cu un singur răspuns corect. | | |
| Nivele * | de Bază | Mediu | Avansat |
| | Partea 1 | Partea 2, 3 | Partea 2, 3, 4 |

* conform Competențe Digitale – Grilă de autoevaluare, Uniunea Europeană, 2015 <http://europass.cedefop.europa.eu>.

| ACTIVITĂȚI PROPUSE pentru Modulul 5 | |
|--|--|
| Nivel DE BAZĂ | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Programe de e-mail pe dispozitivul TIC (de ex. configurarea programului de e-mail, probleme cu trimiterea și primirea de e-mailuri etc.) ▪ Tabelă/foaie de calcul (de ex. pierderea datelor, probleme care rezultă dintr-un tabel actualizat în mod greșit sau neactualizat, securitatea datelor etc.) ▪ Editori de texte (de ex. accesarea accidentală a funcțiilor nedorite, formatarea textului etc.) ▪ Pluginuri Google plus ▪ Citirea specificației sistemului, a versiunii aplicației sau a sistemului ▪ Tastatură, limbi, coding |
| Nivel MEDIU | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Restabilirea sistemului ▪ Setări de bază ▪ Probleme cu aplicații de bază |



| | |
|-----------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Instalarea și dezinstalarea aplicației ▪ Lucrul cu comenzi și probleme ▪ Probleme legate de actualizarea dispozitivelor TIC ▪ Curățarea spațiului pe disc, memoria prea mică pe discul dispozitivului TIC (computer, mobil, tabletă) ▪ Probleme cu compatibilitatea programelor cu versiunea curentă a sistemului |
| <i>Nivel</i> AVANSAT | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Protocol IP, administrare rețea, distribuie ▪ Securitate și permisiuni ▪ Instalarea de subansambluri și drivere pentru programe sau alte dispozitive TIC |

BOOST YOUR DQ SKILLS

Developing Digital Intelligence of adult learners for an
active Citizenship

