



ECDL

SYLLABUS

MODUL ECDL
PEDAGOGIE DIGITALĂ

Versiune Syllabus 1.0

Obiective

Aceasta reprezintă programa pentru modulul ECDL Pedagogie digitală. Ea descrie, prin rezultatele învățării, cunoștințele și competențele pe care un candidat ar trebui să le aibă. Programa prezintă, de asemenea, baza pentru testul teoretic și proba practică a acestui modul.

Copyright © 1997 - 2015 Fundația ECDL

Toate drepturile sunt rezervate. Nicio parte a acestei publicații nu poate fi reprodusă fără acordul Fundației ECDL. Cererile privitoare la reproducerea acestui material vor fi adresate direct Fundației ECDL.

Disclaimer

Chiar dacă în pregătirea acestei publicații au fost luate toate măsurile de precauție de către Fundația ECDL, aceasta nu poate oferi nicio garanție ca editor cu privire la complexitatea informațiilor conținute în ea. Fundația ECDL nu este responsabilă de eventualele erori, omisiuni, inexactități, pierderi sau distrugerii de informații și instrucțiuni conținute în această publicație. Fundația ECDL poate modifica această programă oricând, fără un aviz prealabil.

Pedagogie digitală

Acest modul stabilește conceptele esențiale și competențele referitoare la utilizarea eficientă din punct de vedere pedagogic a soluțiilor IT&C în vederea susținerii și îmbunătățirii procesului de predare, învățare și evaluare în sala de clasă.

Obiectivele modului

Candidații vor fi capabili să:

- Înțeleagă conceptele cheie și beneficiile utilizării IT&C în vederea susținerii și îmbunătățirii procesului de predare, învățare și evaluare în sala de clasă.
- Identifice regulile de bază în planificarea unei lecții utilizând soluții IT&C.
- Înțeleagă conceptele de bază legate de sănătate, siguranță și securitate în utilizarea soluțiilor IT&C în educație.
- Definiască resursele IT&C ce pot fi utilizate în sala de clasă pentru susținerea și îmbunătățirea procesului de predare, învățare și evaluare.
- Înțeleagă modul de obținere și evaluare a resurselor IT&C pentru a sprijini și îmbunătăți procesul de predare, învățare și evaluare.
- Identifice principalele caracteristici ale tehnologiilor educaționale.
- Utilizeze caracteristicile de bază ale unei platforme educaționale.

CATEGORIE	SET APTITUDINI	REF.	TEMATICĂ	
1 Concepte de bază	1.1 Beneficii	1.1.1	Înțelegerea faptului că soluțiile IT&C utilizate în educație pot consta în computere și dispozitive, rețele, aplicații/instrumente și conținut digital.	
		1.1.2	Evidențierea beneficiilor utilizării soluțiilor IT&C pentru sprijinirea și îmbunătățirea procesului de predare.	
		1.1.3	Evidențierea beneficiilor utilizării soluțiilor IT&C pentru sprijinirea și îmbunătățirea procesului de învățare.	
		1.1.4	Evidențierea beneficiilor utilizării soluțiilor IT&C pentru sprijinirea și îmbunătățirea procesului de evaluare.	
		1.1.5	Identificarea barierelor în utilizarea soluțiilor IT&C pentru sprijinirea și îmbunătățirea procesului de predare, învățare și evaluare.	
	1.2 Pedagogie și soluții IT&C	1.2.1	Evidențierea modului în care soluțiile IT&C sprijină diverse stiluri de învățare.	
		1.2.2	Evidențierea modului în care soluțiile IT&C sprijină diverse strategii de predare/învățare.	
		1.2.3	Evidențierea modului în care soluțiile IT&C sprijină diverse medii educaționale.	

2 Planificare	<i>2.1 Reguli de bază în planificarea unei lecții</i>	2.1.1	Identificarea pașilor necesari planificării unei lecții utilizând soluții IT&C.
		2.1.2	Recunoașterea faptului că planificarea unei lecții bazate pe utilizarea soluțiilor IT&C presupune selecția instrumentelor IT&C pentru pregătirea lecției, activitățile de predare și învățare, activitățile de evaluare.
		2.1.3	Identificarea regulilor de bază în planificarea unei lecții utilizând soluțiile IT&C.
		2.1.4	Înțelegerea importanței asigurării accesului egal la soluțiile IT&C pentru toți elevii. Identificarea opțiunilor de creștere a accesibilității.
		2.1.5	Crearea unui plan de lecție utilizând soluții IT&C.
	<i>2.2 Sănătate, siguranță și securitate</i>	2.2.1	Înțelegerea conceptului de politică de utilizare acceptabilă.
		2.2.2	Înțelegerea importanței educării elevilor și părinților cu privire la utilizarea responsabilă și în siguranță a Internetului. Evidențierea riscurilor potențiale pentru elevi în utilizarea Internetului.
		2.2.3	Identificarea modalităților de minimizare a riscurilor pentru elevi în utilizarea Internetului.
		2.2.4	Conștientizarea importanței protejării datelor elevilor prin implementarea legilor de protecție a datelor personale relevante. Înțelegerea rolului și responsabilităților profesorului în implementarea politicilor de protecție a datelor.
		2.2.5	Recunoașterea câtorva metode de protejare a datelor pe computere și dispozitive.
2.2.6		Recunoașterea câtorva metode de asigurare a sănătății și securității profesorilor și elevilor în timpul utilizării unui computer sau unui dispozitiv.	
3 Selectarea resurselor IT&C	<i>3.1 Resurse IT&C pentru predare și învățare</i>	3.1.1	Identificarea tipurilor de conținut digital ce poate fi utilizat pentru sprijinirea și îmbunătățirea activităților de predare și învățare și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.
		3.1.2	Identificarea instrumentelor de comunicare ce pot fi utilizate pentru sprijinirea și îmbunătățirea activităților de predare și învățare și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.
		3.1.3	Identificarea instrumentelor de colaborare online ce pot fi utilizate pentru sprijinirea și îmbunătățirea activităților de predare și învățare și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.
		3.1.4	Identificarea instrumentelor de creștere a productivității ce pot fi utilizate pentru sprijinirea și îmbunătățirea activităților de predare și învățare și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.

3.2 Resurse IT&C pentru evaluare

- 3.1.5 Identificarea instrumentelor audio-video ce pot fi utilizate pentru sprijinirea și îmbunătățirea activităților de predare și învățare și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.
- 3.2.1 Identificarea instrumentelor digitale (on-screen) ce pot fi utilizate pentru sprijinirea și îmbunătățirea activităților de evaluare și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.
- 3.2.2 Identificarea instrumentelor de sondaj și vot electronic ce pot fi utilizate pentru sprijinirea și îmbunătățirea activităților de evaluare și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.
- 3.2.3 Înțelegerea termenului de portofoliu electronic și a modului în care acesta poate sprijini și îmbunătăți activitățile de evaluare. Identificarea instrumentelor pentru susținerea utilizării portofoliilor electronice și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.
- 3.2.4 Înțelegerea modului în care IT&C poate sprijini și îmbunătăți evaluarea colaborativă.
- 3.2.5 Identificarea instrumentelor ce pot fi utilizate pentru sprijinirea gestionării și administrării procesului de evaluare și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.

3.3 Obținerea, evaluarea resurselor IT&C

- 3.3.1 Identificarea surselor de obținere a resurselor IT&C.
- 3.3.2 Înțelegerea importanței evaluării resurselor IT&C utilizând o abordare sistematică, precum o matrice de evaluare.
- 3.3.3 Conștientizarea importanței evaluării critice a conținutului digital pentru profesori și elevi. Recunoașterea criteriilor adecvate de evaluare a conținutului digital pentru utilizarea eficientă în educație.
- 3.3.4 Recunoașterea criteriilor adecvate pentru evaluarea aplicațiilor / instrumentelor pentru utilizarea eficientă în educație.
- 3.3.5 Înțelegerea termenilor de copyright, drepturi de proprietate intelectuală, plagiat, licențe Creative Commons pentru conținut. Recunoașterea nevoii de confirmare a surselor, solicitarea permisiunii de utilizare a textului, imaginilor, fișierelor audio și video digitale.
- 3.3.6 Conștientizarea importanței utilizării aplicațiilor licențiate. Evidențierea tipurilor de licențe software: acord de licență pentru utilizatorul final (EULA), licență multi-utilizator, open source, shareware, freeware.

4 Gestionarea resurselor educaționale

4.1 Tehnologii folosite în sala de clasă

- 3.3.7 Evaluarea unei resurse IT&C pentru a determina eficacitatea ei în sprijinirea și îmbunătățirea activităților de predare, învățare și evaluare.
- 4.1.1 Înțelegerea conceptului de tablă interactivă și evidențierea caracteristicilor cheie ale acesteia.
- 4.1.2 Înțelegerea scopului unui videoproiector în sala de clasă și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestuia.
- 4.1.3 Înțelegerea scopului unui proiector digital în sala de clasă și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestuia.
- 4.1.4 Înțelegerea conceptului de instrumente de partajare a ecranului (screen sharing) și evidențierea caracteristicilor cheie ale acestora.
- 4.1.5 Înțelegerea conceptului de tehnologii mobile în învățare (mobile learning) și evidențierea caracteristicilor cheie ale dispozitivelor mobile.
- 4.1.6 Înțelegerea termenilor de 1:1 computing și Bring Your Own Device (BYOD).
- 4.1.7 Identificarea echipamentului utilizat în activitățile de predare, învățare și evaluare pentru sprijinirea creării și utilizării imaginilor, fișierelor audio-video și pentru susținerea comunicării și colaborării online.

4.2 Platforme educaționale

- 4.2.1 Înțelegerea conceptului de platformă educațională și identificarea caracteristicilor cheie ale acesteia.
- 4.2.2 Crearea unui curs în cadrul unei platforme educaționale: stabilirea categoriei, numelui, datei de începere, numărului de săptămâni/tematici. Ștergerea unui curs.
- 4.2.3 Crearea unui cont de utilizator. Înscrierea, anularea înscrierii utilizatorilor la un curs în cadrul platformei de e-learning.
- 4.2.4 Adăugarea/ștergerea conținutului într-o pagină de curs din cadrul unei platforme de e-learning, precum: fișier, director, conținut existent, etichetă, pagină, URL.
- 4.2.5 Conștientizarea activităților de comunicare/colaborare din cadrul unei platforme de e-learning. Crearea, editarea, ștergerea unei activități de comunicare/colaborare precum: forum, wiki, chat.