

Zintegrowany Rejestr Kwalifikacji

Kwalifikacja - podgląd

Nazwa kwalifikacji

Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych

Skrót nazwy

Gry dydaktyczne w kształtowaniu kompetencji przyszłości

Rodzaj kwalifikacji

kwalifikacja cząstkowa

Poziom PRK/ERK

6

Krótką charakterystyka kwalifikacji, obejmująca informacje o działaniach lub zadaniach, które potrafi wykonywać osoba posiadająca tę kwalifikację

Osoba posiadająca kwalifikację „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” jest przygotowana do samodzielnej pracy dydaktyczno – wychowawczej z grupą dzieci lub młodzieży w zakresie kształtowania u nich kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnych rodzajów gier dydaktycznych, (w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania – programowania). Planuje, a także przeprowadza diagnozę potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania u nich kompetencji przyszłości oraz analizuje wyniki badań diagnostycznych w tym zakresie. Przygotowuje i opracowuje pakiet gier dydaktycznych dostosowanych do wieku możliwości i potrzeb dzieci i młodzieży oraz inne materiały do powyższych zajęć, posługując się wiedzą z zakresu pedagogiki, psychologii, dydaktyki i metodyki. Tworzy dla dzieci i młodzieży indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości. Motywuje dzieci i młodzież do świadomego uczestnictwa w procesie kształtowania kompetencji przyszłości z zastosowaniem gier dydaktycznych. Przygotowuje dzieci i młodzież do konstruowania własnych gier dydaktycznych. Sprawdza postępy i osiągnięcia dzieci i młodzieży z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych (w tym łamigłówek logicznych i z obszaru kodowania – programowania). Weryfikuje indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości na podstawie uzyskanych postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży. Dokonuje analizy swoich działań, form i metod pracy z dziećmi i młodzieżą. Dokumentuje realizację przeprowadzonych działań dydaktyczno – wychowawczych w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości z zastosowaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych.

Orientacyjny nakład pracy potrzebny do uzyskania kwalifikacji [godz.]

280

Grupy osób, które mogą być zainteresowane uzyskaniem kwalifikacji

Osobami zainteresowanymi uzyskaniem kwalifikacji mogą być wychowawcy, nauczyciele wychowania przedszkolnego i wszystkich etapów edukacyjnych, czyli nauczyciele chętni do

wykorzystania gier dydaktycznych w pracy z dziećmi i młodzieżą. Mogą być również zainteresowani nauczyciele zamierzający prowadzić własną działalność gospodarczą w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, a także absolwenci kierunków pedagogicznych i nauczycielskich oraz edukatorzy nieformalni posiadający kwalifikacje pedagogiczne do pracy z dziećmi i młodzieżą. Kwalifikacja ma zastosowanie w placówkach oświatowych (zarówno publicznych, jak i niepublicznych), organizacjach zajmujących się edukacją nieformalną, a także w indywidualnej działalności edukacyjnej.

Wymagane kwalifikacje poprzedzające

Opis

Kwalifikacje wymagane od nauczycieli zgodnie z Art. 9 ust 1 ustawy z dnia 26 stycznia 1982 r Karty Nauczyciela oraz Rozporządzenie MEN z dnia 1 sierpnia 2017 r w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli (kwalifikacja pełna na poziomie VII PRK).

Lista

W razie potrzeby warunki, jakie musi spełniać osoba przystępująca do walidacji

Do walidacji może przystąpić osoba, która posiada tytuł zawodowy magistra lub równorzędny oraz przygotowanie pedagogiczne w rozumieniu rozporządzenia Ministra Edukacji i Nauki z dnia 14 września 2023 r. w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli (Dz. U. poz. 2102, z późn. zm.)

Zapotrzebowanie na kwalifikację

W złożonym i szybko zmieniającym się świecie nastawienie na ciągłe uczenie się i zdobywanie nowych umiejętności ma zasadnicze znaczenie dla funkcjonowania i rozwoju zarówno poszczególnych osób jak i całych społeczeństw. W krajach, w których mieszkańcy uczą się przez całe życie, stale rozwijają i potem wykorzystują swoje umiejętności w pracy oraz w działalności pozazawodowej, gospodarka jest najbardziej wydajna i innowacyjna. Zachodzące współcześnie zmiany, wynikające z globalizacji, rozwoju technologii, starzejącego się społeczeństwa, wzrostu migracji, urbanizacji czy zielonej ekonomii, wyznaczają zestaw umiejętności warunkujących powodzenie w życiu społecznym i na rynku pracy. Zintegrowana Strategia Umiejętności 2030 zalicza do nich przede wszystkim umiejętności przekrojowe, w tym umiejętności cyfrowe, w zakresie gotowości do uczenia się, myślenia krytycznego, rozwiązywania problemów, pracy zespołowej, czy adaptacji do nowych warunków. Ich rosnące znaczenie wynika między innymi z globalnych trendów, powodujących zmiany w organizacji pracy i roli pracownika, szybką dezaktualizację posiadanych umiejętności i rosnące zapotrzebowanie na nowe oraz zwiększenie nacisku na te umiejętności, które trudniej jest poddać procesowi automatyzacji. Współczesna gospodarka coraz bardziej potrzebuje zaawansowanych technologii i innowacji. Dlatego rozwój gospodarki w następnych latach w dużym stopniu zależeć będzie od podaży kreatywnych, wysoko wykwalifikowanych kadr. W tym kontekście kluczowe dla rozwoju gospodarczego jest wspieranie rozwoju umiejętności wszystkich osób (nie tylko tych szczególnie uzdolnionych). Dostrzeganie i otaczanie odpowiednią opieką przyszłych kadr od najmłodszych lat, czyli już od wieku przedszkolnego powinno być jednym z priorytetów edukacji formalnej i pozaformalnej. Wobec tego należy rozwijać specjalne programy wsparcia dzieci i młodzieży, aby móc kształtować ich umiejętności w różnych dziedzinach od przedszkola przez wszystkie etapy edukacyjne. Efektywne wspieranie rozwoju umiejętności osób nie tylko szczególnie uzdolnionych

jest kluczowe w wymiarze krajowej polityki społeczno-gospodarczej. Gospodarki krajów wysoko rozwiniętych oparte są na rosnącym zasobie dobrze wykształconych ludzi, zdolnych do twórczego myślenia i działania. Obrazują to: Obszar oddziaływania I UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE, PRZEKROJOWE, ZAWODOWE DZIECI, MŁODZIEŻY I OSÓB dorosłych Temat działania 1. Upowszechnianie istniejących oraz opracowanie i wdrażanie nowych rozwiązań diagnozujących predyspozycje i umiejętności dzieci, młodzieży i osób dorosłych; Kierunek działań 1.1 wypracowanie i wdrażanie rozwiązań, w tym uwzględniających ICT i AI, w zakresie diagnozowania predyspozycji i umiejętności osób w każdym wieku; Temat działania 2. Upowszechnianie istniejących oraz opracowanie i wdrażanie nowych rozwiązań na rzecz rozwoju umiejętności podstawowych i przekrojowych oraz zawodowych dzieci, młodzieży i osób dorosłych. Kierunki działań: 2.1. rozwijanie i upowszechnianie efektywnych metod nauczania i uczenia się prowadzących między innymi do umiejętności: wykorzystywania nabytej wiedzy odpowiednio do celu i sytuacji; stosowania twórczych rozwiązań; utrzymania wysokiej motywacji do uczenia się; 2.2. rozwój umiejętności osób w każdym wieku na wszystkich etapach edukacji formalnej, pozaformalnej i uczenia się nieformalnego, w tym: wspieranie umiejętności osób zdolnych w kierunku pełnego wykorzystania ich talentów, które nie jest możliwe w standardowych formach pracy szkolnej, wspieranie środowiska rodzinnego uczniów zdolnych w zakresie rozwijania ich umiejętności i talentów, wspieranie dzieci, młodzieży i rodzin o niskim statusie społeczno-ekonomicznym w zakresie rozwijania umiejętności, w tym wyrównywanie szans dzieci i młodzieży pochodzących z rodzin o deficytach środowiskowych i ekonomicznych. Obszar oddziaływania II ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI W EDUKACJI FORMALNEJ - KADRY ZARZĄDZAJĄCE Temat działania 4. Wspieranie kadr zarządzających w edukacji formalnej w tworzeniu warunków dla rozwoju umiejętności: Kierunek działań: 4.2 wspieranie osób odpowiedzialnych za zarządzanie instytucjami edukacji formalnej w realizacji zadań administracyjnych i zarządzania procesami edukacyjnymi, w tym: rozwijanie umiejętności planowania projektów edukacyjnych, zarządzania projektami krajowymi i zagranicznymi oraz środkami finansowymi tych projektów. Temat działania 5. Wspieranie kadr zarządzających w edukacji formalnej w zakresie zarządzania umiejętnościami kadry uczącej: Kierunek działań 5.2. rozwijanie umiejętności kadry zarządzającej w zakresie stwarzania warunków dla doskonalenia zawodowego w zakresie umiejętności dydaktycznych i metodycznych kadry uczącej, w tym: wspieranie w upowszechnianiu metod nauczania sprzyjających kształtowaniu postaw kreatywności i innowacyjności. Obszar oddziaływania II ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI W EDUKACJI FORMALNEJ - KADRY UCZĄCE Temat działania 6. Wspieranie rozwoju umiejętności zawodowych kadr uczących w edukacji formalnej: Kierunek działań 6.2 rozwijanie wsparcia dydaktycznego i metodycznego, w tym rozwijanie wsparcia dydaktycznego i metodycznego, w tym-wspieranie w upowszechnianiu metod nauczania i uczenia się sprzyjających kształtowaniu postaw kreatywności i innowacyjności, W ramach zaktualizowanych 22 maja 2018 roku przez Komisję Europejską kompetencji kluczowych możemy wyróżnić zarówno umiejętności podstawowe, jak i przekrojowe (Komisja Europejska, 2018b). Do umiejętności podstawowych należy tworzenie i prawidłowe rozumienie informacji pisemnej, rozwijanie i wykorzystywanie myślenia matematycznego, posługiwanie się językiem obcym oraz umiejętności w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii. Z kolei do umiejętności o charakterze ogólnym – przekrojowym zaliczyć możemy umiejętności informatyczne, obywatelskie i związane z przedsiębiorczością. Umiejętności przekrojowe mają zastosowanie w wielu zawodach. Zwiększają wydajność pracowników, pozwalają osobom poszukującym pracy ubiegać się o stanowiska u większej liczby pracodawców, poprawiając w ten sposób szansę na zdobycie zatrudnienia. Stanowią także podstawę do rozwijania pozostałych umiejętności. W celu efektywnego wspierania rozwoju umiejętności podstawowych, przekrojowych i zawodowych, a także odpowiedniego wykorzystywania ich zarówno w sferze działań zawodowych, jak i w życiu prywatnym oraz w działalności społecznej, niezbędne jest dobre rozpoznanie predyspozycji,

potrzeb oraz tego, co dana osoba naprawdę potrafi. Trafna diagnoza jest warunkiem dobrego planowania rozwoju umiejętności i umożliwia odpowiednie zorganizowanie uczenia się, z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb oraz psychospołecznych uwarunkowań osoby uczącej się. „Raport kompetencje przyszłości. Jak je kształtować w elastycznym ekosystemie edukacyjnym?” opracowany pod auspicjami Polskiego Funduszu Rozwoju, Google i Uniwersytetu Warszawskiego definiuje kompetencje przyszłości, które składają się z 3 grup kompetencji: poznawczych, społecznych oraz cyfrowych i technicznych. **KOMPETENCJE POZNAWCZE** – potocznie nazywane kompetencjami myślenia. Jest to pojęcie bardzo szerokie, obejmujące zarówno kreatywność, jak i logiczne rozumowanie i rozwiązywanie złożonych problemów. **KOMPETENCJE SPOŁECZNE** – są niezbędne w środowisku pracy, które wymaga kontaktu z drugim człowiekiem, pracy zespołowej lub zarządzania ludźmi. Należą do nich: efektywna współpraca w grupie, przywództwo i przedsiębiorczość oraz inteligencja emocjonalna. **KOMPETENCJE CYFROWE I TECHNICZNE** – to umiejętności tzw. twarde. Szczególnie ważne są kompetencje cyfrowe, które nabierają podstawowego znaczenia. Nie ograniczają się jedynie do programowania czy analizy danych, ale obejmują szeroki zakres umiejętności od cyfrowego rozwiązywania problemów po wiedzę z zakresu prywatności czy cyberbezpieczeństwa. Dlatego należy już od najmłodszych lat kształtować u dzieci powyższe kompetencje przyszłości, ponieważ będą one niezbędne, aby zdobyć kwalifikacje zawodowe w zawodach przyszłości i dostosować się do trendów rynku pracy wyznaczanego przez czwartą rewolucję przemysłową. Wg informacji OECD 65% dzieci rozpoczynających dziś edukację będzie pracować w zawodach, które jeszcze nie istnieją! Warto w edukacji postawić na tzw. zwinność (ang. agile) i otworzyć się na zmiany, stosowanie nowoczesnych metod i technik nauczania – uczenia się, takich jak łamigłówki logiczne i gry dydaktyczne. [Grażyna M. Kurowska: Szkoła przyszłości. Kompetencje i zawody przyszłości. ORE]

Światowe Forum Ekonomiczne (World Economic Forum) prognozuje, jakich umiejętności pracodawcy będą poszukiwać za kilka lat i podaje ranking kompetencji przyszłości: 1. Kompleksowe rozwiązywanie problemów, 2. Krytyczne myślenie, 3. kreatywność, 4. Zarządzanie ludźmi, 5. Współpraca z innymi, 6. Inteligencja emocjonalna, 7. Wnioskowanie i podejmowanie decyzji, 8. Zorientowanie na usługi, 9. Negocjacje, 10. Elastyczność poznawcza. Raport: Poza horyzont. Kurs na edukację. Przyszłość systemu rozwoju kompetencji w Polsce. (Fundacja Gospodarki i Administracji Publicznej Kraków 2020) podkreśla, że obecnie dominuje transmisyjny (jednokierunkowy) sposób (model) kształcenia, który powinien być zastąpiony przez model relacyjny, w którym doświadczanie rzeczywistości dzieje się w bezpośredniej relacji między dwiema lub więcej osobami (zarówno rówieśnikami, jak i międzypokoleniowo), stanowiąc podstawowe ogniwo budowania wiedzy, umiejętności, postaw i wartości. Tak rozumiane doświadczenia edukacyjne sumują się w trwałe efekty kształcenia. Cechą modelu transmisyjnego jest jednokierunkowy charakter procesu dydaktycznego, z dominującą rolą nauczyciela, oparty na przekazywaniu wystandaryzowanej wiedzy. Potwierdzeniem zakorzenienia tego modelu w praktyce edukacyjnej są wyniki badań krajowych i międzynarodowych (Hernik K., Malinowska K., Piwowarski R., Przewłocka J., Smak M. i Wichrowski A. (2014). Polscy nauczyciele i dyrektorzy na tle międzynarodowym. Główne wyniki badania TALIS 2013. Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych). Dowodzą one, że nauczyciele zbyt rzadko stosują w pracy z uczniami metody aktywizujące, a podczas wielu lekcji dominuje praca z całą klasą lub indywidualna praca uczniów pod kierunkiem nauczyciela. Problemem o ogólnym charakterze jest niezamierzone w ten sposób spychanie uczniów do bierności, co wygasza ich początkowe zainteresowanie oraz uniemożliwia rozwijanie samodzielnego myślenia i szerzej – ich samodzielności. Udowodniono, że mózg uczy się najlepiej w stanie ekscytacji, którego warunki to m.in.: uczenie się tego, co jest interesujące dla danej osoby (nie tego, co obiektywnie ważne czy słuszne); uczenie się tego, co nowe; uczenie się przez działanie i przez współdziałanie; uczenie się poprzez popełnianie błędów (błąd jako pozytywne wzmocnienie dla mózgu). Błąd aktywizuje w mózgu układ nagrody, motywujący do wykonania w przyszłości tej samej czynności, ale już prawidłowo. Popełnianie błędów pozwala

zrozumieć, że nie ma gotowych rozwiązań i trzeba do nich dochodzić samodzielnie. Raporty podkreślają, że szkoła powinna tworzyć przyjazne dla dzieci i młodzieży środowisko, w którym osoby uczące się nie boją się popełniać błędów, traktując je jako wyzwanie i szansę na rozwój. Nauczyciele zaś powinni, poprzez odpowiednio dobrane do wieku uczących się metody kształcenia, skupić się na pomocy dzieciom /młodzieży w poszukiwaniu, odkrywaniu pasji i talentów oraz na odkrywaniu i realizacji tego, co ważne i dobre – co stanowi wartość w wymiarze indywidualnym i społecznym. Dla organizowania uczenia się, obok diagnozy, niezbędny jest także zestaw różnorodnych metod i narzędzi służących rozwijaniu umiejętności. Wg Gruszczyk-Kolczyńskiej E., Zielińskiej E. oraz Dobosz K. zastosowanie różnorodnych gier edukacyjnych w procesie nauczania – uczenia się wspiera dzieci w rozwoju umysłowym, hartuje ich emocje, sprzyja rozwojowi interakcji społecznych (Gruszczyk-Kolczyńska E., Zielińska E., Dobosz K. (1996), Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier, Warszawa, WSiP). Do szerokiego włączania gier edukacyjnych w proces dydaktyczny uczniów zachęca nauczycieli Ministerstwo Edukacji i Nauki, ponieważ działanie to pozwala na przekazywanie wiedzy w sposób atrakcyjny dla ucznia, rozwijanie umiejętności miękkich i poszerzanie granic wyobraźni. Dwie gry o walorach edukacyjnych – „This War of Mine” oraz „Gra Szyfrów” (<https://www.gov.pl/web/grywedukacji/o-programie2>) – od roku szkolnego 2023/2024 zostały wprowadzone na listę lektur uzupełniających rozporządzeniem Ministra Edukacji i Nauki zmieniającym rozporządzenie w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia. Proponowana kwalifikacja jest paszportem do kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem różnorodnych gier edukacyjnych, w tym łamigłówek logicznych oraz gier z kodowaniem i programowaniem..

Odniesienie do kwalifikacji o zbliżonym charakterze oraz wskazanie kwalifikacji ujętych w ZRK zawierających wspólne zestawy efektów uczenia się

Brak kwalifikacji o zbliżonym charakterze.

Streszczenie opinii uzyskanych podczas konsultacji projektu kwalifikacji

Wniosek został poddany konsultacjom środowiskowym. Stanowisko w sprawie wniosku przysłało sześć podmiotów. Większość podmiotów wyraziła pozytywną opinię dotyczącą włączenia do ZSK ww. kwalifikacji, choć część zgłoszonych uwag wskazywała na konieczność zmian w jej opisie. Wnioskodawca uwzględnił uwagi zgłoszone w ramach konsultacji środowiskowych. Najważniejsze zmiany we wniosku obejmują: - zmieniono nazwę kwalifikacji, która pierwotnie brzmiała Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych, - w polu Grupa osób, które mogą być zainteresowane uzyskaniem kwalifikacji, dodano edukatorów nieformalnych posiadających kwalifikacje pedagogiczne do pracy z dziećmi i młodzieżą, - pole W razie potrzeby warunki, jakie musi spełniać osoba przystępująca do walidacji uzupełniono o zapis: „Do walidacji może przystąpić osoba, która posiada kwalifikację pełną z poziomem VII Polskiej Ramy Kwalifikacji oraz przygotowanie pedagogiczne w rozumieniu rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 września 2023 w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli (Dz.U. .2023.2102)”, - pole Zapotrzebowanie na kwalifikację preredagowano tak aby opis był zgodny z nazwą kwalifikacji, np. bardziej podkreślał adresatów kwalifikacji – dzieci i młodzież, wyeksponował kompetencje przyszłości oraz gry dydaktyczne, - wprowadzono zmiany w efektach uczenia się oraz kryteriach weryfikacji zgodnie ze zgłoszonymi uwagami, - w polu Okres ważności dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji i warunki przedłużenia jego ważności dodano zapis „Termin ważności 5 lat.” oraz doprecyzowano możliwość przedłużenia

Typowe możliwości wykorzystania kwalifikacji

Posiadanie kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” przez nauczycieli i wychowawców pracujących z dziećmi i młodzieżą w różnych szkołach i placówkach potwierdza ich umiejętności do planowania, realizacji, monitoringu oraz ewaluacji procesu kształtowania kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych (w tym łamigłówek logicznych oraz gier z obszaru kodowania i programowania) zarówno dla danej grupy, klasy, a także indywidualnie dla dziecka/ ucznia. Posiadający tę kwalifikację nauczyciel może lepiej przygotowywać dzieci i młodzież do wejścia na rynek pracy w dobie rewolucji 4.0. i jednocześnie przyczynić się do podniesienia jakości pracy placówki, która tym samym stanie się bardziej konkurencyjna na rynku placówek oświatowych. Nauczyciel posiadający kwalifikację „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” staje się bardziej konkurencyjny na rynku pracy i może pełnić funkcję tutora dla nauczycieli o krótkim stażu pracy nieposiadających takiego doświadczenia zawodowego, prowadzić doskonalenie zawodowe w tym zakresie dla rady pedagogicznej, a także ubiegać się o zatrudnienie w placówkach doskonalenia nauczycieli oraz wyższych uczelniach na kierunku pedagogika. Nauczyciel posiadający tę kwalifikację może otworzyć własną działalność gospodarczą i świadczyć usługi w zakresie prowadzenia zajęć rozwijających kompetencje przyszłości u dzieci i młodzieży.

Wymagania dotyczące walidacji i podmiotów przeprowadzających walidację

1. Etap weryfikacji 1.1. Metody przeprowadzania walidacji Weryfikacja efektów uczenia się kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” składa się z części teoretycznej i części praktycznej. Do weryfikacji efektów uczenia się stosuje się następujące metody: – test teoretyczny (pisemny lub ustny) na platformie e-learningowej lub za pomocą innych narzędzi do komunikacji zdalnej lub wywiad ustrukturyzowany, – analizę dowodów i deklaracji uzupełnioną prezentacją w formie stacjonarnej lub on-line, – analizę dowodów i deklaracji uzupełnioną wywiadem swobodnym lub ustrukturyzowanym w formie stacjonarnej lub on-line, – prezentację w formie stacjonarnej lub on-line. W części teoretycznej weryfikacji efektów uczenia się – wykorzystuje się metodę testu teoretycznego (pisemnego lub ustnego), przeprowadzonego na platformie e-learningowej lub za pomocą innych narzędzi do komunikacji zdalnej lub wywiad ustrukturyzowany oraz metodę analizy dowodów i deklaracji uzupełnioną prezentacją w formie stacjonarnej lub on-line. W części praktycznej weryfikacji efektów uczenia się – wykorzystuje się metodę analizę dowodów i deklaracji uzupełnioną wywiadem swobodnym lub ustrukturyzowanym w formie stacjonarnej lub on-line oraz prezentację w formie stacjonarnej lub on-line. Pozytywny wynik z części teoretycznej jest warunkiem przystąpienia do części praktycznej. Dowody i deklaracje należy przedstawić w postaci portfolio lub e-portfolio. W przypadku analizy dowodów i deklaracji dowodem potwierdzającym posiadanie efektów uczenia się mogą być nagrania audiowizualne. Nagrania audiowizualne załączone jako dowody muszą spełniać następujące warunki: – obraz i dźwięk umożliwia w sposób ciągły obserwację zarówno pracy osoby ubiegającej się o uzyskanie kwalifikacji, jak i uczących się, – nagranie zostało sporządzone przy zachowaniu wymogów ochrony danych osobowych i wizerunku (zgoda uczestników procesu).

1.2. Zasoby kadrowe Weryfikację efektów uczenia się przeprowadza komisja walidacyjna składająca się z co najmniej 3 osób. Przewodniczący komisji walidacyjnej spełnia łącznie następujące warunki: 1) posiada co najmniej 5-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w kształceniu lub doskonaleniu nauczycieli; 2) posiada co najmniej 3-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w opracowywaniu narzędzi egzaminacyjnych (zadań, arkuszy obserwacji, projektów edukacyjnych)

w zakresie kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” lub kwalifikacji z zakresu pedagogiki; 3) posiada co najmniej 3-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w weryfikacji efektów uczenia się w zakresie kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” lub kwalifikacji z zakresu pedagogiki. Pozostali członkowie komisji walidacyjnej spełniają następujące warunki: 1) posiadają co najmniej 3-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w kształceniu lub doskonaleniu nauczycieli; 2) posiadają co najmniej 3-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w opracowywaniu narzędzi egzaminacyjnych (zadań, arkuszy obserwacji, projektów edukacyjnych) w zakresie kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” lub kwalifikacji z zakresu pedagogiki; 3) posiadają co najmniej 3-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w weryfikacji efektów uczenia się w zakresie kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” lub kwalifikacji z zakresu pedagogiki.

1.3. Warunki organizacyjne i materialne

Instytucja prowadząca walidację jest obowiązana do zapewnienia osobom ubiegającym się o nadanie kwalifikacji: – dostępu do platformy e-learningowej (np. Moodle), na której osoby ubiegające się o nadanie kwalifikacji wykonują część teoretyczną weryfikacji efektów uczenia się, z opracowanym i zamieszczonym kwestionariuszem testu teoretycznego, – urządzeń multimedialnych (np. rzutnika multimedialnego lub tablicy multimedialnej) oraz komputera z dostępem do Internetu – w przypadku rozmów i prezentacji stacjonarnych z osobami ubiegającymi się o nadanie kwalifikacji, – dostępu do aplikacji umożliwiających zdalne rozmowy on-line, – zabezpieczenia poufności załączonych dokumentów w wersji papierowej lub cyfrowej, – miejsca (sali) do pracy komisji walidacyjnej oraz do rozmów stacjonarnych i on-line.

2. Identyfikowanie i dokumentowanie

Instytucja certyfikująca zapewnia wsparcie dla osób przystępujących do walidacji prowadzone przez doradcę walidacyjnego w zakresie identyfikowania oraz dokumentowania posiadanych efektów uczenia się. Wsparcie jest udzielane w formie indywidualnej rozmowy z doradcą walidacyjnym. Zadaniem doradcy walidacyjnego jest wsparcie osoby przystępującej do walidacji. Doradca walidacyjny pomaga w zidentyfikowaniu wymaganego doświadczenia i posiadanych efektów uczenia się oraz w ich rzetelnym udokumentowaniu na potrzeby walidacji. Doradca walidacyjny udziela informacji dotyczących przebiegu walidacji, wymagań związanych z przystąpieniem do weryfikacji efektów uczenia się oraz kryteriów i sposobów oceny. Korzystanie ze wsparcia doradcy walidacyjnego nie jest obowiązkowe. Osoba przystępująca do walidacji może samodzielnie zidentyfikować i udokumentować posiadane efekty uczenia się.

2.1. Metody

Etap identyfikowania i dokumentowania jest realizowany w oparciu o technikę portfolio lub e-portfolio.

2.2. Zasoby

Funkcję doradcy walidacyjnego pełni osoba, która posiada: – doświadczenie w weryfikowaniu efektów uczenia się lub ocenie kompetencji, – umiejętność stosowania metod i narzędzi wykorzystywanych przy identyfikowaniu i dokumentowaniu kompetencji, – wiedzę dotyczącą kwalifikacji wolnorynkowej „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych”.

2.3. Sposób organizacji walidacji oraz warunki organizacyjne i materialne etapu identyfikowania i dokumentowania

Instytucja certyfikująca: – stosuje rozwiązania zapewniające rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji, – zapewnia bezstronność osób przeprowadzających walidację, – zapewnia warunki do przeprowadzenia części praktycznej walidacji, – opracowuje i zapewnia bezstronną i niezależną procedurę odwoławczą, w ramach której osoby uczestniczące w procesie walidacji i certyfikacji mają możliwość odwołania się od decyzji dotyczących spełnienia wymogów formalnych, walidacji, a także decyzji kończącej walidację, – w przypadku negatywnego wyniku walidacji jest obowiązana do przedstawienia uzasadnienia decyzji.

Odniesienie do poziomu sektorowych ram kwalifikacji (o ile dotyczy)

6 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji oraz 6 poziom Sektorowej Ramy Kwalifikacji w sektorze usługi rozwojowe

Data włączenia kwalifikacji do ZSK

2026-09-08

Podstawa prawna

Obwieszczenie Ministra Edukacji z dnia 24 sierpnia 2026 r. w sprawie włączenia kwalifikacji wolnorynkowej „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji (M. P. z 8 września 2026 r. poz. 899)

Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się

Osoba posiadająca kwalifikację wolnorynkową „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” posiada w stopniu zaawansowanym wiedzę dotyczącą złożoności zjawiska kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania – programowania. Osoba ta jest przygotowana do samodzielnej pracy dydaktyczno-wychowawczej z grupą dzieci lub młodzieży w zakresie kształtowania u nich kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych.

Zestawy efektów uczenia się

Numer zestawu w kwalifikacji

1

Nazwa zestawu

Rozpoznawanie potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości

Poziom

6

Orientacyjny nakład pracy [godz.]

60

Rodzaj zestawu

obowiązkowy

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia się

1. Analizuje rolę edukacji w kształtowaniu kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji

– charakteryzuje szczegółowy zakres kompetencji przyszłości w kontekście czwartej rewolucji przemysłowej, czyli fazy rozwoju przemysłu charakteryzującego się dogłębną cyfryzacją oraz automatyzacją procesów zachodzących w przedsiębiorstwach przez implementację zaawansowanych systemów IT, przemysłowego internetu rzeczy, analityki danych i sztucznej

inteligencji, – wskazuje dokumenty strategiczne poruszające tematykę kształtowania kompetencji przyszłości, – opisuje 3 publikacje dotyczące potrzeb dzieci i młodzieży oraz metodyki kształcenia z zakresu rozwoju biopsychospołecznego dzieci i młodzieży, które ukazały się w ciągu ostatnich 10 lat, – charakteryzuje nowoczesne formy pracy w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości, – charakteryzuje 3 najbardziej rozpowszechnione metody pracy z dziećmi i młodzieżą stosowane w ramach działań edukacyjnych w podmiocie, w którym osoba ubiegająca się o uzyskanie kwalifikacji realizowała takie działania.

Efekt uczenia się

2. Planuje rozpoznanie potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości:

Kryteria weryfikacji

– wymienia zasady prowadzenia diagnozy potrzeb dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – opracowuje harmonogram i plan działań rozpoznawczych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – przygotowuje (dobiera, dostosowuje lub opracowuje) materiały diagnostyczne adekwatne do wieku i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości.

Efekt uczenia się

3. Przeprowadza badania diagnostyczne (wywiady, ankiety, analizy, obserwacje) dotyczące potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji

– charakteryzuje warunki, jakie powinno spełniać miejsce do przeprowadzania badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – wykonuje grupowe i indywidualne badania diagnostyczne w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – omawia sposób wykonania grupowych badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – wskazuje sytuacje wymagające przeprowadzenia indywidualnych badań diagnostycznych w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – omawia sposób wykonania indywidualnych badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – opracowuje w formie graficznej i opisowej wyniki badań diagnostycznych w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości, – prezentuje wnioski z badań diagnostycznych w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości.

Numer zestawu w kwalifikacji

2

Nazwa zestawu

Opracowywanie programu działań dydaktyczno-wychowawczych dla dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości

Poziom

6

Orientacyjny nakład pracy [godz.]

80

Rodzaj zestawu

obowiązkowy

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia się

1. Prezentuje metody kształtowania kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji

- wymienia 10 aktywizujących metod nauczania - uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości, - charakteryzuje 2 wybrane aktywizujące metody nauczania - uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości, - charakteryzuje 6 wybranych gier dydaktycznych, w tym 3 łamigłówki logiczne, jako metody nauczania - uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości.

Efekt uczenia się

2. Opracowuje katalog różnego rodzaju gier dydaktycznych dostosowanych do wieku, możliwości i potrzeb dzieci i młodzieży

Kryteria weryfikacji

- przygotowuje katalog gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, dostosowany do wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych dzieci i młodzieży, - uzasadnia wybór gier dydaktycznych do katalogu, - proponuje możliwe modyfikacje wybranych z katalogu 3 gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznej.

Efekt uczenia się

3. Opracowuje materiały dydaktyczne dla dzieci i młodzieży związane tematycznie z kształtowaniem kompetencji przyszłości przez różnego rodzaju gry dydaktyczne

Kryteria weryfikacji

- przygotowuje zasady pracy w grupie podczas rozgrywek i tworzenia własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania - programowania, - formułuje zasady oceniania podczas rozgrywek i tworzenia własnych gier dydaktycznych, - opracowuje karty obserwacji procesu tworzenia algorytmów w swoim otoczeniu, - sporządza 2 instrukcje lub algorytmy tworzenia wybranych własnych gier dydaktycznych, w tym co najmniej jednej łamigłówki logicznej.

Efekt uczenia się

4. Tworzy program działań dydaktyczno-wychowawczych dla dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości wraz z harmonogramem oraz sporządza indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości w tym zakresie

Kryteria weryfikacji

– opracowuje harmonogram programu działań dydaktyczno-wychowawczych dla grupy dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – sporządza dla dzieci i młodzieży indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości, z uwzględnieniem dostosowania rodzaju i poziomu trudności gier dydaktycznych do ich wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych.

Numer zestawu w kwalifikacji

3

Nazwa zestawu

Realizowanie zajęć z dziećmi i młodzieżą zgodnie z opracowanym programem działań dydaktyczno-wychowawczych w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości

Poziom

6

Orientacyjny nakład pracy [godz.]

60

Rodzaj zestawu

obowiązkowy

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia się

1. Przygotowuje dzieci i młodzież do uczestnictwa w procesie kształtowania kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych

Kryteria weryfikacji

– omawia sposoby zapoznawania dzieci i młodzieży z zasadami pracy i oceniania podczas zajęć kształtujących kompetencje przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, – zapoznaje dzieci i młodzież z zasadami pracy i oceniania podczas zajęć kształtujących kompetencje przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, – prezentuje pierwsze zajęcia z dziećmi i młodzieżą wprowadzające metodę portfolio (tj. metodę polegającą na gromadzeniu w jednym miejscu dowodów nabycia efektów uczenia się w celu ich walidacji oraz planowania dalszego rozwoju) do procesu kształtowania kompetencji przyszłości, z wykorzystaniem gier dydaktycznych.

Efekt uczenia się

2. Przeprowadza zajęcia dla dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych

Kryteria weryfikacji

– opisuje sposób zastosowania pakietu gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, podczas zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży kompetencje przyszłości, – przedstawia

scenariusz zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży umiejętności obserwowania, stosowania i tworzenia algorytmów w swoim otoczeniu, – przedstawia scenariusze 2 zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży kompetencje przyszłości z wykorzystaniem wybranych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych lub gier z obszaru kodowania – programowania, – realizuje zajęcia na podstawie opracowanych scenariuszy.

Efekt uczenia się

3. Przygotowuje dzieci i młodzież do konstruowania własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych

Kryteria weryfikacji

– omawia proces konstruowania przez dzieci i młodzież własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, indywidualnie i w małych zespołach, – prezentuje przykłady 2 rodzajów gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, do indywidualnego lub zespołowego opracowania ich wersji przez dzieci i młodzież, – przedstawia 3 argumenty dla dzieci i młodzieży, dlaczego warto wspólnie tworzyć własne gry dydaktyczne, w tym łamigłówki logiczne, – podaje przykłady roli nauczyciela jako doradcy podczas tworzenia przez dzieci i młodzież własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych.

Numer zestawu w kwalifikacji

4

Nazwa zestawu

Monitorowanie u dzieci i młodzieży rozwoju kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych

Poziom

6

Orientacyjny nakład pracy [godz.]

60

Rodzaj zestawu

obowiązkowy

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia się

1. Sprawdza postępy i osiągnięcia dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania – programowania

Kryteria weryfikacji

– charakteryzuje sposoby sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości (np. konkursy i turnieje), – omawia sposób planowania procesu sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z

wykorzystaniem gier dydaktycznych, – przygotowuje przykładowy sprawdzian postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych oraz omawia jego wyniki.

Efekt uczenia się

2. Rozpoznaje zachodzące zmiany w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji

– prowadzi i analizuje indywidualne lub zespołowe arkusze obserwacji rozwoju kompetencji przyszłości, – opracowuje dla dzieci i młodzieży kartę samooceny własnego rozwoju kompetencji przyszłości, – analizuje prowadzone przez dzieci i młodzież karty samooceny własnego rozwoju kompetencji przyszłości.

Efekt uczenia się

3. Weryfikuje indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji

– dokumentuje i analizuje wyniki uzyskane w procesie sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, – dokonuje niezbędnych zmian oraz uzupełnień w indywidualnych i zespołowych planach rozwoju kompetencji przyszłości u dzieci i młodzieży.

Numer zestawu w kwalifikacji

5

Nazwa zestawu

Podsumowanie procesu kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych

Poziom

6

Orientacyjny nakład pracy [godz.]

20

Rodzaj zestawu

obowiązkowy

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Poszczególne efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia

Efekt uczenia się

1. Analizuje dotychczasowe działania dotyczące form i metod pracy w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji

- opisuje osiągnięte cele podczas realizacji zadań w ramach indywidualnych planów rozwoju kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych,
- przedstawia rezultaty realizacji zadań w ramach zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, -
- rekomenduje zmiany w dotychczasowych działaniach dotyczących form i metod pracy w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości.

Efekt uczenia się

2. Dokumentuje realizację przeprowadzonych działań dydaktyczno-wychowawczych w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania - programowania

Kryteria weryfikacji

- sporządza listę przeprowadzonych działań dydaktyczno-wychowawczych w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania - programowania, -
- przygotowuje dla dyrektora jednostki systemu oświaty i rodziców uczniów uczęszczających do tej jednostki informację podsumowującą zrealizowane działania w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości.

Informacje o instytucjach uprawnionych do nadawania kwalifikacji

Wnioskodawca

Staropolska Akademia Nauk Stosowanych w Kielcach

Minister właściwy

Minister Edukacji Narodowej

Okres ważności dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji i warunki przedłużenia jego ważności

Certyfikat jest ważny 5 lat. Przedłużenie okresu ważności certyfikatu jest możliwe po udokumentowaniu doświadczenia w kształtowaniu u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości przez realizację co najmniej 50 godzin dydaktycznych zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania - programowania, oraz odbycie co najmniej 20 godzin doskonalenia zawodowego w zakresie wykorzystania gier dydaktycznych w kształceniu, w ciągu 5 lat od dnia otrzymania certyfikatu.

Termin dokonywania przeglądów kwalifikacji (dotyczy kwalifikacji rynkowych)

2036-09-07

Nazwa dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji

Certyfikat

Uprawnienia związane z posiadaniem kwalifikacji

Nie dotyczy

Kod dziedziny kształcenia

14 - Pedagogika

Kod PKD

Kod	Nazwa
-----	-------

85.6	Działalność wspomagająca edukację
------	-----------------------------------

Kod kwalifikacji w ZRK

6C142600016

Status

Włączona