

Zintegrowany Rejestr Kwalifikacji

Formularz dla kwalifikacji - podgląd

Typ wniosku

Wniosek o włączenie kwalifikacji do ZSK

Nazwa kwalifikacji*

Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych

Skrót nazwy

Gry dydaktyczne w kształtowaniu kompetencji przyszłości

Rodzaj kwalifikacji*

kwalifikacja cząstkowa

Proponowany poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji*

6

Krótką charakterystyką kwalifikacji, obejmującą informacje o działaniach lub zadaniach, które potrafi wykonywać osoba posiadająca tę kwalifikację oraz orientacyjny koszt uzyskania dokumentu potwierdzającego otrzymanie danej kwalifikacji*

Osoba posiadająca kwalifikację „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych” jest przygotowana do samodzielnej pracy dydaktyczno - wychowawczej z grupą dzieci lub młodzieży w zakresie kształtowania u nich kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych. 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 w tym łamigłówek logicznych 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, w tym łamigłówek logicznych. 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 gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych. Orientacyjny koszt uzyskania kwalifikacji to 800 zł.

Orientacyjny nakład pracy potrzebny do uzyskania kwalifikacji [godz.]*

280

Grupy osób, które mogą być zainteresowane uzyskaniem kwalifikacji*

Osobami zainteresowanymi uzyskaniem kwalifikacji mogą być nauczyciele wszystkich etapów edukacyjnych, czyli: nauczyciele edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej, wychowawcy w świetlicy, w młodzieżowych ośrodkach socjoterapii, młodzieżowych ośrodkach wychowawczych, świetlicach środowiskowych, nauczyciele pełniący funkcje wychowawcy wypoczynku na koloniach, zielonych szkołach, zimowiskach, obozach; nauczyciele prowadzący zajęcia wyrównawcze, korekcyjno-kompensacyjne; nauczyciele w liceach, technikach, branżowych szkołach I i II stopnia; nauczyciele pracujący w domach kultury, ośrodkach kultury, pałacach kultury, czyli nauczyciele zainteresowani wykorzystaniem gier dydaktycznych w pracy z dziećmi i młodzieżą

Należy zaznaczyć poniższe pole jeśli dotyczy (pole wprowadzone od 1.09.2019 r.)



Możliwe jest przygotowanie do uzyskania kwalifikacji w ramach obowiązkowych zajęć edukacyjnych z zakresu kształcenia zawodowego (branżowa szkoła I stopnia, technikum, szkoła policealna) [Rozporządzenie MEN z dnia 16 maja 2019 r.](#)

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*

Nie dotyczy

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 osób szczególnie uzdolnionych. Dostrzeganie i otaczanie odpowiednią opieką takich osób powinno być jednym z priorytetów edukacji formalnej i pozaformalnej. Wobec tego należy rozwijać specjalne programy wsparcia osób wybitnie utalentowanych w różnych dziedzinach. Efektywne wspieranie rozwoju umiejętności osób zdolnych 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. Proponowana kwalifikacja jest paszportem do kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem łamigłówek logicznych i innych gier edukacyjnych.

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

W kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych” istnieją pewne zbieżności efektów uczenia się z ogólnymi efektami określonymi w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dn. 25 lipca 2019 r. (Dz.U. 2019, p.145) w sprawie standardu przygotowania do wykonywania zawodu nauczyciela oraz niektórymi efektami uczenia, realizowanymi w ramach studiów pierwszego i drugiego stopnia na kierunkach pedagogicznych. W żadnym przypadku nie stwierdzono efektu uczenia się dotyczącego dokładnie obszaru powyższej kwalifikacji. Również nie stwierdzono podobieństwa w zakresie wspólnych efektów uczenia opublikowanych kwalifikacji rynkowych w ZRK.

Należy zaznaczyć poniższe pole jeśli dotyczy (pole wprowadzone od 1.09.2019 r.)

Kwalifikacja zawiera wspólne lub zbliżone zestawy efektów kształcenia z „dodatkowymi umiejętnościami zawodowymi” w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego [Dodatkowe umiejętności zawodowe](#)

Typowe możliwości wykorzystania kwalifikacji*

Nabycie kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych” przez nauczycieli pracujących z dziećmi i młodzieżą w różnych szkołach i placówkach umożliwi zaplanowanie, realizację, monitoring oraz ewaluację procesu kształtowania kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych (w tym łamigłówek logicznych) zarówno dla danej grupy, klasy, a także indywidualnie dla dziecka/ ucznia. Dzięki posiadaniu tej kwalifikacji nauczyciel będzie mógł lepiej przygotowywać dzieci i młodzież do wejścia na rynek pracy w dobie rewolucji 4.0. i jednocześnie przyczyni 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 poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych” 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 uczelni na kierunku pedagogika. Gdy oprócz powyższej kwalifikacji nauczyciel będzie posiadać stopień awansu zawodowego nauczyciela mianowanego lub dyplomowanego i co najmniej 5-letni staż pracy, może także starać się o stanowiska: doradcy metodycznego i nauczyciela konsultanta w placówce doskonalenia nauczycieli. Nauczyciel posiadający kwalifikację „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych” 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 W 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 online; - analizę dowodów i deklaracji uzupełnioną wywiadem swobodnym lub ustrukturyzowanym; - prezentację w formie stacjonarnej lub online. Weryfikacja efektów uczenia obejmuje 2 części. W części pierwszej weryfikacji efektów uczenia - wykorzystuje się metodę testu teoretycznego pisemnego lub ustnego przeprowadzonego za pomocą platformy e-learningowej lub innych narzędzi do komunikacji zdalnej lub wywiad ustrukturyzowany oraz metodę analizy dowodów i deklaracji uzupełnioną prezentacją. Zaś w części drugiej - wykorzystuje się metodę analizę dowodów i deklaracji uzupełnioną wywiadem ustrukturyzowanym i swobodnym w formie stacjonarnej lub online oraz prezentację w formie stacjonarnej lub online. Pozytywny wynik z części pierwszej weryfikacji jest warunkiem przystąpienia do części drugiej. 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 załączone jako dowody muszą spełniać następujące warunki: - obraz i dźwięk umożliwia w sposób ciągły obserwację zarówno pracy ubiegającego się, 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 składająca się z co najmniej 3 osób. Zadaniem komisji jest bezsporna i obiektywna walidacja kompetencji kandydata. Przewodniczący komisji powinien spełniać następujące warunki: - 5-letnie doświadczenie praktyczne w ostatnich 15 latach w kształceniu i/lub doskonaleniu nauczycieli; - 3-letnie doświadczenie w ostatnich 15 latach w opracowywaniu narzędzi egzaminacyjnych (zadań, arkuszy obserwacji, projektów edukacyjnych) w zakresie tej kwalifikacji lub kwalifikacji o zbliżonym charakterze, np. kształcenie studentów pedagogiki; - 3-letnie doświadczenie w ostatnich 15 latach w weryfikacji efektów uczenia się w zakresie tej kwalifikacji lub kwalifikacji o zbliżonym charakterze, np. kształcenie studentów pedagogiki. Pozostali członkowie komisji są zobowiązani do spełnienia następujących warunków: - 3-letnie doświadczenie praktyczne w ostatnich 15 latach w kształceniu i/ lub doskonaleniu nauczycieli; - 3-letnie doświadczenie w ostatnich 15 latach w opracowywaniu narzędzi egzaminacyjnych (zadań, arkuszy obserwacji, projektów edukacyjnych) w zakresie kwalifikacji opisywanej lub kwalifikacji o zbliżonym charakterze, np. kształcenie studentów pedagogiki; - 3-letnie doświadczenie w ostatnich 15 latach w weryfikacji efektów uczenia się w zakresie kwalifikacji opisywanej lub kwalifikacji o zbliżonym charakterze, np. kształcenie studentów pedagogiki. Ponadto co najmniej 1 z członków Komisji musi posiadać udokumentowane doświadczenie w zakresie stosowania metody analizy dowodów i deklaracji w weryfikowaniu efektów uczenia się. 1.3 Sposób organizacji walidacji oraz warunki organizacyjne i materialne Instytucja prowadząca walidację zobowiązana jest do zapewnienia ubiegającym się o uzyskanie kwalifikacji: - dostęp do platformy e-learningowej, np.

Moodle, na której ubiegający się o uzyskanie kwalifikacji wykonują część teoretyczną weryfikacji efektów uczenia się, z opracowanym i zamieszczonym kwestionariuszem testu teoretycznego; - urządzenia multimedialne w przypadku rozmów stacjonarnych z osobami ubiegającymi się o uzyskanie kwalifikacji; - dostęp do aplikacji umożliwiających zdalne rozmowy on-line; - zabezpieczenie dowodów i deklaracji; - miejsce do pracy komisji walidacyjnej do rozmów stacjonarnych i on-line. 2. Etap identyfikowania i dokumentowania efektów uczenia się Instytucja certyfikująca zapewnia wsparcie dla kandydatów prowadzone przez doradcę walidacyjnego w zakresie identyfikowania oraz dokumentowania posiadanych efektów uczenia się. Korzystanie z tego wsparcia nie jest obowiązkowe. 2.1 Metody Etap identyfikowania i dokumentowania powinien być realizowany w oparciu o technikę portfolio lub e-portfolio. 2.2. Zasoby kadrowe Instytucja walidująca zapewnia osobom przystępującym do walidacji wsparcie na etapie identyfikowania i dokumentowania w formie indywidualnej rozmowy z doradcą walidacyjnym Etap ten może być również realizowany przez te osoby samodzielnie. Zadaniem doradcy walidacyjnego jest wsparcie osoby przystępującej do procesu walidacji. Doradca walidacyjny pomaga w zidentyfikowaniu wymaganego doświadczenia i posiadanych efektów uczenia się oraz w ich rzetelnym udokumentowaniu na potrzeby walidacji. Udziela informacji dotyczących przebiegu walidacji, wymagań związanych z przystąpieniem do weryfikacji efektów uczenia się oraz kryteriów i sposobów oceny. Funkcją doradcy walidacyjnego może pełnić 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 „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem łamigłówek logicznych i innych gier dydaktycznych”. 2.3 Sposób organizacji walidacji oraz warunki organizacyjne i materialne etapu identyfikowania i dokumentowania Warunki do spotkań stacjonarnych lub on-line z doradcą walidacyjnym. Instytucja certyfikująca: - stosuje rozwiązania zapewniające rozdzielanie 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 instytucja prowadząca walidację jest zobowiązana do przedstawienia uzasadnienia decyzji.

Propozycja odniesienia do poziomu sektorowych ram kwalifikacji (o ile dotyczy)

6 poziom SRK Usług Rozwojowych

Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się*

Osoba posiadająca kwalifikację „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych” posługuje się w stopniu zaawansowanym wiedzą dotyczącą złożoności zjawiska kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych. Osoba posiadająca kwalifikację jest przygotowana do samodzielnej pracy dydaktyczno – wychowawczej z grupą dzieci lub młodzieży w zakresie kształtowania u nich kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych. Samodzielnie rozpoznaje potrzeby i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości. Opracowuje programy oddziaływań dydaktyczno – wychowawczych dla dzieci i młodzieży (indywidualne i zespołowe) w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości oraz realizuje dla nich zajęcia zgodnie z opracowanym programem w tym zakresie. W swoje działania aktywnie włącza dzieci i młodzież, motywując je do brania odpowiedzialności za proces kształtowania u

siebie kompetencji przyszłości. Prowadzi monitoring rozwoju u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych. Dokonuje krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów dzieci i młodzieży, którymi kieruje oraz ewaluacji form i metod pracy w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości z zastosowaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych.

Zestawy efektów uczenia się

Numer zestawu w kwalifikacji*

1

Nazwa zestawu*

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

Poziom PRK*

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 problematykę dotyczącą edukacji w kontekście kształtowania kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji*

- Charakteryzuje szczegółowy zakres kompetencji przyszłości w kontekście czwartej rewolucji przemysłowej; - Wskazuje dokumenty strategiczne poruszające tematykę kształtowania kompetencji przyszłości; - Wymienia i opisuje 3 publikacje z zakresu rozwoju biopsychospołecznego, potrzeb dzieci i młodzieży oraz metodyki kształcenia (nie starsze niż 10 lat); - Wymienia i charakteryzuje nowoczesne formy pracy w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości; - Wymienia i charakteryzuje 3 najbardziej rozpowszechnione metody pracy z dziećmi i młodzieżą stosowane w ramach działań edukacyjnych w danej placówce;

Efekt uczenia się

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

Kryteria weryfikacji*

- 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 dotyczące diagnozy potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji*

- Charakteryzuje warunki bezpieczeństwa w zakresie organizacji przestrzeni do badań diagnostycznych dzieci i młodzieży; - Omawia sposób wykonania grupowych badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości; - Wskazuje sytuacje wymagające przeprowadzenia indywidualnych badań diagnostycznych; - 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*

Opracowanie programu oddziaływań dydaktyczno - wychowawczych dla dzieci i młodzieży z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości

Poziom PRK*

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. Omawia dostępne metody kształtowania kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji*

- Wymienia aktywizujące metody nauczania - uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości i charakteryzuje 2 wybrane z nich; - 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 gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych dostosowanych do wieku możliwości i potrzeb dzieci i młodzieży

Kryteria weryfikacji*

- Przygotowuje listę gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych dostosowanych do wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych dzieci i młodzieży; - Uzasadnia wybór gier dydaktycznych i łamigłówek logicznych do katalogu; - Proponuje możliwe modyfikacje wybranych z katalogu 3 gier dydaktycznych, w tym 1 łamigłówki logicznej;

Efekt uczenia się

3. Opracowuje materiały dydaktyczne dla dzieci i młodzieży związane tematycznie z kształtowaniem kompetencji przyszłości poprzez gry dydaktyczne, w tym łamigłówki logiczne

Kryteria weryfikacji*

- Przygotowuje zasady pracy w grupie podczas rozgrywek i tworzenia własnych gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych; - Przygotowuje zasady oceniania podczas rozgrywek i tworzenia własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych; - Przygotowuje karty obserwacji algorytmizacji działań w swoim otoczeniu; - Przygotowuje 2 instrukcje/ algorytmy tworzenia wybranych własnych gier dydaktycznych i łamigłówek logicznych;

Efekt uczenia się

4. Tworzy dla dzieci i młodzieży indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości

Kryteria weryfikacji*

- Opracowuje harmonogram działań programu oddziaływań dydaktyczno - wychowawczych dla grupy dzieci i młodzieży z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości; - Opracowuje dla dzieci i młodzieży indywidualne plany rozwoju kompetencji przyszłości z uwzględnieniem dostosowania rodzaju, poziomu trudności gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych do ich wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych (zawierające m.in. kierunek zintegrowanych oddziaływań nauczyciela/nauczycieli: Nad czym pracujemy? Co chcemy osiągnąć? W jakiej formie?); - Opracowuje dla dzieci i młodzieży zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości z uwzględnieniem dostosowania rodzaju, poziomu trudności łamigłówek logicznych i innych gier dydaktycznych do ich wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych (zawierające m.in. kierunek zintegrowanych oddziaływań nauczyciela/nauczycieli: Nad czym pracujemy? Co chcemy osiągnąć? W jakiej formie?);

Numer zestawu w kwalifikacji*

3

Nazwa zestawu*

Realizowanie zajęć z dziećmi i młodzieżą zgodnie z opracowanym programem oddziaływań dydaktyczno-wychowawczych z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości

Poziom PRK*

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 zastosowaniem gier dydaktycznych

Kryteria weryfikacji*

- Omawia sposób zapoznania dzieci i młodzież z zasadami pracy i oceniania podczas zajęć kształtujących kompetencje przyszłości z zastosowaniem gier dydaktycznych; - Prezentuje pierwsze zajęcia z dziećmi i młodzieżą wprowadzające technikę portfolio do procesu kształtowania kompetencji przyszłości: z zastosowaniem gier dydaktycznych;

Efekt uczenia się

2. Przeprowadza zajęcia dla dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych (w tym z zakresu kodowania – programowania)

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 zastosowaniem wybranych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych (w tym 1 z zakresu kodowania – programowania);

Efekt uczenia się

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

Kryteria weryfikacji*

- Omawia proces konstruowania przez dzieci / młodzież własnych gier dydaktycznych i łamigłówek logicznych indywidualnie i w małych zespołach; - Prezentuje przykłady 2 rodzajów gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych do indywidualnego / zespołowego opracowania ich wersji przez dzieci/młodzież; - Przedstawia 3 argumenty dla dzieci /młodzieży, dlaczego warto wspólnie tworzyć własne łamigłówki logiczne i inne gry dydaktyczne; - Podaje przykłady roli nauczyciela jako doradcy podczas tworzenia przez dzieci / 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 gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych

Poziom PRK*

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 / młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych (w tym z zakresu kodowania – programowania)

Kryteria weryfikacji*

- Charakteryzuje sposoby sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości, np. konkursy i turnieje w tym z zakresu kodowania – programowania; - Omawia sposób planowania procesu sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci / młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem łamigłówek logicznych (w tym z zakresu kodowania – programowania); - Przygotowuje przykładowy sprawdzian postępów i osiągnięć z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem łamigłówek logicznych oraz gier dydaktycznych (w tym z zakresu kodowania – programowania); - Omawia wyniki przeprowadzonego sprawdzianu postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości: z wykorzystaniem gier dydaktycznych (w tym z zakresu kodowania – programowania);

Efekt uczenia się

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

Kryteria weryfikacji*

- Prowadzi indywidualne i/lub zespołowe arkusze obserwacji rozwoju kompetencji przyszłości; - Analizuje indywidualne i/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*

- Analizuje wyniki uzyskane w procesie sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych (w tym z zakresu kodowania – programowania); - Dokonuje niezbędnych zmian oraz uzupełnień w indywidualnych i zespołowych planach rozwoju u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości;

Numer zestawu w kwalifikacji*

5

Nazwa zestawu*

Podsumowanie procesu kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych

Poziom PRK*

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 zastosowaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych

Kryteria weryfikacji*

- Sporządza listę przeprowadzonych działań dydaktyczno - wychowawczych w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości z zastosowaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych; - Przygotowuje dla dyrekcji placówki oświatowej i rodziców 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 i Nauki

Okres ważności dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji i warunki przedłużenia jego ważności*

Możliwość przedłużenia okresu ważności dokumentu o kolejne 5 lat po udokumentowaniu doświadczenia w kształtowaniu u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych.

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

Status

Dokumenty

#	Tytuł dokumentu
1	potwierdzenie opłaty tytułem: ZSK ART 14.1 KSZTAŁTOWANIE U DZIECI I MŁODZIEŻY KOMPETENCJI PRZYSZŁOŚCI POPRZEZ REALIZACJĘ ZAJĘĆ Z WYKORZYSTANIEM GIER DYDAKTYCZNYCH W TYM ŁAMIGŁÓWEK LOGICZNYCH
2	wniosek: kwalifikacja Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych w tym łamigłówek logicznych - podpisany 13.07.2022



Oświadczam, że dane zawarte we wniosku o włączenie kwalifikacji rynkowej do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji są zgodne z prawdą. Jestem świadomy odpowiedzialności karnej za złożenie fałszywego oświadczenia.*

Dane o podmiocie, który złożył wniosek

Staropolska Akademia Nauk Stosowanych w Kielcach
Siedziba i adres: Ponurego Piwnika 49, 25-666 Kielce
NIP: 9591482885
REGON: 292390760