



**Formularz pomocniczy  
do przygotowania wniosku o włączenie kwalifikacji rynkowej do ZSK,**

opracowany na podstawie ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji<sup>1</sup> oraz elektronicznego formularza „Wniosek o włączenie kwalifikacji do ZSK” w ZRK

**TYP FORMULARZA W ZRK: Wniosek o włączenie kwalifikacji do ZSK**

**I. INFORMACJE OGÓLNE O KWALIFIKACJI**

<b>1. Nazwa kwalifikacji</b>
Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych
<b>2. Skrót nazwy</b>
Gry dydaktyczne w kształtowaniu kompetencji przyszłości
<b>3. Rodzaj kwalifikacji*</b>
Kwalifikacja częściowa
<b>4. Proponowany poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji*</b>
6 poziom PRK

<sup>1</sup> Tekst jednolity, Dziennik Ustaw RP z 16 listopada 2018 r., poz. 2153, z późniejszymi zmianami

<p><b>5. Krótka charakterystyka kwalifikacji, obejmująca informacje o działaniach lub zadaniach, które potrafi wykonywać osoba posiadająca tę kwalifikację oraz orientacyjny koszt uzyskania dokumentu potwierdzającego otrzymanie danej kwalifikacji*</b></p>
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Orientacyjny koszt uzyskania kwalifikacji to 800 zł..</p>
<p><b>6. Orientacyjny nakład pracy potrzebny do uzyskania kwalifikacji [godz.]*.</b></p>
<p>280 godzin</p>
<p><b>7. Grupy osób, które mogą być zainteresowane uzyskaniem kwalifikacji*</b></p>
<p>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.</p> <p>Kwalifikacja ma zastosowanie w placówkach oświatowych (zarówno publicznych, jak i niepublicznych), organizacjach zajmujących się edukacją nieformalną, a także w indywidualnej działalności edukacyjnej.</p>
<p><b>8. Wymagane kwalifikacje poprzedzające</b></p>
<p>Kwalifikacje wymagane od nauczycieli zgodnie z Art. 9 ust 1 ustawy z dnia 26 stycznia 1982 r Karty Nauczyciela oraz Rozporządzenie MEiN z dnia 14 września 2023 r. w sprawie szczegółowych kwalifikacji wymaganych od nauczycieli (Dz.U.2023.2102)</p> <p>(kwalifikacja pełna na poziomie VII PRK).</p>
<p><b>9. W razie potrzeby warunki, jakie musi spełniać osoba przystępująca do walidacji*</b></p>
<p>Do walidacji może przystąpić osoba, która posiada kwalifikację pełną z poziomem VII Polskiej Ramy Kwalifikacji 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.2023.2102)</p>

## 10. 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. Wsparcie 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. Wsparcie 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. Wsparcie 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

<p>w wymiarze indywidualnym i społecznym. Dla organizowania uczenia się, obok diagnozy, niezbędny jest także zestaw różnorodnych metod i narzędzi służących rozwijaniu umiejętności.</p> <p>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), <i>Jak nauczyć dzieci sztuki konstruowania gier</i>, Warszawa, WSiP).</p> <p>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” (<a href="https://www.gov.pl/web/grywedukacji/o-programie2">https://www.gov.pl/web/grywedukacji/o-programie2</a>) – 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.</p> <p>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..</p>
<p><b>11. Odniesienie do kwalifikacji o zbliżonym charakterze oraz wskazanie kwalifikacji ujętych w ZRK zawierających wspólne zestawy efektów uczenia się*</b></p>
<p>Brak kwalifikacji o zbliżonym charakterze.</p>
<p><b>12. Typowe możliwości wykorzystania kwalifikacji*</b></p>
<p>Nabycie 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 umożliwia zaplanowanie, realizację, monitoring oraz ewaluację 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

### 13. Wymagania dotyczące walidacji i podmiotów przeprowadzających walidację\*

#### 1. Etap weryfikacji

##### 1.1 Metody

Weryfikacja efektów uczenia się kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” składa się z części teoretycznej i części praktycznej.

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 asesorów. 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 asesory 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 asesorów 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:

- dostępu 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; - 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 uzyskanie kwalifikacji;
- dostępu do aplikacji umożliwiających zdalne rozmowy on-line;

- zabezpieczenia dowodów i deklaracji;
- miejsca (sali) 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.

Funkcję 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 z wykorzystaniem gier dydaktycznych”.

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

Warunki do spotkań stacjonarnych lub online z doradcą walidacyjnym. 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 instytucja prowadząca walidację jest zobowiązana do przedstawienia uzasadnienia decyzji.

## **14. Propozycja odniesienia do poziomu sektorowych ram kwalifikacji (o ile dotyczy)**

6 poziom SRK Usług Rozwojowych

## **II. EFEKTY UCZENIA SIĘ WYMAGANE DLA KWALIFIKACJI**

### **15. Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się\***

Osoba posiadająca kwalifikację „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” posługuje się w stopniu zaawansowanym wiedzą 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 posiadająca kwalifikację 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.



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. 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.

#### **16. Wyodrębnione zestawy efektów uczenia się\***

1. Rozpoznawanie potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości
2. Opracowywanie programu oddziaływań dydaktyczno – wychowawczych dla dzieci i młodzieży z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości
3. Realizowanie zajęć z dziećmi i młodzieżą zgodnie z opracowanym programem oddziaływań dydaktyczno-wychowawczych z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości
4. Monitorowanie u dzieci i młodzieży rozwoju kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych
5. Podsumowanie realizacji zajęć z zakresu kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych

#### **17. Poszczególne efekty uczenia się w zestawach\***

<b>Zestaw efektów uczenia się:</b>	<b>01. Rozpoznawanie potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości</b>
<b>Poziom PRK: 6</b>	<b>Orientacyjny nakład pracy [godz.]: 60</b> <b>Rodzaj zestawu: obowiązkowy</b>
<b>Efekty uczenia się*</b>	<b>Kryteria weryfikacji*</b>
1. Analizuje rolę edukacji w kształtowaniu kompetencji przyszłości	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Charakteryzuje szczegółowy zakres kompetencji przyszłości w kontekście czwartej rewolucji przemysłowej</li> <li>• Wskazuje dokumenty strategiczne poruszające tematykę kształtowania kompetencji przyszłości</li> <li>• Opisuje 3 publikacje z zakresu rozwoju biopsychospołecznego, potrzeb dzieci i młodzieży oraz metodyki kształcenia (nie starsze niż 10 lat)</li> <li>• Charakteryzuje nowoczesne formy pracy w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości.</li> <li>• Charakteryzuje 3 najbardziej rozpowszechnione metody pracy z dziećmi i młodzieżą stosowane w ramach działań edukacyjnych w danej placówce</li> </ul>
2. Planuje rozpoznanie potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wymienia zasady prowadzenia diagnozy potrzeb dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości</li> <li>• Opracowuje harmonogram i plan działań rozpoznawczych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości</li> <li>• Przygotowuje (dobiera, dostosowuje lub opracowuje) materiały diagnostyczne adekwatne do wieku i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości</li> </ul>

3. Przeprowadza badania dotyczące diagnozy potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Charakteryzuje warunki bezpieczeństwa w zakresie organizacji przestrzeni do badań diagnostycznych dzieci i młodzieży</li> <li>• Omawia sposób wykonania grupowych badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości</li> <li>• Wskazuje sytuacje wymagające przeprowadzenia indywidualnych badań diagnostycznych</li> <li>• Omawia sposób wykonania indywidualnych badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości</li> <li>• Wykonuje grupowe i indywidualne badania diagnostyczne</li> <li>• Opracowuje w formie graficznej i opisowej wyniki badań diagnostycznych w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości</li> <li>• Prezentuje wnioski z badań diagnostycznych w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości</li> </ul>
---	---

<b>Zestaw efektów uczenia się:</b>	<b>02. Opracowywanie programu oddziaływań dydaktyczno – wychowawczych dla dzieci i młodzieży z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości</b>
<b>Poziom PRK: 6</b>	<b>Orientacyjny nakład pracy [godz.]: 80</b> <b>Rodzaj zestawu: obowiązkowy</b>
<b>Efekty uczenia się*</b>	<b>Kryteria weryfikacji*</b>
1. Prezentuje metody kształtowania kompetencji przyszłości	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wymienia 10 aktywizujących metod nauczania – uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości,</li> <li>• Charakteryzuje 2 wybrane aktywizujące metody nauczania – uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości ;</li> <li>• Charakteryzuje 6 wybranych gier dydaktycznych, w tym 3 łamigłówek logiczne jako metody nauczania – uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości;</li> </ul>
2. Opracowuje katalog różnego rodzaju gier dydaktycznych dostosowanych do wieku możliwości i potrzeb dzieci i młodzieży	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotowuje listę gier dydaktycznych (w tym łamigłówek logicznych) dostosowanych do wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych dzieci i młodzieży</li> <li>• Uzasadnia wybór gier dydaktycznych do katalogu</li> <li>• Proponuje możliwe modyfikacje wybranych z katalogu 3 gier dydaktycznych, w tym 1 łamigłówki logicznej</li> </ul>
3. Opracowuje materiały dydaktyczne dla dzieci i młodzieży związane tematycznie z kształtowaniem kompetencji przyszłości poprzez różnego rodzaju gry dydaktyczne	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Przygotowuje zasady pracy w grupie podczas rozgrywek i tworzenia własnych gier dydaktycznych (w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania i projektowania)</li> <li>• Formułuje zasady oceniania podczas rozgrywek i tworzenia własnych gier dydaktycznych,</li> <li>• Opracowuje karty obserwacji algorytmizacji działań w swoim otoczeniu</li> <li>• Sporządza 2 instrukcje/ algorytmy tworzenia wybranych własnych gier dydaktycznych i łamigłówek logicznych</li> </ul>
4. Tworzy dla dzieci i młodzieży indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opracowuje harmonogram działań programu oddziaływań dydaktyczno – wychowawczych dla grupy dzieci i młodzieży z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości</li> <li>• Sporządza dla dzieci i młodzieży indywidualne plany rozwoju kompetencji przyszłości z uwzględnieniem dostosowania rodzaju, poziomu trudności gier</li> </ul>

	<p>dydaktycznych, do ich wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Przygotowuje dla dzieci i młodzieży zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości z uwzględnieniem dostosowania rodzaju, poziomu trudności gier dydaktycznych do ich wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych</li> </ul>
--	---

<b>Zestaw efektów uczenia się:</b>	<b>03. Realizowanie zajęć z dziećmi i młodzieżą zgodnie z opracowanym programem oddziaływań dydaktyczno-wychowawczych z zakresu kształtowania kompetencji przyszłości</b>
<b>Poziom PRK: 6</b>	<b>Orientacyjny nakład pracy [godz.]: 60</b> <b>Rodzaj zestawu: obowiązkowy</b>
<b>Efekty uczenia się*</b>	<b>Kryteria weryfikacji*</b>
1. Przygotowuje dzieci i młodzież do uczestnictwa w procesie kształtowania kompetencji przyszłości z zastosowaniem gier dydaktycznych	<ul style="list-style-type: none"> <li>Omawia sposoby zapoznawania dzieci i młodzież z zasadami pracy i oceniania podczas zajęć kształtujących kompetencje przyszłości z zastosowaniem gier dydaktycznych</li> <li>Zapoznaje dzieci i młodzież z zasadami pracy i oceniania podczas zajęć kształtujących kompetencje przyszłości z zastosowaniem gier dydaktycznych</li> <li>Prezentuje pierwsze zajęcia z dziećmi i młodzieżą wprowadzające technikę portfolio do procesu kształtowania kompetencji przyszłości: z zastosowaniem gier dydaktycznych</li> </ul>
2. Przeprowadza zajęcia dla dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych	<ul style="list-style-type: none"> <li>Opisuje sposób zastosowania pakietu gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych podczas zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży kompetencje przyszłości</li> <li>Przedstawia scenariusz zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży umiejętności obserwowania, stosowania i tworzenia algorytmów w swoim otoczeniu</li> <li>Przedstawia scenariusze 2 zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży kompetencje przyszłości z zastosowaniem wybranych gier dydaktycznych, (w tym łamigłówek logicznych lub gier z zakresu kodowania – programowania)</li> <li>Realizuje zajęcia na podstawie opracowanych scenariuszy</li> </ul>
3. Przygotowuje dzieci i młodzież do konstruowania własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych	<ul style="list-style-type: none"> <li>Omawia proces konstruowania przez dzieci / młodzież własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych indywidualnie i w małych zespołach</li> <li>Prezentuje przykłady 2 rodzajów gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych do indywidualnego / zespołowego opracowania ich wersji przez dzieci/młodzież</li> <li>Przedstawia 3 argumenty dla dzieci /młodzieży, dlaczego warto wspólnie tworzyć własne łamigłówki logiczne i inne gry dydaktyczne</li> <li>Podaje przykłady roli nauczyciela jako doradcy podczas tworzenia przez dzieci / młodzież własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych</li> </ul>

<b>Zestaw efektów uczenia się:</b>	<b>04. Monitorowanie u dzieci i młodzieży rozwoju kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych</b>
<b>Poziom PRK: 6</b>	<b>Orientacyjny nakład pracy [godz.]: 60</b> <b>Rodzaj zestawu: obowiązkowy</b>
<b>Efekty uczenia się</b>	<b>Kryteria weryfikacji*</b>

1. Sprawdza postępy i osiągnięcia dzieci / młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, (w tym łamigłówek logicznych i gier z zakresu kodowania – programowania)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Charakteryzuje sposoby sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości, np. konkursy i turnieje</li> <li>• Omawia sposób planowania procesu sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci / młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych</li> <li>• Przygotowuje przykładowy sprawdzian postępów i osiągnięć z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych</li> <li>• Omawia wyniki przeprowadzonego sprawdzianu postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych</li> </ul>
2. Rozpoznaje zachodzące zmiany w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prowadzi indywidualne i/lub zespołowe arkusze obserwacji rozwoju kompetencji przyszłości</li> <li>• Analizuje indywidualne i/lub zespołowe arkusze obserwacji rozwoju kompetencji przyszłości</li> <li>• Opracowuje dla dzieci i młodzieży kartę samooceny własnego rozwoju kompetencji przyszłości</li> <li>• Analizuje prowadzone przez dzieci i młodzież karty samooceny własnego rozwoju kompetencji przyszłości</li> </ul>
3. Weryfikuje indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokumentuje wyniki uzyskane w procesie sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych</li> <li>• Analizuje wyniki uzyskane w procesie sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży z zakresu kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych,</li> <li>• Dokonuje niezbędnych zmian oraz uzupełnień w indywidualnych i zespołowych planach rozwoju u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości</li> </ul>

<b>Zestaw efektów uczenia się:</b>	<b>05. Podsumowanie procesu kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych</b>
<b>Poziom PRK: 6</b>	<b>Orientacyjny nakład pracy [godz.]: 20</b> <b>Rodzaj zestawu: obowiązkowy</b>
<b>Efekty uczenia się*</b>	<b>Kryteria weryfikacji*</b>
1. Analizuje dotychczasowe działania dotyczące form i metod pracy w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opisuje osiągnięte cele podczas realizacji zadań w ramach indywidualnych planów rozwoju kompetencji przyszłości: z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych</li> <li>• Przedstawia rezultaty realizacji zadań w ramach zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości: z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych</li> <li>• Rekomenduje zmiany w dotychczasowych działaniach dotyczących form i metod pracy w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości</li> </ul>
2. Dokumentuje realizację przeprowadzonych działań dydaktyczno – wychowawczych w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości z	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sporządza listę przeprowadzonych działań dydaktyczno – wychowawczych w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości z zastosowaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych</li> <li>• Przygotowuje dla dyrekcji placówki oświatowej i rodziców informację podsumowującą zrealizowane działania w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości:</li> </ul>

zastosowaniem gier dydaktycznych, (w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania – programowania)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przekazuje informację o zrealizowanych działaniach w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości</li> </ul>
--	---

### III. PODMIOTY

<b>18. Wnioskodawca*</b>
Staropolska Akademia Nauk Stosowanych w Kielcach
<b>19. Minister właściwy*</b>
Minister Edukacji Narodowej

### IV. POZOSTAŁE INFORMACJE

<b>20. Okres ważności dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji i warunki przedłużenia jego ważności*</b>
Okres ważności dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji 5 lat. Możliwość przedłużenia okresu ważności dokumentu po udokumentowaniu doświadczenia w kształtowaniu u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości poprzez realizację zajęć z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania - programowania: przynajmniej 50 zajęć dydaktycznych/ godzin dydaktycznych oraz 20 godzin doskonalenia zawodowego w zakresie tematycznym kwalifikacji (w ciągu 5 lat od otrzymania dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji).
<b>21. Nazwa dokumentu potwierdzającego nadanie kwalifikacji*</b>
certyfiakat
<b>22. Uprawnienia związane z posiadaniem kwalifikacji*</b>
Nie dotyczy
<b>23. Kod dziedziny kształcenia*</b>
1 Kształcenie 14 Pedagogika

<b>24. Kod PKD*</b>
85.6 działalność wspomagająca edukację

*Uwaga:*

*Pola oznaczone \* to pola obowiązkowe do wypełnienia zgodnie z ustawą z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j., Dziennik Ustaw RP z 16 listopada 2018 r., poz. 2153, z późniejszymi zmianami).*