

Projekt pn. „Kompetencje przyszłości kluczem do rozwoju technologicznego Polski”  
finansowany ze środków Ministerstwa Edukacji i Nauki

## OPIS PROFILU KOMPETENCJI PRZYSZŁOŚCI

# KREATYWNOŚĆ



Źródło: Kreator obrazów Microsoft Bing

## Wprowadzenie

Opisy profili kompetencji przyszłości zostały opracowane przez Łukasiewicz – Instytut Technologii Eksploatacji w projekcie pn. „Kompetencje przyszłości kluczem do rozwoju technologicznego Polski” finansowanym ze środków Ministerstwa Edukacji i Nauki.

Jest TOP10 najbardziej pożądaných (spośród 30 kompetencji zidentyfikowanych w badaniu diagnostycznym) kompetencji przyszłości wspólnych dla trzech poziomów edukacji formalnej (szkolnictwo podstawowe, ponadpodstawowe i wyższe) o najwyższej liczbie wskazań przez respondentów.

Lp.	TOP 10 kompetencji przyszłości dla trzech poziomów edukacji formalnej: szkoły podstawowe, ponadpodstawowe, wyższe	Liczba wskazań respondentów
1.	Komunikatywność	1394
2.	Kreatywność	1231
3.	Krytyczne myślenie	992
4.	Znajomość języków	975
5.	Korzystanie z informacji i danych	958
6.	Umiejętność radzenia sobie ze stresem	956
7.	Biegłość w obsłudze nowych mediów	942
8.	Inteligencja emocjonalna	900
9.	Umiejętność uczenia się przez całe życie	855
10.	Cyberbezpieczeństwo	823

Źródło: Raport z realizacji Działania 1 – Diagnoza stanu faktycznego poziomu kompetencji przyszłości

Każda z ww. **kompetencji przyszłości** staje się coraz bardziej potrzebna w dynamicznie zmieniającym się świecie pracy i społeczeństwie. Są one kluczowe dla skutecznego funkcjonowania w przyszłości, umożliwiają podejmowanie decyzji, wykonywanie zadań w środowisku pracy i wspomagają osiągnięcie sukcesów zawodowych i osobistych.

- udostępnienie opisu profilu kompetencji jako narzędzia wsparcia w procesie kształtowania i walidacji kompetencji w edukacji formalnej na trzech poziomach: szkolnictwo podstawowe, szkolnictwo ponadpodstawowe i szkolnictwo wyższe,
- wspomaganie autodiagnozy posiadanych i oczekiwanych kompetencji od absolwentów poszczególnych poziomów edukacji formalnej w aspekcie podstawowych cech właściwych dla danej kompetencji przyszłości oraz punkt odniesienia do identyfikacji luk kompetencyjnych,
- zwrócenie uwagi na potrzebę drożności pionowej (między trzema poziomami edukacji formalnej) oraz korelacji efektów kształcenia w programach nauczania odnoszących się do kompetencji przyszłości,

- wsparcie dla doradców zawodowych (szkoły podstawowe i ponadpodstawowe), biur karier (szkoły wyższe) oraz doradców klienta (system publicznych służb zatrudnienia) przy udzielaniu porad oraz informacji indywidualnych i grupowych w wyborze kierunku kształcenia, ścieżki rozwoju czy zawodu,
- wskazanie obszarów doskonalenia zawodowego kadry (m.in. dyrektorzy szkół, nauczyciele, doradcy zawodowi, kadra B+R i inni przedstawiciele otoczenia społeczno-gospodarczego) uczestniczącej w procesie rozwoju kompetencji przyszłości dzieci, młodzieży i studentów w aspekcie rozwoju rekomendowanych metod kształtowania kompetencji oraz metod walidacji kompetencji przyszłości.

### Struktura opisu profilu kompetencji przyszłości

Każdy z 10 profili kompetencji przyszłości posiada identyczną strukturę opisu, na którą składają się następujące elementy:

- 1) Wprowadzenie – informacja wspólna dla wszystkich 10 profili kompetencji przyszłości kierowana do różnych grup odbiorców korzystających z opisów profili kompetencji.
- 2) Nazwa danej kompetencji przyszłości wraz z ilustracją w formie graficznej (obraz i ikona kompetencji).
- 3) Definicje danej kompetencji przyszłości przyjętej w badaniu oraz dobranych dodatkowo w kontekście „edukacji”, „psychologii” lub „społecznym” wraz z podaniem źródła definicji.
- 4) Podstawowy katalog cech osoby posiadającej daną kompetencję przyszłości, który pozwala budować kryteria weryfikacji, w jakim zakresie dana kompetencja została osiągnięta.
- 5) Rekomendowane metody stosowane w kształtowaniu danej kompetencji przyszłości zidentyfikowane w ramach badania diagnostycznego.
- 6) Dodatkowe metody wspomagające kształtowanie danej kompetencji przyszłości.
- 7) Rekomendowane metody stosowane w walidacji (oceniu) danej kompetencji przyszłości zidentyfikowane w ramach badania diagnostycznego.
- 8) Dodatkowe metody wspomagające walidację (ocenie) danej kompetencji przyszłości.
- 9) Informacje do kontaktu.



# KREATYWNOŚĆ

## DEFINICJA KOMPETENCJI

### Przyjęta w projekcie

Kreatywność oznacza zdolność do wymyślania niezwykłych lub nieoczywistych pomysłów na dany temat lub w odpowiedzi na daną sytuację, lub też rozwijania kreatywnych sposobów rozwiązania problemu.

*Źródło: Kompetencje Przyszłości. Jak je kształtować w elastycznym ekosystemie edukacyjnym? Renata Włoch, Katarzyna Śledziwska, 2019*

### W kontekście edukacji

Kreatywność to umiejętność myślenia „poza schematem”, rozwijania oryginalnych pomysłów i poszukiwania nietypowych rozwiązań problemów.

*Źródło: Robinson, K. (2011). „Out of Our Minds: Learning to be Creative”. Capstone.*

### W kontekście psychologii

Kreatywność to zdolność do generowania oryginalnych i wartościowych pomysłów oraz zdolność do myślenia i rozwiązywania problemów w nowatorski sposób

*Źródło: Guilford, J. P. (1950). „Creativity”. American Psychologist, 5(9), 444-454.*

## CECHY OSOBY POSIADAJĄCEJ KOMPETENCJĘ

- **Otwartość na nowe pomysły.** Zdolność do akceptacji i otwarcia się na różnorodne pomysły, nawet te wykraczające poza konwencjonalne ramy.
- **Elastyczność myślowa.** Zdolność do dostosowywania się do nowych sytuacji, szybkiego przystosowywania się do zmian i elastycznego podejścia do problemów.
- **Wyobraźnia i kreatywna wizja.** Umiejętność tworzenia i rozwijania wizji oraz posiadanie bogatej wyobraźni, co pozwala na generowanie nowych, oryginalnych pomysłów.
- **Umiejętność łączenia nieoczywistych elementów.** Zdolność do łączenia ze sobą różnych elementów, pomysłów czy koncepcji, które na pierwszy rzut oka nie wydają się ze sobą związane.



- **Innowacyjność.** Gotowość do wprowadzania nowości, zarówno w procesach, jak i produktach, w celu doskonalenia działalności i osiągnięcia lepszych rezultatów.
- **Samodzielność i niezależność myślowa.** Umiejętność samodzielnego myślenia, niezależnego od utartych wzorców i gotowych rozwiązań.
- **Działanie w warunkach niepewności.** Umiejętność podejmowania decyzji i działania w warunkach niepewności, braku pełnej informacji czy ryzyka.
- **Pasja i zaangażowanie.** Mocne zaangażowanie w to, co się robi oraz pasja do poszukiwania nowych możliwości i doskonalenia umiejętności.
- **Skłonność do ryzyka.** Gotowość do podejmowania ryzyka w dążeniu do osiągnięcia celów i realizacji nowatorskich pomysłów.
- **Umiejętność współpracy w zespole.** Zdolność do efektywnej współpracy z innymi, dzielenia się pomysłami, akceptacji różnic w podejściach i budowania synergii.

### METODY KSZTAŁTOWANIA KOMPETENCJI

#### Metody rekomendowane:

- **Burza mózgów** – metoda grupowej dyskusji i współpracy, która służy do pobudzania konstruktywnych rozmów, dzielenia wiedzą, wyrażania opinii, wymiany pomysłów, rozwiązywania problemów.
- **Metoda projektów** (np. puzzle tematyczne, kolaże, tablice informacyjne, filmiki, blogi i vlogi uczniowskie) – narzędzie edukacyjne łączące teorię z praktyką, polegające na samodzielnym planowaniu, organizowaniu i realizowaniu projektów.
- **Mapy myśli** – to metoda wizualnego przedstawienia problemu z wykorzystaniem schematów, rysunków, zwrotów, symboli.
- **Dyskusja moderowana** – rodzaj dyskusji, w której obecny jest moderator, czyli osoba odpowiedzialna za nadzorowanie przebiegu rozmowy, egzekwowanie ustalonych zasad i utrzymanie porządku celem zapewnienia konstruktywnej, uporządkowanej i bezpiecznej atmosfery, w której uczestnicy wspólnie pracują nad rozwiązywaniem problemów, tworzeniem projektów
- **Metoda symulacyjna** – polega na tworzeniu środowiska, które naśladuje rzeczywiste warunki lub procesy, w których można pobudzać ciekawość, wyobraźnię, zaangażowanie, niezależność myślenia, poszukiwanie nowości, odejście od schematu.
- **Gry dydaktyczne (symulacyjne, decyzyjne, psychologiczne)** – zaprojektowane w celu kształtowania kreatywności w sposób interaktywny i angażujący uczestników gry. Gry te mogą kształtować ciekawość, odwagę do podejmowania ryzyka, wytrwałość, radość z ulepszania.

### Metody dodatkowe:

- **Sesje indywidualnego doradztwa i coachingu** – indywidualne dostosowanie wsparcia w celu rozwijania umiejętności krytycznego myślenia u poszczególnych uczniów.
- **Mentorstwo i doradztwo** – indywidualne wsparcie w procesie rozwoju umiejętności krytycznego myślenia, z możliwością dzielenia się doświadczeniem i zdobyciem praktycznej wiedzy.
- **Metoda sześciu kapeluszy Edwarda de Bono** – powala na twórcze podejście do rozwiązywania problemów, wskazuje sześć równych stron, z jakich można na dany problem patrzeć.
- **Zajęcia praktyczne w grupach** – kreowanie sytuacji, w których dzieci, młodzież i studenci mogą rozwijać cechy przydatne w pobudzaniu kreatywności.

## METODY WALIDACJI KOMPETENCJI

### Metody rekomendowane:

- **Obserwacja w warunkach rzeczywistych** – odnosi się do prowadzenia badań i obserwacji w naturalnych, niekontrolowanych środowiskach, gdzie uczestnicy zachowują się i reagują w sposób spontaniczny, niepodlegający sztucznej manipulacji czy kontroli.
- **Wywiad swobodny** – metoda zbierania danych w badaniach społecznych, w której badacz prowadzi rozmowę z respondentem, pozostawiając temat otwartym i pozwalając na swobodny przepływ myśli, opinii i informacji.
- **Debata swobodna** – forma dyskusji, w której uczestnicy wymieniają poglądy na określony temat bez ściśle określonych reguł, struktury czy formalnych procedur.
- **Debata ustrukturyzowana** – forma dyskusji, w której istnieją określone zasady, które mogą obejmować czas przemawiania, ustalanie tematu przed debatą, określenie zasad oceniania, czy stosowanie konkretnych form argumentacji.
- **Prezentacja przed panelem ekspertów** – sytuacja, w której osoba przedstawia swoje pomysły, badania, projekt czy osiągnięcia przed grupą specjalistów lub ekspertów w danej dziedzinie.
- **Test kompetencyjny** – ocena poprzez zastosowanie narzędzi psychometrycznych, tworzonych w celu badania określonych kompetencji.

### **Metody dodatkowe:**

- **Obserwacje w klasie** – ocena kreatywności dzieci i młodzieży w naturalnym środowisku szkolnym.
- **Gry i zadania kreatywne** – ocenianie umiejętności emocjonalnych poprzez aktywne uczestnictwo i kreatywność.
- **Analiza twórczości plastycznej** – ocenianie kreatywności w różnych formach sztuki.
- **Obserwacje zachowań** – uzyskanie obiektywnych danych dotyczących demonstracji zachowań kreatywnych.
- **Portfolia kompetencji** – dokumentowanie i prezentacja osiągnięć uczniów, młodzieży, studentów w zakresie ich kreatywności.

### **INFORMACJE DO KONTAKTU**

Sieć Badawcza Łukasiewicz – Instytut Technologii Eksploatacji

<https://www.itee.lukasiewicz.gov.pl/>

Centrum Badań Edukacji Zawodowej i Zarządzania Innowacjami

<https://www.itee.lukasiewicz.gov.pl/obszary/centrum-badan-edukacji-zawodowej-i-zarzadzania-innowacjami>