

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.

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

Cel opracowania opisów profili kompetencji przyszłości:

- 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 (ocenianiu) danej kompetencji przyszłości zidentyfikowane w ramach badania diagnostycznego.
- 8) Dodatkowe metody wspomagające walidację (ocenie) danej kompetencji przyszłości.
- 9) Informacje do kontaktu.



BIEGŁOŚĆ W OBSŁUDZE NOWYCH MEDIÓW

DEFINICJA KOMPETENCJI

Przyjęta w projekcie

Nowe media to techniki przekazu wizualnego, audiowizualnego oraz technologie poza monitorowe (np. telefony komórkowe) które są stosowane powszechnie od połowy lat 80 XX wieku. Jest to termin trudny do jednoznacznego zdefiniowania ze względu na szybki rozwój technologii eliminujący granice występujące pomiędzy starymi mediami takimi jak radio czy telewizja. Jako kluczową cechę nowych mediów można wyróżnić interaktywność pozwalającą na szybką, ukierunkowaną i swobodną komunikację, elastyczność czasową, nieograniczony dostęp do danych, aktywizację zmysłów oraz komunikację audiowizualną na odległość. Najbardziej popularnym przykładem nowych mediów jest Internet ze względu na niepowtarzalny charakter ogólnodostępnego środowiska cyfrowego jakie tworzy. Biegłość w obsłudze nowych mediów wiąże się z sprawnym wykorzystaniem możliwości jakie niesie technologia, umiejętności tworzenia i obsługi nowych form przekazu w życiu prywatnym i zawodowym przez ich świadomego konsumenta.

Źródło: SZPUNAR „Czym są nowe media – próba konceptualizacji”. Studia Medioznawcze 4 (35) 2008. ISSN 1641-0920.

W kontekście edukacji

Biegłość w obsłudze nowych mediów w edukacji medialnej to umiejętność efektywnego korzystania z różnorodnych narzędzi i platform medialnych w celu uzyskiwania, przetwarzania i udostępniania informacji.

Źródło: Hobbs, R. (2006). „Non-optimal uses of media literacy: Everyday practices and implications for media literacy Education”. In Handbook of research on literacy and diversity (pp. 389-402). Routledge.

W kontekście psychologii

Biegłość w obsłudze nowych mediów obejmuje nie tylko umiejętność obsługi technologii, ale także rozwiniętą świadomość medialną, zdolność do krytycznej refleksji nad informacjami online oraz umiejętność skutecznego posługiwania się narzędziami cyfrowymi.

Źródło: Buckingham, D. (2007). Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in the Age of the Internet. Research in Comparative and International Education, 2(1), 43–55.

CECHY OSOBY POSIADAJĄCEJ KOMPETENCJĘ

- **Umiejętność obsługiwanie urządzeń cyfrowych.** Obsługiwanie urządzeń cyfrowych posiadających różne systemy operacyjne, np. komputer PC, MacBook, tablet, iPad, smartfon, iPhone.
- **Umiejętność korzystania z mediów społecznościowych.** Zdolność do informowania, budowania relacji, interakcji z użytkownikami, z wykorzystaniem różnych platform, np.: Facebook, Instagram, X, LinkedIn, TikTok, YouTube.
- **Umiejętności analityczne.** Zdolności do analizowania treści dostępnych w sieci Internet pod kątem ich prawdziwości, rzetelności, obiektywności, ale także umiejętności korzystania z narzędzi analitycznych w celu monitorowania skuteczności działań prowadzonych z wykorzystaniem nowych mediów.
- **Tworzenie zróżnicowanych form treści.** Zdolność do generowania informacji w różnych formach np.: tekstowej, video, graficznej, w formie podcastu, infografiki.
- **Otwartość na nowe rozwiązania technologiczne.** Zdolność, poznawania, testowania i wdrażania nowych rozwiązań technologicznych z obszaru mediów cyfrowych.
- **Komunikatywność.** Zdolność rozumienia, wyrażania i interpretowania pojęć, myśli, uczuć, faktów i opinii, a także formułowania ich za pośrednictwem informatycznych środków komunikacyjnych.
- **Dostępność on-line.** Zdolność do zarządzania obecnością marki w sieci Internet, w tym śledzenie informacji na jej temat w sieci i reagowanie na nią.

METODY KSZTAŁTOWANIA KOMPETENCJI

Metody rekomendowane:

- **Burza mózgów** – metoda pracy grupowej pozwalająca na twórcze rozwiązywanie dowolnego problemu sformułowanego w formie pytania. Jej istotą jest zgromadzenie w jak najkrótszym czasie dużej ilości pomysłów na rozwiązanie problemu.
- **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.
- **Prezentacja, film** – proces przedstawiania informacji, pomysłów, danych czy koncepcji publicznie, przed audytorium; może obejmować filmy dokumentalne, instruktażowe czy edukacyjne.
- **Gry dydaktyczne** (symulacyjne, decyzyjne, psychologiczne) – zaprojektowane w celu kształtowania umiejętności obsługi mediów, w sposób interaktywny i angażujący. Gry te mogą symulować sytuacje społeczne, pozwalając uczniom rozwijać interakcje.

- **Interaktywne quizy** – rodzaj testu rozwiązywanego w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem zwykle urządzeń mobilnych.

Metody dodatkowe:

- **Metoda sytuacyjna** – strategia nauczania i uczenia się, która skupia się na praktycznym wykorzystaniu posiadanej wiedzy i umiejętności w konkretnych sytuacjach życiowych.
- **Pokaz z objaśnieniem** – nauczyciel prezentuje fakty, umiejętności, procedury, eksperymenty w obszarze nowych mediów i jednocześnie wyjaśnia kluczowe aspekty tego procesu.
- **Zajęcia praktyczne w grupach** – kreowanie sytuacji, w których uczniowie mogą eksperymentować w zakresie posługiwania się mediami w bezpiecznym otoczeniu grupy.

METODY WALIDACJI KOMPETENCJI

Metody rekomendowane:

- **Test praktyczny / próba pracy** – ocena poprzez analizę efektów pracy wykonanej przez zdającego w warunkach stworzonych na potrzeby walidacji.
- **Obserwacja w warunkach rzeczywistych** – ocena poprzez analizę działania ucznia w rzeczywistych warunkach realizacji zadań.
- **Obserwacja w warunkach symulowanych** – ocena poprzez analizę działania ucznia w warunkach zbliżonych do rzeczywistych, stworzonych na potrzeby walidacji.
- **Test kompetencyjny** – ocena poprzez zastosowanie narzędzi psychometrycznych, stworzonych w celu badania określonych kompetencji.
- **Egzamin zawodowy** – egzamin potwierdzający kwalifikacje w zawodzie, jest formą oceny poziomu opanowania przez zdającego wiedzy i umiejętności z zakresu danej kwalifikacji wyodrębnionej w zawodzie, ustalonych w podstawie programowej kształcenia w zawodach.

Metody dodatkowe:

- **Obserwacje w klasie** – ocena umiejętności emocjonalnych dzieci w naturalnym środowisku szkolnym.
- **Obserwacje zachowań** – uzyskanie obiektywnych danych dotyczących demonstracji kompetencji emocjonalnych w praktyce.
- **Gry i zadania kreatywne** – ocenianie umiejętności emocjonalnych poprzez aktywne uczestnictwo i kreatywność.

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>