



MONITOR POLSKI

DZIENNIK URZĘDOWY RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

Warszawa, dnia 8 września 2026 r.

Poz. 899

OBWIESZCZENIE MINISTRA EDUKACJI¹⁾

z dnia 24 sierpnia 2026 r.

w sprawie włączenia kwalifikacji wolnorynkowej „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji

Na podstawie art. 25 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2024 r. poz. 1606) ogłasza się w załączniku do niniejszego obwieszczenia informacje o włączeniu kwalifikacji wolnorynkowej „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji.

Minister Edukacji: *B. Nowacka*

¹⁾ Minister Edukacji kieruje działem administracji rządowej – oświata i wychowanie, na podstawie § 1 ust. 2 rozporządzenia Prezesa Rady Ministrów z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie szczegółowego zakresu działania Ministra Edukacji (Dz. U. poz. 2717).

Załącznik do obwieszczenia Ministra Edukacji
z dnia 24 sierpnia 2026 r. (M.P. poz. 899)

INFORMACJE O WŁĄCZENIU KWALIFIKACJI WOLNORYNKOWEJ „KSZTAŁTOWANIE U DZIECI I MŁODZIEŻY KOMPETENCJI PRZYSZŁOŚCI Z WYKORZYSTANIEM GIER DYDAKTYCZNYCH” DO ZINTEGROWANEGO SYSTEMU KWALIFIKACJI

1. Nazwa kwalifikacji wolnorynkowej

Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych
--

2. Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji przypisany do kwalifikacji wolnorynkowej oraz odniesienie do poziomu Sektorowej Ramy Kwalifikacji

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

3. Efekty uczenia się wymagane dla kwalifikacji wolnorynkowej

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

Zestaw 1. Rozpoznawanie potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Analizuje rolę edukacji w kształtowaniu kompetencji przyszłości	– charakteryzuje szczegółowy zakres kompetencji przyszłości w kontekście czwartej rewolucji przemysłowej, czyli fazy rozwoju przemysłu charakteryzującego się dogłębną cyfryzacją oraz automatyzacją procesów zachodzących w przedsiębiorstwach przez implementację zaawansowanych systemów IT, przemysłowego Internetu rzeczy, analityki danych i sztucznej inteligencji, – wskazuje dokumenty strategiczne poruszające tematykę kształtowania kompetencji przyszłości, – opisuje 3 publikacje dotyczące potrzeb dzieci i młodzieży oraz metodyki kształcenia z zakresu rozwoju biopsychosocjalnego dzieci i młodzieży, które ukazały się w ciągu ostatnich 10 lat, – charakteryzuje nowoczesne formy pracy w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości, – charakteryzuje 3 najbardziej rozpowszechnione metody pracy z dziećmi i młodzieżą stosowane w ramach działań edukacyjnych w podmiocie, w którym osoba ubiegająca się o uzyskanie kwalifikacji realizowała takie działania.

Planuje rozpoznanie potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji	- wymienia zasady prowadzenia diagnozy potrzeb dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, - opracowuje harmonogram i plan działań rozpoznawczych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, - przygotowuje (dobiera, dostosowuje lub opracowuje) materiały diagnostyczne adekwatne do wieku i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości.
Przeprowadza badania diagnostyczne (wywiady, ankiety, analizy, obserwacje) dotyczące potrzeb i możliwości dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości	- charakteryzuje warunki, jakie powinno spełniać miejsce do przeprowadzania badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, - wykonuje grupowe i indywidualne badania diagnostyczne w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, - omawia sposób wykonania grupowych badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, - wskazuje sytuacje wymagające przeprowadzenia indywidualnych badań diagnostycznych w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, - omawia sposób wykonania indywidualnych badań diagnostycznych dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, - opracowuje w formie graficznej i opisowej wyniki badań diagnostycznych w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości, - prezentuje wnioski z badań diagnostycznych w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości.

Zestaw 2. Opracowywanie programu działań dydaktyczno-wychowawczych dla dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Prezentuje metody kształtowania kompetencji przyszłości	- wymienia 10 aktywizujących metod nauczania – uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości, - charakteryzuje 2 wybrane aktywizujące metody nauczania – uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości, - charakteryzuje 6 wybranych gier dydaktycznych, w tym 3 łamigłówek logiczne, jako metody nauczania – uczenia się w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości.
Opracowuje katalog różnego rodzaju gier dydaktycznych dostosowanych do wieku, możliwości i potrzeb dzieci i młodzieży	- przygotowuje katalog gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, dostosowany do wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych dzieci i młodzieży, - uzasadnia wybór gier dydaktycznych do katalogu, - proponuje możliwe modyfikacje wybranych z katalogu 3 gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznej.
Opracowuje materiały dydaktyczne dla dzieci i młodzieży związane tematycznie z kształtowaniem kompetencji przyszłości przez różnego rodzaju gry dydaktyczne	- przygotowuje zasady pracy w grupie podczas rozgrywek i tworzenia własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania – programowania, - formułuje zasady oceniania podczas rozgrywek i tworzenia własnych gier dydaktycznych, - opracowuje karty obserwacji procesu tworzenia algorytmów w swoim otoczeniu, - sporządza 2 instrukcje lub algorytmy tworzenia wybranych gier dydaktycznych, w tym co najmniej jednej łamigłówki logicznej.

Tworzy program działań dydaktyczno-wychowawczych dla dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości wraz z harmonogramem oraz sporządza indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości w tym zakresie	– opracowuje harmonogram programu działań dydaktyczno-wychowawczych dla grupy dzieci i młodzieży w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości, – sporządza dla dzieci i młodzieży indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości, z uwzględnieniem dostosowania rodzaju i poziomu trudności gier dydaktycznych do ich wieku, możliwości psychospołecznych i potrzeb ogólnorozwojowych.
Zestaw 3. Realizowanie zajęć z dziećmi i młodzieżą zgodnie z opracowanym programem działań dydaktyczno-wychowawczych w zakresie kształtowania kompetencji przyszłości	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Przygotowuje dzieci i młodzież do uczestnictwa w procesie kształtowania kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych	– omawia sposoby zapoznawania dzieci i młodzieży z zasadami pracy i oceniania podczas zajęć kształtujących kompetencje przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, – zapoznaje dzieci i młodzież z zasadami pracy i oceniania podczas zajęć kształtujących kompetencje przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, – prezentuje pierwsze zajęcia z dziećmi i młodzieżą wprowadzające metodę portfolio (tj. metodę polegającą na gromadzeniu w jednym miejscu dowodów nabycia efektów uczenia się w celu ich walidacji oraz planowania dalszego rozwoju) do procesu kształtowania kompetencji przyszłości, z wykorzystaniem gier dydaktycznych.
Przeprowadza zajęcia dla dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych	– opisuje sposób zastosowania pakietu gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, podczas zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży kompetencje przyszłości, – przedstawia scenariusz zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży umiejętności obserwowania, stosowania i tworzenia algorytmów w swoim otoczeniu, – przedstawia scenariusze 2 zajęć kształtujących u dzieci i młodzieży kompetencje przyszłości z wykorzystaniem wybranych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych lub gier z obszaru kodowania – programowania, – realizuje zajęcia na podstawie opracowanych scenariuszy.
Przygotowuje dzieci i młodzież do konstruowania własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych	– omawia proces konstruowania przez dzieci i młodzież własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, indywidualnie i w małych zespołach, – prezentuje przykłady 2 rodzajów gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych, do indywidualnego lub zespołowego opracowania ich wersji przez dzieci i młodzież, – przedstawia 3 argumenty dla dzieci i młodzieży, dlaczego warto wspólnie tworzyć własne gry dydaktyczne, w tym łamigłówki logiczne, – podaje przykłady roli nauczyciela jako doradcy podczas tworzenia przez dzieci i młodzież własnych gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych.

Zestaw 4. Monitorowanie u dzieci i młodzieży rozwoju kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Sprawdza postępy i osiągnięcia dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, w tym łamigłówek logicznych i gier z obszaru kodowania – programowania	– charakteryzuje sposoby sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości (np. konkursy i turnieje), – omawia sposób planowania procesu sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, – przygotowuje przykładowy sprawdzian postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych oraz omawia jego wyniki.
Rozpoznaje zachodzące zmiany w zakresie kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości	– prowadzi i analizuje indywidualne lub zespołowe arkusze obserwacji rozwoju kompetencji przyszłości, – opracowuje dla dzieci i młodzieży kartę samooceny własnego rozwoju kompetencji przyszłości, – analizuje prowadzone przez dzieci i młodzież karty samooceny własnego rozwoju kompetencji przyszłości.
Weryfikuje indywidualne i zespołowe plany rozwoju kompetencji przyszłości	– dokumentuje i analizuje wyniki uzyskane w procesie sprawdzania postępów i osiągnięć dzieci i młodzieży w zakresie kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych, – dokonuje niezbędnych zmian oraz uzupełnień w indywidualnych i zespołowych planach rozwoju kompetencji przyszłości u dzieci i młodzieży.

Zestaw 5. Podsumowanie procesu kształtowania u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem różnego rodzaju gier dydaktycznych	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Analizuje dotychczasowe działania dotyczące form i metod pracy w ramach indywidualnych i zespołowych planów rozwoju kompetencji przyszłości	– 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.

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

4. Ramowe wymagania dotyczące metod przeprowadzania walidacji, osób przeprowadzających walidację oraz warunków organizacyjnych i materialnych niezbędnych do prawidłowego i bezpiecznego przeprowadzania walidacji

1. Etap weryfikacji

1.1. Metody przeprowadzania walidacji

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

Do weryfikacji efektów uczenia się stosuje się następujące metody:

- test teoretyczny (pisemny lub ustny) na platformie e-learningowej lub za pomocą innych narzędzi do komunikacji zdalnej lub wywiad ustrukturyzowany,
- analizę dowodów i deklaracji uzupełnioną prezentacją w formie stacjonarnej lub on-line,
- analizę dowodów i deklaracji uzupełnioną wywiadem swobodnym lub ustrukturyzowanym w formie stacjonarnej lub on-line,
- prezentację w formie stacjonarnej lub on-line.

W części teoretycznej weryfikacji efektów uczenia się wykorzystuje się metodę testu teoretycznego (pisemnego lub ustnego), przeprowadzonego na platformie e-learningowej lub za pomocą innych narzędzi do komunikacji zdalnej lub wywiad ustrukturyzowany oraz metodę analizy dowodów i deklaracji uzupełnioną prezentacją w formie stacjonarnej lub on-line.

W części praktycznej weryfikacji efektów uczenia się wykorzystuje się metodę analizy dowodów i deklaracji uzupełnioną wywiadem swobodnym lub ustrukturyzowanym w formie stacjonarnej lub on-line oraz prezentację w formie stacjonarnej lub on-line.

Pozytywny wynik z części teoretycznej jest warunkiem przystąpienia do części praktycznej. Dowody i deklaracje należy przedstawić w postaci portfolio lub e-portfolio.

W przypadku analizy dowodów i deklaracji dowodem potwierdzającym posiadanie efektów uczenia się mogą być nagrania audiowizualne.

Nagrania audiowizualne załączone jako dowody muszą spełniać następujące warunki:

- obraz i dźwięk umożliwia w sposób ciągły obserwację zarówno pracy osoby ubiegającej się o uzyskanie kwalifikacji, jak i uczących się,
- nagranie zostało sporządzone przy zachowaniu wymogów ochrony danych osobowych i wizerunku (zgoda uczestników procesu).

1.2. Zasoby kadrowe

Weryfikację efektów uczenia się przeprowadza komisja walidacyjna składająca się z co najmniej 3 osób. Przewodniczący komisji walidacyjnej spełnia łącznie następujące warunki:

- 1) posiada co najmniej 5-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w kształceniu lub doskonaleniu nauczycieli;
- 2) posiada co najmniej 3-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w opracowywaniu narzędzi egzaminacyjnych (zadań, arkuszy obserwacji, projektów edukacyjnych) w zakresie kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” lub kwalifikacji z zakresu pedagogiki;
- 3) posiada co najmniej 3-letnie doświadczenie, w ostatnich 15 latach, w weryfikacji efektów uczenia się w zakresie kwalifikacji „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych” lub kwalifikacji z zakresu pedagogiki.

Pozostali członkowie komisji walidacyjnej spełniają następujące warunki:

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

1.3. Warunki organizacyjne i materialne

Instytucja prowadząca walidację jest obowiązana do zapewnienia osobom ubiegającym się o nadanie kwalifikacji:

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

2. Identyfikowanie i dokumentowanie

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

Korzystanie ze wsparcia doradcy walidacyjnego nie jest obowiązkowe. Osoba przystępująca do walidacji może samodzielnie zidentyfikować i udokumentować posiadane efekty uczenia się.

2.1. Metody

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

2.2. Zasoby kadrowe

Funkcję doradcy walidacyjnego pełni osoba, która posiada:

- doświadczenie w weryfikowaniu efektów uczenia się lub ocenie kompetencji,
- umiejętność stosowania metod i narzędzi wykorzystywanych przy identyfikowaniu i dokumentowaniu kompetencji,
- wiedzę dotyczącą kwalifikacji wolnorynkowej „Kształtowanie u dzieci i młodzieży kompetencji przyszłości z wykorzystaniem gier dydaktycznych”.

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

Instytucja certyfikująca:

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

5. Warunki, jakie musi spełniać osoba przystępująca do walidacji

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

6. Inne, poza pozytywnym wynikiem walidacji, warunki uzyskania kwalifikacji wolnorynkowej

Brak innych, poza pozytywnym wynikiem walidacji, warunków uzyskania kwalifikacji wolnorynkowej

7. Okres ważności certyfikatu kwalifikacji wolnorynkowej i warunki przedłużenia jego ważności

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

8. Dodatkowe wymagania dotyczące zakresu i częstotliwości ewaluacji wewnętrznej, o której mowa w art. 64 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji, zakresu i częstotliwości sporządzania raportów z zewnętrznych zapewniania jakości, o których mowa w art. 68 ust. 1 i 2 tej ustawy, oraz zakresu i częstotliwości składania sprawozdań z działalności, o których mowa w art. 76 ust. 1–3 tej ustawy

Nie określa się

9. Warunki, które muszą spełniać podmioty ubiegające się o uprawnienie do certyfikowania na podstawie art. 41 ust. 1 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji

Nie określa się

10. Termin dokonywania przeglądu kwalifikacji wolnorynkowej

Nierzadziej niż raz na 10 lat