

Edyta Chudoba

Szkoła Kluczowych Kompetencji

Scientific Bulletin of Chełm - Section of Pedagogy nr 1, 125-131

2010

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

SZKOŁA KLUCZOWYCH KOMPETENCJI

EDYTA CHUDOBA

*Zespół Szkół Ekonomicznych
III Liceum Ogólnokształcące w Chełmie*

Zespół Szkół Ekonomicznych i III Liceum Ogólnokształcące im. gen. Władysława Andersa w Chełmie jako jedna z dziesięciu szkół w województwie lubelskim uczestniczy w realizacji projektu „SZKOŁA KLUCZOWYCH KOMPETENCJI”. „Program rozwijania umiejętności uczniów szkół Polski Wschodniej” to inicjatywa realizowana przez Wyższą Szkołę Ekonomii i Innowacji w Lublinie - Lidera Projektu oraz partnerów: Podkarpackie Centrum Edukacji Nauczycieli w Rzeszowie, Wyższą Szkołę Administracji Publicznej w Białymstoku, Wyższą Szkołę Biznesu im. bpa Jana Chrapka w Radomiu oraz Wyższą Szkołę Humanistyczno - Przyrodniczą w Sandomierzu.

Projekt finansowany jest ze środków Unii Europejskiej - w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego i z Budżetu Państwa - w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki. Celem Projektu jest zwiększenie dostępności do rozwoju kompetencji kluczowych uczniów szkół ponadgimnazjalnych o profilu zawodowym oraz szkół policealnych w Polsce Wschodniej.

Kompetencje Kluczowe definiowane są jako połączenie wiedzy, umiejętności i postaw odpowiednich do sytuacji. Kompetencje kluczowe to te, których wszystkie osoby potrzebują do samorealizacji i rozwoju osobistego, bycia aktywnym obywatelem, integracji społecznej i zatrudnienia.

W ramach projektu „SZKOŁA KLUCZOWYCH KOMPETENCJI” ustanowiono osiem kompetencji kluczowych. „Program rozwijania umiejętności uczniów szkół Polski Wschodniej” realizuje cztery.

Należą do nich: porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, kompetencje informatyczne oraz inicjatywność i przedsiębiorczość.

POROZUMIEWANIE SIĘ W JĘZYKACH OBCYCH:

Porozumiewanie się w obcych językach opiera się w znacznej mierze na tych samych wymiarach umiejętności, co porozumiewanie się w języku ojczystym - na zdolności do rozumienia, wyrażania i interpretowania pojęć, myśli, uczuć, faktów i opinii w mowie i piśmie (rozumienie ze słuchu, mówienie, czytanie i pisanie). Porozumiewanie się w obcych językach wymaga również takich umiejętności, jak mediacja i rozumienie różnic kulturowych. Stopień opanowania języka przez daną osobę może być różny w przypadku czterech kompetencji językowych (rozumienie ze słuchu, mówienie, czytanie i pisanie) i poszczególnych języków oraz zależny od społecznego i kulturowego kontekstu osobistego, otoczenia oraz potrzeb lub zainteresowań danej osoby.

KOMPETENCJE MATEMATYCZNE I PODSTAWOWE KOMPETENCJE NAUKOWO-TECHNICZNE:

- a) Kompetencje matematyczne obejmują umiejętność rozwijania i wykorzystywania myślenia matematycznego w celu rozwiązywania problemów wynikających z codziennych sytuacji. Istotne są zarówno proces i czynność, jak i wiedza, przy czym podstawę stanowi należyte opanowanie umiejętności liczenia. Kompetencje matematyczne obejmują - w różnym stopniu - zdolność i chęć wykorzystywania matematycznych sposobów myślenia (myślenie logiczne i przestrzenne) oraz prezentacji (wzory, modele, konstrukty, wykresy, tabele).
- b) Kompetencje naukowe odnoszą się do zdolności i chęci wykorzystywania istniejącego zasobu wiedzy i metodologii do wyjaśniania świata przyrody, w celu formułowania pytań i wyciągania wniosków opartych na dowodach. Za kompetencje techniczne uznaje się stosowanie tej wiedzy i metodologii w odpowiedzi na postrzegane potrzeby lub pragnienia ludzi. Kompetencje w zakresie nauki i techniki obejmują rozumienie zmian powodowanych przez działalność ludzką oraz odpowiedzialność poszczególnych obywateli.

KOMPETENCJE INFORMATYCZNE

Kompetencje informatyczne obejmują umiejętne i krytyczne wykorzystywanie technologii społeczeństwa informacyjnego (TSI) w pracy, rozrywce i porozumiewaniu się. Opierają się one na podstawowych umiejętnościach w zakresie TIK, wykorzystywania komputerów do: uzyskiwania, oceny, przechowywania, tworzenia, prezentowania i wymiany informacji oraz do porozumiewania się i uczestnictwa w sieciach, współpracy za pośrednictwem Internetu.

INICJATYWNOŚĆ I PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Inicjatywność i przedsiębiorczość oznaczają zdolność osoby do wcielania pomysłów w czyn. Obejmują one kreatywność, innowacyjność i podejmowanie ryzyka, a także zdolność do planowania przedsięwzięć i prowadzenia ich dla osiągnię-

cia zamierzonych celów. Stanowią one wsparcie dla indywidualnych osób nie tylko w ich codziennym życiu prywatnym i społecznym, ale także w ich miejscu pracy, pomagając im uzyskać świadomość kontekstu ich pracy i zdolność wykorzystywania szans. Są podstawą bardziej konkretnych umiejętności i wiedzy potrzebnych tym, którzy podejmują przedsięwzięcia o charakterze społecznym, handlowym lub w nich uczestniczą. Powinny one podejmować świadomość wartości etycznych i promować dobre zarządzanie.

Projekt skierowany jest do 5000 uczniów z 50 szkół po 10 szkół z województw: lubelskiego, podlaskiego, mazowieckiego, podkarpackiego, świętokrzyskiego. W ramach projektu uczniowie otrzymują m.in. możliwość bezpłatnego udziału w: Wakacyjnych Obozach Naukowych, Kołach Naukowych, Studium Kompetentnych Liderów, Przedsiębiorstwie Symulacyjnym, a także bezpłatnie otrzymują materiały dydaktyczne - podręczniki, zeszyty, długopisy, pendrivy itp. Dla nauczycieli organizowane są między innymi: warsztaty dotyczące modyfikowania programów nauczania i metodyki rozwijania kompetencji kluczowych i kwartalne seminaria dotyczące wymiany doświadczeń odnośnie wdrażanych w szkołach programów.

PROGRAMY NAUCZANIA

W ramach realizacji projektu Szkoła Kluczowych Kompetencji nauczyciele ZSE i III LO w Chełmie napisali programy kształtowania kompetencji kluczowych z zakresu: matematyki, języka niemieckiego, technologii informacyjnej i podstaw przedsiębiorczości.

Programy te opracowano w oparciu o analizę diagnozy przygotowanej przez: szkołę, lokalnych pracodawców i organ prowadzący. Dzięki temu treści nauczania, zawarte w programach, uwzględniają potrzeby lokalnego i regionalnego rynku pracy.

Celem wszystkich programów jest wykształcenie takiego absolwenta, który:

- świadomie kieruje własnym losem,
- rozwija swoje zainteresowania, pasje życiowe i uzdolnienia,
- jest przystosowany do nieustannego kształcenia i kontynuowania nauki,
- planuje sukces i rozwój kariery zawodowej,
- jest kreatywny i twórczo rozwiązuje problemy,
- skutecznie komunikuje się i współdziała z innymi,
- charakteryzuje go umiejętność obrony własnych poglądów i autoprezentacji.

Ogromnym wsparciem przy realizacji tych programów jest uczestnictwo uczniów w różnorodnych formach wsparcia, takich jak: zajęcia Mobilnego Instytutu Kompetencji, Koła Naukowe, Letnie Obozy Naukowe, przedsięwzięcia realizowane w ramach Grantów oraz Przedsiębiorstwa Symulacyjnego.

KOŁA NAUKOWE

Koła Naukowe są jednym z działań podjętych w ramach realizacji Projektu „Szkoła Kluczowych Kompetencji. Program rozwijania umiejętności uczniów szkół

Polski Wschodniej”. Zajęcia w ramach Kół Naukowych są prowadzone jako cykliczne spotkania, w ramach których uczniowie z poszczególnych szkół uczestniczących w Projekcie mają możliwość poszerzać swoją wiedzę i rozwijać zainteresowania. Zajęcia w ramach Kół Naukowych odbywają się w Wyższej Szkole Ekonomii i Innowacji w Lublinie. Młodzież kontynuuje pracę w zakresie czterech kompetencji. Dotychczas odbyły się 3 spotkania, w których uczestniczyli uczniowie z 6 szkół.

Młodzież z kompetencji „przedsiębiorczość” poznawała tajniki rynkowych narzędzi wsparcia finansowego, uczyła się wykorzystywania funduszy pożyczkowych i doręczeniowych, dowiedziała się również o „Aniołach Biznesu”. Uczniowie z kompetencji „technologia informacyjna” uczyli się projektować strony WWW. Młodzież z Kół Naukowych obejmujących języki obce, miała okazję tworzyć „dom swoich marzeń”, z wykorzystaniem słownictwa angielskiego i niemieckiego. Matematycy zagłębiali się w obszary rozumowania indukcyjnego oraz poznawali ciekawe ciągi liczbowe. Nauczyciele - opiekunowie towarzyszący swoim uczniom mieli okazję do wymiany doświadczeń i konsultacji z Kierownictwem Projektu.

MOBILNY INSTYTUT KOMPETENCJI

Innym działaniem, które jest realizowane w szkole w ramach projektu „Szkoła Kluczowych Kompetencji” jest **Mobilny Instytut Kompetencji**. Są to zajęcia uzupełniające, rozszerzające wiedzę i umiejętności uczniów, określone w opisie kompetencji kluczowych. Każda z kompetencji zrealizowała łącznie 10 godzin zajęć, zgodnie z opracowanym wcześniej programem.

WAKACYJNE OBOZY NAUKOWE

W ramach projektu: „**Szkoła Kluczowych Kompetencji. Program rozwijania umiejętności uczniów Szkół Polski Wschodniej**” organizowane są Wakacyjne Obozy Naukowe organizowane w atrakcyjnych turystycznie miejscowościach. W ostatnich dwóch latach dwie grupy naszych uczniów w ramach Wakacyjnych Obozów Naukowych były w Zakopanem.

Zajęcia w ramach Wakacyjnego Obozu Naukowego mają za zadanie ugruntować oraz poszerzyć wiedzę i umiejętności uczniów nabyte w trakcie realizacji autorskich programów nauczania w ramach obowiązujących zajęć w szkole. Praca uczniów w nowych realiach, pod kierunkiem kadry dydaktycznej z wyższej uczelni pozwala na kształtowanie ich cech i postaw osób dojrzałych, które będą potrafiły w przyszłości odnaleźć swoje miejsce w realiach zjednoczonej Europy.

W poprzednim roku szkolnym na obozy naukowe wyjeżdżali uczniowie z kompetencji „przedsiębiorczość”, a w ostatnim roku szkolnym w obozach uczestniczyli uczniowie z kompetencji „technologia informacyjna”.

Cele Wakacyjnych Obozów Naukowych to:

- rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów;

- weryfikowanie zdobytej wiedzy i umiejętności podczas zajęć edukacyjno-rekreacyjnych;
- zapewnienie uczestnikom warunków do twórczego wypoczynku; poznanie kultury i obyczajów regionu Podhala;
- umożliwienie uczniom poznania swojego potencjału, predyspozycji zawodowych i zainteresowań.

Kryteria kwalifikacji młodzieży do uczestnictwa w obozie obejmowały: wysoką frekwencję w trakcie roku szkolnego; miejsce zamieszkania (w kolejności: obszar wiejski, miejsko-wiejski oraz miejski); sytuację materialną, a także **wskazania wychowawców klas** (sytuacja społeczna, zdrowotna i rodzinna).

SEMINARIA DLA NAUCZYCIELI

Wdrożenie programów rozwijania kluczowych kompetencji w toku realizacji programów nauczania w technikum jest jednym z elementów Projektu „Szkoła Kluczowych Kompetencji”. Tego typu działania są nowymi zadaniami dla zdecydowanej większości nauczycieli. Wynika stąd konieczność udzielenia im wszechstronnej pomocy w realizacji tego złożonego zadania. Projekt SKK zakłada realizację kilku wzajemnie uzupełniających się form wsparcia dla nauczycieli w realizacji nowych zadań. Należą do nich, m.in. seminaria kwartalne.

Zajęcia seminarium kwartalnego z tego cyklu są realizowane w wymiarze 16 godzin. Tematyka seminarium obejmuje zajęcia wykładowo-warsztatowe z zakresu najnowszych technologii i trendów pojawiających się wokół przedmiotów rozwijających kluczowe kompetencje w końcu pierwszej dekady XXI w., metodykę doskonalenia zajęć prowadzonych w ramach Mobilnego Instytutu Kompetencji oraz innych aktywności realizowanych w ramach SKK. W szczególności zaprezentowane zostały metody wywierania wpływu na ludzi wg Caldiniego, omówione zostały trudności w nauczaniu informatyki i profilaktyka uzależnień od współczesnych technologii. Tematem przewodnim była wymiana doświadczeń przez nauczycieli, obejmująca mocne strony realizacji własnego programu oraz sprawdzone, godne upowszechnienia rozwiązania metodyczne kształtujące KK w nauczaniu.

Cele główne kwartalnych seminariów to: poszerzenie i unowocześnienie wiedzy nauczycieli w zakresie metod nauczania; uświadomienie problemów związanych z uzależnieniem od współczesnych technologii; poznanie metod terapii i przyczyn trudności w uczeniu się; wzbogacenie warsztatu pracy nauczyciela o nowe narzędzia umożliwiające korzystanie z najnowszych, wiodących technologii internetowych; uświadomienie nauczycielom korzyści wynikających ze stosowania metod zdalnego nauczania, wirtualizacji zajęć, itp..

GRANTY

Konkurs grantów jest kolejną formą aktywizacji uczniów i nauczycieli pracujących w ramach realizacji projektu Szkoła Kluczowych Kompetencji. Nauczycie-

le poszczególnych przedmiotów napisali projekty na zajęcia dodatkowe w ramach swoich kompetencji.

Realizacja tego zadania ma na celu: rozwijanie kreatywności nauczycieli i uczniów, doskonalenie nabywanych przez nich kompetencji, rozwój i wykorzystanie ich w praktyce, popularyzację niekonwencjonalnych rozwiązań lokalnych. Nauczyciele poszczególnych kompetencji wraz z uczniami opracowują projekty przedsięwzięć spójnych z ich kompetencjami.

Działania uczniów wykorzystują wiedzę i umiejętności z przedmiotów objętych projektem i z przedmiotów zawodowych oraz uwzględniają sytuację lokalną.

Przedsięwzięcia te są realizowane metodą projektów, która wymaga samodzielnego wyszukiwania, selekcjonowania i przetwarzania informacji – oraz oceny jej przydatności do dalszych działań. Uczniowie uczą się podejmowania różnych decyzji, argumentowania, obrony swoich pomysłów w dyskusjach, co jest tak bardzo ważne w życiu zawodowym.

Realizacja grantu przewidziana jest na okres 10 miesięcy, co zmusza uczniów do systematycznej pracy w grupie i brania odpowiedzialności za efekty pracy całego zespołu.

W naszej szkole konkurs Grantów wygrała pani Iwona Styk – nauczyciel matematyki. Do realizacji zamierzonych działań uzyskała środki rzeczowe na kwotę 10 000 zł.

PRZEDSIĘBIORSTWO SYMULACYJNE

Celem tego działania jest wprowadzenie uczniów w realia związane z tworzeniem i prowadzeniem przedsiębiorstwa. Umożliwi to opracowany system informatyczny w formie gry symulacyjnej. Zarejestrowani „gracze” będą mieli możliwość zrozumienia podstawowych zasad funkcjonowania firmy. Podejmowane przez nich decyzje strategiczne będą miały wpływ na wszystkie obszary funkcjonowania przedsiębiorstwa związane z zarządzaniem, ekonomią i finansami, inwestycjami, zasobami ludzkimi, marketingiem, produkcją, transportem i logistyką, gospodarką magazynową i sprzedażą.

Uczestnicy gry zostaną przeniesieni w wirtualny świat współzawodnictwa pomiędzy firmami produkującymi aparaty telefoniczne. Będą mogli wcielić się w rolę właściciela firmy funkcjonującej na rynku, dostawców sprzętu telekomunikacyjnego. Ich zadaniem będzie uruchomienie przedsiębiorstwa i jego rozwój, w realiach konkurencji z innymi firmami tej branży oraz kooperacji z partnerami w zakresie produkcji, dystrybucji, marketingu i sprzedaży gotowych wyrobów. Uczestnictwo uczniów w zajęciach przedsiębiorstwa symulacyjnego pozwoli im na rozszerzenie i utrwalenie wiedzy wpływającej na kształtowanie kompetencji kluczowych w zakresie przedsiębiorczości, nauk matematyczno-przyrodniczych, technologii informacyjnej oraz języków obcych. Wpłynie także na kształtowanie ich umiejętności, między innymi w zakresie analitycznego i logicznego myślenia, planowania i reali-

zowania zamierzonych celów oraz współpracy w zespole. Aktywna praca uczniów przyczyni się do kształtowania ich odpowiedzialności, asertywności, inicjatywności i kreatywności.

„STUDIUM KOMPETENTNYCH LIDERÓW”

W porozumieniu z Uczelniami Partnerskimi w Projekcie finalizowane jest opracowanie koncepcji działania „Studium Kompetentnych Liderów”.

Głównym założeniem tego działania jest indywidualizowanie pracy z uczniem poprzez promowanie uczniów zdolnych z poszczególnych szkół objętych projektem. W ramach tego przedsięwzięcia uczniowie mogą zapoznać się ze specyfikacją zajęć na wyższych uczelniach oraz uczestniczyć w wybranych zajęciach.