

Pierwszy kamień milowy – wiosna/ lato2023

- Ocena **luki pomiędzy kompetencjami/umiejętnościami** rozwijanymi przez uczelnie a oczekiwaniami kompetencyjnymi rynku pracy oraz zdefiniowanie **listy kategorii SKIPPER**:

Identyfikacja odpowiednich umiejętności i kompetencji, które powinny znaleźć się w Paszporcie SKIPPER, była jedną z najważniejszych aktywności podjętych w projekcie. Dlatego wszyscy partnerzy przeprowadzili obszerny przegląd literatury, koncentrując się na:

- kompetencjach i umiejętnościach uznawanych przez takie podmioty jak Unia Europejska, CEDEFOP, Krajowe Stowarzyszenie Współpracowników i Pracowników, Departament Edukacji USA, Światowe Forum Ekonomiczne;
- analizie Desk Research skupiającej się na kompetencjach i umiejętnościach studentów/ absolwentów zdobywanych w trakcie i poza procesem kształcenia oraz na tym, co jest wymagane przez rynek pracy;
- ramach kompetencji i umiejętności z opisanych w innych projektach Erasmus+ czy w projektach, w których uczestniczyły instytucje partnerskie;
- przeglądzie literatury naukowej - artykułów zawartych w Web of Science dotyczących zapotrzebowania i niedopasowania kompetencji, analizy luk kompetencyjnych, analizy potrzeb grup docelowych w krajach UE, istniejących portfelach umiejętności, dobrych praktyk firm i uczelni w obszarze edukacji pozaformalnej, rozwoju edukacji i kompetencji, rozwoju i pomiaru ścieżek uczenia się, modeli kompetencji i tym podobnych.

Kategorie zostały przeanalizowane i zdefiniowane w taki sposób, aby uzyskać 10 kategorii, z których każda zawierałaby 3-4 podkategorie (w sumie 31 podkategorii). Określono 10 kategorii:

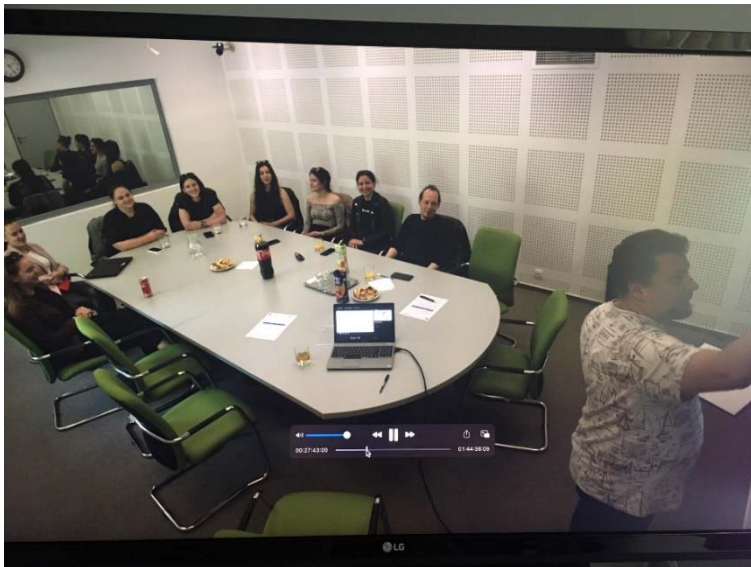
elastyczność, umiejętności przywódcze i organizacyjne, osobiste, decyzyjność, kreatywność, współpraca, nawiązywanie kontaktów i komunikacja, krytyczne myślenie, wyznawane wartości, kompetencje cyfrowe.



- **Badania fokusowe:** Zorganizowano łącznie osiem badań fokusowych (na Węgrzech, w Polsce i Słowenii), w sumie wzięło w nich udział 54 uczestników, którzy analizowali ścieżki uczenia się dla kategorii: Współpraca, Decyzyjność, Kompetencje cyfrowe, Elastyczność, Nawiązywanie kontaktów i komunikacja, Osobiste, Krytyczne myślenie, Wyznawane wartości, Kreatywność.

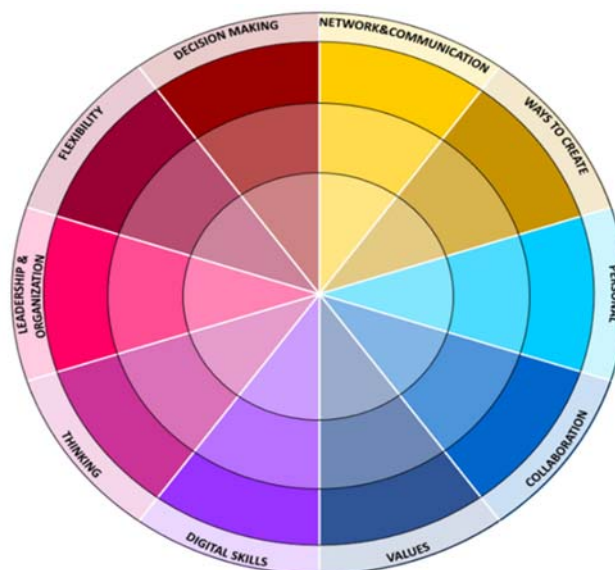
Badania fokusowe trwały 90–120 minut i były prowadzone w języku narodowym lub w języku angielskim, w 6-8 osobowych grupach. Badanie fokusowe było podzielone na dwie części. W pierwszej z nich uczestnicy z pomocą moderatora analizowali różne ścieżki uczenia się.

W drugiej części badania zbierano opinie uczestników na temat opracowywanej aplikacji. W tym przypadku moderatorzy poruszyli następujące tematy: funkcjonalność aplikacji; interfejs użytkownika, który motywowałoby uczestników do regularnego korzystania z aplikacji; motywy potencjalnego korzystania z aplikacji.





- Utworzenie **Grupy interesariuszy** składającej się z co najmniej jednego członka z każdego kraju i w każdej roli (4 role: nauczyciel akademicki, lider lub decydent HR w dużym przedsiębiorstwie, lider w MŚP, lider bądź decydent HR w organizacji pozarządowej). Aby projekt był jak największym stopniu przydatny dla studentów, szkół wyższych, a zwłaszcza dla przyszłych pracodawców, powołaliśmy Międzynarodowy Organ Konsultacyjny Ekspertów składający się z członków z czterech krajów. Członkowie Ciała Konsultacyjnego prześlą nam opinie na temat materiałów opracowanych w ramach projektu SKIPPER i pomogą w opracowaniu prototypu suplementu do dyplomu.
- **Matryca umiejętności i Koło kompetencji:** Tworzenie matrycy umiejętności opiera się na dwóch filarach. Jednym z nich jest przegląd aktualnej literatury na temat zapotrzebowania rynku na umiejętności oraz przegląd publikacji naukowych na temat najnowszych badań, w tym również tych badających wpływ pandemii. Drugi filar to analiza procesów w firmach, które potrzebują gwarancji, że zatrudniani przez nich pracownicy posiadają umiejętności potrzebne na danym stanowisku. Z tego względu zaprojektowaliśmy matrycę w taki sposób, aby była łatwo zrozumiała i gotowa do wykorzystania przez studentów, ekspertów HR i liderów firm. Kolejny aspekt to poziom wykształcenia. Partnerzy postanowili wykorzystać jako punkt odniesienia EQF. Zbadaliśmy wymogi kompetencyjne dotyczące szkolnictwa wyższego i ustaliliśmy, że poziomy 5., 6. i 7. EQF są najbardziej adekwatne dla krajów uczestniczących w projekcie.



W SKIPPER Portfolio opracowana Matryca będzie podstawą systemu pomiaru w zakresie Ścieżek Nauczania i rozwoju osobistego. Opracowaliśmy także pierwszą wersję narzędzia pomiarowego, które będzie narzędziem informatycznym opartym na „kafelkach”, łatwym w administrowaniu z wykorzystaniem smartfona.

strona internetowa SKIPPER – wiosna 2023

rezultaty prac w projekcie i aktualne informacje dotyczące realizacji projektu można śledzić na stronie

SKIPPER: <https://skipperproject.eu/en/>



KOLEJNE KROKI – jesień 2023 / wiosna 2024

- **Rozwój Matrycy Umiejętności:** Matryca Umiejętności jest użytecznym i elastycznym narzędziem, które uwzględnia główne wymagania rynku pracy w aspekcie rozwoju kompetencji w uczelniach.
- **Opracowanie Mapy uczenia się:** Mapa uczenia się to inteligentne narzędzie internetowe, które pomaga zwizualizować różne ścieżki uczenia się poprzez połączenie rubryk Matrycy Umiejętności z celami uczenia się formalnego i nieformalnego.
- **Opracowanie pierwszej wersji SKIPPER Portfolio:** Portfolio składa się z Matrycy Umiejętności, Mapy uczenia się oraz Przewodnika, jak z nich korzystać i je wdrażać. Zawiera również suplement do dyplomu (paszport) oraz narzędzia wspierające w ocenie umiejętności i kompetencji.
- **Opracowanie Portfolio i Paszportu w formacie cyfrowym:** Ostateczny interfejs aplikacji nie został jeszcze zaprojektowany, ponieważ pracujemy nad wypracowaniem optymalnej wersji, dla której format cyfrowy będzie łatwy do zrozumienia, dostosowany i akceptowany przez uczniów, nauczycieli i pracodawców.

Projekt (nr 2022-1-HU01-KA220-HED-000086240) został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy autora (autorów), a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.