



MONITOR POLSKI

DZIENNIK URZĘDOWY RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

Warszawa, dnia 15 października 2025 r.

Poz. 1060

OBWIESZCZENIE MINISTRA EDUKACJI¹⁾

z dnia 25 września 2025 r.

w sprawie włączenia kwalifikacji wolnorynkowej „Wspieranie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM” 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 „Wspieranie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM” 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 25 września 2025 r. (M.P. poz. 1060)

INFORMACJE O WŁĄCZENIU KWALIFIKACJI WOLNORYNKOWEJ „WSPIERANIE UCZENIA SIĘ DZIECI I MŁODZIEŻY
Z WYKORZYSTANIEM PODEJŚCIA STEAM” DO ZINTEGROWANEGO SYSTEMU KWALIFIKACJI

1. Nazwa kwalifikacji wolnorynkowej

Wsparanie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM

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

5 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji oraz 5 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 „Wsparanie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM” jest przygotowana do samodzielnego planowania, opracowywania oraz prowadzenia zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem podejścia STEAM. Nazwa metody STEAM to skrót od słów: Science (nauki ścisłe), Technology (technologia), Engineering (inżynieria), Arts (sztuka) oraz Mathematics (matematyka). Osoba ta podejmuje również działania w zakresie ewaluacji przeprowadzonych przez siebie zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem podejścia STEAM oraz rozwijania pomysłów na zajęcia edukacyjne z wykorzystaniem podejścia STEAM. W swojej pracy wykorzystuje różnorodne zasoby, dzięki którym można zrealizować cele podejścia STEAM. Realizując zadania, posługuje się specjalistyczną wiedzą z zakresu sposobów prowadzenia zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem podejścia STEAM. Jest przygotowana do pracy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach. W swojej pracy stosuje techniki mentoringu i facylitacji. Posiada umiejętności kierowania procesami grupowymi, planuje i koordynuje pracę uczestników zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem podejścia STEAM. Osoba posiadająca kwalifikację wolnorynkową „Wsparanie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM” przestrzega zasad etyki zawodowej w zakresie prowadzenia zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem podejścia STEAM, krytycznie analizuje prowadzone przez siebie zajęcia, a także stale aktualizuje i doskonali swoją wiedzę oraz umiejętności z tego zakresu.
--

Zestaw 1. Znajomość podejścia STEAM i jego zastosowań	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Charakteryzuje podejście STEAM	– wskazuje co najmniej trzy korzyści płynące ze stosowania podejścia STEAM, – opisuje elementy składające się na podejście STEAM, – opisuje różnicę między podejściem STEM a podejściem STEAM,

	– opisuje co najmniej trzy kompetencje przekrojowe rozwijane w ramach podejścia STEAM (takie jak: współpraca, krytyczne myślenie, poszukiwanie informacji, weryfikowanie informacji, stawianie hipotez, kreatywność, testowanie, sporządzanie notatek lub dokumentacji, podejmowanie refleksji i prezentowanie jej rezultatów, prototypowanie rozwiązań), – wymienia co najmniej trzy metody realizacji projektów edukacyjnych w ramach podejścia STEAM (takie jak: design thinking, backward design, human centered design, ADDIE, metoda naukowa), – opisuje co najmniej dwa sposoby wykorzystania metody realizacji projektów edukacyjnych w ramach podejścia STEAM, – opisuje znaczenie eksperymentowania oraz rolę popełniania błędów w podejściu STEAM.
Wskazuje zastosowania podejścia STEAM	– opisuje co najmniej dwa przykłady zastosowań podejścia STEAM w zakresie przedmiotu nauczanego w ramach edukacji formalnej, wskazanego podczas waldacji, – opisuje co najmniej dwa przykłady międzyprzedmiotowych zastosowań podejścia STEAM w zakresie przedmiotów nauczanych w ramach edukacji formalnej, wskazanych podczas waldacji, – opisuje przykład zastosowania podejścia STEAM do podanego celu zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM.

Zestaw 2. Planowanie i przygotowanie procesu dydaktycznego z wykorzystaniem podejścia STEAM	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Opracowuje koncepcję zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM	– formułuje, zgodnie z podejściem STEAM, temat zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM łączący kilka podanych dziedzin podejścia STEAM i uwzględniający podane kategorie wyposażenia, które można wykorzystać do prowadzenia tych zajęć, – opisuje dwie aktywności edukacyjne wykorzystujące wyposażenie z podanych kategorii, dostosowując je do podanego tematu zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – wskazuje kategorie wyposażenia, które można wykorzystać do prowadzenia zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem podejścia STEAM na podany temat, – opisuje przewidywane rezultaty aktywności edukacyjnych zaproponowanych uczestnikom zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM.
Planuje rozkład zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM	– określa liczbę i długość zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM w ramach procesu dydaktycznego, stosownie do podanych celów tych zajęć oraz wyposażenia, które można wykorzystać do prowadzenia tych zajęć, – wyznacza dla konkretnej grupy uczestników zajęć edukacyjnych na podany temat prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM zakres czasowy tych zajęć, – wskazuje alternatywny rozkład i przebieg zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM w przypadku zmiany zaplanowanych warunków organizacji tych zajęć.

Tworzy, według podanego formularza, konspekt zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM	– zapisuje w konspekcie temat przykładowych zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – opisuje kolejne etapy zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM i ich jednostki składowe, uwzględniając podejście STEAM, – określa zrozumiałe i mierzalne minimalne kryteria sukcesu zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM (jednostkowe i grupowe) dostosowane do danej grupy wiekowej uczestników zajęć, uwzględniając kontekst interdyscyplinarności i opcjonalnie przedsięwzięcia lub innowacyjności, – formułuje polecenia dotyczące poszczególnych aktywności edukacyjnych w ramach zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – opisuje w konspekcie sposób wykorzystania wyposażenia na poszczególnych etapach zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – określa orientacyjny czas dla poszczególnych etapów zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM.
--	---

Zestaw 3. Prowadzenie procesu dydaktycznego z wykorzystaniem podejścia STEAM	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Przygotowuje uczestników do zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM	– prezentuje wyposażenie do zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – wyjaśnia uczestnikom zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM sposób posługiwania się wyposażeniem, – zadaje pytania weryfikujące, czy uczestnicy zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM potrafią posłużyć się danym wyposażeniem oraz czy po stronie uczestników tych zajęć nie występują przeszkody dotyczące korzystania z danego wyposażenia, – przedstawia zasady bezpieczeństwa związane z wykorzystaniem danego wyposażenia.
Inicjuje pracę uczestników podczas zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM	– przedstawia uczestnikom zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM temat i cele zajęć, – dzieli uczestników zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM na zespoły, uwzględniając cele zajęć i dostępne wyposażenie, oraz uzasadnia dokonany podział, – wskazuje co najmniej dwa elementy cyklu Kolba realizowane podczas zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM oraz objaśnia je uczestnikom zajęć, – zbiera informacje o osobistych celach uczestników zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM w wybrany przez siebie sposób (taki jak: rozmowa, ankieta), – proponuje aktywności edukacyjne odpowiadające osobistym celom uczestnika zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – przedstawia co najmniej dwie zalety prowadzenia dokumentacji eksperymentu realizowanego podczas zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – proponuje co najmniej dwie metody dokumentowania przebiegu i rezultatów aktywności edukacyjnych oraz objaśnia je uczestnikom zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM.

Wspiera uczestników zajęć podczas aktywności edukacyjnych w ramach zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, stosując zasady mentoringu i facylitacji	– przeprowadza w grupie zajęciowej dowolną aktywność edukacyjną polegającą na dzieleniu się wiedzą między uczestnikami zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – przeprowadza w grupie zajęciowej dowolną aktywność edukacyjną wykorzystującą kreatywną metodę generowania pomysłów, taką jak: swobodne pisanie, losowe połączenia słów lub zestawienia przedmiotów, – formułuje pytania otwarte mające na celu wspieranie i motywowanie uczestników zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – parafrazuje komunikaty dotyczące aktywności edukacyjnych odebrane od uczestników zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – informuje o postępach uczestników zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM w aktywnościach edukacyjnych, – przekazuje uczestnikom zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM pochwały za aktywny udział w aktywnościach edukacyjnych.
Podsumowuje z uczestnikami zajęcia edukacyjne prowadzone z wykorzystaniem podejścia STEAM	– omawia z uczestnikami zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM przebieg i wyniki zrealizowanych aktywności edukacyjnych, w tym eksperymentu realizowanego podczas tych zajęć, – formułuje skierowaną do uczestnika zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM konstruktywną informację zwrotną, odwołując się do minimalnych kryteriów sukcesu zajęć, – przekazuje uczestnikom zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM informację zwrotną dotyczącą rezultatów aktywności edukacyjnych, odwołując się do celów tych zajęć.

Zestaw 4. Ewaluacja i rozwój rozwiązań w podejściu STEAM

Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji efektów uczenia się
Ewaluuje przeprowadzone przez siebie zajęcia edukacyjne prowadzone z wykorzystaniem podejścia STEAM	– wskazuje mocne strony przeprowadzonych przez siebie zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – wymienia obszary podlegające rozwojowi w zakresie przeprowadzonych przez siebie zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – formułuje krótką informację, w której dzieli się wnioskami praktycznymi z przeprowadzonych przez siebie zajęć edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM.
Rozwija rozwiązania w zakresie stosowania podejścia STEAM w przyszłości	– wskazuje nowe pomysły na zastosowanie w podejściu STEAM zasobów wykorzystanych na przeprowadzonych przez siebie zajęciach edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM, – proponuje nową aktywność dydaktyczną możliwą do zastosowania w ramach tematu podjętego na przeprowadzonych zajęciach edukacyjnych prowadzonych z wykorzystaniem podejścia STEAM.

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

Do weryfikacji efektów uczenia się określonych w zestawie 1 „Znajomość podejścia STEAM i jego zastosowań” można stosować następujące metody:

- test teoretyczny (pisemny lub ustny) lub
- wywiad ustrukturyzowany.

Do weryfikacji efektów uczenia się określonych w zestawie 2 „Planowanie i przygotowanie procesu dydaktycznego z wykorzystaniem podejścia STEAM” stosuje się następujące metody:

- obserwację w warunkach symulowanych (zadanie praktyczne, studium przypadku) lub
- test teoretyczny pisemny (studium przypadku), lub
- analizę dowodów i deklaracji.

Do weryfikacji efektów uczenia się określonych w zestawie 3 „Prowadzenie procesu dydaktycznego z wykorzystaniem podejścia STEAM” stosuje się następujące metody:

- obserwację w warunkach symulowanych (zadanie praktyczne) lub rzeczywistych lub
- analizę dowodów i deklaracji (przeprowadzoną na podstawie dowodu w postaci nagrania lub nagrań z zajęć przeprowadzonych przez osobę przystępującą do walidacji).

Do weryfikacji efektów uczenia się określonych w zestawie 4 „Ewaluacja i rozwój rozwiązań w podejściu STEAM” stosuje się następujące metody:

- obserwację w warunkach symulowanych (zadanie praktyczne, studium przypadku) lub
- test teoretyczny pisemny (studium przypadku), lub
- wywiad ustrukturyzowany lub swobodny, lub
- analizę dowodów i deklaracji.

W celu przeprowadzenia analizy dowodów i deklaracji na etapie weryfikacji efektów uczenia się instytucja certyfikująca określa i podaje do wiadomości osobom przystępującym do walidacji:

- rodzaje dopuszczalnych dowodów i deklaracji oraz formę, w jakiej powinny być przedstawione,
- dodatkowe kryteria, jakie powinny spełniać dowody i deklaracje (jeżeli będzie taka potrzeba),
- reguły oceniania (na jakiej podstawie zostanie wydana decyzja).

Podstawową formą walidacji jest forma stacjonarna. W szczególnych sytuacjach (np. w sytuacji epidemicznej ograniczającej możliwość kontaktów bezpośrednich osób przystępujących do walidacji z komisją walidacyjną) jest możliwe zastosowanie innych form walidacji (np. formy zdalnej) przy zachowaniu wszelkich zasad zapewniania jakości oraz obowiązku sprawdzenia wszystkich efektów uczenia się wraz z kryteriami ich weryfikacji.

Instytucja certyfikująca zapewnia możliwość przeprowadzenia weryfikacji efektów uczenia się u osób z niepełnosprawnościami.

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 wykształcenie wyższe;
- 2) posiada co najmniej 2-letnie doświadczenie w stosowaniu podejścia STEAM lub w zakresie jednej z dziedzin podejścia STEAM oraz:
 - a) ukończył kurs w zakresie stosowania podejścia STEAM lub
 - b) posiada kwalifikację wolnorynkową „Wspieranie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM”, lub
 - c) posiada nadaną za granicą kwalifikację dotyczącą stosowania podejścia STEAM porównywalną z kwalifikacją wolnorynkową „Wspieranie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM”;
- 3) posiada doświadczenie w prowadzeniu procesów walidacji.

Każdy z pozostałych członków komisji walidacyjnej posiada co najmniej 2-letnie doświadczenie w stosowaniu podejścia STEAM lub w zakresie jednej z dziedzin podejścia STEAM oraz:

- 1) ukończył kurs podejścia STEAM lub
- 2) posiada kwalifikację wolnorynkową „Wspieranie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM”, lub
- 3) posiada nadaną za granicą kwalifikację dotyczącą stosowania podejścia STEAM porównywalną z kwalifikacją wolnorynkową „Wspieranie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM”.

Co najmniej jeden członek komisji walidacyjnej oprócz wymogów, o których mowa powyżej, dodatkowo spełnia następujące warunki:

- 1) reprezentuje środowisko szkolne;
- 2) reprezentuje jedną z dziedzin podejścia STEAM;
- 3) posiada doświadczenie w zakresie prowadzenia zajęć zgodnie z podejściem STEAM;
- 4) posiada doświadczenie w stosowaniu technik facylitacji lub mentoringu lub doświadczenie w zakresie rozwijania kompetencji związanych z facylitacją i mentoringiem.

Warunki, o których mowa w pkt 1–4 powyżej, muszą być spełnione łącznie w ramach całego składu komisji walidacyjnej.

Dopuszcza się, aby jeden członek komisji walidacyjnej spełniał więcej niż jeden z powyższych warunków.

1.3. Warunki organizacyjne i materialne

Instytucja prowadząca walidację jest obowiązana do zapewnienia:

- sal, wyposażenia i materiałów do prowadzenia walidacji zgodnie z metodami przeprowadzenia walidacji,
- możliwości przeprowadzenia przykładowych zajęć (wymagane są: obecność co najmniej 6 uczestników, sala, wyposażenie),
- dostępności dla osób z niepełnosprawnościami – co najmniej: wind, drzwi, ciągów komunikacyjnych dostosowanych do osób z niepełnosprawnościami, możliwości walidacji przez Internet, materiałów dostępnych dla osób z niepełnosprawnościami (zapewnienie odpowiedniego kontrastu tekstu, tłumacza języka migowego, materiałów dostosowanych do potrzeb osób niedowidzących i niewidomych),
- dostępu do Internetu dla komisji walidacyjnej i uczestników,
- dostępu do platformy umożliwiającej przeprowadzenie walidacji w sposób zdalny (w szczególnych wypadkach wskazanych w części 1.1).

2. Identyfikacja i dokumentowanie

Wskazane jest, aby instytucja certyfikująca zapewniała wsparcie dla osób przystępujących do walidacji prowadzone przez doradcę walidacyjnego w zakresie identyfikowania oraz dokumentowania posiadanych efektów uczenia się. Korzystanie z tego wsparcia nie jest obowiązkowe.

Zadaniem doradcy walidacyjnego jest wsparcie osoby przystępującej do procesu 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.

2.1. Metody

Etap identyfikowania i dokumentowania może być realizowany w oparciu o dowolne metody służące zidentyfikowaniu posiadanych efektów uczenia się.

2.2. Zasoby kadrowe

W przypadku zapewnienia wsparcia przez doradcę walidacyjnego funkcję takiego doradcy 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 „Wspieranie uczenia się dzieci i młodzieży z wykorzystaniem podejścia STEAM”.

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

Instytucja certyfikująca może zapewnić osobom przystępującym do walidacji wsparcie na etapie identyfikowania i dokumentowania. Etap ten może być również realizowany przez te osoby samodzielnie. Instytucja certyfikująca, która zdecyduje się na wsparcie osób w procesie identyfikowania i dokumentowania, zapewnia warunki umożliwiające tym osobom indywidualną rozmowę z doradcą walidacyjnym.

3. Wymagania ogólne wynikające z zasad dotyczących walidacji w ramach Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji

Instytucja walidująca:

- stosuje rozwiązania zapewniające rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji,
- zapewnia bezstronność osób przeprowadzających walidację,
- zapewnia wszelkie warunki do przeprowadzenia 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,
- umożliwia walidację modułową, m.in. przez stwierdzanie w raporcie każdego z potwierdzonych efektów uczenia się lub ich zestawów,
- informuje o zasadach i procedurze uznawania osiągnięć i je stosuje.

5. Warunki, jakie musi spełniać osoba przystępująca do walidacji

Do walidacji może przystąpić osoba, która:

- 1) ma ukończone 18 lat;
- 2) posiada kwalifikację pełną na poziomie 5 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

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. Warunkiem przedłużenia jego ważności jest wykazanie się, w okresie jego ważności, doświadczeniem w postaci zrealizowania co najmniej 10 godzin zajęć przeprowadzonych zgodnie z podejściem STEAM.

8. Dodatkowe wymagania dotyczące zakresu i częstotliwości ewaluacji wewnętrznej, o której mowa w art. 64 ust. 1 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji, zakresu i częstotliwości sporządzania raportów z zewnętrznego zapewnienia jakości, o których mowa w art. 68 ust. 1 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

Nie rzadziej niż raz na 10 lat.