

IT FITNESS TEST. WNIOSKI Z OGÓLNOPOLSKIEGO BADANIA KOMPETENCJI CYFROWYCH

Związek Cyfrowa Polska
ul. Twarda 2, 00-105 Warszawa
<https://cyfrowapolska.org/pl/>

Abstract. *The IT Fitness Test is the largest and most comprehensive digital competence checking tool for students and teachers in Poland. The initiative aims to evaluate and improve practical digital skills that are essential in today's technology-driven world. The test focuses not on theoretical knowledge but on real-life problem-solving abilities in areas such as internet usage, cybersecurity, office software proficiency, and digital collaboration tools.*

1. Czym jest IT Fitness Test?

Współczesny świat wymaga od młodych ludzi nie tylko wiedzy teoretycznej, lecz także praktycznych umiejętności sprawnego poruszania się w cyfrowym środowisku. To właśnie z myślą o rozwoju kompetencji cyfrowych polskich uczniów i nauczycieli stworzony został IT Fitness Test - największy w Polsce sprawdzian praktycznych umiejętności technologicznych.

Cyfrowa rzeczywistość otacza nas dziś z każdej strony. Komputery, smartfony, Internet, chmury danych, komunikatory, aplikacje - to narzędzia, z których korzystamy niemal codziennie, zarówno w pracy, w szkole, jak i w życiu prywatnym. Dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych umiejętność sprawnego poruszania się w tym świecie jest równie istotna, jak czytanie, pisanie czy liczenie. Nie chodzi tu jednak tylko o to, by umieć otworzyć przeglądarkę czy napisać wiadomość e-mail. Współczesne kompetencje cyfrowe to zestaw znacznie szerszych umiejętności – od rozumienia zasad bezpieczeństwa w sieci, przez korzystanie z narzędzi biurowych, po swobodne operowanie danymi w środowiskach chmurowych czy współpraca online.

Aby sprawdzić, na jakim poziomie tymi umiejętnościami władają młode pokolenia, powstał projekt o nazwie IT Fitness Test. To inicjatywa międzynarodowa, realizowana w Polsce już po raz czwarty. W projekcie mogą wziąć udział uczniowie oraz nauczyciele szkół podstawowych i ponadpodstawowych z całego kraju. W 2024 roku w teście wzięło udział blisko 45 tysięcy osób, a w tym roku spodziewany wynik jest jeszcze wyższy.

Co ważne, IT Fitness Test nie jest kolejnym egzaminem z suchych definicji czy teorii z podręcznika. Nie chodzi w nim o zapamiętanie trudnych pojęć czy dat. Sprawdzian skupia się wyłącznie na praktycznych umiejętnościach, z którymi każdy młody człowiek zetknie się w realnym życiu – czy to w przyszłej pracy, czy w codziennym korzystaniu z Internetu. Każde z pytań testowych opiera się na realistycznych sytuacjach i problemach, które wymagają logicznego myślenia, kreatywności i znajomości zasad funkcjonowania świata cyfrowego. Dzięki temu uczniowie mają okazję sprawdzić nie tyle swoją wiedzę książkową, ile zdolność do samodzielnego, bezpiecznego i efektywnego działania w wirtualnej przestrzeni.

Zakres sprawdzanych umiejętności został podzielony na cztery podstawowe obszary. Pierwszym z nich jest korzystanie z Internetu – tu oceniana jest umiejętność wyszukiwania informacji, oceny ich wiarygodności oraz prawidłowego wykorzystywania zasobów sieci. Drugim obszarem jest cyberbezpieczeństwo, w którym sprawdzane są kompetencje dotyczące ochrony danych osobowych, zabezpieczania sprzętu i kont internetowych oraz rozpoznawania zagrożeń takich jak phishing. Trzeci moduł dotyczy obsługi narzędzi biurowych, takich jak edytory tekstów, arkusze kalkulacyjne czy programy do tworzenia prezentacji – to właśnie te umiejętności są dziś nieodzowne zarówno w szkole, jak i w pracy. Czwarty i ostatni zakres obejmuje sieci społecznościowe oraz cyfrowe narzędzia współpracy, czyli to, co pozwala na skuteczną komunikację i współpracę z innymi użytkownikami Internetu.

Dla uczniów szczególnie zaawansowanych przygotowano dodatkowo IT Master Test – wersję trudniejszą, wzbogaconą o zagadnienia z podstaw programowania i bardziej złożone zadania, wymagające większej biegłości technologicznej. Jest to propozycja dla tych, którzy chcą rozwijać swoje zainteresowania informatyką na wyższym poziomie i myślą o przyszłej karierze w branży IT.

IT Fitness Test wyróżnia się także tym, że po zakończeniu sprawdzianu każdy uczestnik otrzymuje indywidualny, imienny certyfikat z uzyskanym wynikiem. Najlepsi uczniowie i nauczyciele - ci, którzy uzyskają najwyższe wyniki - mogą liczyć na atrakcyjne nagrody rzeczowe, fundowane przez partnerów testu. W 2024 roku ich łączna wartość wyniosła blisko 185 tysięcy złotych.

Wyniki nie pozostają wyłącznie w rękach szkół czy uczniów. Szczegółowe, zanonimizowane dane trafiają do Ministerstwa Edukacji oraz partnerów regionalnych, czyli samorządów odpowiedzialnych za prowadzenie szkół. Na podstawie tych wyników eksperci opracowują rekomendacje dla programu nauczania, tak by jak najlepiej dostosować edukację do rzeczywistych potrzeb uczniów i wymagań rynku pracy. To ważny

element szerszego procesu transformacji cyfrowej polskiej edukacji, który ma na celu nie tylko podnoszenie poziomu wiedzy uczniów, ale i lepsze przygotowanie ich do funkcjonowania w nowoczesnym, cyfrowym świecie.

Wyniki testów z poprzednich edycji jasno pokazują, że choć w wielu aspektach uczniowie radzą sobie coraz lepiej, to wciąż istnieją obszary wymagające poprawy, szczególnie w zakresie narzędzi biurowych. W 2024 roku średni wynik wśród uczniów szkół podstawowych wyniósł 46%, a w szkołach ponadpodstawowych 36%, co wskazuje na konieczność dalszych działań edukacyjnych. Co ciekawe, analiza regionalna ujawnia różnice w wynikach między województwami - niektóre z nich osiągają znacznie lepsze rezultaty niż inne. Porównanie wyników z Czechami i Słowacją również dostarcza cennych informacji o poziomie kompetencji cyfrowych w regionie Europy Środkowej. Niestety nie są one dla nas pomyślne, bo polscy uczniowie osiągają najniższe wyniki z całego regionu.

Tegoroczna edycja IT Fitness Test 2025 już trwa. Uczniowie i nauczyciele z całego kraju mogą podejmować cyfrowe wyzwania, sprawdzając swoje umiejętności i rywalizując o nagrody. Rezultaty poznamy pod koniec roku, a wnioski z badania posłużą do dalszego doskonalenia programów kształcenia informatycznego w polskich szkołach.

Projekt IT Fitness Test to przykład działań, które realnie wspierają rozwój kompetencji przyszłości wśród młodzieży. Uczy praktycznych umiejętności, które będą niezbędne na rynku pracy i w codziennym życiu, a przy tym motywuje do dalszego rozwoju dzięki certyfikatom i nagrodom. To także narzędzie dla nauczycieli i władz oświatowych - pozwala ocenić, na jakim etapie są uczniowie, i gdzie należy wzmocnić działania edukacyjne. W dobie cyfrowej transformacji taki sprawdzian staje się nie tylko dodatkiem do szkolnego programu, ale wręcz jego niezbędnym elementem.

2. Fragmenty raportu analizującego wyniki poprzedniej edycji IT Fitness Testu [1]

Zadania z grupy „Internet sprawdzały umiejętność znajdowania konkretnych informacji w sieci oraz posługiwanie się dostępnymi w sieci narzędziami. W teście dla szkół podstawowych uczestnicy musieli porównać działanie trzech narzędzi sztucznej inteligencji, wykorzystać internetowy translator do przetłumaczenia krótkiego tekstu, sprawdzić trasę międzynarodowego pociągu i wyszukać informacje zawarte w filmie z platformy YouTube. Test dla szkół średnich zawierał nieco trudniejsze wersje zadań z narzędziami sztucznej inteligencji i trasą pociągu. Poza tym jego uczestnicy musieli wyszukać informacje na temat aplikacji dostępnej w sklepie Google Play, wykazać się zrozumieniem sposobu działania systemów AI generujących obrazy oraz posłużyć się stroną weryfikującą prawdziwość treści publikowanych w Internecie.

Kategoria „Cyberbezpieczeństwo systemu komputerowe” zawierała pytania sprawdzające czy uczestnicy testu wiedzą jak rozpoznać trolla w sieci społecznościowej, czy

umieją poprawnie interpretować ostrzeżenia generowane przez programy antywirusowe, czy radzą sobie z rozpoznawaniem oszustw związanych z handlem internetowym i czy wiedzą, jak w przypadku kradzieży urządzenia mobilnego, zabezpieczyć dane na nim przechowywane. Uczestnicy testu dla szkół średnich musieli dodatkowo odpowiedzieć na pytanie związane z bezpieczeństwem pewnej metody tworzenia kopii zapasowych. Ogólnie pytania miały dość podobny charakter i poziom trudności do tych ubiegłorocznych.

Grupa trzecia, „Złożone zadania”, zawierała treści różnego typu. W obydwu testach pojawiło się zadanie, w którym należało odnaleźć w Internecie nazwę przedstawionego na zdjęciu zamku i wykorzystać ją do odszyfrowania pliku. Podobnie obydwa testy zawierały po dwa zadania wymagające zrozumienia zasad poruszania się pewnego robota odkurzającego i odpowiedzi na pytania dotyczące jego wędrówki po pomieszczeniu. Poza tym uczestnicy testu dla szkół podstawowych musieli rozwiązać zadanie polegające na rozpoznaniu narzędzia generatywnej sztucznej inteligencji, które zostało wykorzystane do przekształcenia zdjęcia. Uczestnicy testu dla szkół średnich musieli za to rozwiązać problem związany z zamienianiem czarno-białych obrazów na kody szesnastkowe oraz odpowiednio zinterpretować dane przedstawionych na interaktywnym wykresie statystycznym (który wcześniej trzeba było wygenerować ustawiając odpowiednie parametry na stronie). Ogólnie można powiedzieć, że zadania te sprawdzały, czy uczestnicy potrafią połączyć ze sobą umiejętności różnego typu, tak aby wykonać bardziej złożone zadania.

Czwarta grupa zawierała zadania sprawdzające umiejętności posługiwania się podstawowymi narzędziami biurowymi: edytorem tekstu, arkuszem kalkulacyjnym, a w przypadku testu dla szkół średnich również prostym programem graficznym. W teście dla szkół podstawowych dwa zadania wymagały zidentyfikowania pewnych elementów formatowania występujących w plikach tekstowych, a dwa kolejne obliczenia pewnych wartości lub wygenerowania wykresów na podstawie danych umieszczonych w pliku arkusza kalkulacyjnego. W teście dla szkół średnich zadania miały podobny charakter, z tym że jedno dotyczyło formatowania tekstu, a trzy arkusza kalkulacyjnego. Dodatkowo uczestnicy tego testu musieli ustalić poprawną sekwencję kroków prowadzącą do wygenerowania pewnego rysunku w edytorze grafiki wektorowej.

Na końcu znalazły się zadania związane z mediami społecznościowymi i narzędziami do pracy grupowej. Pierwsze zadanie wymagało odnalezienia informacji związanych z pewnym kanałem w serwisie YouTube, drugie odnalezienia pewnego profilu na Instagramie i sprawdzenia umieszczonych tam informacji, trzecie sprawdzało umiejętność posługiwania się komunikatorem Messenger, a czwarte narzędziem Dysk Google. Uczestnicy testu dla szkół średnich musieli się dodatkowo zmierzyć z piątym zadaniem sprawdzającym umiejętność posługiwania się Kalendarzem Google.

Wyniki osiągnięte przez uczestników polskiej edycji testu są niestety słabsze niż w roku ubiegłym. W przypadku testu dla szkół podstawowych wynik jest co prawda na

tym samym poziomie, jednak gdyby tak jak w ubiegłym roku uwzględniać uczestników, którzy nie zdobyli ani jednego punktu, wynik byłby o kilka punktów procentowych gorszy. W przypadku testu dla szkół średnich wynik jest wyraźnie słabszy nawet przy nowej metodzie liczenia.

Nie wydaje się, aby przyczyną gorszych wyników mógł być wyższy poziom trudności testu. Zadania były dość podobne do tych ubiegłorocznych (2023 r.) zarówno pod względem typu jak i złożoności. Jedynym nowym elementem, jaki się pojawił, było kilka zadań związanych z narzędziami sztucznej inteligencji. Mogło to ewentualnie wpłynąć na spadek wyników w kategorii „Internet”.

W teście dla szkół średnich spadły wyniki w kategorii „Cyberbezpieczeństwo”. Umiejętności z tym związane są bardzo ważne w dzisiejszych czasach. Niestety są one dość trudne do trenowania w szkole. Po pierwsze wymagają dobrej orientacji w skomplikowanej zmieniającej się co roku tematyce, po drugie trudno zaplanować i wykonywać w klasie zadania praktyczne polegające na poprawnym reagowaniu na pojawiające się na komputerze komunikaty o zagrożeniach. Można natomiast próbować (zwłaszcza w szkołach średnich) wykonywać zadania polegające na znalezieniu na odpowiednich stronach informacji jak zabezpieczać dane na swoim telefonie i co robić w przypadku jego utraty. Już drugi rok z rzędu zadanie związane z tą tematyką sprawiło uczniom wiele problemów.

Pozytywnie należy ocenić fakt, że już drugi rok z rzędu poprawiają się wyniki w kategorii „Złożone zadania”. Tradycyjne jednak problemy sprawia odczytywanie informacji ze złożonych wykresów interaktywnych, które wymagają najpierw ustawienia pewnych parametrów. To element, na który należałoby położyć większy nacisk w edukacji szkolnej (można to robić na różnych przedmiotach). Nieco lepiej niż w ubiegłym roku uczniowie poradzili sobie z zadaniami, które wymagały prześledzenia ruchu robota poruszającego się według ściśle określonych zasad, nadal jednak widać, że im dłuższa trasa robota, tym większe problemy z poprawnym rozwiązaniem zadania. Umiejętności tego typu można wykształcić podczas nauki programowania. W językach takich jak Scratch, czy Python można w prosty sposób już na wczesnym etapie nauki pisać programy symulujące ruchy różnych obiektów i przedstawiać je w postaci graficznej.

Tak jak w latach ubiegłych, niepokoją słabe wyniki w części testu związanej z narzędziami biurowymi. W tym roku spore problemy sprawiły zadania polegające na rozpoznawaniu typu formatowania zastosowanego w dokumencie tekstowym. Być może nie jest to najistotniejsza umiejętność (znaczenie ważniejsze jest, aby uczeń umiał sam sformatować dokument), ale stwierdzenie, czy tekst w komórce tabeli jest wyrównany do lewej, albo czy kolumny są tej samej szerokości, nie powinno sprawiać problemów nawet niezbyt zaawansowanym użytkownikom edytora tekstów.

Po raz kolejny powtarzają się problemy z zadaniami związanymi z arkuszem kalkulacyjnym. Zwłaszcza w bardziej złożonych zadaniach, w których nie wystarczyło

obliczyć średniej, albo narysować wykresu z zaznaczonej grupy komórek, ale należało najpierw odfiltrować część danych, wyniki były wyraźnie gorsze.

Pogorszyły się wyniki w części związanej z sieciami społecznościowymi i cyfrowymi narzędziami współpracy. Wpłynęły na to głównie zadania związane z odczytywaniem informacji z kalendarza Google oraz ze rzutu ekranowego związanego z dyskiem sieciowym. Umiejętność tworzenia kalendarza i współdzielenia go z innymi na pewno warto ćwiczyć z uczniami; przyda im się to w późniejszej pracy zawodowej.

3. Trwająca edycja IT Fitness Test 2025 – wstępne obserwacje i zmiany w formule

Obecnie realizowana edycja IT Fitness Test 2025 cieszy się dużym zainteresowaniem wśród szkół podstawowych i ponadpodstawowych w całej Polsce. Tegoroczna odsłona sprawdzianu została dostosowana do realiów szkolnych poprzez skrócenie liczby zadań testowych. W wersji dla uczniów szkół podstawowych test obejmuje obecnie 16 pytań, podczas gdy w poprzedniej edycji zawierał ich 20. Z kolei w przypadku szkół ponadpodstawowych liczba pytań została zmniejszona z 25 do 16.

Pierwsze dane statystyczne zebrane w trakcie trwania edycji 2025 wskazują na poprawę średnich wyników osiąganych przez uczestników. Aktualny poziom poprawności odpowiedzi oscyluje wokół 50%, co stanowi zauważalny wzrost w porównaniu z rokiem ubiegłym, kiedy to średnia dla szkół podstawowych wynosiła 46%, a dla ponadpodstawowych - 36%. Należy jednak zaznaczyć, że wyższe rezultaty mogą w pewnym stopniu wynikać właśnie ze zmiany w konstrukcji testu, polegającej na zmniejszeniu liczby pytań. Skrócenie formuły testu pozwoliło na jego realizację w całości w czasie jednej lekcji informatyki, co ułatwiło organizację sprawdzianu w szkołach, lecz mogło również wpłynąć na lepszą koncentrację uczniów i mniejsze zmęczenie podczas rozwiązywania zadań.

W odpowiedzi na potrzeby i zainteresowanie uczniów o wyższych kompetencjach cyfrowych wprowadzono również rozbudowaną wersję testu - IT Master Test. Ta odmiana sprawdzianu została zaprojektowana z myślą o uczestnikach, którzy chcą zmierzyć się z bardziej wymagającymi zadaniami, w tym z pytaniami z zakresu podstaw programowania oraz złożonych problemów technologicznych. IT Master Test stanowi uzupełnienie wersji podstawowej i pozwala na dokładniejsze określenie poziomu zaawansowania najzdolniejszych uczniów.

Obserwowane do tej pory wyniki edycji 2025 należy interpretować z ostrożnością. Choć wzrost średnich rezultatów może świadczyć o poprawie kompetencji cyfrowych wśród młodzieży, istotnym czynnikiem wpływającym na ten efekt pozostaje zmiana konstrukcji testu. Pełniejsza ocena poziomu umiejętności uczniów będzie możliwa dopiero po analizie wyników uzyskanych w obu wersjach testu oraz po porównaniu ich z danymi z lat ubiegłych. Dopiero wtedy możliwe będzie sformułowanie jednoznacznych

wniošków dotyczących rzeczywistego postępu w zakresie edukacji cyfrowej w polskich szkołach.

Wprowadzenie dodatkowego poziomu trudności sprawdzianu wydaje się rozwiązaniem korzystnym zarówno z punktu widzenia diagnozy stanu kompetencji cyfrowych uczniów, jak i indywidualizacji procesu kształcenia. Pozwala ono bowiem na adekwatne dopasowanie poziomu trudności do możliwości i aspiracji uczestników, a jednocześnie stwarza przestrzeń do identyfikacji uczniów o ponadprzeciętnych predyspozycjach technologicznych.

Projekt otrzymał aprobatę i wsparcie wielu istotnych instytucji publicznych. Na poziomie ogólnopolskim inicjatywę wspierają aż cztery ministerstwa: Edukacji, Cyfryzacji, Nauki oraz Rozwoju i Technologii. Projekt otrzymał także wsparcie Państwowego Instytutu Badawczego NASK, Funduszu Wyszehradzkiego oraz Unii Europejskiej (poprzez agencję Erasmus+).

Ale niezwykle istotny jest także wymiar lokalny. Do inicjatywy coraz szerzej dołączają samorządy, które pomagają w organizacji testu w lokalnych szkołach. Do końca czerwca IT Fitness Test w szerszym stopniu realizują: Bojanowo, Bydgoszcz, Dobiegniew, Inowrocław, Kołobrzeg, Koszalin, Kraków, Legnica, Lublin, Łódź, Olsztyn, Poznań, Rzeszów, Sochaczew, Słupsk, Stryków, Szczecin, Świnoujście, Tarnów, Warszawa-Bielany, Włocławek oraz województwo śląskie.

IT Fitness Test 2025 trwa do końca października.

Literatura

1. Ziembkiewicz B., *IT Fitness Test 2024 – analiza wyników*.