

Nadajemy nową wartość nauczaniu i uczeniu się  
[www.oeiizk.waw.pl](http://www.oeiizk.waw.pl)

# Nowa Podstawa programowa z informatyki

Konferencja metodyczna  
Ostrołęka, 26 października 2016



Ośrodek Edukacji Informatycznej  
i Zastosowań Komputerów w Warszawie

# Założenia

- informatyka, w tym programowanie, dla wszystkich uczniów na wszystkich etapach edukacyjnych
- informatyka jest czymś więcej niż tylko programowaniem
- myślenie komputacyjne, a w jego ramach programowanie, to czwarta podstawowa alfabetyzacja obok: czytania, pisanie i rachowania (popularne 3R).
- uczniowie poznając podstawy informatyki, nabywają przy tym umiejętność kreatywnego wykorzystania technologii w realizacji swoich pomysłów, w rozwiązywaniu problemów
- poznanie i korzystanie z informatyki – myślenia komputacyjnego – jest fundamentem dla poznania świata, jak i przyszłego dobrobytu oraz pełnego uczestnictwa w życiu osobistym, zawodowym i społecznym

# Myślenie komputacyjne

Terminem **myślenie komputacyjne** (ang. computational thinking) określa się procesy myślowe towarzyszące formułowaniu problemów i ich rozwiązań w postaci umożliwiającej ich efektywną realizację z wykorzystaniem komputera.

**Informatyka** nie jest ograniczana do nauki o komputerach, ale **dostarcza metod do działalności umysłowej**, które mogą być wykorzystane z korzyścią dla innych dziedzin, jak i w życiu codziennym.



# Zmiany ogólne

- **Zmiana nazwy** zajęć komputerowych na **informatykę**.
- **Cele kształcenia – wymagania ogólne** **wspólne dla wszystkich etapów edukacyjnych**. Szczegółowa ich interpretacja jest zapisana w treściach nauczania – wymaganiach szczegółowych dla poszczególnych etapów kształcenia.
- **Spiralność** kształcenia przez poszczególne etapy.
- Umieszczenie **programowania**, dzisiaj często postrzeganego jako oddzielna specjalność, w kontekście informatycznym.
- **Personalizacja** kształcenia informatycznego.
- Opis w języku **efektów kształcenia**, czyli oczekiwanej wiedzy, umiejętności i kompetencji personalnych uczniów.



# Cele ogólne – algorytmika i programowanie

1. **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów** na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
2. **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych:** układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
3. **Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi,** w tym: znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywanie obliczeń i programów.
4. **Rozwijanie kompetencji społecznych,** takich jak: komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz organizacja i zarządzanie projektami.
5. **Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.** Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego; ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

# Obowiązująca Podstawa – **zajęcia komputerowe**

## Cele kształcenia – wymagania ogólne

1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.

2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych

2. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.

3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.

4. Rozwijanie kompetencji społecznych

4. **Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.**

5. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

5. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.

# Obowiązująca Podstawa – informatyka (III i IV etap)

## Cele kształcenia – wymagania ogólne

|                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów                                                | I. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, wykorzystanie sieci komputerowej; komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.               |
| Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych | II. Wyszukiwanie, gromadzenie i przetwarzanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera: rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych. |
| Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi                      | III. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera, z zastosowaniem podejścia algorytmicznego.                                                                          |
| Rozwijanie kompetencji społecznych                                                                | IV. Wykorzystanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin oraz do rozwijania zainteresowań.                                            |
| Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa                                                       | V. Ocena zagrożeń i ograniczeń, docenianie społecznych aspektów rozwoju i zastosowań informatyki.                                                                                                   |

# Nowa Podstawa – informatyka klasy 1- 3

## Cele kształcenia – wymagania szczegółowe

1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych

3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

4. Rozwijanie kompetencji społecznych

5. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

**Wychowanie przedszkolne - Wymagania szczegółowe**  
4) używa elektronicznych urządzeń cyfrowych do porozumiewania się z bliskimi i rówieśnikami oraz do zabawy.

**Na I etapie w klasach I – III w edukacji wczesnoszkolnej uczeń:**

- 1) Układa w logicznym porządku obrazki i teksty, polecenia (instrukcje) składające się na codzienne czynności, planuje w ten sposób późniejsze ich zakodowanie za pomocą komputera.
- 2) Tworzy polecenia (sekwencję poleceń) dla określonego planu działania lub dla osiągnięcia celu. W szczególności wykonuje lub programuje te polecenia w aplikacji komputerowej.



# Nowa Podstawa – informatyka klasy 1- 3

## Cele kształcenia – wymagania szczegółowe

1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych

3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

4. Rozwijanie kompetencji społecznych

5. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

**Wychowanie przedszkolne - Wymagania szczegółowe**  
4) używa elektronicznych urządzeń cyfrowych do porozumiewania się z bliskimi i rówieśnikami oraz do zabawy.

**Na I etapie w klasach I – III w edukacji wczesnoszkolnej, uczeń:**

- 1) Korzysta z przystosowanych do swoich możliwości i potrzeb aplikacji komputerowych, związanych z kształtowaniem podstawowych umiejętności: pisanie, czytanie, rachowanie i prezentowanie swoich pomysłów.
- 2) Programuje wizualnie proste sytuacje/historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami.
- 3) Wykorzystuje programowanie do sterowania robotem lub istotą na ekranie komputera lub w świecie fizycznym poza komputerem.

# Nowa Podstawa – informatyka klasy 1- 3

## Zalecane warunki i sposób realizacji

1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych

3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi

4. Rozwijanie kompetencji społecznych

5. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa

- Poznają nieformalne znaczenie wybranych pojęć związanych z informatyką.
- Zaczynają myśleć algorytmicznie wspomagani wizualizacją działań algorytmicznych.
- Stawiają pierwsze kroki w programowaniu.
- Posługują się komputerem pomagając sobie w nauce czytania, pisania, rachowania i prezentacji pomysłów.
- Korzystają ze wskazanych zasobów Internetu.
- Wspólnie realizują swoje pomysły i projekty pod kierunkiem nauczyciela.
- Zaleca się, aby komputery były dostępne dla uczniów do pracy wspólnej oraz indywidualnej.

# Przykład lekcji



# Nowa podstawa – informatyka klasy IV-VI

## Cele kształcenia – wymagania szczegółowe

**Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.** Uczeń:

- 1) Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:
  - obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,
  - opisy rzeczy różnych rodzajów (np. zwierząt, kwiatów),planuje w ten sposób późniejsze ich zakodowanie za pomocą komputera.
- 2) Formułuje w postaci algorytmów, zapisanych w różnej postaci, polecenia składające się na:
  - znane uczniom algorytmy z różnych przedmiotów, np. pisemnego wykonania działań matematycznych,
  - sterowanie robotem lub innym urządzeniem,
  - osiągnięcie postawionego celu, np. znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, porządkowanie różnorodnych elementów według ustalonego kryterium.
  - W algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie celu do osiągnięcia, znalezienie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, opracowanie rozwiązania, zaprogramowanie rozwiązania i przetestowanie poprawności programu na przykładach.



# Nowa podstawa – informatyka klasy IV-VI

## Cele kształcenia – wymagania szczegółowe

**Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:**

- 1) Projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek, rozwiązania problemów i proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, iteracyjnych i warunkowych oraz zdarzeń jednoczesnych.
- 2) Testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami o efektach ich działania, objaśnia przebieg działania programów.
- 3) Posługuje się podstawowymi aplikacjami komputerowymi (edytory, arkusz, program prezentacyjny), na swoim komputerze lub w sieci, do przygotowania opracowań związanych z rozwiązywanymi problemami, indywidualnie lub zespołowo.
- 4) ...



# Nowa podstawa – informatyka gimnazjum

## Cele kształcenia – wymagania szczegółowe

**Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.** Uczeń:

- 1) Formułuje problem w postaci specyfikacji (czyli opisu danych, wyników i związków między nimi) i stosuje do niego podstawowe kroki w algorytmicznym rozwiązywaniu problemów.
- 2) Stosuje różne sposoby przedstawiania algorytmów, np. w języku naturalnym, w postaci schematów blokowych, listy kroków.
- 3) Rozwija znajomość algorytmów, korzystając z oprogramowania do demonstracji działania algorytmów, wykonuje eksperymenty z algorytmami z wykorzystaniem takiego oprogramowania dla różnych danych.
- 4) Stosuje przy rozwiązywaniu problemów podstawowe algorytmy wyszukiwania i porządkowania na zbiorach różnego rodzaju elementów.
- 5) Porównuje działanie różnych algorytmów dla wybranego problemu (np. dla porządkowania) i porównuje ich efektywność na podstawie liczby wykonywanych działań.
- 6) Posługując się abstrakcją, redukuje problem do podproblemów, w tym celu stosuje w szczególności: metodę połowienia, metodę dziel i zwyciężaj, podejście zachłanne.
- 7) Przedstawia sposoby reprezentowania w komputerze różnych form informacji, takich jak: wartości logiczne, liczby naturalne (system binarny), znaki (teksty), obrazy.
- 8) Prezentuje przykłady powiązania informatyki z innymi dziedzinami, w sferze pojęć, obiektów oraz algorytmów.

# Nowa podstawa – informatyka gimnazjum

## Cele kształcenia – wymagania szczegółowe

### **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:**

- 1) Projektuje i tworzy programy w procesie rozwiązywania problemów, w programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje iteracyjne, instrukcje warunkowe, funkcje i procedury z parametrami i bez parametrów oraz odpowiednie struktury danych, zmienne i tablice,
- 2) Testuje swoje programy, sprawdzając w ten sposób poprawność ich działania, objaśnia przebieg ich działania dla różnych danych, ocenia ich efektywność.
- 3) Stosuje odpowiednie narzędzia (aplikacje) do komputerowego rozwiązywania problemów, np. arkusz kalkulacyjny – zapisuje w nim wybrane algorytmy, opracowuje i wizualizuje w nim dane pochodzące z różnych dziedzin.
- 4) ...

# Nowa podstawa – informatyka IV etap zakres podstawowy

## Cele kształcenia – wymagania szczegółowe

**Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.** Uczeń:

- 1) Planuje proces informatycznego rozwiązywania problemu z uwzględnieniem podstawowych kroków myślenia komputacyjnego, indywidualnie i zespołowo.
- 2) Stosuje graficzne sposoby reprezentacji problemów i wizualizacji algorytmicznych metod ich rozwiązywania.
- 3) Posługuje się abstrakcją w sprowadzaniu problemów do znanych problemów i do stosowania poznanych metod rozwiązywania.
- 4) Rozwija umiejętność czytania algorytmów, a przez to znajomość algorytmów, zapoznając się z ich gotowymi implementacjami w wybranym języku programowania.
- 5) Stosuje myślenie komputacyjne w podejściu do rozwiązywania problemów z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy.
- 6) Dyskutuje na temat roli myślenia komputacyjnego i jego metod, takich jak: abstrakcja, reprezentacja danych, redukcja, podejście heurystyczne w rozwiązywaniu problemów z różnych dziedzin.

# Nowa podstawa – informatyka IV etap zakres podstawowy

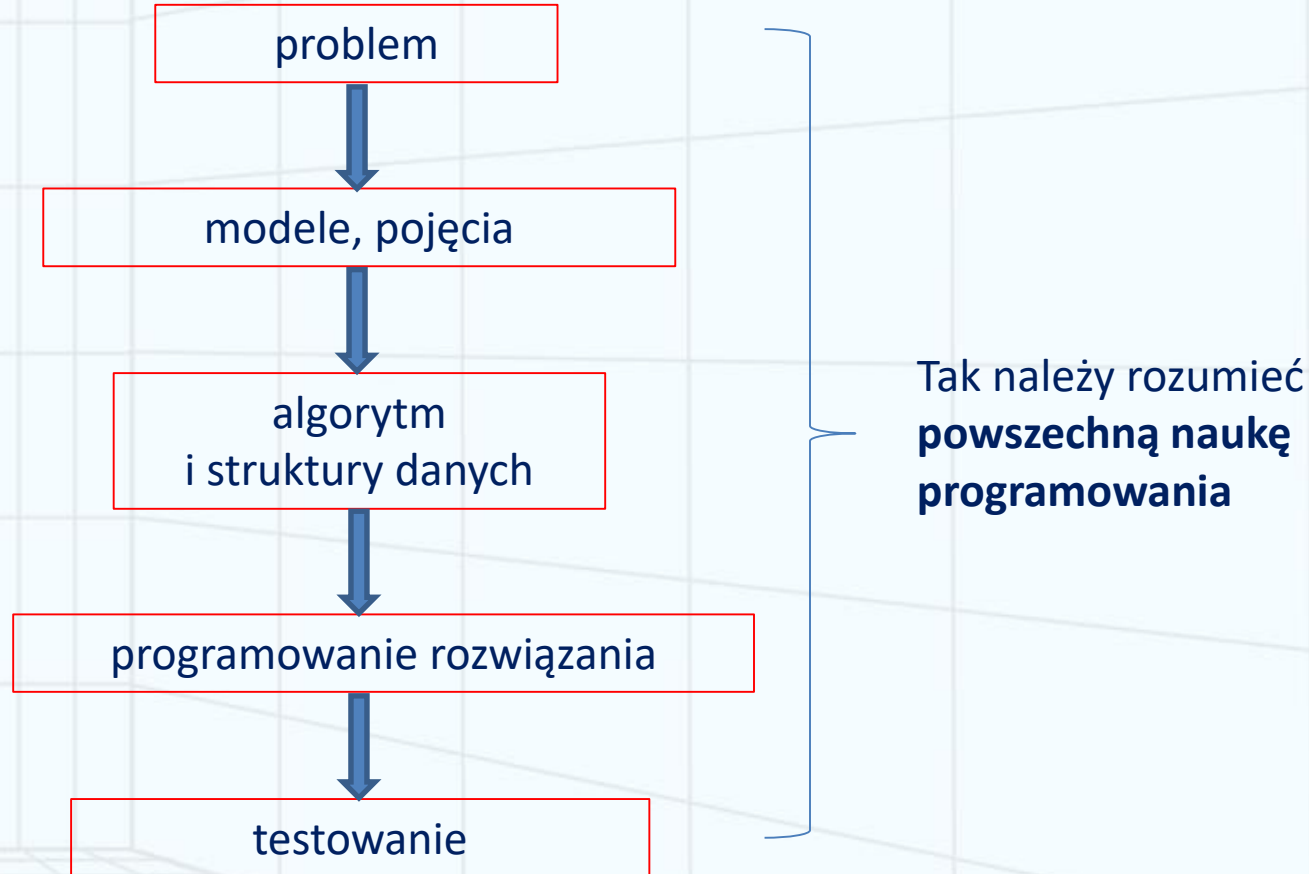
## Cele kształcenia – wymagania szczegółowe

### **Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:**

- 1) Stosując różne techniki projektowania i analizy: programuje rozwiązania problemów, testuje ich poprawność dla różnych danych i szacuje efektywność rozwiązań w odniesieniu do wykorzystania zasobów komputera (czasu obliczeń i zajętej pamięci).
- 2) Posługuje się modelowaniem i symulacją modeli w interpretacji sytuacji problemowych.
- 3) Dobiera odpowiednie narzędzia informatyczne i zasoby w realizacji zadań i w rozwiązywaniu problemów.
- 4) ...

# Metodyka

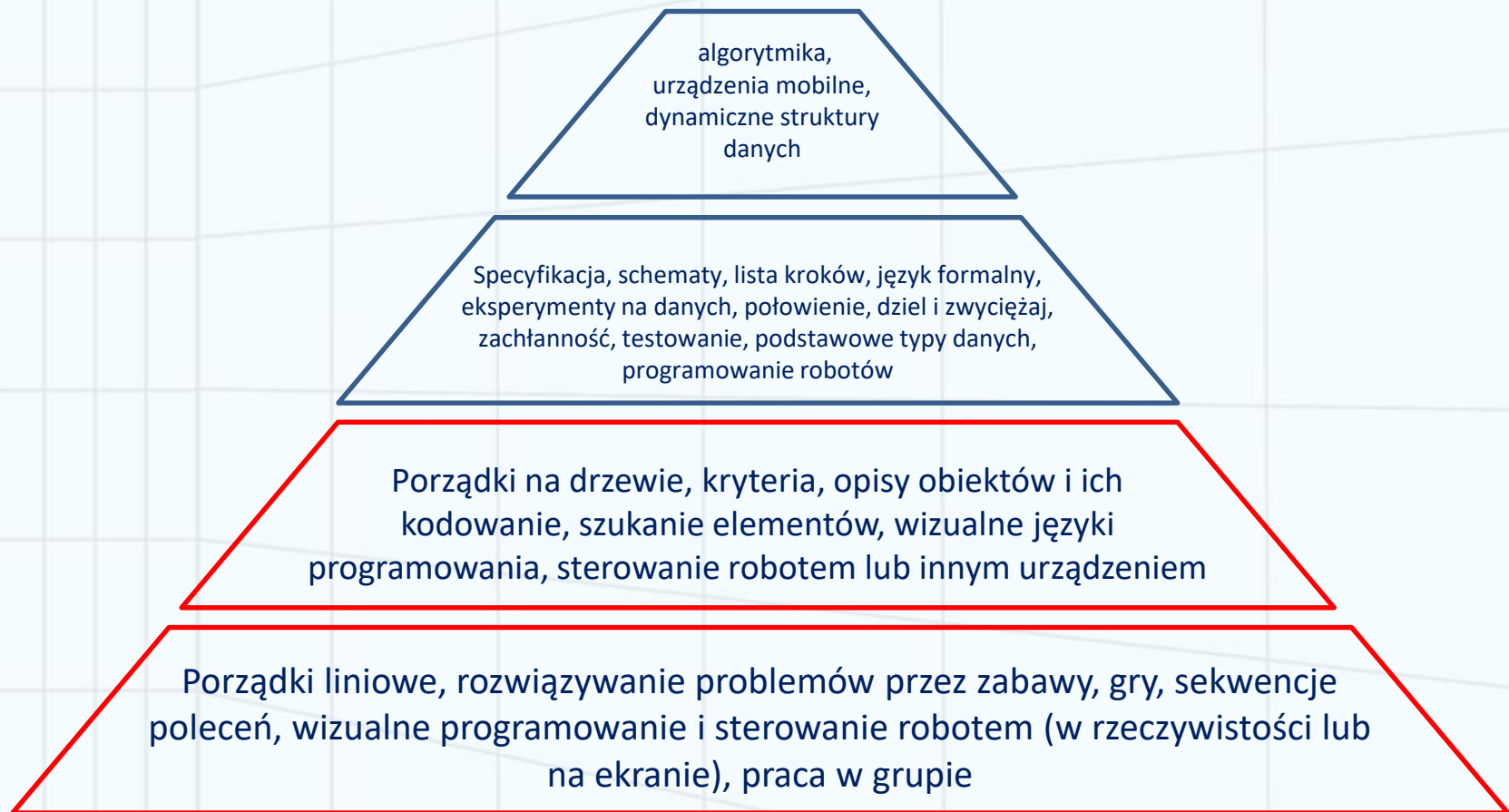
## uczenie przez zalgorytmizowane rozwiązywanie problemów





# Spiralność (przyrostowo) – piramida zmian

nacisk na inne treści nauczania i umiejętności



# Podsumowanie

- Należy samodzielnie, szczegółowo zapoznać się z całą podstawą programową.
- Siatka godzin nie ulega zmianie (na razie).
- Zakres treści i umiejętności objętościowo jest taki sam.
- Nacisk na inne treści i umiejętności.
- Zmiana metodyki nauczania nie tylko przedmiotów informatycznych.

# Realizacja nowej Podstawy programowej

## Gdzie można szukać inspiracji? – przykładowe miejsca

- Rozwiązywanie problemów dla wszystkich:
  - Godzina Kodowania, <http://godzinakodowania.pl>
  - Konkurs Informatyczny Bóbr, <http://www.bobr.edu.pl>
- Wizualne języki programowania dla najmłodszych:
  - Scratch, <https://scratch.mit.edu/>
  - Blockly, <https://blockly-games.appspot.com/>
  - Logo, <http://logo.oeiizk.waw.pl/>
  - Baltie, <https://www.sgpsys.com/pl/>
- Języki programowania dla zaawansowanych
  - C++, <http://www.codeblocks.org/>
  - Python, <https://pl.python.org/>
  - Java, <http://www.bluej.org/>
  - Processing, <http://processing.org/>
- Wybrane inicjatywy związane z programowaniem
  - OEiZK, <http://programowanie.oeiizk.waw.pl/>
  - Mistrzowie kodowania, <http://mistrzowiekodowania.pl/>
  - Akademia Khana, <https://pl.khanacademy.org/>

# Dziękuję za uwagę

Prezentacja wykonana m. in. na podstawie wykładu dr Anny Beaty Kwiatkowskiej

- <http://www.oeiizk.waw.pl>