

Kinnitatud
direktori 19.10.2023
käskkirjaga nr 1-2/03

Loogika ainekava

Loogika ainekava

Õppeaine	Nädalatunde klassiti												
	1. kl	2. kl	3. kl	I kokku	4. kl	5. kl	6. kl	II kokku	7. kl	8. kl	9. kl	III kokku	KOKKU
Loogika	1	1	1	3	1	1	1	3					6

Eesmärk

Loogika valikaines on eesmärk arendada õpilasel matemaatikapädevuse valdkonda, tutvudes ja lahendades erinevaid loogikal põhinevaid ülesandeid.

Õppesisu ja õpitulemused I kooliastmes

Õpiväljundid

õpilane

- oskab mängida erinevaid loogikamänge nii arvutis kui laual;
- oskab tutvuda ja lahendada erinevaid loogikaülesandeid;
- oskab kriitiliselt hinnata tulemust;
- oskab aru saada ja mõista erinevate mõttemängude reegleid;
- oskab käituda internetikeskkonnades ja austada vastast;
- oskab kasutada programmeerimiskeele Scratch(Jr) käske, et lahendada robotiga Spike Essential erinevaid ülesandeid

Õppesisu

- Loogika ja matemaatiliste ülesannete lahendamine (näiteks IQ testide ja Känguru võistluste laadsed ülesanded, sudoku jm).
- Funktsionaalset lugemisostkust nõudvate ülesannete lahendamine.
- Erinevate mõttemängude mängimine ja lihtsate ülesannete lahendamine (kabe, male, gomoku jm).
- robotikakomplektiga Spike Essential ülesannete lahendamine.

Õppesisu ja õpitulemused II kooliastmes

Õpiväljundid: õpilane

- oskab tutvuda ja lahendada erinevaid loogikaülesandeid;
- oskab probleeme püstitada, sobivaid lahendusstrateegiaid leidaja neid rakendada;
- oskab lahendusideed analüüsida ning tulemuse tõesust kontrollida, arutleb ja põhjendab nii suuliselt kui kirjalikult
- oskab kriitiliselt hinnata tulemust;
- oskab aru saada ja mõista erinevate mõttemängude reegleid;
- oskab hinnata ja arutleda erinevate mõttemängude strateegiat;
- oskab käituda internetikeskkondades ja austada vastast;
- oskab kasutada programmeerimiskeele Scratch käske, et lahendada robotiga Spike Prime erinevaid ülesandeid.

Õppesisu:

- Loogika ja matemaatiliste ülesannete lahendamine (näiteks IQ testide ja Känguru võistluste laadsed ülesanded, sudoku jm).
- Funktsionaalset lugemisostkust nõudvate ülesannete lahendamine.
- Erinevate mõttemängude mängimine ja ülesannete lahendamine (kabe, male, gomoku jm).
- Robootikakomplektiga Spike Prime ülesannete lahendamine (näit takistusest möödumine, joonejälgimine jm).