

## LOGIKA- tantárgy óratervi keretben az 1-2. évfolyamon

### Az iskola egyéni arculatát meghatározó feladatok, tényezők:

Iskolánk vonzerejét azzal szeretnénk növelni, hogy magas szintű idegen nyelv-, informatika és matematika-oktatásban részesítjük a tanulókat, valamint különös figyelmet szentelünk a mindennapos testneveléssel kapcsolatos foglalkozásokra. A 2017/2018-as tanévtől az első és második osztályban a szabadon választható órakeret terhére alsó tagozaton bevezetésre a **logikus gondolkodás fejlesztése plusz egy matematika órában**. Ez a tantárgy lehetővé teszi, hogy tanulásmódszertani szempontból és az életkori sajátosságoknak megfelelő módon fogja össze a logika, a matematika és az informatika egyes területeit. Gyakorlat-közeli tanulási-tanítási módszerek és stratégiák olyan módon szerepelnek a tantárgyi leírásban, hogy az teret enged a helyi körülményekhez, csoportokhoz való alakítás lehetőségének is, felölelve ez által a pedagógusok döntési szabadságát.

A tantárgy heti egy órára (azaz évi 36 órára) kínál – két évfolyamra kidolgozott, módszertani elemekkel átítatott, egymásra épülő – tematikus tervet. A hatékonyabb fejlesztés, valamint a tanultak elmélyítése, gyakorlása érdekében az időkeret természetesen lehet növelni, amennyiben a tanórán kívüli foglalkozások (szakkörök) esetleg tehetséggondozó foglalkozások keretei ezt lehetővé teszik. . A tananyag felépítésében kiemelt szerepet kap a logika módszertana, mely szinkronban halad a matematika és az informatika műveltségterületeinek NAT-ban meghatározott kompetenciafejlesztési céljaival.

A logika oktatás célja, hogy a logika módszertanán keresztül fejlessze a logikus gondolkodást, a rövid és hosszú távú memóriát, a problémaérzékenységet, az elemzőképeséget és a fantáziát. valamint a tanítási-tanulási folyamat során kialakuljon a diákokban a rendszerszemlélet és a lényeglátás képessége, az analitikus és a szintetikus gondolkodás, valamint az induktív gondolkodás, az absztrakció.

Célja továbbá – különböző társas, és kártyajátékokon keresztül - a komplex személyiségfejlesztés olyan módon, hogy egyszerre fejlessze az összpontosítás képességét, az értő figyelmet, a figyelem-megosztottság képességét, a kitartást, a helyes önértékelést, az önbizalmat, a tanulás iránti motivációt és a kreativitást. A gyerekek tanulják meg elviselni a kudarcot, törekedjenek a pontos és fegyelmezett munkavégzésre, tartsák tiszteletben a szabályokat, normákat. Mivel a játékok során elért sikerek növelik a gyermekek önmagukba vetett hitét, ezáltal fejlődik az önértékelésük és az önbizalmuk. Ez különösen fontos, mivel az önbizalom által előmozdított vállalkozó szellem hatékony támasza lehet egyéb tanulmányi sikereknek is.

## 1. évfolyam

A logika tantárgy célja az első évfolyamon a logikus gondolkodás megalapozása, valamint alapvető pszichikus funkciók (figyelemkoncentráció, emlékezet) fejlesztése és a kognitív folyamatok (ismeret, megértés, alkalmazás) működésbe hozása. A logikai készségek és egyéb játékoknak a megismerése és használata, melynek célja a halmazelméleti alapok, a válogató, rendszerező, osztályozó képesség fejlesztése.

<b>A tanítási óra sorszáma</b>	<b>A feldolgozandó téma</b> <i>Képi gondolkodás fokozatos felváltása az elvont gondolkodással, és ezen keresztül az elvont műveletek végzésének szintjéhez való közelítés. Az analízis-szintézis műveleteinek, a rész-egész viszonyainak felismertetése. A rendezési funkciók fejlesztése: formafelismerés és - követés, iránydifferenciálás, pozícióleképezés. A megfigyelőképesség és a tudatos, tartós figyelem fejlesztése. Az általános megismerő funkciók fejlesztése, és a figyelemkoncentráció megalapozása. A taktilis érzékelés fejlesztése. A megfigyelések, gondolatok közlése tevékenységekkel, jelekkel és verbálisan.</i>
<b>A tan. óra anyaga</b>	
1.	Ismerkedés a taneszközökkel: dobókocka, pálcika, korong, logikai készlet, színes rúd készlet, szám- és jelkártya. Egyszerű játékok az eszközökkel.
2-3.	Egyszerű játékok a taneszközökkel: építés szabadon, ki dob nagyobbat? Kit találja meg hamarabb a logikai lapot?
4.	Szín, alak, forma összehasonlítása, osztályozása, rendezése párosítással, sorrendbe állítással – logikai készlet, pálcika.
5.	Halmazok alakítása az osztálytársakkal a tanár és a tanulók különböző megadott szempontjai (magasság, hajs szín, testalkat, nem) alapján. Adott halmazelemek megadása (tanulók adott szempontú kiválasztása) alapján a halmaz megnevezése.
6-7.	Logikai lapokkal halmazok képzése. Köznyelvi állítások igazsága. Halmazok képzése közös tulajdonságok alapján.
8-9.	Sorozat képzése tárgyakból, jelekből, alakzatokból. Sorozatképzés logikai lapokkal.
10.	Különböző halmazok elemeiből sorozatok képzése. Hasonlóság, különbözőség.

11-12.	Tájékozódás mozgással; irányok, távolság és szomszédosság szerint. A térbeli viszonyokat kifejező szavak (névutók) használata. Különböző tárgyak, személyek egymáshoz való viszonyának meghatározása.
13-14.	Képek (állatok, növények) csoportosítása, értelmezése interaktív táblán.  Számítógépes és nem számítógépes informatikai rendszerek (tv, rádió, telefon, hirdetőtábla, könyv...) csoportosítása. Számítógép részeinek (perifériák) megismerése, csoportosítása.  A térben használt fogalmak leképezése a képernyőre. Tájékozódás a képernyőn, az operációs rendszer ablakaiban.
15.	Figyelemfejlesztő kártyajáték: Dobble kártyajátékok.
16.	Figyelemfejlesztő játékok a taneszközökkel.
17.	Figyelemfejlesztő feladatok megoldása feladatlapon.
<b>A tanítási óra sorszám</b>	<b>A feldolgozandó téma</b>  <i>A kommunikációs kompetencia fejlesztése: szókincs, verbális kifejezőképesség, asszociációs képesség, verbális absztrakció fejlesztése. Az ok-okozati viszonyok felismerésén keresztül a különféle ismeretek, fogalmak integrációja, szintézise. A rövid és a hosszú távú emlékezet fejlesztése egy adott történet memorizálásával és visszaadásával verbálisan, képekkel, dramatizálva. Társas kapcsolatok, a kreativitás és a fantázia fejlesztése. Törekvés erősítése a különbségtételre a lényeges és a lényegtelen tulajdonságok között adott szempontok szerint.</i>
	<b>A tanítási óra anyaga</b>
18-19.	Képek és történetek párosítása. Adott történéshez, képhez, képpárhoz önálló szöveg alkotása.
20.	Megkezdett történet befejezése. A taneszközök segítségével történet megjelenítése, eljátszása.
21.	Önálló történetek előadása, megjelenítése többféle eszköz segítségével.
22-23.	Emlékezetfejlesztő játékok.  Figyeld meg! A gyermekek körben ülnek, választanak egy vizsgálót, aki állva marad. A játékvezető feltesz neki egy kérdést (pl. Kinek van

	<p>szoknyája, kék szeme?), a vizsgálónak mindenkit sorban meg kell figyelnie. Elsorolja a gyerekeket, ennek van, annak nincs. Minél apróbb részletekre kérdezzen rá a játékvezető! Sokkal nehezebb a játék, ha azt kell megállapítani, hogy kinek nincs.</p> <p>Képeket teszek a gyermek elé (pl. zöltségek, állatok, ételek képeit), ezeket 30 másodpercig nézheti, majd próbálja meg emlékezetből felsorolni, mit látott.</p> <p>Páros asszociáció: 5-6 egymással összefüggő kép-pár megjegyzése (pl. ház-kerítés). A felidézésnél a párok valamelyik tagja hiányzik, ezt kell kitalálni, lerajzolni. Ezután nehezíthetjük a játékot egymással össze nem függő kép-párok megjegyzésével (pl. kolbász-lámpa). Olvasni tudó gyermekeknél szó-párokkal is játszhatjuk.</p>
24-25.	Kreativitást fejlesztő feladatok
<b>A tanítási óra sorszáma</b>	<b>A feldolgozandó téma</b>
	<i>Szem-kéz koordináció fejlesztése, figyelemösszpontosítás. Újszerű gondolkodásmód kialakítása. Alakemlékezet fejlesztése.</i>
	<b>A tan. óra anyaga</b>
26.	Alak - háttér differenciálás
27-28.	Alakegyeztetés, alakállandóság.
29-30.	Figyelem-összpontosítás: kártyajátékok – Csótányleves, Csótánysaláta
<b>A tanítási óra sorszáma</b>	<b>A feldolgozandó téma</b>
	<i>Fogalmi gondolkodás, figyelem, következtetés és ítéletalkotás fejlesztése. A különböző helyzetekben rejlő lehetőségek felismerése, rugalmas gondolkodás képességének fejlesztése. Szituatív összefüggéslátás és a feladatmegoldáshoz szükséges előrelátás képességének fejlesztése.</i>
	<b>A tan. óra anyaga</b>
31-32.	Tájékozódás a térben – tájékozódás mozgással – irányok, távolság és szomszédosság szerint. Adott feltételeknek megfelelő elem kiválasztása különböző halmazokból. Térbeli-síkbeli alkotás adott feltételek szerint. Gépjátékok.

33-36.	<i>Informatika:</i> Építkezés adott elemekből saját terv vagy közös terv alapján. A sorrend megfigyelése: mely lépések cserélhetők meg és melyek nem. Adott feltétlenek megfelelő algoritmus létrehozása.
37.	Kedvenc játékaink.

