**Логіка «Планета міркувань»**

Програма для 1-ого класу

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **К-сть год** | **Зміст навчального матеріалу** | **Вимоги до рівня загальноосвітньої підготовки учнів** |
| 1 |  | **I. Спостережливість** | |
|  | 3  год | Тема 1. ***Перцептивні здібності.*** Пошук однакових малюнків. Відмінності між малюнками. Помилки в малюнках  ***Невербальні творчі тренінги. Домальовування малюнка за даним фрагментом лінії.***  Домалювати малюнок за даним фрагментом лінії (хвилястої лінії, півкруга, ламаної, двох паралельних ліній). | Учень порівнює малюнки і виділяє з групи малюнків однакові. Показує зайвий малюнок. Знаходить відмінності між малюнками. Знаходить помилки в поданих малюнках.  Чим оригінальніший малюнок, тим вищі показники творчого потенціалу дитини.  Учень повинен вміти:  знаходити помилки в малюнках, відсутність важливих деталей,  - знаходити відмінності між подібними малюнками, |
| 2 |  | **II. Загальна обізнаність** | |
|  | 2 год | Тема 2. ***Рослинний світ.*** Хвойні та листяні дерева. Рослини, їхні листя й плоди. Овочі й фрукти. Ягідні рослини. | Учень вчиться розрізняти хвойні та листяні дерева, овочі та фрукти, ягідні рослини, співвідносити рослини до їх листя та плодів. |
|  | 2 год | Тема 3. ***Тваринний світ.***  (Назви тварин. Дикі та свійські тварини. Місце проживання тварин та їхня пристосованість до життя. Птахи та комахи. Риби. Тварини та їх потомство. Їжа тварин.) | Учень вивчає назви тварин, розрізняє свійських тварин від диких. Орієнтується у місці проживання різних тварин, пристосованості тварин до життя та способі їх харчування. Знайомиться з найпростішою класифікацією тваринного світу: птахи, комахи, риби, тощо. |
|  | 1 год | Тема 4. ***Гриби. Етапи розвитку живого.*** (Їстівні та отруйні гриби. Етапи розвитку рослинного та тваринного світу) | Учень вивчає етапи розвитку рослинного та тваринного світу, називає порядок слідування подій. Вивчає назви найпоширеніших грибів. Розрізняє їстівні гриби від отруйних. |
|  | 1 год | Тема 5. ***Властивості та застосування предметів.*** (Матеріали, з яких виготовляють речі. Властивості речовин. Застосування предметів.) | Ознайомлення з матеріалами, з яких виготовляють речі та основними їх властивостями. Розуміння сфер застосування різних предметів. |
|  | 1 год | Тема 6. ***Продукти харчування.*** (Харчові продукти та способи їх вживання. Молочні продукти. Мучні продукти. Солодощі. Зернові рослини.) | Учень розрізняє види харчових продуктів: молочні, мучні, солодощі, тощо… Учень ознайомлюється із основними типами зернових рослин та називає продукти, які з них виготовляються. |
|  | 1 год | Тема 7. ***Органи чуттів.*** (Слух, нюх, дотик, зір, смак.) | Ознайомлення із 5 органами чуттів людини. Вивчення їх можливостей. |
|  | 2 год | Тема 8. ***Клімат. Погода. Пори року.*** (Відповідність одягу до погоди. «Холодно», «тепло» – асоціативні відчуття.)  ***Вербальні творчі тренінги. Складання казок на задану тему. Нове застосування звичайних предметів.***  Скласти казку на задану тему, наприклад “ Звідки у редиски хвостик”, “Чому кавун смугастий”. Придумати якомога більше застосувань звичайних предметів (наприклад, цеглини, олівця, мила і т. п.) | Вивчення основних пір року, клімату та погодніх умов. Учень називає асоціативні відчуття, дивлячись на зображення різних об’єктів.  Учень повинен вміти:  - називати найбільш поширені рослини і тварини,  - розпізнавати дерева і кущі, хвойні та листяні дерева,  - розрізняти овочі та фрукти, плоди певних рослин,  - розпізнавати птахів, комах, риб,  - розпізнавати диких та свійських тварин,  - розрізняти звичайних птахів та водоплаваючих,  - візуально впізнавати потомство тварин,  - розрізняти на малюнках найвідоміші їстівні та отруйні гриби,  - співвідносити одяг та певні види заняття до погоди та до різних пір року |
| 3 |  | **III. Спільні ознаки. Властивості** | |
|  | 2  год | Тема 9. ***Подібність у суттєвому. «Зайва» фігура.*** (Виділення «зайвого». Спільні ознаки у різних об’єктів)  ***Логічні ігри.***  ***Гра в кутики.***  (Грають двоє. На шаховій дошці в одному куті - 9 білих пішаків, розташованих у квадраті 3х3, у протилежному куті (по діагоналі) - 9 чорних пішаків, розташованих аналогічно. Кожному гравцю слід якомога швидше перемістити свої 9 фішок у протилежний кут дошки (на вихідну позицію суперника), якщо за один хід можна переміщатись лише на одну клітинку по горизонталі або по вертикалі. Якщо ж на шляху стоїть один свій або один чужий пішак, то його можна перестрибнути, продовжуючи перестрибувати за один свій хід доти, доки це можливо). | Учень об’єднує намальовані об’єкти у групу з основною спільною ознакою. Виділяє і називає “зайвий” об’єкт, який до цієї групи не належить.  Учень повинен вміти:  - групувати об'єкти за подібною ознакою,  - знаходити спільні ознаки у різних предметів |
| 4 |  | **IV. Порівняння та класифікація** | |
|  | 2 год | Тема 10. ***Порівняння та класифікація.*** (Порівняння за розміром, кількістю, об’ємом, формою, швидкістю). | Учень порівнює об’єкти за розміром, за формою, кількістю та швидкістю.  Учень повинен вміти:  - порівнювати і сортувати від більшого до меншого і навпаки (за розміром, за висотою, за кількістю, за величиною),  - порівнювати та класифікувати фігури за формою та кольором |
| 5 |  | **V. Узагальнення та класифікація. Круги Ейлера** | |
|  | 3год | Тема 11. ***Узагальнення та класифікація. Круги Ейлера.***  (Узагальнення. Класифікація за кольором, за будовою, за формою, за кількістю, за властивостями). | Малюючи круги Ейлера, учень класифікує об’єкти у класи за певними ознаками: за кольором, за будовою, за формою, за кількістю, за властивостями.  Учень повинен вміти:  - узагальнювати (за кольором, за будовою, за формою, за кількістю, за розміром);  - знаходити узагальнююче слово до даного слова; |
| 6-7 |  | **VI-VII. Логіка та комбінаторика** | |
|  | 3 год | Тема 12. ***Логічний порядок дій. Логічне заперечення на невербальному рівні. Найпростіші логічні задачі на порівняння, заперечення та перетин множин. Комбінаторика.***  (Логічна побудова порядку слідування малюнків та розповідь за ними. Розуміння заперечної частки "не" на прикладах малюнків, найпростіші логічні задачі. Комбінаторне розмальовування). | Учень встановлює логічний порядок подій, зображених на малюнках. Складає та розповідає історію зображену на цих малюнках. Розв’язує найпростіші логічні задачі з використанням таких понять логіки, як: заперечення, порівняння та перетин множин. Розмальовує малюнки за заданим комбінаторним правилом.  Учень повинен вміти:  - логічно розмістити порядок слідування малюнків та скласти за ними розповідь,  - розв’язувати найпростіші задачі на порівняння, заперечення, перетин множин;  - розмалювати малюнок за заданим комбінаторним правилом |
| 8 |  | **VIII. Арифметика** | |
|  | 5 год | Тема 13. ***Порівняння величин у навколишньому житті. Вирівнювання кількості.*** (Відповідність арифметичних дій до малюнків. Відновлення чисел та дій у арифметичних виразах. Поняття “однакове”, “менше”, “більше” на числовому рівні. Практичне застосування цих понять. Задачі на “зважування”). | Учень встановлює та записує до кожного малюнка відповідну математичну дію. Відновлює у математичних виразах пропущені числа та арифметичні дії. Записує знаки “=”, “<”, “>” між заданими числами. Розв’язує задачі на “зважування”, добираючи у співвідношеннях відповідні числа із трьох запропонованих.  Учень повинен вміти:  - поставити арифметичну дію у відповідності до малюнка,  - відновлювати числа та дії у арифметичних виразах |
| 9 |  | **IX. Закономірності** | |
|  | 6 год | Тема 14. ***Пошук закономірностей.*** (Домальовування фігури за знайденим правилом. Закриті та відкриті тести.)  ***Логічні ігри.***  ***"Хрестики-нулики".***  (Варіант гри у "хрестики-нулики" можна ускладнити, збільшуючи кількість клітинок, наприклад, до 5х5).  ***Гра у "розплутанки".***  (7-8 дітей стають у коло і беруть один одного за руки так, щоб ліва і права рука кожної дитини була подана двом різним дітям. "Вільних" рук не повинно залишатися. Не розриваючи рук, слід якомога швидше "розплутатись"). | Учень встановлює закономірність зміни фігур та вибирає серед 5 запропонованих (у закритих тестах) або домальовує (у відкритих тестах) фігуру, яка є логічним продовженням виявленого учнем правила.  Учень повинен вміти:  *-* будувати фігуру згідно вказаними закономірностям |
| 10 |  | **X. Невербальні аналогії** | |
|  | 2 год | Тема 15. ***Аналогії на невербальному рівні. Найпростіші аналоги матриць Равена.*** (Знаходження малюнка за аналогією до заданої пари малюнків. Вибір малюнка, який правильно завершує дану композицію). | Учень встановлює ідею утворення другого малюнка з першого (у верхній заданій парі) і добирає четвертий малюнок, який співвідноситься з третім малюнком за цим самим правилом або логічно завершує композицію.  Учень повинен вміти:  - віднаходити малюнок згідно даного правила,  - заповнювати найпростіші аналоги матриць Равена |
| 11 |  | **XI. Точність рухів. Дія за правилом** | |
|  | 3 год | Тема 16. ***Розвиток дрібної моторики руки, точність рухів. Дія за правилом.***  (Ідентифікація фігур та розмальовування за правилом. Побудова ліній та фігур тотожних заданим. Малюнок одним розчерком. Відновлення малюнка за частковим контуром. Тест на точність та координацію рухів. Вміння діяти за вказаною інструкцією). | Учень відтворює лінії та фігури, що відповідають заданим. Одним розчерком (не відриваючи руки від паперу і не проводячи двічі по одній лінії) учень малює вказані фігури. Розмалювує фігури за вказаним правилом. Діє за вказаною інструкцією.  Учень повинен вміти:  - будувати лінії та фігури за правилами, з’єднувати точки за правилом,  - робити малюнок одним розчерком, відновлювати малюнок за контуром,  - координувати окомір з рухами руки |
| 12 |  | **XII. Наочно-схематичне мислення** | |
|  | 2 год | Тема 17. ***Розвиток наочно-схематичного мислення.*** (Схематичне зображення предметів геометричними фігурами. Читання маршруту, упорядкування слів та фігур за заданою схемою. Читання “маршруту” за стрілками). | Учень співставляє фігури із їх схематичним зображенням. Рухається по схемі за вказаним схематичним маршрутом. Читає слова та упорядковує фігури за вказаною схемою. Рухається у таблиці згідно вказаного стрілками “маршруту” і записує відповідь.  Учень повинен вміти:  - співвідносити реальні предмети до їх схематичного зображення,  - віднаходити шлях на малюнку за заданою схемою,  - упорядковувати фігури та літери згідно даної схеми,  - заповнювати матричні таблиці |
|  | 2 год | Тема 18. ***Матричні таблиці. Таблиця-схема структури тваринного та рослинного світу.*** (Заповнення таблиць за вказаним правилом. Загальні поняття в класифікації тваринного та рослинного світу). | Заповнює таблиці за вказаним правилом побудови. Вивчає найпростішу класифікацію рослинного та тваринного світу. Словесно описує приналежність рослини чи тварини до вказаного класу та групи. |
| 13 |  | **XIII. Просторова уява та орієнтація** | |
|  | 2 год | Тема 19. ***Лабіринти. Орієнтація.*** (Пошук шляху в лабіринті. Просторова орієнтація (вліво, вправо)). | Шукає шлях проходження від “входу” до “виходу” у лабіринті, малює цей шлях. Вивчає поняття “правий”, “лівий” на прикладі рук, що зображені на малюнку та власних рук.  Учень повинен вміти:  - знаходити шлях у лабіринтах,  - впізнавати вирізані частини фігури,  - складати найпростіші фігури у грі танграм,  - розрізняти праву і ліву руку, праву і ліву сторони |
|  | 2 год | Тема 20. ***Ідентифікація вирізаних частин фігур. Старовинна гра “Танграм”.*** (Доповнити малюнок частиною, що бракує. Складання цілого з частин. Гра “Танграм”). | Серед 5 запропонованих фігур добирає той фрагмент, який правильно завершує вказаний малюнок. Формує і замальовує цілий квадрат із вказаних його фрагментів. Із частин квадрата будує фігури, що зображені на малюнках (гра “Танграм”). |
| 14 |  | **XIV. Геометрія** | |
|  | 4год | Тема 21. ***Геометричні задачі.***  (Класифікація ліній. Прямі, криві, ламані. Замкнені та розімкнуті лінії. Поділ на частини. Розрізання за вказаним правилом.) | Учень позначає на малюнках прямі, криві та ламані лінії. Відмічає замкнуті та розімкнуті лінії. Ділить фігури на частини за допомогою прямих ліній.  Учень повинен вміти:  - розпізнавати різні типи ліній (прямі, криві, ламані; замкнені та розімкнуті),  - розрізати фігуру на частини за заданим правилом,  - формувати цілу фігуру з її частин |
| 15 |  | **XV. Сірникові задачі** | |
|  | 3год | Тема 22. ***Логічні задачі з сірниками.*** (Побудова фігур із заданої кількості сірників. Вилучення та переставляння сірників у малюнках). | Учень будує та перебудовує геометричні фігури із вказаної кількості сірників. Вилучає чи переставляє сірники у літерах чи рівностях для отримання інших літер та правильних рівностей.  Учень повинен вміти:  - будувати фігури із заданої кількості сірників |
| 16 |  | **XVI. Мова та мислення** | |
|  | 2 год | Тема 23. ***Антоніми. Узагальнення. Пізнавальні таблички про природу.***  (Пошук слова-антоніма. Пошук узагальнюючого слова. Підсумкові таблички про природу. Правильні назви потомства тварин. Будова тварин. Назви квітів). | Із запропонованого списку слів учень добирає антоніми до вказаних слів. Знаходить узагальнююче слово. Заповнює таблички про тварин та їх будову. Записує правильні назви тварин та їх потомства. Наводить приклади рослин та тварин згідно таблиці їх класифікації. Вписує пропущені літери у назви квітів. |
|  | 2 год | Тема 24. ***Евристичне мислення на вербальному (словесному) рівні.***  (Інтелектуальний тренінг. Анаграми(слова з переставленими літерами). Нестандартні кросворди. Інтерв’ю на загальну обізнаність). | Відгадує та записує загадані слова. Будує слова та речення за їх складами. Читає анаграми, встановлюючи правильний порядок слідування літер. Шукає та замальовує слова у нестандартних кросвордах. Відповідає на запитання інтерв’ю, записуючи відповіді у відповідні таблиці.  Учень повинен вміти:  - добирати антоніми до заданих слів,  - заповнювати нестандартні кросворди,  - читати слова-анаграми. |
| 17 |  | **XVII. Увага та її корекція** | |
|  | 2 год | Тема 25. ***Перевірка та розвиток уваги. Переключення уваги.*** |  |
|  | 2 год | ***Гра "Муха".***  (Запам'ятовувати подумки переміщення "мухи" по клітинках квадрата розміром 3х3 і в кінці гри вказувати номер клітинки, в якій зупинилась "муха". Шлях, по якому рухається "муха" від свого стартового положення, описує вчитель: "муха" поповзла вліво, вгору, вниз,… Спочатку повільний маршрут, потім швидкість називання напрямку маршруту наростає).  ***Розвиток зорової пам'яті.***  ***Гра "memory".***  (Береться набір із 30-40 однакових зовні карток з малюнками на внутрішній стороні, причому кожний малюнок трапляється двічі. Картки розкладають малюнками донизу. По черзі діти перевертають по 2 картки. Якщо малюнки збіглися, пару забирають собі, отримуючи бал, якщо - ні, картки повертають у попереднє положення. Виграє той, хто краще запам'ятав розташування малюнків і відповідно отримав більше балів). | Учень тренує увагу, слідкуючи за переміщенням “мухи” по намальованій табличці згідно маршруту, який вголос диктує вчитель. Записує назву клітинки, у якій зупинилась “муха”. |
|  | 4  год | ***Заплутані лінії.*** (Втримування уваги на заплутаних лініях. Відшукати об’єкти, які з’єднані лінією).  ***Запам'ятовування фігур, предметів, порядку їх розташування.***  а) Показати дітям 6-8 намальованих на папері геометричних фігур упродовж 20 с. Діти повинні відновити ці фігури у зошиті у такому ж порядку, як побачили на малюнку.  б) Покласти на стіл 7-10 різних предметів і показати їх дітям. Накривши їх скатертиною, вилучити один предмет, або поміняти предмети місцями. Діти повинні згадати, який предмет зник, або як змінилося розташування предметів.  в) Покласти на стіл у ряд 7-8 різних предметів і показати їх дітям. Накривши їх скатертиною, попросити дитину назвати предмети по порядку зліва направо, або навпаки. | Учень подумки слідкує за вказаною лінією, визначаючи які саме об’єкти з’єднані між собою. |
|  |  | ***Вправи на корекцію уваги.***  (Викреслювання чи підкреслення літер за певним правилом. Замальовування та вставляння символів за заданим правилом. Спрощений аналог відомої у психології коректурної проби Бурбона).  ***Розвиток слухової пам'яті.*** ***Асоціативне запам'ятовування***.  ***1.*** ***Механічне запам'ятовування***.  (Прочитати дітям 8 будь-яких односкладових слів. Слід відновити хоча б частину прослуханих слів і записати їх у зошит).  ***2. Асоціативне запам'ятовування***.  (Учитель читає 10-12 різних слів. Діти намагаються запам'ятати їх, подумки об'єднуючи ці слова у візуальний образ або сюжетну візуальну картину). | Учень тренує свою увагу, пам'ять підкреслюючи чи закреслюючи вказану букву, вставляючи відповідні значки у намалювані фігури. Розмалювує малюнок згідно вказаної нумерації кольорів. |