



LOGICLAB

Where Curiosity Leads to Discovery



Phòng Đào tạo

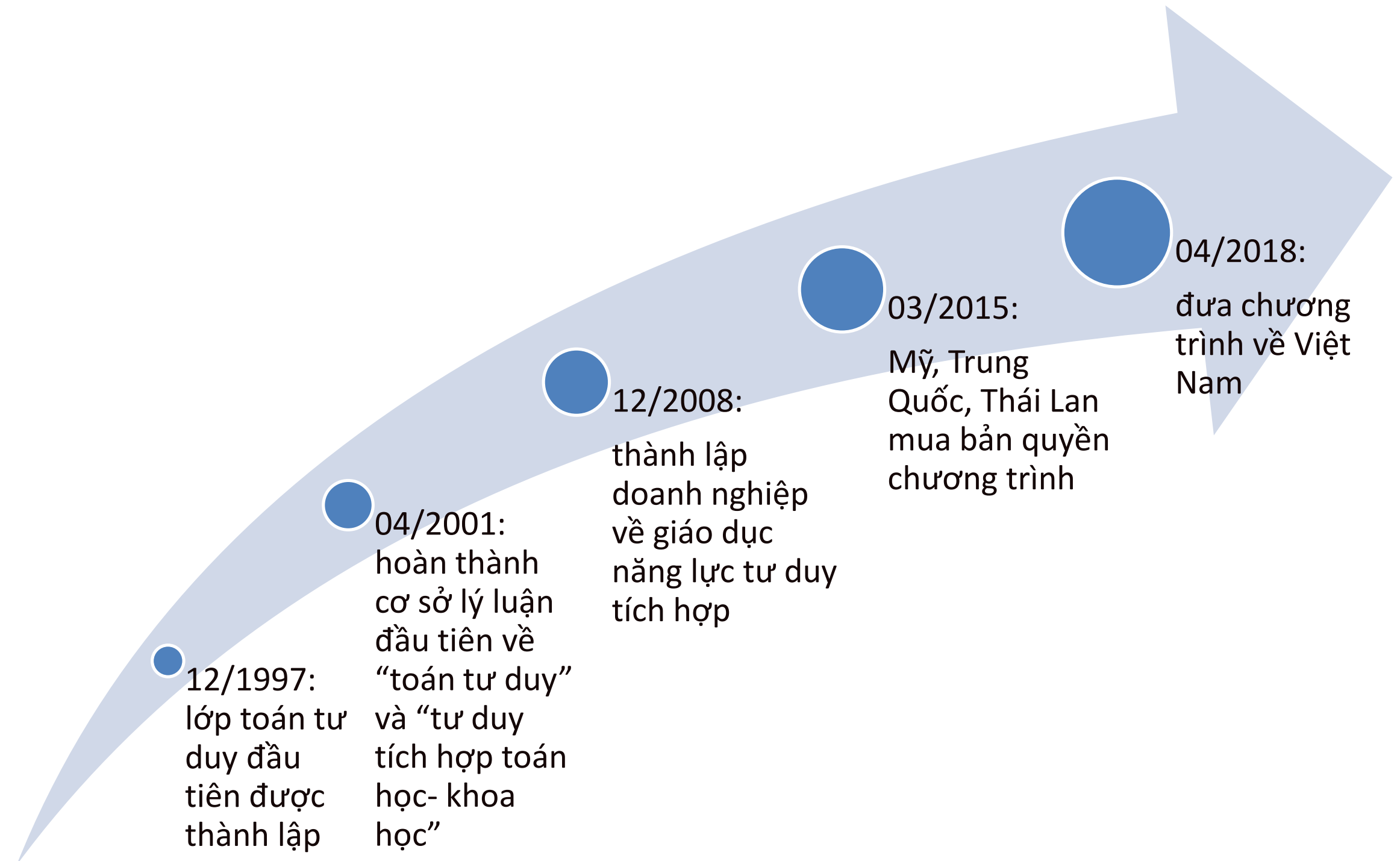


Hội sở Logiclab

Nguồn gốc chương trình Logic math



Mr. Lee Chungkoog - CEO



NHỮNG THÀNH TỰU CỦA CHƯƠNG TRÌNH



GIẢI THƯỞNG CEO VỀ ĐỔI MỚI HÀN QUỐC 2008

Kênh tin tức SISA News People



GIẢI THƯỞNG TOP THƯƠNG HIỆU HÀN QUỐC 2016

Giải thưởng lớn trong lĩnh vực
các thương hiệu giáo dục



GIẢI THƯỞNG QUẢN LÝ BỀN VỮNG HÀN QUỐC 2015

Giải quản lý bền vững tại
Hàn Quốc trong lĩnh vực đạo đức
doanh nghiệp



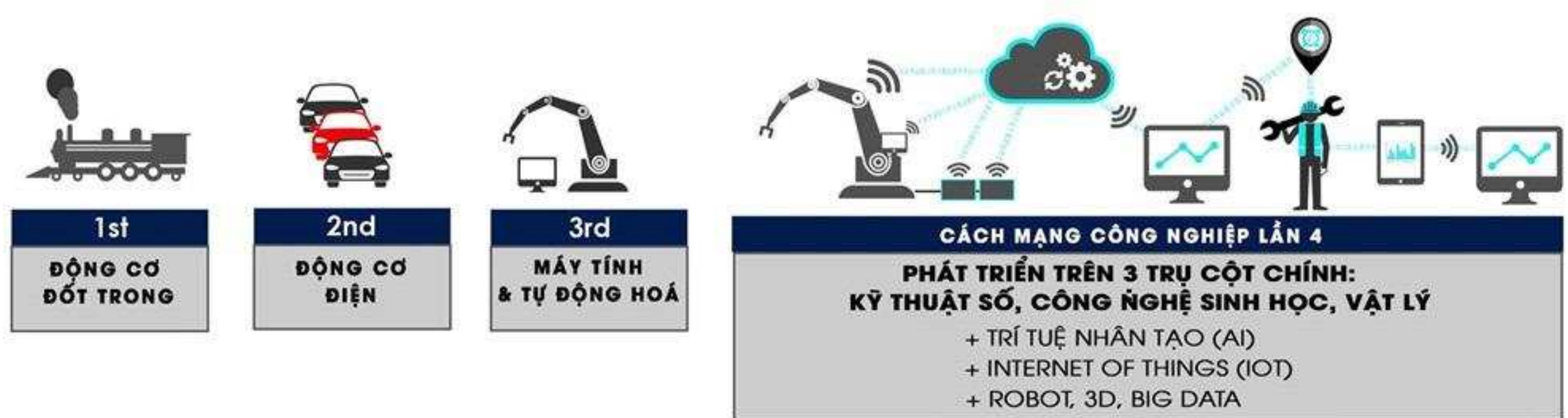
GIẢI THƯỞNG DOANH NGHIỆP GIÁO DỤC HÀN QUỐC 2018

Giải thưởng lớn hạng mục
“Năng lực tư duy Toán
tích hợp” cho 5 năm hoạt động



“Sự phát triển tất yếu của tương lai
là trở thành xã hội thông minh hơn và kết nối mọi thứ.”
Diễn đàn Davos, 2016

LỊCH SỬ 4 CUỘC CÁCH MẠNG CÔNG NGHIỆP



4C CỦA NHÂN TÀI THẾ KỶ XXI



Tư duy phản biện

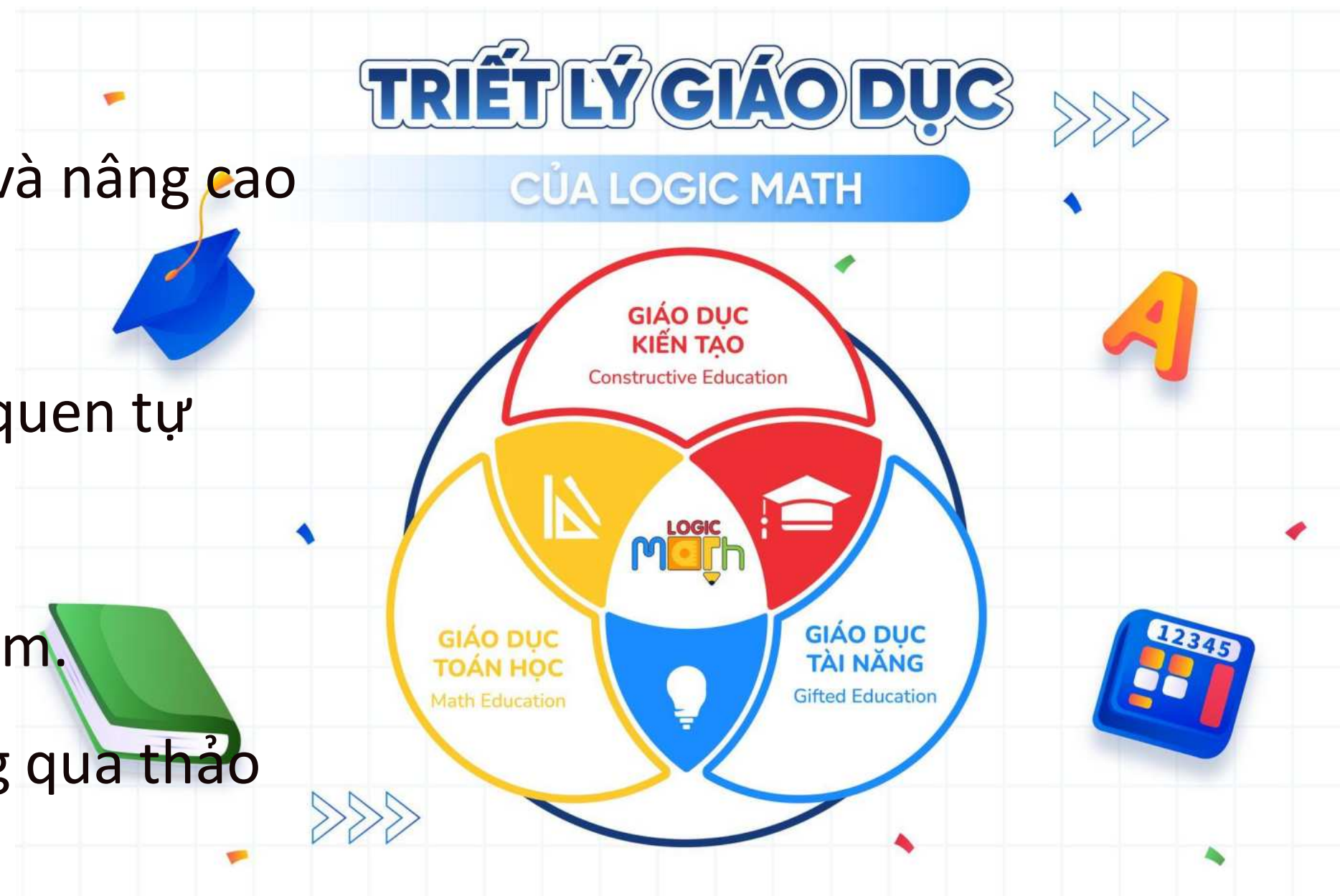


Khả năng hợp tác

Khả năng sáng tạo

Kỹ năng giao tiếp
kết nối, thấu hiểu

- Nuôi dưỡng năng lực tư duy tích hợp và kỹ năng giải quyết vấn đề sáng tạo.
- Khởi nguồn từ bản tính tò mò, củng cố sự tự tin và nâng cao ý chí muốn thử thách với vấn đề mới ở trẻ.
- Hình thành khả năng tự học và nuôi dưỡng thói quen tự nghiên cứu.
- Tận hưởng niềm vui học tập thông qua trải nghiệm.
- Phát triển kỹ năng xã hội và làm việc nhóm thông qua thảo luận tương tác.



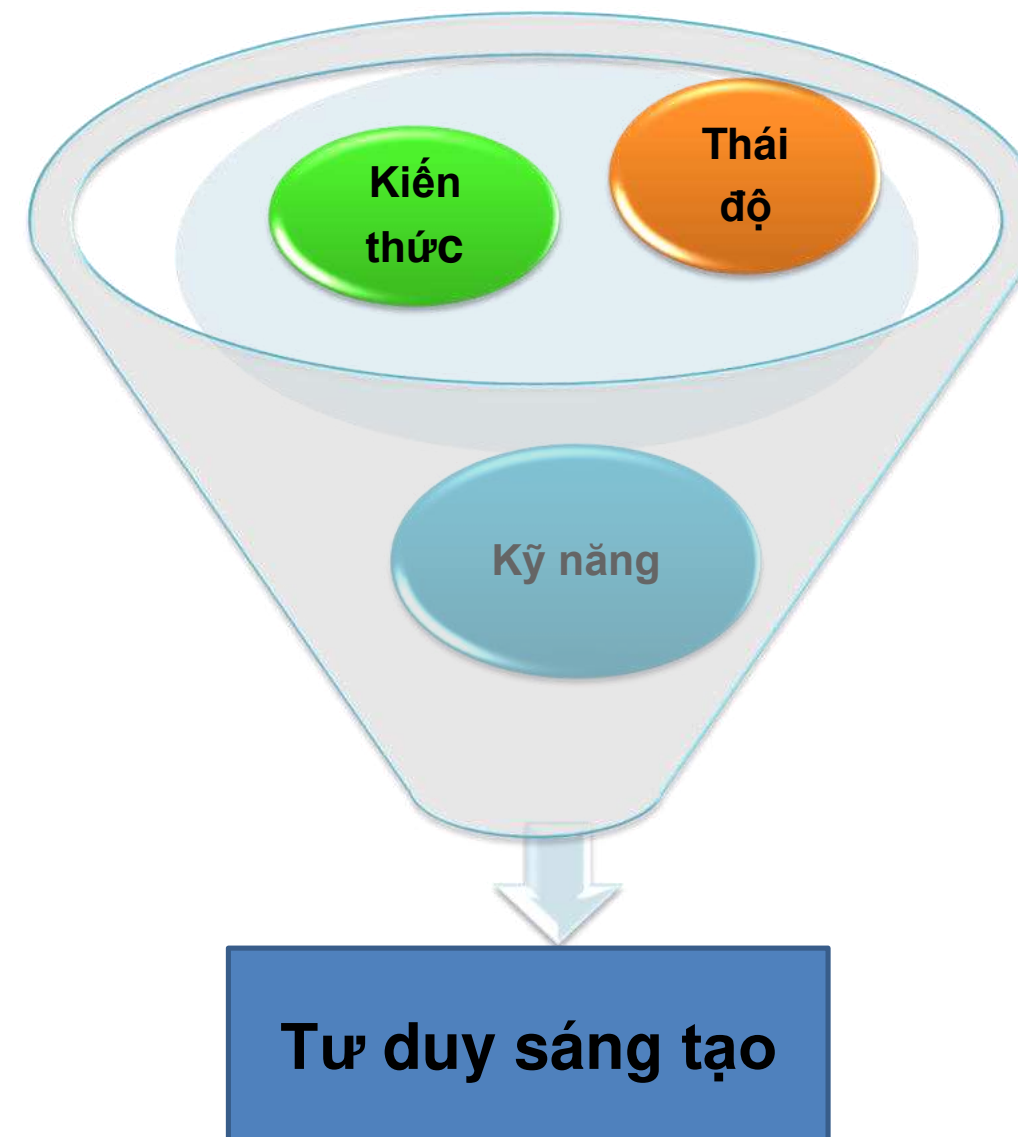
➤ Tư duy

Khi đối mặt với các tình huống có vấn đề thì học sinh sẽ được phát triển hoạt động của trí não để giải quyết vấn đề một cách có hệ thống.

➤ Các yếu tố cấu thành tư duy

Kiến thức

Giải quyết các yếu tố cơ bản quan trọng trong quá trình tư duy, trình độ và hiệu quả tư duy phụ thuộc vào chất và lượng của kiến thức.



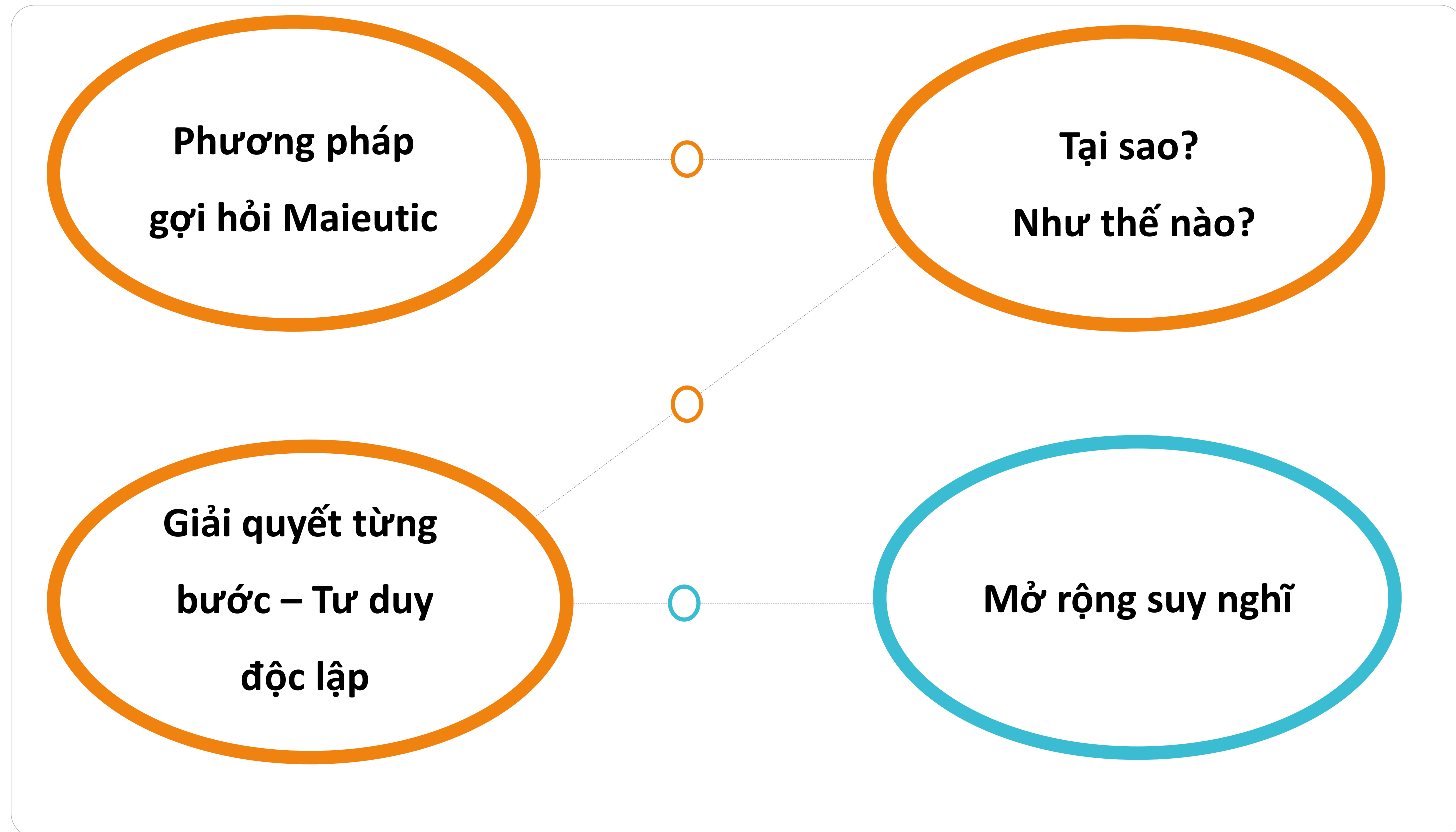
Thái độ

Giữ thái độ tò mò và quan tâm, kiên trì và cố gắng, bền bỉ và đi sâu tìm hiểu.

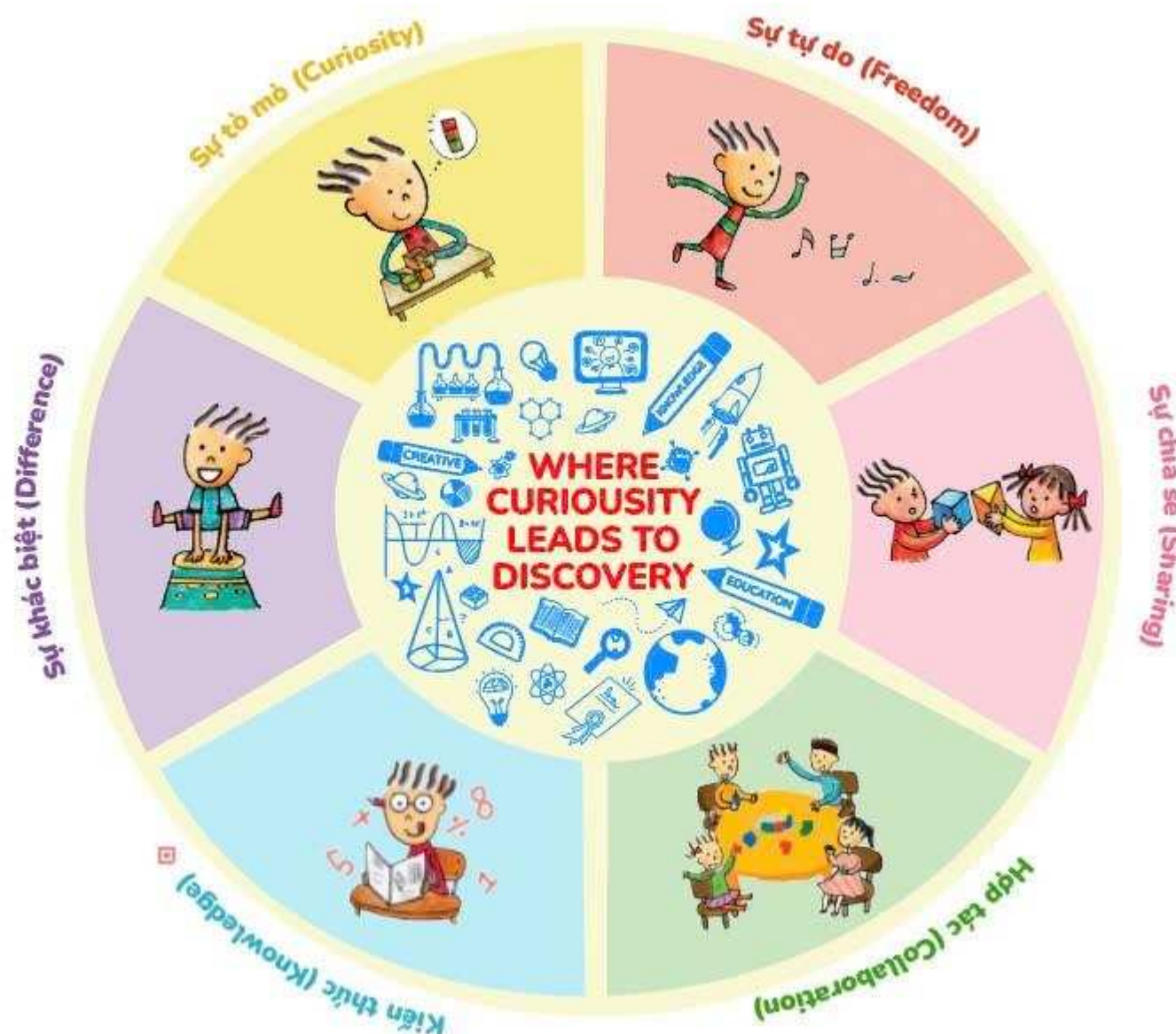
Kỹ năng

Kỹ năng tư duy cơ bản, kỹ năng chú ý, quan sát, năng lực tổ chức, phân tích, hình thành, tổ hợp, đánh giá phù hợp với quá trình tư duy mang tính quyết định và phê phán.

ĐẶC ĐIỂM CHƯƠNG TRÌNH



HỌC PHẦN GIẢNG DẠY TẠI LOGIC MATH



Ucrea

Bright I·G

BLACK HOLE



- **Độ tuổi:** 3 – 5 tuổi
- **Kết cấu chương trình:** 3 cấp độ
- **Mục tiêu chương trình:** Giúp trẻ phát triển các chỉ số IQ, EQ, SQ và các kỹ năng tư duy cơ bản, tư duy logic, tư duy sáng tạo và tư duy toán học.



THÀNH PHẦN CỦA KHÓA HỌC



Sách câu chuyện

- Cánh cửa mở ra tư duy sáng tạo



Sách hoạt động

- Rèn luyện tư duy sáng tạo



Bộ trò chơi

- Ứng dụng linh hoạt tư duy sáng tạo



CẤU TRÚC HỌC TẬP 1 THÁNG

- ▶ **SÁCH CÂU CHUYỆN**
- ▶ **SÁCH HOẠT ĐỘNG**
(Trang 1 - Trang 6)

**TUẦN
01**

**TUẦN
02**

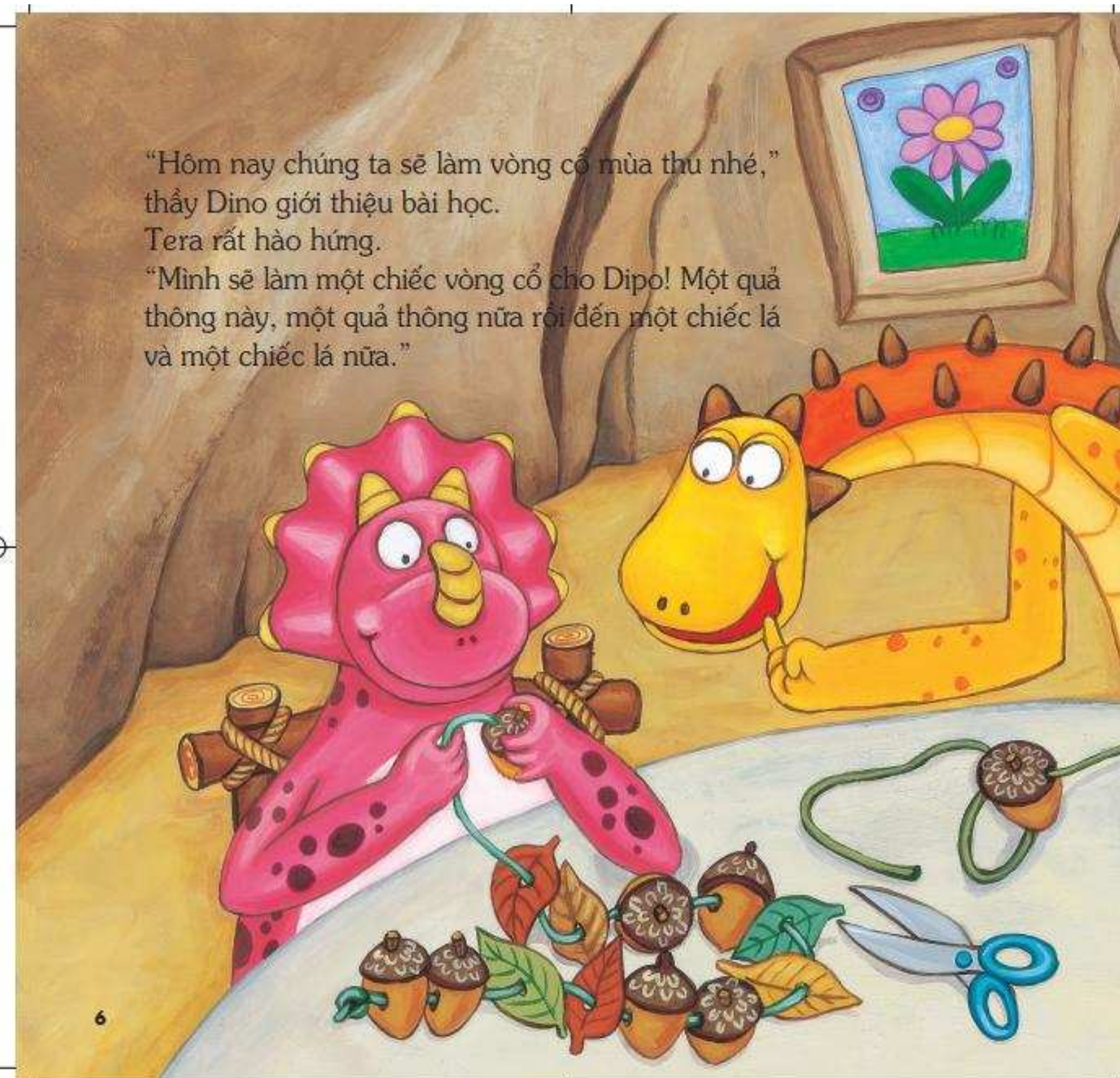
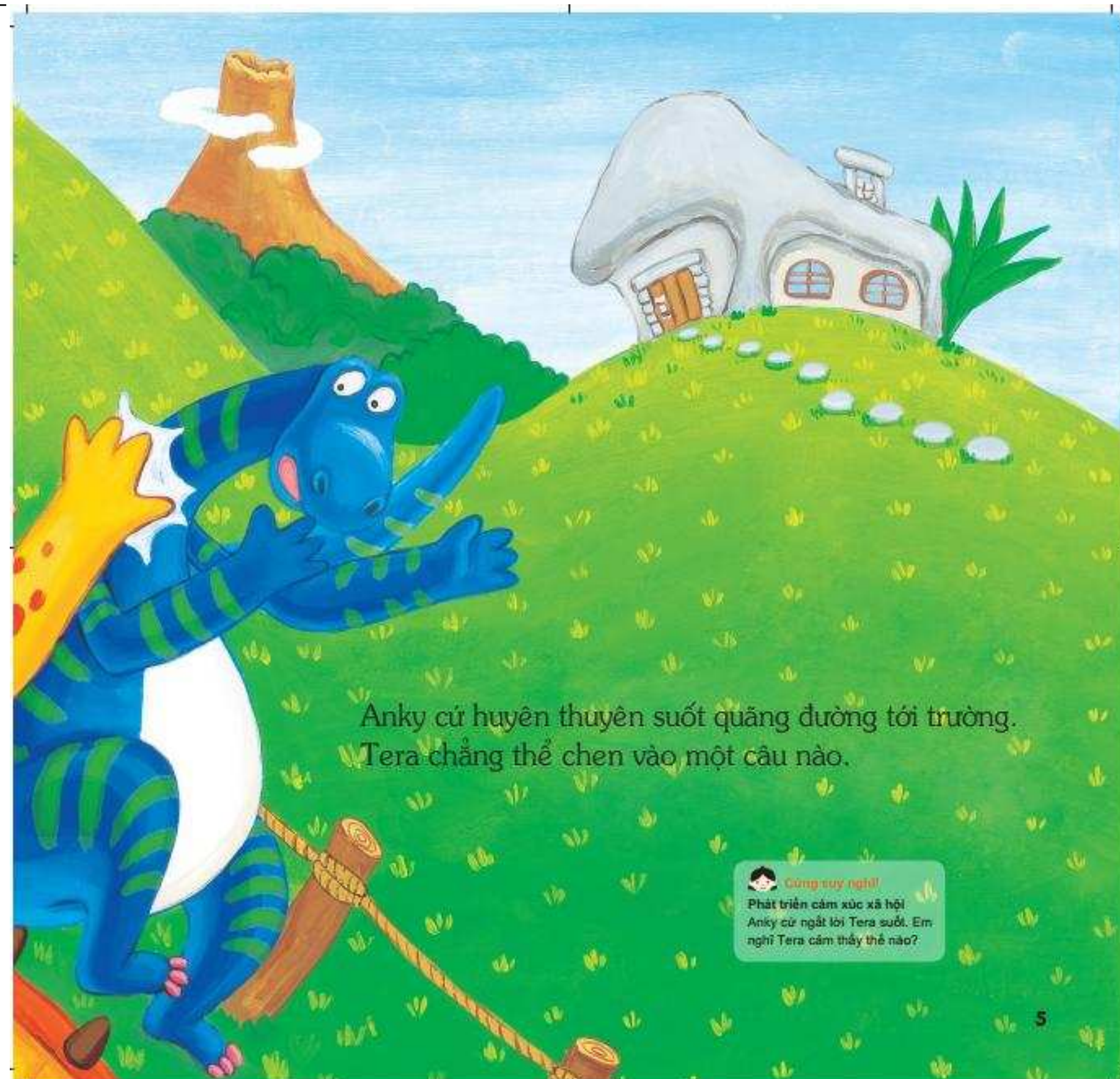
- ▶ **TRÒ CHƠI VẬN ĐỘNG**
- ▶ **SÁCH HOẠT ĐỘNG**
(Trang 7 - Trang 12)

- ▶ **TRÒ CHƠI CƠ BẢN**
- ▶ **SÁCH HOẠT ĐỘNG**
(Trang 13 - Trang 18)

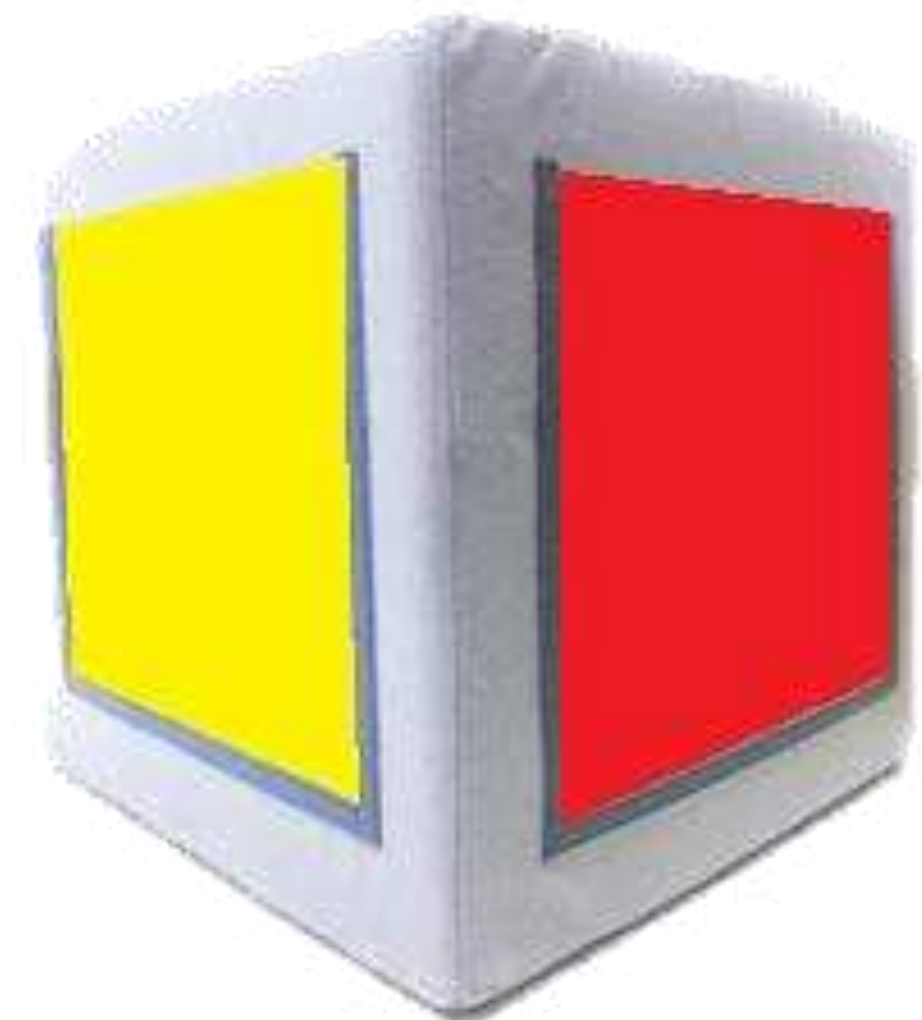
**TUẦN
03**

**TUẦN
04**

- ▶ **TRÒ CHƠI NÂNG CAO**
- ▶ **SÁCH HOẠT ĐỘNG**
(Trang 19 - Trang 24)



UCREA – Trò chơi vận động



Thể hiện sáng tạo
Toán học
Kiểu mẫu

Dán các sticker vào ô trống theo quy luật trong Ví dụ.
Sau đó, tạo ra tiếng động theo quy luật đó.

Boom-Jingle-Jingle

Ví dụ








BẮT ĐẦU







Boom

Jingle

Jingle

Thể hiện sáng tạo
Toán học
Kiểu mẫu

Những vỏ sò được sắp xếp theo một quy luật. Tìm ra quy luật đó và dán các sticker đúng vào ô trống.

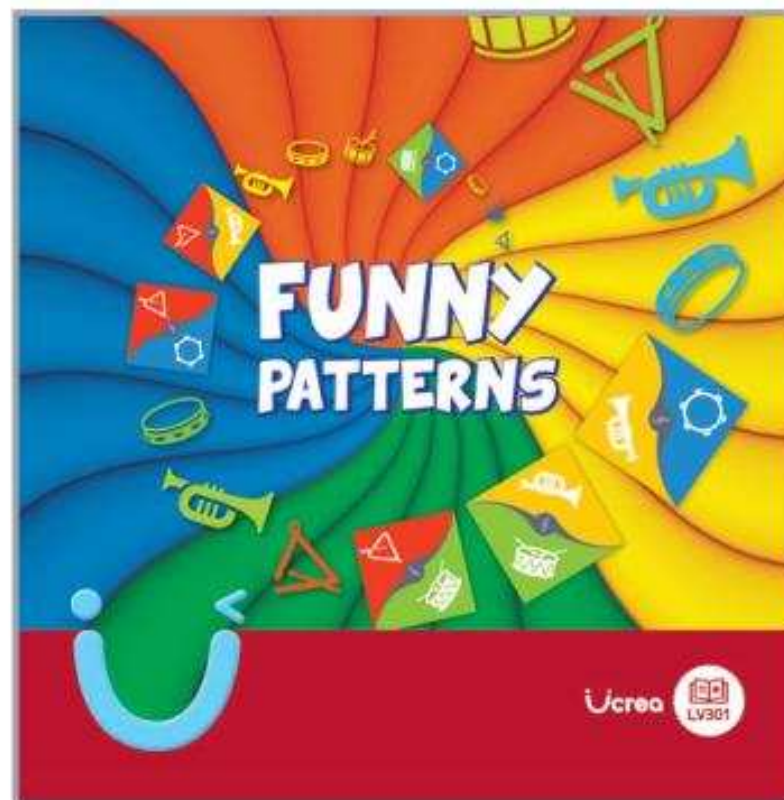








20



Bộ trò chơi



48 thẻ nhạc cụ



8 thẻ ngôi sao



12 thẻ quy luật



48 thẻ nhạc cụ



8 thẻ ngôi sao



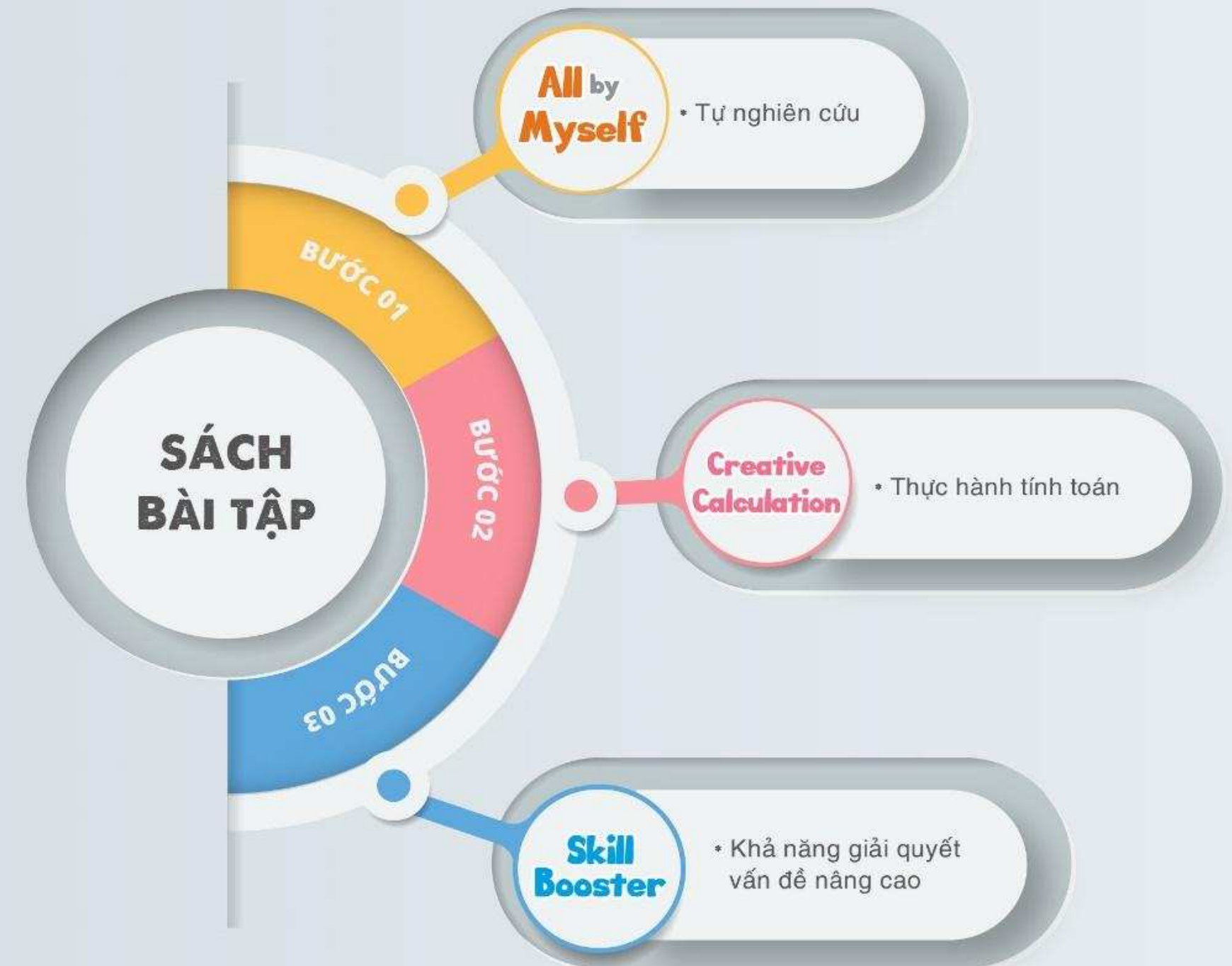
12 thẻ quy luật

Bright I.G

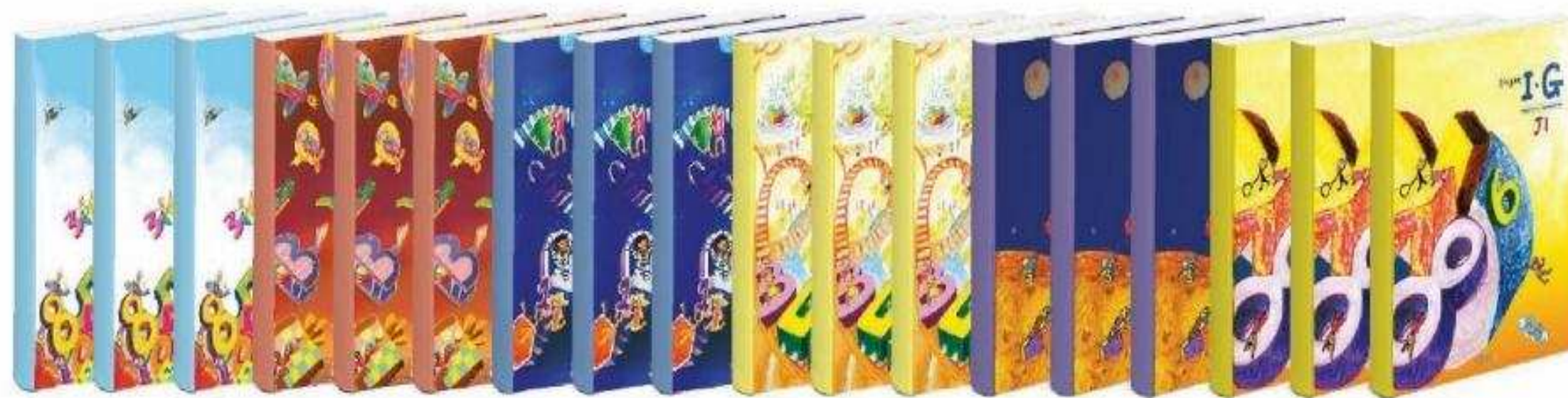
- **Độ tuổi:** 6 – 7 tuổi
- **Kết cấu chương trình:** 6 cấp độ
- **Mục tiêu chương trình:** Xây dựng nền tảng Toán học thông qua các hoạt động trải nghiệm, thúc đẩy học sinh phải tư duy, giúp trẻ thích thú với Toán học.



Bright IG – Cấu trúc tiết học



Bright IG – Sách và học cụ



C1 - Bài 1
Thị trấn Yêu tinh

Trong bài này, học sinh tập trung tìm hiểu đặc điểm của đồ vật và áp dụng các tiêu chuẩn phân loại khác nhau vào một nhóm các đồ vật khi sử dụng thẻ chơi. Ngoài ra, học sinh cũng xác định hai đặc tính được sử dụng trong phân loại nhiều lần và các mối quan hệ khác.

Chitchat with Friends	Thị trấn Yêu tinh	Học về sự khác biệt của phân loại và xem xét các phương pháp phân loại khác nhau dựa theo các đặc điểm phân loại
Step by Step	Tách nhóm	Xác định các đặc tính khác nhau của các thẻ yêu tinh và xác định một tiêu chuẩn phù hợp để phân loại các thẻ
Step by Step	Chúng ta có thẻ để phân loại và xác định một tiêu chuẩn phân loại dựa trên mối quan hệ giữa các điểm tương đồng	Quan sát các thẻ để phân loại và xác định một tiêu chuẩn phân loại dựa trên mối quan hệ giữa các điểm tương đồng
Hop Ahead	Sắp xếp hàng ngắn lại	Xác định đặc điểm của các thẻ cho trước và xác định một tiêu chí phân loại phù hợp
Step by Step	Yêu tinh hàng xóm	Phân loại các thẻ yêu tinh có hai điểm chung (phân loại nhiều lần) và tiêu được rằng một thẻ có thể thuộc vào nhiều nhóm khác nhau
Hop Ahead	Xác định đặc điểm	Phát triển tư duy logic và kỹ năng phân loại bằng cách quan sát các thẻ khi phân loại nhiều lần và xác định hai tiêu chí phân loại
Step by Step	Tại phải đứng ở đâu?	Phân loại các thẻ yêu tinh bằng hai tiêu chí phân loại và xếp các thẻ vào đúng vị trí
Hop Ahead	Tại phải đứng ở đâu?	Xác định tên của nhóm phân loại bằng cách quan sát các thẻ đã được phân loại và xác định mối quan hệ bổ sung

Chitchat with Friends
Thị trấn Yêu tinh

Ngày xưa ngày xưa tại một vùng đất ở tận trong rừng sâu có một thị trấn yêu tinh được dẫn đầu bởi một Thị trưởng tốt bụng và hào phóng. Một ngày, Thị trưởng chợt nghĩ: "Có vẻ như mùa đông này sẽ khá lạnh. Mình nên làm mũ ấm cho tất cả yêu tinh nhỏ đội lên cặp sừng cho khỏi lạnh."

Thị trưởng đã thức cả đêm để đan những chiếc mũ. Sau khi đan xong một vài chiếc, Thị trưởng bỗng do dự: "Khoan đã nào. Tại sao mình lại làm toàn mũ hình tròn nhỉ? Chỉ những yêu tinh nhỏ có cặp sừng tròn mới có thể đội được mũ tròn. Mình nên làm cả những chiếc mũ nhọn cho những yêu tinh nhỏ có cặp sừng nhọn nữa. Nhưng mỗi loại đan bao nhiêu chiếc thì đủ nhỉ?"

Ngày hôm sau, Thị trưởng gọi tất cả các yêu tinh nhỏ trong thị trấn đến trước cửa nhà mình. Đám yêu tinh được gọi đến thắc mắc hỏi nhau: "Thị trưởng có chuyện gì thế nhỉ?" Thị trưởng bước qua những chú yêu tinh nhỏ đang bàn khoăn, đếm số cặp sừng tròn và nhọn.

"Một, hai, ba, bốn..."
"Ồ! Một, hai, ba..."

Dù thử đi thử lại không biết bao nhiêu lần thì Thị trưởng vẫn đếm sai.
"Thật là rắc rối quá! Chắc mình sẽ không bao giờ đếm được số mũ mà mình cần phải làm là bao nhiêu."

"Có thể chứ!" bỗng nhiên Thị trưởng nảy ra một ý.
"Những bạn nào có cặp sừng tròn hãy đứng về phía bên trái ta. Những bạn có sừng nhọn thì đứng về phía bên phải ta."

Step by Step
Tách nhóm

Thị trưởng thị trấn yêu tinh đang cố gắng tìm ra điều gì?

Phân loại một tập thẻ yêu tinh thành các nhóm theo đặc điểm chung. Vẽ các nhóm và dán sticker yêu tinh thích hợp cho từng nhóm. Khi phân loại bạn đã nghĩ đến đặc điểm nào?

Học liệu: thẻ và sticker yêu tinh (Phụ lục)

Những chủ yếu tinh được phân loại theo _____

Hop Ahead
Xác định đặc điểm

Các yêu tinh từ thị trấn bên cạnh được phân nhóm theo các đặc điểm cố định. Hãy xác định đặc điểm được sử dụng để phân loại mỗi nhóm và xếp các yêu tinh trong Ví dụ vào ô thích hợp.

Ví dụ:

--	--	--	--

Practice, Practice

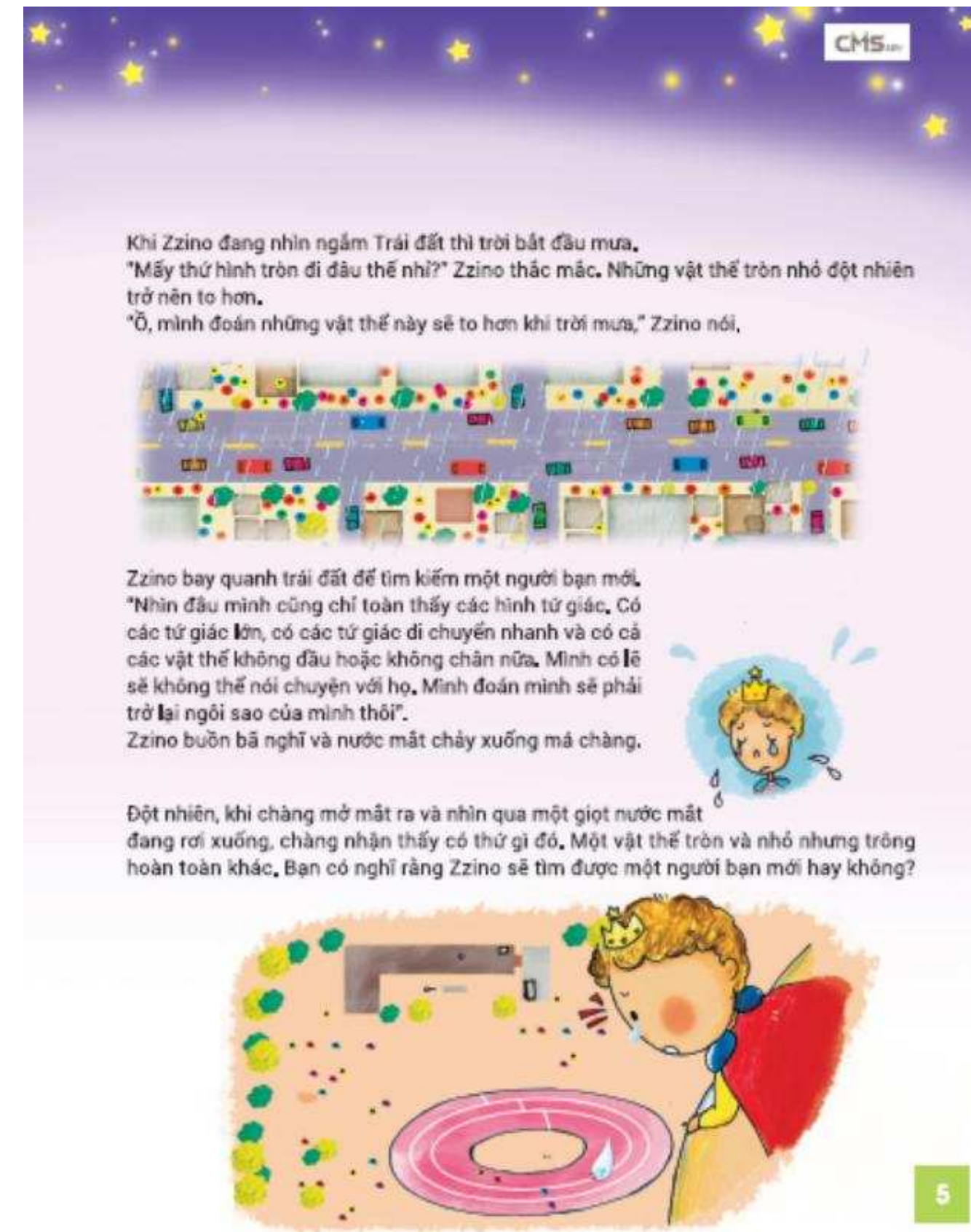
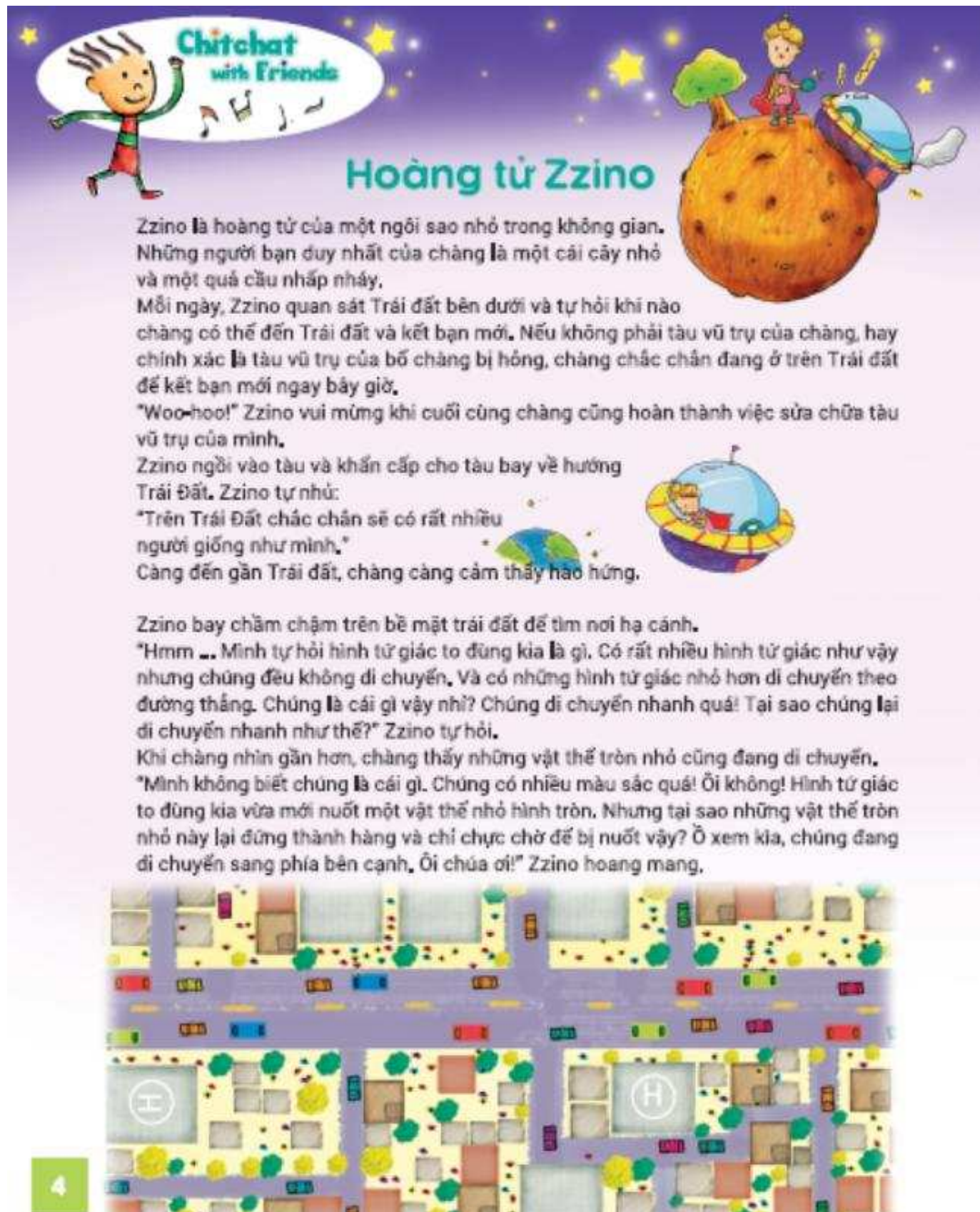
1 Các yêu tinh dưới đây được xếp thành 3 nhóm. Hãy xác định đặc điểm của mỗi nhóm và xếp các yêu tinh trong Ví dụ vào nhóm thích hợp.

Ví dụ:

--	--	--

Bright IG – Sách và học cụ







Step by Step

Từ trên cao I

Zzino hạ cánh xuống Trái đất để tìm những người bạn mới. Chẳng ta rất ngạc nhiên khi thấy rằng những hình tứ giác lớn mà chàng nhìn thấy từ bầu trời thật ra là những tòa nhà khác nhau.

Những khối hình sau đây được dựng từ các khối ghép. Vẽ một đường nối hai khối hình giống nhau khi quan sát từ trên cao. Dựng các khối hình này bằng cách sử dụng khối ghép và kiểm tra lại câu trả lời của bạn.



Học liệu: khối ghép



10

16

Hãy cùng chơi trò chơi Shake Tower để hiểu rõ hơn về hình ảnh khi nhìn từ trên cao xuống của nhiều khối hình khác nhau.

Hướng dẫn

Học liệu: Shake Tower

- 1 Chia lớp thành các nhóm 4 học sinh. Mỗi học sinh chọn một màu và nhận 8 khối hình có màu mà mình đã chọn.
- 2 Quyết định người chơi trước. Khi tới lượt của mình, học sinh sẽ đặt một khối hình lên bục tháp.
- 3 Học sinh đặt các khối lên bục tháp sao cho không có khoảng trống giữa các khối.
- 4 Trò chơi kết thúc khi các học sinh xếp tất cả các khối của mình thành tháp mà không làm cho tháp bị đổ.
- 5 Nhìn tháp từ phía trên và xem có bao nhiêu khối mỗi màu ở mỗi tầng tháp. Học sinh có nhiều khối nhất trên đỉnh tháp sẽ giành chiến thắng.





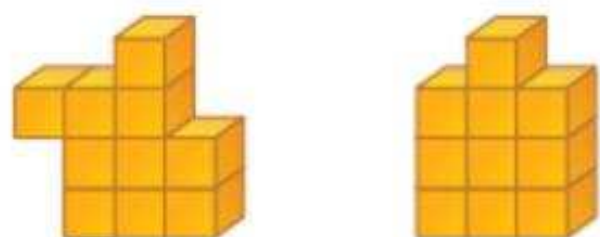
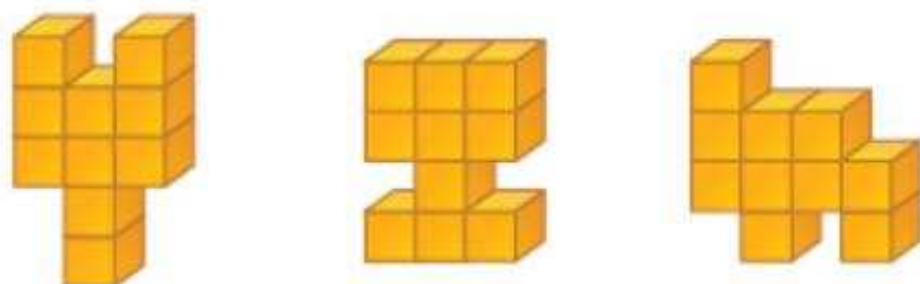
Hop Ahead

Ghép hai khối hình I

Các khối hình dưới đây được tạo thành bằng cách ghép hai khối hình trong ô Ví dụ. Tìm và khoanh các khối hình không thể được tạo thành từ hai khối hình nói trên. Giải bài toán bằng cách tạo các khối hình từ các khối ghép.

Học liệu: khối ghép

Ví dụ

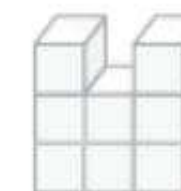
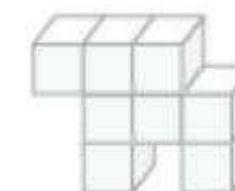


CMS

Hai trong số 5 khối hình trong Ví dụ được ghép với nhau để tạo thành các khối hình bên dưới. Những khối hình nào trong Ví dụ được sử dụng để tạo ra các khối hình bên dưới? Giải bài toán bằng cách tạo các khối hình từ các khối ghép. Sau đó tô màu các hình khối được sử dụng.

Học liệu: khối ghép, bút chì màu

Ví dụ

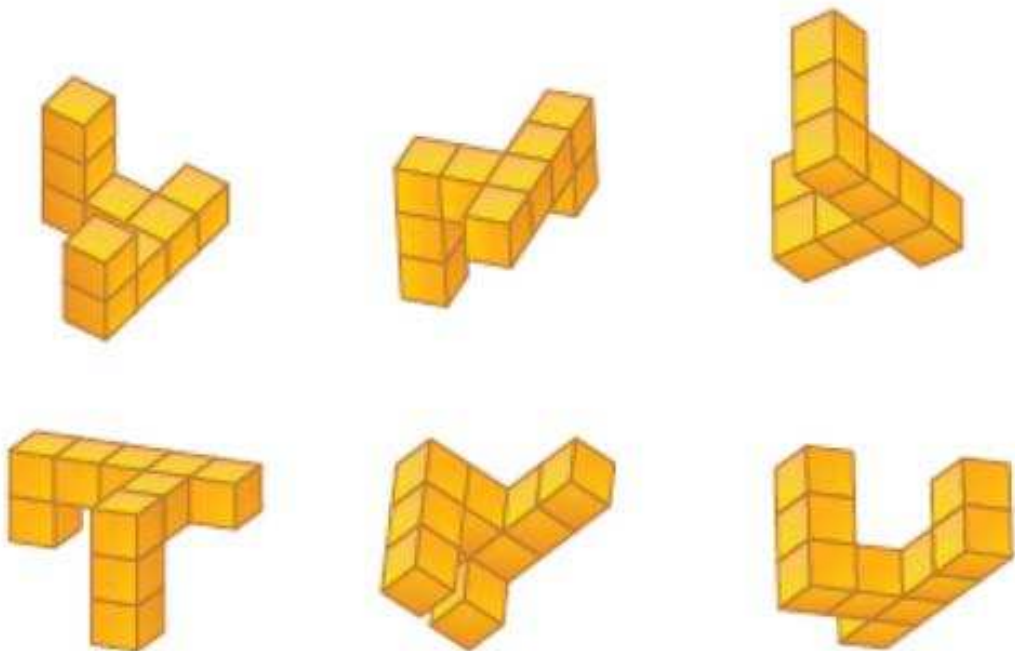
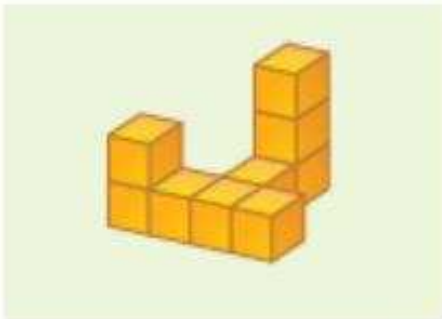




Practice, Practice

- 1 Khối hình dưới đây tạo thành từ các khối ghép. Nó trông như thế nào khi được xoay theo nhiều hướng khác nhau? Tìm và khoanh tròn các khối hình giống với bên dưới. Dùng khối hình bằng các khối ghép và kiểm tra câu trả lời của bạn.

Học liệu: khối ghép

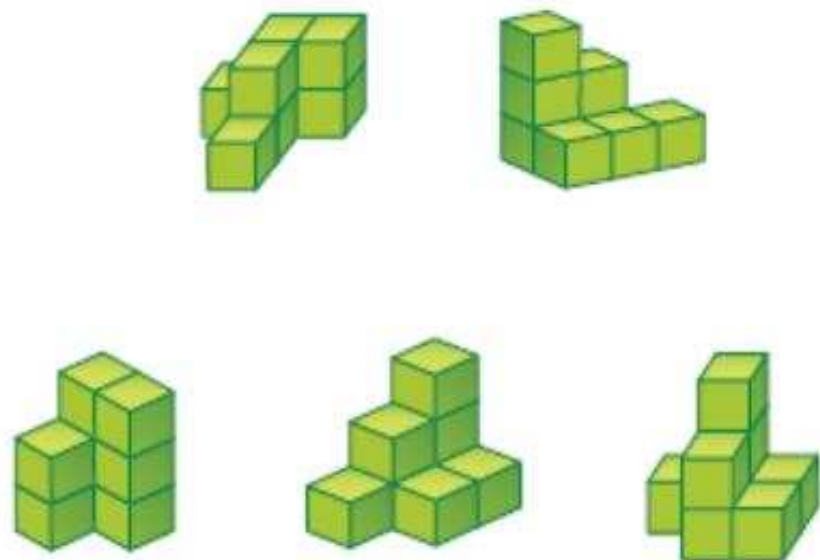
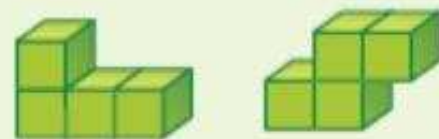


24

- 2 Các khối hình dưới đây được dựng bằng cách ghép hai khối hình trong Ví dụ. Tìm và khoanh tròn các khối hình không thể được ghép từ hai khối hình nói trên. Giải quyết vấn đề bằng cách tạo các khối hình từ các khối ghép.

Học liệu: khối ghép

Ví dụ



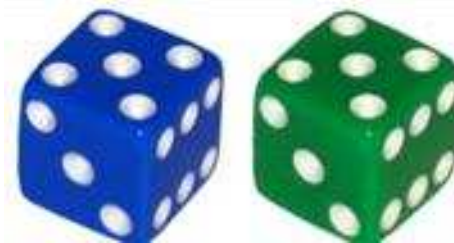
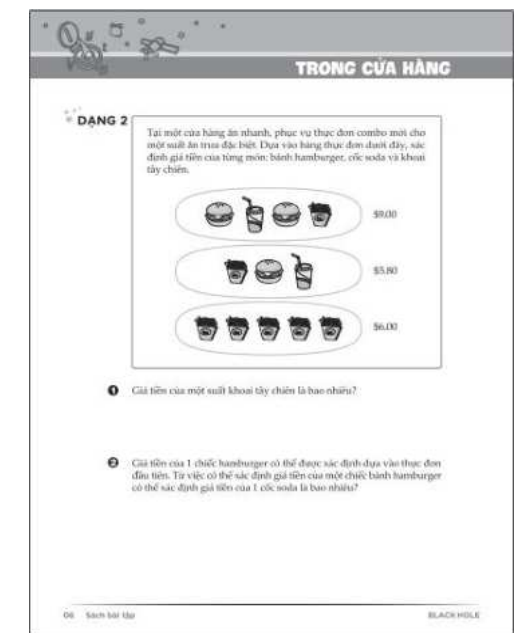
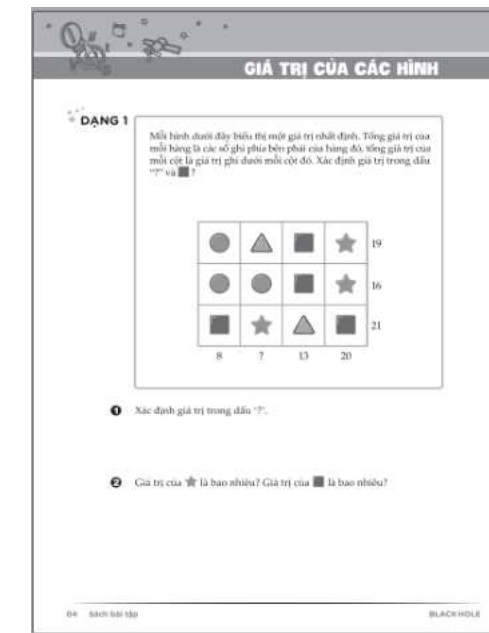
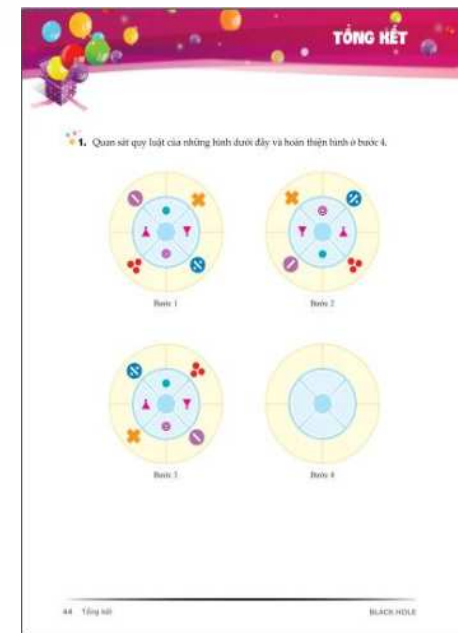
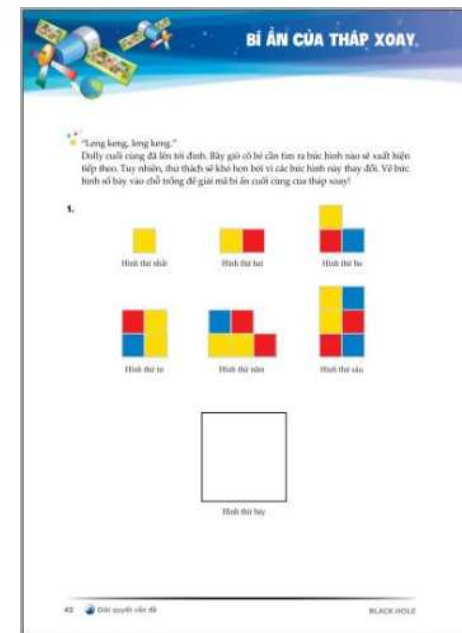
25

BLACK HOLE

- **Độ tuổi:** 7- 11 tuổi
- **Kết cấu chương trình:** 14 cấp độ
- **Mục tiêu chương trình:** Phát triển các kỹ năng tư duy logic chuyên sâu của học sinh thông qua các hoạt động Toán học đa dạng, chú trọng vào tính thực tiễn và khả năng ứng dụng cho nhiều vấn đề khác nhau trong cuộc sống.



BLACK HOLE – Sách và học cụ



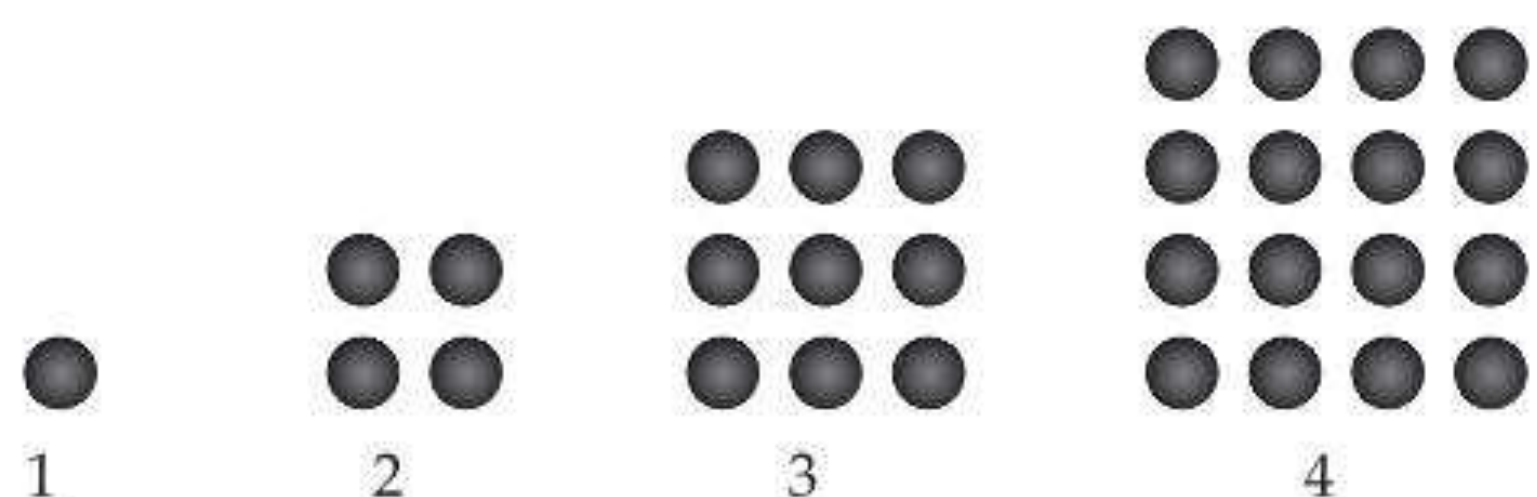
BLACK HOLE – Sách và học cụ





DẠNG HÌNH VUÔNG

Các đồng xu đen được sắp xếp theo quy luật như hình ở dưới.
Hỏi hình thứ 12 có bao nhiêu đồng xu đen?



1 2 3 4

Activate Windows
Go to PC settings to activate Windows.

BLACK HOLE – Thiết lập nguyên tắc



THAY ĐỔI HÌNH DẠNG

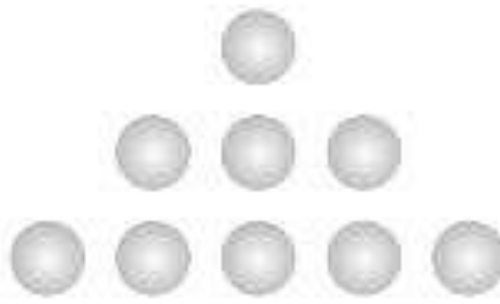
Hoạt động khám phá
Tìm quy luật của các đồng xu trắng được sắp xếp như dưới đây:



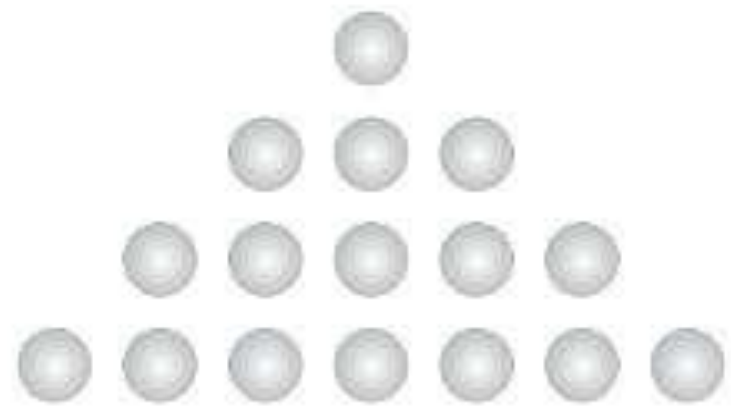
1



2



3



4

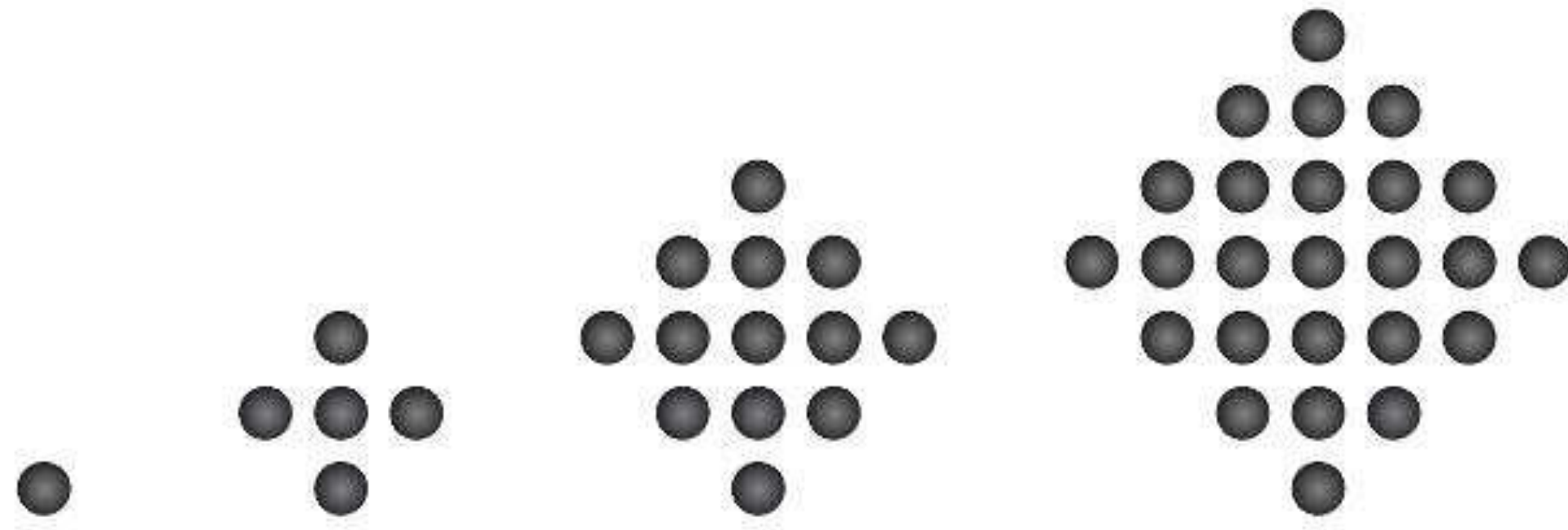
Activate Windows
Go to PC settings to

BLACK HOLE – Giải quyết vấn đề



KIM CƯỜNG

Các đồng xu đen được sắp xếp theo quy luật dưới đây.
Có bao nhiêu đồng xu đen ở hình thứ 10?



Activate V
Go to PC sett

BLACK HOLE – Tổng kết



TỔNG KẾT

1. Các đồng xu màu đen và màu trắng được sắp xếp theo quy luật dưới đây.
Ở hình thứ 6, có bao nhiêu đồng xu màu đen và bao nhiêu đồng xu màu trắng?

1



2



3



Activate V
Go to DC sett

HIỆU QUẢ HỌC TẬP



Bắt đầu từ trí tò mò



Học tập trong hứng thú



Khám phá độc lập



Phát triển năng lực tư duy



Phát triển các kỹ năng giao tiếp và hợp tác thông qua thảo luận và làm việc nhóm.



CÁC BÀI TEST ĐÁNH GIÁ NĂNG LỰC TƯ DUY



TÓM TẮT NỘI DUNG TỔNG QUAN



Logic Math	Ucrea	Bright I.G	Black Hole
Độ tuổi	3 – 5 tuổi	6 – 7 tuổi	7 - 11 tuổi
Mục tiêu học phần	Giúp trẻ phát triển các chỉ số IQ, EQ, SQ và các kỹ năng tư duy cơ bản, tư duy logic, tư duy sáng tạo và tư duy toán học	Xây dựng nền tảng Toán học thông qua các hoạt động trải nghiệm, thúc đẩy học sinh phải tư duy, giúp trẻ thích thú với Toán học.	Phát triển các kỹ năng tư duy logic chuyên sâu của học sinh thông qua các hoạt động Toán học đa dạng
Cấp độ	3 cấp độ LV2: 201- 210 (Gummy) LV3: 301 – 310 (khủng long) LV4: 401 – 410 (Phũ thủy)	6 cấp độ J, T, C, W, Q, U	14 cấp độ G: G1, G2 R: R1, R2, R3, R4 B: B1, B2, B3, B4 P: P1, P2, P3, P4
Các loại sách	Sách kể chuyện - Sách hoạt động	Sách giáo khoa - Sách BTVN	Sách giáo khoa - Sách BTVN
Thời lượng học	90 phút	110 phút	110 phút
Thời gian kiểm tra	6 tháng/ lần	3 tháng/ lần	3 tháng/ lần
Các loại bài kiểm tra	Bài kiểm tra đầu vào Bài kiểm tra giữa kì Bài kiểm tra cuối kì	Bài kiểm tra đầu vào Bài kiểm tra quý	Bài kiểm tra đầu vào Bài kiểm tra quý

Thank You

