Dành cho trẻ 3 – 6 tuổi

Chủ đề: Nghề nghiệp

Đề tài: Bé làm nhà thám hiểm

I. Mục đích, yêu cầu:

1. Kiến thức:

- Trẻ liệt kê được một số đồ dùng cần thiết khi đi thám hiểm.
- Trẻ điều khiển được một thiết bị kỹ thuật số.

2. Kỹ năng:

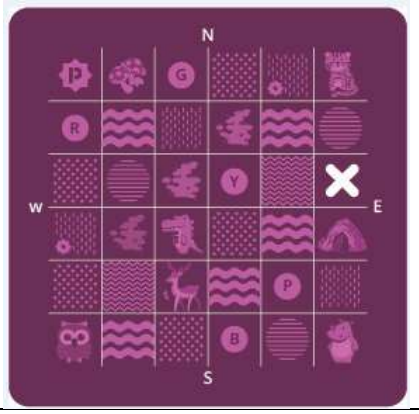
- Rèn kỹ năng quan sát, ghi nhớ có chủ định, hòa nhã có tinh thần trách nhiệm khi làm việc nhóm.

II. Tổ chức hoạt động:

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
Hoạt động 1: Xem video và trò chuyện *(Thời gian: 7 phút)*		
- Hôm nay, cô có một video rất thú vị mời các bạn cùng xem nhé! Cho trẻ xem video. - Con vừa được xem gì? - Con cảm nhận thấy khung cảnh khu rừng như thế nào? - Có những tiếng kêu gì trong khu rừng? - Những con vật nào xuất hiện trong đoạn phim?	- Trẻ vận động theo nhạc. - Trẻ xem video. - Trẻ trả lời câu hỏi.	- Video về thế giới tự nhiên.
Hoạt động 2: Trò chơi "Tìm đường đi" *(Thời gian: 20 phút)*		

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
Cô giới thiệu cách chơi: - Cô chia lớp làm 2 đội. Mỗi đội 5 bạn tham gia trò chơi "Tìm đường đi". - Mỗi đội bầu ra đội trưởng và đặt tên đội của mình. - Mỗi đội xếp thành một hàng dọc (đội trưởng đứng đầu hàng). Khi nghe hiệu lệnh của cô, các bạn đầu hàng chạy lên trước chướng ngại vật và làm theo hướng dẫn, sau khi vượt qua chướng ngại vật bé sẽ thực hiện bài tập của nhóm, sau đó chạy về chạm vào tay bạn đứng đầu hàng, bản thân sẽ xuống cuối hàng đứng. Các bạn đầu hàng sẽ tiếp tục trò chơi cho tới khi hoàn thành nhiệm vụ. Kết thúc 1 bản nhạc đội nào hoàn thành xong sẽ giành chiến thắng. - Bài tập 1: Tìm đường đi cho bạn (vượt qua chướng ngại vật). - Bài tập 2: Tìm và nối đồ dùng cần thiết khi đi thám hiểm. - Cô mở nhạc không lời cho trẻ bắt đầu trò chơi.	- Bé lắng nghe. Bé thực hiện.	- Bóng tròn, ống hút, cổng ráp bằng đồ chơi. - Hình ảnh em bé, con đường, chướng ngại vật. - Hình ảnh em bé, một số đồ dùng, dụng cụ.
Hoạt động 3: Lập kế hoạch (*Thời gian: 10 phút*)		

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
Cô đưa ra câu hỏi: Theo các con nghĩ khi đi thám hiểm chúng ta cần chuẩn bị những gì? - Để trả lời câu hỏi của cô, mời các bạn kết nhóm và thảo luận trong thời gian 5 phút, sau đó mời đại diện nhóm lên trình bày ý kiến của nhóm mình. - Cô đưa ra một số câu hỏi gợi ý thảo luận: + Đi thám hiểm con cần trang phục gì? + Đi thám hiểm con cần những vật dụng gì? + Đi thám hiểm con thức ăn như thế nào? + Đi thám hiểm có những nguy hiểm gì cần tránh? + Đi thám hiểm con cần quan sát những gì? … Sau khi các nhóm thảo luận xong mời đại diện nhóm trình bày ý tưởng. - Tìm hiểu bản đồ: Cô trải bản đồ lên mặt phẳng cho trẻ quan sát. + Con thấy những gì trên bản đồ? + Hướng đông nằm ở bị trí nào của bản đồ?	- Lắng nghe. - Thực hiện.	- Bản đồ.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
+ Hướng tây nằm ở vị trí nào của bản đồ? + Hướng nam, bắc nằm ở vị trí nào của bản đồ - Tại sao con cần xác định vị trí trên bản đồ. - Các bạn đã sẵn sàng cho chuyến thám hiểm chưa? - Mời các bạn cùng Cubetto thám hiểm rừng xanh nhé!		
Hoạt động 4: Thám hiểm cùng Cubetto (*Thời gian: 20 phút)*		
Cô mời các bạn hãy cùng Cubetto thám hiểm rừng xanh nhé! - Cô trải tấm bản đồ lên mặt phẳng, nhắc lại các hướng trên tấm bản đồ. - Cô chia lớp thành 4 nhóm và giới thiệu các thẻ bài của từng nhóm (mỗi thẻ bài tương ứng với một ô vuông trên tấm thảm). - Mỗi nhóm sẽ có 8 thẻ bài hiển thị ở mặt trước là hình ảnh (chủ đề rừng xanh) và mặt sau được đánh dấu X tương đương với vị trí trên tấm bản đồ. - Các nhóm chỉ được nhìn mặt sau, chưa được lật mặt trước của thẻ bài.	- Lắng nghe.	- Bản đồ, thẻ bài, Cubetto.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
- Nhiệm vụ của các nhóm là nhìn dấu X trên tấm thảm để xác định vị trí trên bản đồ và viết một thuật toán để đưa Cubetto tới vị trí trên tấm thảm trùng với vị trí của thẻ bài để lật mặt trước của thẻ bài. - Quan sát hình ảnh mặt trước của thẻ bài. - Các nhóm tiếp tục lượt chơi với các thẻ bài tiếp theo. - Nhóm nào lật được nhiều thẻ bài hơn trong thời gian quy định của GV nhóm đó sẽ giành phần thắng. Cô mở nhạc cho trẻ bắt đầu trò chơi. - Kết thúc: Cô khen ngợi và động viên trẻ.