

Dành cho trẻ 3 – 6 tuổi

Chủ đề: Nghề nghiệp

Đề tài: Du lịch cùng Cubetto

I. Mục đích, yêu cầu:

1. Kiến thức:

- Trẻ liệt kê được một số đồ dùng cần thiết khi đi du lịch.
- 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.

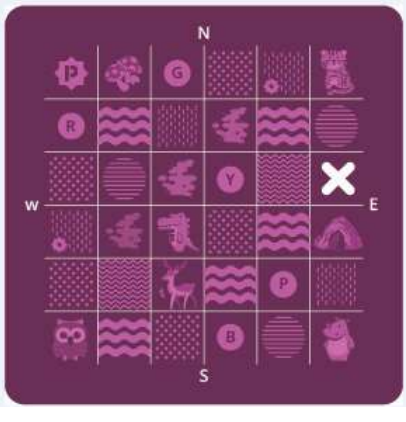
II. Tổ chức hoạt động:

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 có cảm nhận gì về những tòa nhà trong video? - Ngoài những tòa nhà còn có gì xuất gì? - Đường phố ở đây như thế nào? - Con đã từng đi du lịch ở đâu? - Con thường đi lịch vào khoảng thời gian nào? - Con đi du lịch bằng phương tiện gì?	- Trẻ xem video. - Trẻ trả lời câu hỏi.	- Video về một địa điểm du lịch.

 www.stemzone.vn

Copyrighted by Stem Education & 4C Skills

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
+ Con cần tìm hiểu gì về nơi con muốn tới? + Khi đi du lịch cần tránh làm 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 vị trí nào của bản đồ? + 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 du lịch chưa? - Mời các bạn đi du lịch cùng Cubetto nhé!		
Hoạt động 4: Du lịch cùng Cubetto (Thời gian: 20 phút)		
Cô mời các bạn đi du lịch cùng Cubetto 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	- Lắng nghe.	- Bản đồ, thẻ bài, Cubetto.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
(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 thành phố của bé) 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. - 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.	   Trẻ thực hiện.	