ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN THANH TRÌ

**TRƯỜNG MẦM NON C THỊ TRẤN VĂN ĐIỂN**



**GIÁO ÁN**

**LĨNH VỰC PHÁT TRIỂN NHẬN THỨC**

**HOẠT ĐỘNG LÀM QUEN VỚI TOÁN**

**(Định hướng không gian)**

Tên đề tài : Lập trình định hướng không gian

Lứa tuổi : Mẫu giáo lớn (5 - 6 tuổi)

Số lượng trẻ : 20 - 25 trẻ

Thời gian tổ chức : 30 - 35 phút

Giáo viên thực hiện : Nguyễn Mai Phượng

**Năm học: 2023 – 2024**

**I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU:**

**1. Kiến thức:**

- Trẻ xác định được hướng thẳng, bên trái, bên phải từ đó xác định được hướng đi thẳng, rẽ trái, rẽ phải.

- Trẻ biết đọc sơ đồ và lập trình hướng đi.

**2. Kỹ năng:**

- Trẻ vận dụng được kỹ năng định hướng không gian vào hoạt động tìm đường về nhà cho bạn Thỏ, có kỹ năng lập sơ đồ, kỹ năng lập trình, kỹ năng thiết kế sơ đồ theo cách riêng của nhóm.

- Trẻ xác định được đường về nhà cho bạn Thỏ từ các thẻ kí hiệu: phía trái, phía phải, đi thẳng.

- Trẻ có kỹ năng hoạt động theo nhóm

**3. Thái độ:**

**-** Trẻ hứng thú trong hoạt động, tích cực tương tác cùng các bạn trong nhóm

**II. CHUẨN BỊ:**

**1. Địa điểm tổ chức:** Lớp mẫu giáo lớn A1.

- Đội hình thay đổi theo từng nội dung.

**2. Môi trường lớp học**:

- Xây dựng môi trường lớp học, tạo các góc mở cho trẻ hoạt động theo chủ đề “Thế giới động vật”

**3. Đồ dùng**

**3.1. Đồ dùng của cô:**

- Bài hát: Trời nắng, trời mưa

- 1 bản sơ đồ tìm đường về nhà cho bạn Thỏ

**3.2. Đồ dùng của trẻ:**

- Các thẻ ký hiệu: phía trái, phía phải, đi thẳng.

- Sơ đồ mê cung bí ẩn.

- 3 bảng lập trình hướng đi

- 3 bảng tổng hợp hướng đi

- 3 bản sơ đồ tìm đường về nhà cho bạn Thỏ

**III. CÁCH TIẾN HÀNH:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Các bước** | **Hoạt động của cô** | **Hoạt động của trẻ** |
| **1. Ổn định**  **2. Phương pháp hình thức tổ chức:**  **3. Kết thúc** | **Hoạt động 1: Gắn kết (Giao nhiệm vụ cho trẻ)**  Cô và trẻ cùng hát và vận động bài hát: Trời nắng, trời mưa  - Hỏi trẻ tên bài hát?  - Giao nhiệm vụ cho trẻ giúp bạn Thỏ tìm đường về nhà  *\*Trò chơi “Tìm đường về nhà cho Thỏ”*  - Cô nêu tình huống: Sau khi đi dạo công viên, đã tới giờ phải về nhà. Nhưng bạn Thỏ không nhớ phải về nhà bằng con đường nào. Bạn Thỏ suy nghĩ tìm đường về nhà vì có 2 con đường khác nhau để về được nhà. Các bạn hãy giúp bạn Thỏ tìm đường về nhà chính xác nhất. (Cô có sẵn 1 sơ đồ cho cả lớp quan sát và đưa ý kiến hướng dẫn bạn Thỏ về nhà).  Cô hỏi trẻ:  - Theo các con bạn Thỏ sẽ chọn con đường nào về nhà?  - Bạn Thỏ sẽ rẽ trái hay rẽ phải ?  - Nếu bạn rẽ phải thì bạn sẽ gặp điều gì? Và có về được nhà không?  - Nếu bạn rẽ trái thì điều gì sẽ đến với bạn Thỏ?  ***Trường hợp 1: Bạn Thỏ rẽ phải***  - Nếu bạn Thỏ chọn rẽ phải thì theo các con có đi được về nhà không? Vì sao?  ***Trường hợp 2: Bạn Thỏ rẽ trái***  - Bạn Thỏ chọn rẽ trái thì theo các con sẽ phải đi thẳng bao nhiêu bước, rẽ trái, rẽ phải bao nhiêu lần?  - Cho trẻ đặt các thẻ chỉ dẫn lên sơ đồ nhé - Cô cho bạn Thỏ đi trên sơ đồ cho cả lớp quan sát. Kết hợp cho học sinh gọi tên mỗi lần bạn Thỏ rẽ trái hoặc phải.  - Sau khi quan sát, cho học sinh chia sẻ kết quả quan sát được bằng câu hỏi gợi ý: “Bạn Thỏ sẽ rẽ trái mấy lần? Rẽ phải mấy lần? Đi thẳng mấy lần để về đến nhà.”  - Giáo viên ghi nhận lại kết quả quan sát của trẻ  ***\*Hoạt động 2:* Khám phá**  - Ứng dụng thiết lập sơ đồ đường đi cho bạn Thỏ.  - Cách chơi: Chia lớp thành 3 nhóm, mỗi nhóm có các thẻ lệnh và tấm sơ đồ. Các nhóm sẽ ráp các thẻ lệnh để tạo đường đi cho bạn Thỏ về nhà theo yêu cầu của cô:  Nhóm 1: Đường về nhà cho bạn Thỏ phải đi qua bạn Gấu trúc  Nhóm 2: Đường về nhà cho bạn Thỏ phải đi qua bạn Hươu  Nhóm 3: Đường về nhà cho bạn Thỏ phải đi qua bạn Ngựa vằn  Sau khi ráp sơ đồ xong, các nhóm sẽ lập trình lại đường đi cho bạn thỏ vào bảng lập trình và ghi lại số lần rẽ trái, phải, số bước đi thẳng trên bảng tổng hợp hướng đi.  - Khuyến khích trẻ chia sẻ với cả lớp quá trình di chuyển của bạn Thỏ.  ***\* Hoạt động 3:* Giải thích**  Các nhóm sẽ tự trình bày lại cách làm của mình:  - Bạn Thỏ có đi đúng đường đi theo yêu cầu không?  - Điều gì khiến bạn Thỏ đi sai đường hoặc không đến được điểm kết thúc theo yêu cầu?  - Có phát hiện ra thiếu sót hay dư bước trong quá trình lập trình đường đi cho bạn Thỏ không?  - Giáo viên cho các nhóm tự học hỏi kinh nghiệm lẫn nhau. Nhóm thành công có thể chia sẻ cách làm của mình cho nhóm chưa thành công. Cùng nhau phát hiện và khắc phục các vấn đề chưa thực hiện được.  ***\*Hoạt động 4:* Mở rộng: - Trò chơi: “Mê cung bí ẩn”**  - Cách chơi: Cô chia trẻ làm 3 nhóm và yêu cầu các nhóm quan sát mê cung và giúp Thỏ tìm đường về nhà. Nhiệm vụ của các nhóm là phải tự lập trình đường đi và đặt các thẻ chỉ dẫn để bạn Thỏ về được đến nhà.  ⮚ Cô hướng dẫn lập trình đường đi:  - Giáo viên đưa yêu cầu các nhóm lập trình cho bạn Thỏ di chuyển trên con đường trong mê cung.  - Cho các nhóm chia sẻ đã lập trình cho bạn Thỏ đi như thế nào để về được nhà: Đi thẳng mấy bước, rẽ trái hay rẽ phải mấy bước…  ***\*Hoạt động 5:* Đánh giá:**  - Hỏi lại trẻ về các biển chỉ dẫn?  - Biển chỉ dẫn có quan trọng không? Vì sao?  - Chúng ta đã gặp biển chỉ dẫn ở những đâu?  - Khi đến nơi công cộng, khi bị đi lạc các con sẽ làm gì?  - Cho trẻ xem một số biển chỉ dẫn quen thuộc.  => Giáo dục trẻ: Kỹ năng định hướng khôn gian được vận dụng rất nhiều trong các hoạt động hàng ngày như tìm hường đi, đường đi. Quan sát các biển chỉ dẫn khi đến nơi công cộng sẽ giúp định hướng được đường đi. Khi bị đi lạc có thể xem các biển chỉ dẫn để tìm ra lối ra đúng.  - Cô tuyên dương, khen ngợi trẻ và chuyển hoạt động. | - Trẻ hát và vận động cùng cô  - Trẻ trả lời  - Trẻ nghe cô giao nhiệm vụ  - Trẻ nghe tình huống của bạn Thỏ và suy nghĩ các giải quyết tình huống.  - Trẻ trả lời  - Trẻ trả lời  - Trẻ trả lời  - Trẻ trả lời  - Trẻ đưa ra ý kiến và giải thích  - Trẻ trả lời  - Trẻ thực hiện  - Trẻ quan sát  - Trẻ chia sẻ ý kiến của trẻ  - Trẻ nghe cô hướng dẫn cách chơi, lấy đồ chơi và về chơi theo nhóm  - Đại diện các nhóm lên chia sẻ và bảng lập trình đường đi của nhóm, giải thích  - Các nhóm khác nghe và đưa ra ý kiến về phương của nhóm bạn  - Trẻ nghe cô hướng dẫn cách chơi  - Trẻ chia thành 3 nhóm thực hành đi trong mê cung, thảo luận và đặt các mũi tên chỉ dẫn tương ứng  - Các nhóm chia sẻ về ý tưởng  - Trẻ đưa ra ý kiến  - Trẻ trả lời và giải thích  - Trẻ trả lời  - Trẻ đưa ra cách giải quyết tình huống  - Trẻ quan sát  - Trẻ lắng nghe |