Dành cho trẻ 3 – 6 tuổi

Chủ đề: Bản thân

Đề tài: Cubetto đi lùi

I. Mục đích, yêu cầu:

1. Kiến thức:

- Trẻ thực hiện một thuật toán để điều khiển được một thiết bị kỹ thuật số.

2. Kỹ năng:

- Rèn kỹ năng ghi nhớ, quan sát 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: Những từ đối lập *(Thời gian: 10 phút)*		
Cô mở nhạc cho trẻ đi vận động theo vòng tròn. - Yêu cầu trẻ chạy nhanh nhất có thể tại chỗ. - Yêu cầu trẻ di chuyển càng chậm càng tốt. - Yêu cầu trẻ đi thẳng/đi khom lưng. - Cô mở nhạc với âm lượng lớn và hỏi trẻ làm cách nào để phát nhạc với âm lượng nhỏ hơn? (vặn nhỏ âm lượng). - Giải thích với trẻ những từ: Nhanh/ chậm, to/nhỏ, cao/thấp là những từ đối lập nhau.	- Trẻ vận động theo nhạc. - Trẻ lắng nghe. - Trẻ trả lời câu hỏi	- Nhạc không lời.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
- Cho từng cặp trẻ làm những hành động đối lập nhau: "Nếu mình nói lớn, bạn sẽ nói nhỏ? Nếu mình nói thấp, bạn sẽ nói cao? Nếu mình nói nhanh, bạn sẽ nói chậm? Nếu mình nói trên cao, bạn sẽ nói dưới thấp? Nếu mình nói trái, bạn sẽ nói phải? Nếu mình nói ngày, bạn sẽ nói đêm".		
Hoạt động 2: Cubetto đi lùi (*Thời gian: 20 phút)*		
- Cô cho học sinh xem một thuật toán trên bảng và hỏi: Bạn nào có thể giúp cô đọc thuật toán này không? (ví dụ: đi tới, rẽ trái, đi tới). - Tóm tắt lại khái niệm thuật toán: Thuật toán là một tập hợp các lệnh được sắp xếp theo thứ tự. - Cô đưa ra tình huống nhờ Cubetto đi gửi bưu kiện. - Cô đặt 2 món bưu kiện gần nhau. - Hỏi trẻ: Các bạn có thể viết một thuật toán khiến Cubetto nhặt cả hai bưu kiện không? - Để nhặt được cả hai bưu kiện Cubetto cần phải đi lùi. - Đặt ra câu hỏi: Theo con nghĩ khối nào khiến Cubetto hành động ngược lại với khối tiếp theo?	- Bé quan sát. - Bé trả lời câu hỏi. - Bé thực hiện.	- Cubetto, bảng, khối lệnh, bưu kiện nhỏ, bản đồ.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
- Khám phá khối lệnh khiến Cubetto đi lùi. - Chia trẻ thành các nhóm để trẻ thao tác lần lượt với Cubetto. - Sau khi nhặt bưu kiện, thực hiện một thuật toán tiếp theo để Cubetto đi tới nơi gửi chúng.		
Hoạt động 3: Tìm hình ảnh trái ngược (*Thời gian: 10 phút*)		
Cô chia lớp thành hai đội. Cô giới thiệu cách chơi: - Cô chia lớp làm 2 đội. Mỗi đội 5 bạn tham gia trò chơi "Tìm sự đối lập". - 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 được chọn và nối 1 hình ảnh tương ứng. 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.	- Lắng nghe. 	Hình ảnh đối lập nhau của đồ vật, con người, sự việc.

Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh	Thiết bị, đồ dùng
Nhận xét kết quả: - Đội nào tìm được nhiều hình ảnh đối lập sẽ giành chiến thắng. - Cô mở nhạc cho bé bắt đầu trò chơi.	- Bé thực hiện.	
Hoạt động 4: Tìm thẻ lệnh trái ngược (*Thời gian: 20 phút)*		
- Sắp xếp ngẫu nhiên các thẻ trái ngược trên các ô vuông khác nhau của bản đồ. - Viết một thuật toán để Cubetto đi tới vị trí của tấm thẻ. - Tìm hai tấm thẻ đối lập nhau trên tấm thảm, lấy cặp thẻ ra khỏi tấm thảm và tiếp tục thực hiện với các tấm thẻ còn lại.	- Trưng bày sản phẩm. - Nhận xét.	- Tấm thảm, thẻ hình, Cubetto.