

GIÁO ÁN VĂN HỌC TRUYỆN BA CHÚ HEO CON

Đối tượng: Trẻ 4 - 5 tuổi

I. MỤC TIÊU BÀI HỌC:

1. Kiến thức:

- * **Khoa học:** Trẻ biết tên các vật liệu có thể xây nhà: gạch, gỗ, rơm. Cấu tạo của ngôi nhà. Vật liệu đó độ bền cao và vững chắc để xây nhà. Trẻ nhớ tên câu chuyện, tên nhân vật và ý nghĩa của câu chuyện
- * **Công nghệ:** Trẻ biết sử dụng máy ảnh, điện thoại để chụp lại tư liệu lớp học, cách sử dụng sa bàn.
- * **Kỹ thuật:** Trẻ sử dụng ngôn ngữ mạch lạc giọng nói diễn cảm. Trình tự kể câu chuyện: mở đầu, nội dung, kết thúc.
- * **Nghệ thuật:** Tưởng tượng về những nhân vật trong truyện, hình dáng ngôi nhà của bạn heo.
- * **Toán:** Trẻ sẽ khám phá về số đếm, thứ tự: trước, sau; Lớn hơn - bé hơn. Thời gian xây nhà: ngày, tháng.
- * **Kỹ năng khác:** Kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng chia sẻ, lắng nghe, kỹ năng đặt câu hỏi và trả lời câu hỏi.

II. YÊU CẦU:

- Trẻ nhớ tên câu chuyện, tên các nhân vật trong truyện
- Mô tả giọng nói ngôn ngữ, cử chỉ nhân vật diễn cảm, rõ ràng.

II. CHUẨN BỊ ĐỒ DÙNG:

- + Tranh
- + Sa bàn
- + Trang phục hóa trang: mặt nạ, quần áo,..

II. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG:

Các bước	Thời lượng	HĐ của học sinh	HĐ của giáo viên

<p>1. Gắn kết</p>	<p>7 - 10 phút</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lắng nghe, quan sát. - Trẻ trả lời câu hỏi của mình. - Đưa ra một số dự đoán về nội dung câu truyện theo sự hiểu biết của trẻ về câu chuyện hoặc trẻ tưởng tượng ra theo cách riêng của trẻ. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tạo bối cảnh: Cô mới mua được 1 quyển truyện rất hay (cô đưa truyện ra cho trẻ quan sát, đoán là truyện gì? Thăm dò, khảo sát kiến thức của các con: - Các con đã biết về chuyện Ba chú heo con chưa? trong truyện nói đến ai? - Heo là con vật gì? - Chuyện gì xảy ra với chú heo con? - Heo con là nhân vật tốt hay xấu? Đặt vấn đề: Các con có muốn tìm hiểu về nội dung câu chuyện ba chú Heo con không?
<p>2. Khám phá</p>	<p>15 - 20 phút</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trẻ lắng nghe cô kể chuyện - Chia nhóm thực hiện. (Trẻ lớn, khả năng ghi nhớ tốt cùng cấp tranh, sa bàn cho các nhóm khám phá). (Nếu trẻ nhỏ thì khám phá theo từng phần của nội dung 	<p>Cô kể chuyện diễn cảm cho trẻ nghe (cô kể 1 lần), đặt câu hỏi để con nhớ tên nhân vật, tình tiết câu truyện:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Câu truyện có tên là gì? - - Trong truyện có những

		<p>bằng tranh, sa bàn ...)</p>	<p>nhân vật nào?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cô kể lần 2 đàm thoại theo nội dung truyện: - Ba chú Heo con đã xây những ngôi nhà như thế nào? - Các chú heo đã xây nhà bằng nguyên liệu gì? - Ngôi nhà bằng gỗ như thế nào? - Ngôi nhà bằng rơm thế nào? - Ngôi nhà bằng gạch ra sao? - Ngôi nhà nào bị Sói phá hỏng? Vì sao? - Còn ngôi nhà nào không bị hỏng? Vì sao? <p>Cô chia nhóm cho trẻ khám phá câu chuyện</p>
<p>3. Giải thích (chia sẻ):</p>	<p>10 phút</p>	<p>Trẻ chia sẻ về nội dung câu chuyện vừa được khám phá qua tranh, sa bàn theo nội dung câu chuyện, trẻ chia sẻ về tình cảm, cảm xúc của mình với nhân vật trong</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gv lắng nghe ý kiến của các nhóm và giúp trẻ chia sẻ, kể lại câu chuyện (có thể phân từng đoạn cho trẻ được lựa chọn theo sở

		<p>truyện.</p> <p>- Nhóm trẻ còn lại lắng nghe, đặt câu hỏi cho nhóm chia sẻ</p>	<p>thích.</p>
4. Áp dụng	10 phút	<p>Cho trẻ thực hiện mô phỏng lại vai trẻ lựa chọn và theo nội dung câu truyện, trẻ tự tin và sử dụng ngôn ngữ giọng kể diễn cảm theo đúng đặc điểm của nhân vật.</p>	<p>- Cho trẻ đóng vai kể lại (sử dụng mặt nạ, đồ hóa trang). Vẽ tranh kể chuyện theo tranh.</p> <p>- Giả định tình huống mới để trẻ giải quyết vấn đề: Em út đã làm được nhà chắc chắn để không bị sói thổi đổ rồi còn anh cả và anh hai không có nhà để ở, làm cách nào để giúp 2 bạn ấy có nhà để ở? (Trẻ sẽ đưa ra giải pháp làm nhà cho 2 bạn) (chuyên hoạt động làm nhà qua buổi khác).</p>
5. Đánh giá	5 phút	<p>- Trẻ đưa ra nhận xét bạn và nhóm của mình.</p>	<p>- GV quan sát và đánh giá trẻ xem đã nhớ được ND câu truyện chưa? Trẻ mô phỏng động tác, cử chỉ nhân vật đã đúng chưa? (Đánh giá trẻ dựa trên kỹ năng 4C: Tư duy phản biện, sáng tạo, hợp tác,</p>

