

Tên đơn vị: Trường Mầm non Bé Ngoan

*** Tiêu đề bài viết: “MỘT SỐ GIẢI PHÁP GIÚP TRẺ CHƠI VÀ HỌC HIỆU QUẢ VỚI ROBOT CUBETTO”.**

*** Nội dung bài viết**

Thực trạng:

Thực hiện trường Tiên tiến hiện đại - Chất lượng cao đồng thời giúp học sinh được tăng cường khám phá, trải nghiệm và thử sức với những điều mới lạ, trường Mầm non Bé Ngoan đã xây dựng phòng học STEAM với đa dạng đồ dùng, các nguyên liệu gần gũi, phong phú cùng với các đồ dùng công nghệ hiện đại tạo cho giáo viên và học sinh một môi trường học tập sinh động, thú vị giúp nuôi dưỡng trí tò mò, kích thích phát triển tư duy đồng thời trẻ được rèn luyện khả năng tập trung, kỹ năng hợp tác, kỹ năng giải quyết vấn đề...và robot Cubetto là một trong các đồ chơi công nghệ được thiết kế đặc biệt để dạy trẻ những kiến thức căn bản của lập trình mà không cần trẻ phải biết chữ và các thiết bị màn hình đã được nhà trường trang bị.

Tuy nhiên, để trẻ có thể thực hiện các hoạt động cùng robot Cubetto một cách hiệu quả và phù hợp một số nội dung của chương trình giáo dục mầm non cũng như phù hợp đặc điểm, khả năng của trẻ 5-6 tuổi, tôi đã thực hiện “Một số giải pháp giúp trẻ chơi và học hiệu quả với robot Cubetto”.

Nội dung

- Robot Cubetto - một người bạn mới, thân thiện trong trường

Với lần đầu cho trẻ tiếp xúc robot Cubetto, giáo viên không đơn thuần giới thiệu đây là một robot đồ chơi mà cách giáo viên giới thiệu với trẻ về Cubetto như một người bạn mới mà trẻ cần làm quen tại trường. Giáo viên yêu cầu trẻ lịch sự và tìm hiểu về Cubetto, không quên nhấn mạnh rằng cả lớp cần tôn trọng và tử tế với Cubetto cũng giống như tôn trọng một người bạn của mình. Điều này giúp trẻ hứng thú và tích cực hơn khi tham gia các hoạt động cùng Cubetto.

- Cải tiến và bổ sung một số chi tiết của robot phù hợp với đặc điểm của trẻ 5 - 6 tuổi

*** Thân robot:**

- Thiết kế “đuôi” cho robot bằng cách thêm bút lông vào phía sau, giúp giáo viên và trẻ:

+ Thuận tiện trong việc theo dõi đường di chuyển của robot.

+ Phát hiện vị trí đã được lập trình chưa đúng để thuận tiện thay đổi mà không phải dò lại từ đầu.

Trẻ không chỉ tìm hiểu làm thế nào để điều khiển hướng và sự di chuyển của robot, bằng cách viết mã và sắp xếp các thẻ lệnh đầy màu sắc trên bảng theo các trình tự khác nhau. Giáo viên còn lựa chọn và thiết kế hoạt động học dựa theo nội dung của Chương trình Giáo dục mầm non như:

*** Làm quen với Toán**

- Định hướng trong không gian: Trẻ biết xác định đường đi (hướng trái/phải) so với vật chuẩn.
- Đo độ dài, so sánh và diễn đạt kết quả đo.
- Đếm trong phạm vi 10 và đếm theo khả năng



*** Khám phá khoa Học:** quan sát và dự đoán đường đi của robot.

*** Phát triển ngôn ngữ của trẻ thông qua hoạt động kể chuyện:** giúp trẻ nghe hiểu nội dung truyện kể, kể lại truyện đã nghe theo trình tự hoặc kể chuyện sáng tạo khi kết hợp Cubetto với sơ đồ giúp trẻ tưởng tượng như đang tham gia vào một cuộc hành trình trong thế giới của nhân vật.



*** Tạo hình:** giáo viên tổ chức cho trẻ các hoạt động trang trí cho Cubetto, phù hợp lễ hội hoặc sự kiện của trường, lớp hoặc chủ đề trẻ đang tìm hiểu



*** Thiết kế một số trò chơi cùng Robot Cubetto cho trẻ:** Thông qua các trò chơi giúp phát triển khả năng quan sát, kỹ năng giải quyết vấn đề, phát triển các kỹ năng xã hội như kỹ năng hợp tác, cố gắng để hoàn thành nhiệm vụ...

- Trò chơi Mê cung.
- Trò chơi Trúc xanh.



Hiệu quả mang lại:

*** Đối với giáo viên:**

- Giáo viên có thêm kiến thức về các đồ dùng, đồ chơi hiện đại.
- Chuyên môn của giáo viên ngày càng được nâng cao.

*** Đối với trẻ:**

- Trẻ hứng thú khi được chơi, học cùng bạn robot Cubetto.
- Tăng khả năng tập trung chú ý của trẻ
- Trẻ có cơ hội được thử sai, kích thích tư duy sáng tạo, hoàn thiện các kỹ năng xã hội tốt hơn.