

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG MẦM NON NGHĨA ĐÔ**

**SẢN PHẨM DỰ THI
CUỘC THI THẾT KẾ BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ**

KẾ HOẠCH BÀI GIẢNG ĐIỆN TỬ E-LEARNING

Lĩnh vực : Phát triển ngôn ngữ
Tên bài giảng: Truyện Chú Thỏ tinh khôn
Họ tên tác giả: Nguyễn Thu Hà

Cầu Giấy, tháng 10 năm 2021

KẾ HOẠCH XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E-LEARNING

TRƯỜNG MẦM NON NGHĨA ĐÔ	LĨNH VỰC/MÔN: PTNN/LQVH KHỐI LỚP: MẪU GIÁO BÉ
Họ tên giáo viên: Nguyễn Thu Hà	TÊN BÀI GIẢNG: Truyện Chú Thỏ tinh khôn
Số điện thoại di động của GV: 0912489604	Số tiết của bài dạy:

I. Mục tiêu bài dạy:	<p>1. Kiến thức:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trẻ biết và nhớ tên câu chuyện: Chú Thỏ tinh khôn - Trẻ nhớ tên các nhân vật trong truyện. - Trẻ hiểu nội dung câu chuyện: Thỏ con đi ăn cỏ bên bờ sông bị Cá Sấu đớp vào miệng, nhưng nhờ thông minh, nhanh trí Thỏ đã thoát khỏi miệng Cá Sấu. <p>2. Kỹ năng:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trẻ nghe, hiểu và biết trả lời một số câu hỏi đơn giản của cô. - Phát triển tư duy ngôn ngữ mạch lạc cho trẻ. - Rèn khả năng quan sát chú ý, ghi nhớ có chủ định. <p>3. Thái độ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hứng thú tham gia hoạt động. - Giáo dục trẻ bình tĩnh, tự tin khi gặp khó khăn.
II. Yêu cầu của bài dạy:	<p>1. Về kiến thức của học sinh</p> <p>a. Kiến thức về CNTT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Đề cao tính tự học của tất cả các đối tượng và bài giảng điện tử E-Learning đáp ứng được các nhu cầu trong quá trình học tập. - Ưu việt trong thích ứng các hoàn cảnh học tập và tạo ra các điều kiện để người học có thể tự học ở các thời điểm khác nhau, không bị ràng buộc về không gian, thời gian cũng như mọi hoàn cảnh khác nhau. <p>b. Kiến thức chung về môn học:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Giúp người học nắm được kiến thức cả về lý thuyết và thực hành. Với những hướng dẫn cụ thể nhưng đề cao tính tự học do đó người học hiểu bài và thực hành được ngay sau nội dung lý thuyết. <p>2. Về trang thiết bị/Đồ dùng dạy học</p> <p>a. Trang thiết bị/Đồ dùng dạy học liên quan đến CNTT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Phần cứng:</i> <ul style="list-style-type: none"> + Máy tính; Máy quay phim; Máy ghi âm. + Đoạn video clip tư liệu về truyện “Chú Thỏ tinh khôn”, nhạc bài hát “Vui đến trường”, nhạc không lời. + Các đoạn video lời dẫn của cô. - <i>Phần mềm:</i> <ul style="list-style-type: none"> + Sử dụng phần mềm ISPRING SUITE 9 + Sử dụng phần mềm Camtasia Studio 8 để biên tập các đoạn video, nhạc. + Sử dụng phần mềm Convertio để đổi đuôi video.
III. Chuẩn bị cho bài giảng:	<p>1. Chuẩn bị của Giáo viên:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Máy tính, máy quay phim, máy ghi âm.

- Các tài liệu khác.
- 2. Chuẩn bị của Học sinh:**
- Máy tính

IV. Nội dung và tiến trình bài giảng

NỘI DUNG VÀ TIẾN TRÌNH BÀI GIẢNG	HOẠT ĐỘNG CỦA GIÁO VIÊN	HOẠT ĐỘNG TƯƠNG TÁC CỦA HỌC SINH
I. Giới thiệu dẫn nhập		
Slide 1	Trang bìa	Trẻ lắng nghe
Slide 2	Cấu trúc bài giảng	Trẻ lắng nghe
Slide 3	Cô nêu mục đích, yêu cầu	Trẻ lắng nghe
II. Hình thức, phương pháp tiến hành		
Slide 4	Cô giới thiệu bài giảng	Trẻ lắng nghe
Slide 5	Cô kể lần 1 diễn cảm kết hợp cử chỉ điệu bộ	Trẻ lắng nghe
Slide 6	Câu hỏi 1	Trẻ làm bài tập tương tác
Slide 7	Nhắc lại tên truyện	Trẻ lắng nghe
Slide 8	Cô kể lần 2 kết hợp tranh minh họa	Trẻ lắng nghe
Slide 9	Cô nêu tên trò chơi	Trẻ xem và nghe
Slide 10	Câu hỏi 2	Trẻ làm bài tập tương tác
Slide 11	Câu hỏi 3	Trẻ làm bài tập tương tác
Slide 12	Cô nhắc lại “Thỏ đi kiếm ăn”	Trẻ lắng

		nghe
Slide 13	Câu hỏi 4	Trẻ làm bài tập tương tác
Slide 14	Cô giảng từ “Đốp”	Trẻ lắng nghe
Slide 15	Câu hỏi 5	Trẻ làm bài tập tương tác
Slide 16	Câu hỏi 6	Trẻ làm bài tập tương tác
Slide 17	Câu hỏi 7	Trẻ làm bài tập tương tác
Slide 18	Cô động viên khen ngợi trẻ	Trẻ lắng nghe
Slide 19	Cô kể lần 3 qua các nhân vật rối	Trẻ xem và nghe
III. Kết thúc		
Slide 20	Cô giáo ghi hình kết thúc bài giảng	Trẻ xem và nghe video
Slide 21	Mục tham khảo tài liệu	

V. Nguồn tài liệu tham khảo

- Tham khảo và tải phim, bài hát từ youtube.com.
- Hình ảnh được sử dụng trên nguồn: google.com.vn
- Tham khảo tài liệu giáo dục và chăm sóc trẻ Mầm non-Bộ Giáo dục và Đào tạo.
- Sử dụng phần mềm ISPRING SUITE
- Sử dụng phần mềm Camtasia Studio 8 để biên tập lại các đoạn video, nhạc.
- Sử dụng phần mềm Convertio để đổi đuôi video.
- Sử dụng Google.com.vn để truy cập sưu tầm tư liệu, tranh ảnh.

VI. Phân tích lợi ích của việc ứng dụng CNTT cho bài dạy

- Việc ứng dụng CNTT vào bài giảng giúp tạo hứng thú cho trẻ.
- Các giáo viên có cơ hội làm quen tiếp cận và phát huy khả năng công nghệ thông tin của mình, giúp nội dung bài giảng thêm sinh động, hấp dẫn, trực quan. Từ đó kích thích sự yêu nghề từ giáo viên và tinh thần ham học hỏi của trẻ.
- Nhờ có CNTT mà giáo viên tiếp cận được với nguồn tư liệu mở vô cùng phong phú, đa dạng.

- Việc cho trẻ học với CNTT từ sớm giúp trẻ hình thành nhận thức, dễ dàng tiếp cận với những cách học hiện đại ở cấp học cao hơn. Bên cạnh đó nó còn tạo nên môi trường phát triển toàn diện cho trẻ, góp phần hình thành tư duy công nghệ, tạo dựng nguồn hành tranh vững chắc cho tương lai.
- CNTT giúp giáo viên thiết kế ra những bài giảng trực quan, sinh động, tạo nên môi trường học tập thân thiện, học sinh tích cực. Không chỉ nghe, nhìn, học sinh còn được thực hành nội dung bài học thông qua những câu hỏi tương tác. Từ đó, giúp phát triển ở trẻ cả giác quan lẫn nhân cách.
- Mỗi giờ học sẽ là giờ phút khám phá đầy thú vị của cả cô và trò, chứ không còn cứng nhắc, khiên cưỡng như trước.
- Không những thế, UDCNTT còn là bước đi mang lại hiệu quả kinh tế cao cho các trường. Theo đó, nhà trường và giáo viên không phải in, phô tô tài liệu giảng dạy quá nhiều. Công việc của giáo viên cũng được giảm tải đáng kể, giúp tiết kiệm công sức.