

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Đồng Xoài, ngày 23 tháng 02 năm 2025

ĐƠN ĐỀ NGHỊ
Công nhận hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng sáng kiến

Kính gửi: Chủ tịch Ủy ban nhân dân thành phố Đồng xoài, tỉnh Bình Phước
Chúng tôi ghi tên dưới đây:

STT	Họ và Tên	Ngày, tháng, năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến
1	Lưu Thị Duyên	06/10/1991	Trường Mầm non Hoa Đào TP Đồng Xoài	Giáo viên	Đại học sư phạm	50%
2	Lê Thị Thủy	03/01/1992	Trường Mầm non Hoa Đào TP Đồng Xoài	Giáo viên	Đại học sư phạm	50%

1. Tên sáng kiến: Cách làm và sử dụng đồ chơi "robot thông minh" và "lâu đài thần bí" trong các hoạt động cho trẻ mầm non. Số: 31/QĐ-MNHD Đồng Xoài, ngày 21 tháng 02 năm 2025. Quyết định công nhận sáng kiến năm học 2024 - 2025

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Giáo dục mầm non.

3. Ngày sáng kiến được áp dụng: Ngày 20/09/2024

4. Nội dung sáng kiến:

Ở trường Mầm non vui chơi chính là hoạt động chủ đạo của trẻ, qua vui chơi có thể phản ánh hiện thực xung quanh trẻ một cách sáng tạo và độc đáo. Nhưng trẻ sẽ chơi bằng cách nào và chơi như thế nào? Để trẻ chơi một cách thoải mái và thích thú thì đồ chơi chính là phương tiện duy nhất khiến trẻ vui chơi một cách hứng thú nhất, đồ chơi là yếu tố thúc đẩy trẻ em thực hiện nhiều hành động và thao tác khác nhau có tác dụng rèn luyện thể lực cho trẻ. Đặc biệt là những đồ chơi tự tạo, khi được chơi với những loại đồ chơi tự tạo sẽ giúp cho trẻ chơi một cách hào hứng hơn, đồng thời tạo cho trẻ có cảm giác thân thiện hơn với môi trường hơn nữa việc chơi với đồ chơi tự tạo sẽ phát huy được ở trẻ khả năng tư duy, sáng tạo, trẻ có thể tự mình tìm tòi, khám phá và trải nghiệm bằng cách có thể tự mình tạo ra những loại đồ chơi theo ý tưởng của trẻ. Đồ chơi hết sức

cần thiết đối với trẻ, nó có tác dụng và ý nghĩa thật to lớn và sâu sắc đối với trẻ độ tuổi mầm non, vì bất kể một trẻ em nào đều có nhu cầu chơi và rất yêu quý đồ chơi, chúng sống và hành động cùng với đồ chơi. Bên cạnh đó trên thị trường có rất nhiều đồ dùng đồ chơi dành cho trẻ em, tuy nhiên các đồ chơi này mặc dù rất đẹp, phong phú xong còn có rất nhiều đồ chứa nhiều chất độc hại có thể ảnh hưởng đến sức khỏe các cháu. Hằng ngày xung quanh chúng ta, có rất nhiều vật bị loại bỏ sau khi sử dụng, chẳng hạn như ống nước, chai nhựa, ni, xốp bitit..... Từ những phế liệu tưởng như bỏ đi này giúp chúng ta có thể biến chúng thành những đồ dùng, đồ chơi đẹp, rất ấn tượng để phục vụ cho công tác giảng dạy và hoạt động vui chơi của trẻ.

Là một giáo viên trực tiếp giảng dạy trên lớp chúng tôi nhận thấy khi lên tiết dạy hoặc tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ còn sử dụng đồ dùng đơn điệu, nghèo nàn chưa phong phú, chưa đa dạng nên hiệu quả của tiết dạy còn nhiều hạn chế, ảnh hưởng đến các mặt phát triển tâm lý của trẻ. Từ thực tế trên đã thôi thúc tôi suy nghĩ làm thế nào để tìm ra cách làm đồ dùng đồ chơi đạt chất lượng, có hiệu quả, tạo sự thu hút đối với trẻ, sử dụng được nhiều trong các hoạt động với các hình thức khác nhau mà ít tốn kém về kinh phí, đồ dùng đồ chơi phong phú để giúp trẻ tích cực, hứng thú tham gia vào các hoạt động, chúng tôi đã sử dụng một số phế liệu để làm một số đồ dùng đồ chơi phục vụ cho trẻ vui chơi, học tập. Tôi thấy trẻ hứng thú hơn và tích cực hoạt động hơn. Chính vì thế chúng tôi đã làm ra đồ chơi mang tên “Cách làm và sử dụng đồ chơi "robot thông minh" và "lâu đài thần bí" trong các hoạt động cho trẻ mầm non.

4.1 Đối tượng đề nghị công nhận là sáng kiến: Cách làm và sử dụng đồ chơi "robot thông minh" và "lâu đài thần bí" trong các hoạt động cho trẻ mầm non.

4.2. Mô tả tính mới của sáng kiến:

Bộ đồ chơi có sự mới lạ, khác biệt và hấp dẫn hơn so với những đồ chơi thông dụng trước đây nên trẻ chơi với tâm trạng phấn khích, hứng thú, tích cực khi tham gia các hoạt động, thỏa mãn khi tham gia chơi và học nên chất lượng các tiết dạy được nâng cao rõ rệt, có thể kết hợp được nhiều trò chơi trên cùng một sản phẩm, sử dụng được nhiều các chủ đề, lĩnh vực khác nhau, sử dụng được nhiều năm học, nhiều lứa tuổi. Đồ vật làm ra dễ sử dụng, không sắc nhọn, màu sắc hài hòa, an toàn đối với trẻ. Ngoài việc làm cho cô sử dụng, mục đích còn để trẻ có thể tự tháo lắp được không cần sự giúp đỡ của giáo viên trong suốt quá trình chơi. Trước thời điểm tạo ra sáng kiến này, tôi chưa thấy có đơn đăng ký sáng kiến nào trùng với giải pháp mà tôi đưa ra trong đơn này. Vì vậy, sáng kiến không chỉ có tính mới trong phạm vi nhà trường nơi tôi công tác mà còn có tính mới trên phạm vi thành phố Đồng Xoài.

4.3 Mô tả các bước thực hiện sáng kiến

4.3. 1. Thiết kế bộ đồ dùng: Robot thông minh

* **Chuẩn bị :** Chất liệu: Bìa carton, ni các màu, lõi ống giấy, nắp chai các màu, gai nhám dính, keo nến,...



*** Cách làm:**

1. Bước 1: Từ tấm bìa cardton tôi tạo hình robot thành 3 phần đầu, thân và chân.

Với phần đầu: Cắt các tấm bìa có kích thước 30x30cm (2 tấm), 30x20cm (4 tấm). Sau đó ghép thành 1 chiếc hộp có kích thước 30x20x20cm với 2 mặt trước và mặt sau là 30x30cm còn mặt hông và đáy trên dưới là 30x20cm.

Tiếp tục dùng nili màu đen viền xung quanh, dùng dao rọc giấy khoét 2 lỗ bên hông để gắn ống giấy có chiều dài 5cm để tạo thành cái tai của robot, tiếp theo ta dùng nili để cắt và trang trí thành mặt của robot (H1).

Mặt sau của đầu robot cô dùng ba vòng tròn có kích thước đường kính khác nhau từ nhỏ to dần và to nhất đã cắt cắt hình vuông, tròn, tam giác bằng nili sau đó chia các hình thành ba phần mỗi phần và dán vào một vòng tròn khác nhau sao cho ba vòng tròn đó cùng một tâm điểm. Để khi trẻ xoay được thì sẽ ghép được các mảnh ghép thành một hình học (H2).



H1



H2

Với phần thân: Cắt các tấm bìa cardton kích thước: 40x55cm (2 tấm), 55x20cm (2 tấm), 40x20cm (2 tấm). Sau đó tới ghép thành 1 chiếc hộp kích thước 40x55x20cm với 2 mặt chính phía trước và phía sau là 40x55cm.

Tiếp theo là phần thân robot với mặt trước thiết kế là một chiếc tivi đa năng. Khoét mặt bìa cardton thành một mặt có kích thước bằng kích thước của tranh A4 sau đó cắt hai ống nhựa có kích thước là 47cm để làm trục trên và trục dưới cho tivi. Cuối cùng cho

tranh câu chuyện hoặc bài thơ vào. Cùng với mặt trước đó thiết kế bài tập cho trẻ làm quen với chữ cái. Tận dụng chính cái lỗ khoét của mặt tivi tôi gắn các bức tranh từ các tờ vải nỉ. Một bức tranh là thể hiện biểu tượng của một chữ cái ví dụ cái nơ là của chữ n. Sau đó cắt các thẻ chữ bằng nỉ. Trẻ sẽ gắn các thành chữ tương ứng với lại từ trên bức tranh tôi đã cắt (H1).

Tiếp theo là hai mặt hông bên trái và bên phải tôi thiết kế các trò chơi kỹ năng như Tét tóc hay là đan dây đơn, dây đôi. Ngoài ra tôi còn dùng dao rọc giấy để khoét 2 lỗ ở bên hông và dùng ống giấy loại to để tạo thành 2 tay của robot. Qua đó trẻ có thể chơi trò chơi ném vòng vào cánh tay robot (H2).

Mặt sau của thân robot tôi thiết kế các bài tập cho trẻ làm quen với toán như đếm số lượng, sắp xếp quy tắc tương ứng, trò chơi ghép các thanh đũa thành các hình học (H3).



H1



H2



H3

Phần chân robot: Tôi dùng kéo và dao rọc giấy cắt tạo hình chân robot với kích thước 40x35cm. Sau khi bo viền xong tôi sẽ làm các bài tập về toán học ở cả mặt trước và mặt sau của phần chân robot.

2. Bước 2: sau khi làm xong các phần thì tôi lắp ráp các phần lại với nhau tạo thành 1 con robot hoàn chỉnh.



* Công dụng

Bộ đồ chơi có thể dạy nhiều lứa tuổi khác nhau.

Dễ sử dụng đảm bảo an toàn cho người sử dụng, di chuyển đến mọi nơi trong lớp, ngoài lớp học.

Dạy được nhiều hoạt động khác nhau như: mô hình giới thiệu bài, dạy bài mới hoặc ôn kiến thức trẻ đã học...có thể dạy môi trường trong nhà hoặc môi trường ngoài trời.

Hoạt động học: Khám phá khoa học, làm quen với toán, làm quen chữ cái, hoạt động vui chơi, thể chất, hoạt động góc, chơi theo ý thích...

Bộ đồ dùng này có thể dùng chung hoặc tách riêng từng cái để cho trẻ chơi đều được.

*** Cách sử dụng:**

Với thiết kế là 1 robot trẻ sẽ cảm thấy thích thú với cách thiết kế lạ mắt. Mỗi phần của robot là những bài tập, trò chơi khác nhau kích thích sự tò mò của trẻ được thể hiện rõ qua các hoạt động sau:

Sử dụng cho trẻ khám phá môi trường xung quanh: Nhận ra các con vật, cây cối, ông mặt trời, bông hoa.... hình ảnh có dán trên thân của robot.

Trên cùng là chiếc đầu của robot với hai bên tai tôi khoét lỗ để có thể tạo thành ô kéo cho đồ vào bên trong robot được. VD: ở chủ đề giao thông cô bỏ ô tô vào trong hộp và mời trẻ lên sờ và nói cho các bạn đoán thử xem mình lấy được gì, sau đó lấy ra cho cả lớp xem.



Phát triển ngôn ngữ:

Thông qua hoạt động làm quen với chữ cái: Trẻ nhận ra các chữ cái đã được học, biết chọn đúng các chữ cái và ghép đúng từ hoặc cụm từ theo tranh. Tìm cho cô các con vật có chữ cái đã được học. Sử dụng thùng tivi đọc trích dẫn cho bài thơ hoặc câu chuyện.



Trẻ chơi với chữ cái



Trẻ học tiết kể chuyện

Phát triển kỹ năng: Trẻ biết cầm, nắm, lăn xoay, biết phối hợp tay và mắt: khâu hạt, xếp, lắp ghép, tháo gài nhám dính, luồn dây..

Ví dụ: hai mặt hông bên trái và bên phải tôi thiết kế các trò chơi kỹ năng như Tết tóc hay là đan dây đơn, dây đôi,...

Cho trẻ làm quen với toán: Trẻ phân biệt được kích thước to - nhỏ, dài - ngắn, màu sắc, đếm số lượng, hình dạng.....

Ví dụ: Qua trò chơi cho thỏ ăn trẻ sẽ thả những hạt bom bom vào hai bên tai của thỏ. Ví dụ bên tay trái trẻ thả 3 hạt bom bom bên tay phải trẻ thả 2 hạt bom bom khi mở chiếc miệng của thỏ ra tổng hợp lại ta sẽ được 5 hạt bom bom sau đó trẻ sẽ dùng thẻ số 5 để biểu thị số lượng đó.

Cùng với đó ở dưới là các trò chơi về toán học như trò chơi cùng đếm các loại hạt được tạo từ ống hút. Số lượng hạt sẽ tương ứng với cái số biểu thị trên đó. Bên trong là trò chơi sắp xếp theo quy tắc và tương ứng, hai bên lại là những trò chơi về hình học trời sẽ ghép các thanh que kem đã được vẽ những mảnh ghép của các hình học để nhanh tay ghép thành các hình học trên bức tranh.



Trẻ chơi

Cuối cùng là phần chân của robot chúng tôi thiết kế các bài tập về toán học. Mặt trước

của phần chân là trò chơi khu vườn toán học. Ở đây sẽ có một khu vườn với hoa và quả. Trên cây cam sẽ có các quả cam từ nắp chai trẻ sẽ kết hợp kỹ năng xoay nắp chai cùng với kỹ năng ghi nhớ để làm bài tập Toán.

Ví dụ: cô cần 10 quả cam thì trẻ sẽ xoay 10 cái nắp chai lên 10 cái cổ chai trên tán cây đó. Hay là trò chơi sắp xếp theo quy tắc hàng rào ở cây theo quy tắc 1:1 hoặc quy tắc 2:1 tùy theo yêu cầu của cô.

* Chơi ở góc học tập

Trẻ biết chọn đúng chữ cái và ghép đúng từ dưới mỗi bức tranh. Trẻ chọn đúng, gọi đúng tên các dạng hình học, số lượng, chữ cái mà mình đã chọn hoặc quay được. Trẻ đếm được số lượng trên bức tranh mà cô chuẩn bị và chọn được chữ số tương ứng. Trẻ xếp tương ứng 1:1, sắp xếp xen kẽ theo mẫu.....



4.3.2 Thiết kế bộ đồ chơi: Lâu đài thần bí

a. Chuẩn bị nguyên vật liệu:



Ống nhựa phi 21, co góc 3 hướng, co chữ T phi 21. Thùng giấy carton, dao rọc giấy. Bìa kiếng, thước, bút chì, thước dây. Cưa, kéo, súng bắn keo, keo nến, giấy dán tường, nắp chai, Keo gai, ly giấy, bóng nhỏ, ni, Tranh ảnh số, chữ cái, môi trường sống các con vật.

b. Cách làm theo các bước sau:

Bước 1: Làm khung lớn: dùng cửa cắt ống nhựa phi 21 thành 6 đoạn 100cm, 3 đoạn 80cm, 5 đoạn 58cm, 8 đoạn 23cm, 2 đoạn 38cm. Đầu tiên ta dùng co góc 3 hướng 21 nối 3 đoạn 100cm vào với nhau thành hình chữ U, tiếp tục gắn 1 đoạn 38cm nối vào góc còn lại của hình chữ U và 1 co chữ T sau đó nối co chữ T với đoạn 58cm và nối với góc co còn lại ta được hình vuông. Tương tự như vậy ta làm thêm 1 hình vuông nữa. tiếp đến gắn 3 đoạn 80 vào 3 góc còn lại của co 3 hướng, còn lại nối 1 đoạn 23cm với 1 co chữ T, tiếp tục với 3 đoạn 23cm còn lại nối chồng lên được đoạn thẳng cao 80cm. Tiếp tục với bên còn lại. Nối 3 đoạn 58cm với 3 co chữ T của đoạn thẳng 80 cm. Tiếp theo ta đưa khung hình vuông còn lại lên trên gắn vào 5 đoạn 80cm ta được 1 khung lớn. Tiếp theo phía dưới ta dùng bìa carton cắt các hình vuông có kích thước mỗi cạnh là 7cm và dùng keo 502 ghép các mặt hình vuông lại thành khối vuông và dùng dao rọc giấy khoét 2 bên đầu của hộp hình tròn bán kính 21 (H1). Sau đó móc 4 tấm rèm trắng vào khung (H2).

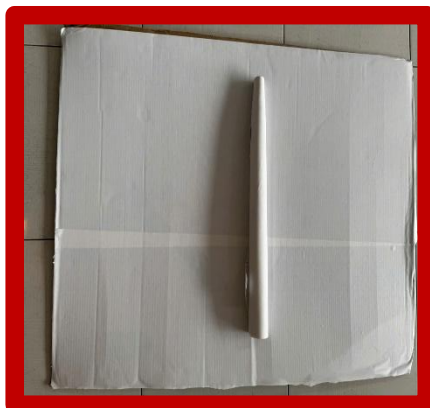


H1



H2

Bước 2: dùng dao rọc giấy cắt 4 tấm bìa carton có kích thước 80*100, 1 tấm bìa kích thước 80*40, sau đó dán giấy dán tường phủ kín các tấm bìa (H1). Tiếp theo dùng 1 tấm 80*100 dùng bút chì vẽ khung cửa, sau đó lấy dao rọc giấy cắt thành 2 cánh cửa. Lấy tô vít vặn 4 bản lề vào để dễ dàng mở cửa ra vào. Gắn chốt cửa ngang vào giữa 2 cánh cửa để chốt cửa (H2). Sau đó dùng dây rút và gắn tất cả các tấm bìa lên khung lớn. Mặt trên của khung xung quanh nắp ốp bìa carton cắt hình răng cưa và dán nỉ màu đen xung quanh ta được khung lớn hoàn chỉnh.

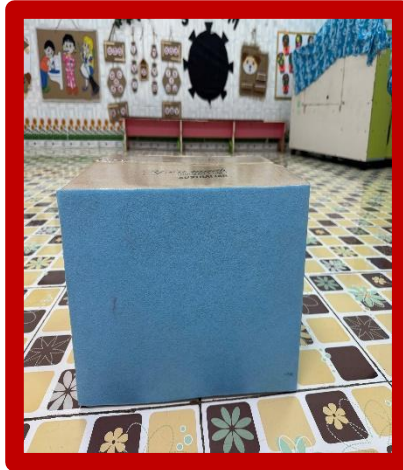


H1



H2

Bước 3: Làm khung nhỏ: sử dụng 1 thùng carton có kích thước 60*80, giữ nguyên thùng, dùng keo dán cố định để không bị bung ra. Dùng dao rọc giấy cắt đi phần nắp thùng. Sau đó dùng nilon dán xung quanh các mặt của thùng lại (H1). Phía trong thùng ốp giấy bạc, sau đó làm nắp bằng bìa kiếng kích thước 60*80, cắt bìa carton 4 miếng kích thước 2*60 và 4 miếng kích thước 2*80 ốp xung quanh 2 mặt viền của bìa kiếng lại (H2). Phía trên bìa kiếng làm thêm 1 nắp bằng bìa carton có kích thước 65*85, xung quanh nắp ốp bìa carton cắt hình răng cưa và dán nilon màu đen xung quanh ta được khung nhỏ.



H1



H2

Các mặt của khung lớn được bố trí các trò chơi.

Bước 4: hình thành các mặt của khung lớn.

Dùng nilon đủ màu, rèm vải trắng, rèm vải hồng, tranh in chữ, số, chữ ghép, thời tiết, các mùa trong năm, bìa kiếng, ống hút, bóng nhỏ, bóng rổ, lưới bóng, dây rút, dây dù, nút áo, khóa vuông, ổ cắm và phích cắm, công tắc, móc cửa, nắp chai, chữ đề can, format, bìa carton.

Sau đó dùng kéo cắt kim bấm lỗ và dán bằng súng bắn keo lên các mặt của khung hình thành các trò chơi phù hợp.





c. Công dụng

Lâu đài thần bí được sử dụng trong tất cả các hoạt động và các chủ đề khác nhau trong năm học, các giờ học, giờ chơi hoặc tùy thuộc và hình thức tổ chức của cô giáo.

Các khung có thể tháo lắp rời, nâng hạ các khung lớn nhỏ.

Các khung có thể tách riêng biệt nhau.

Có thể dạy nhiều lứa tuổi khác nhau.

Để sử dụng đảm bảo an toàn cho người sử dụng, di chuyển đến mọi nơi trong lớp, ngoài lớp học.

Lâu đài thần bí được sử dụng trong phần giới thiệu bài và cung cấp kiến thức cho trẻ, sử dụng trò chơi củng cố, chơi ở góc cho trẻ. Tổ chức dưới dạng trò chơi trong hoạt động làm quen chữ cái, làm quen với toán, môi trường xung quanh, làm quen văn học, hoạt động góc, chơi theo ý thích. Khi chơi trẻ có thể tích hợp các lĩnh vực trong trong một lần chơi. Có thể trang trí môi trường bên trong bên ngoài lớp, trang trí sân khấu các tiết dạy,....

Qua trò chơi trẻ biết được tên gọi của các đối tượng trong thẻ, nhận biết màu sắc, đặc điểm, hình dạng, môi trường sống của từng đối tượng...

- **Sử dụng trong giờ củng cố làm quen chữ cái:** Cho trẻ nhận biết 29 chữ cái trong bảng chữ cái tiếng việt. Trong khi chơi trẻ có thể tìm các chữ cái theo yêu cầu của cô: Tìm các nhóm chữ cái rồi sắp xếp theo yêu cầu của cô, tìm chữ cái hoặc ghép các chữ cái lại cùng nhau tạo thành tiếng, từ đơn giản có nghĩa.

- **Sử dụng trong giờ làm quen với toán:** Cô yêu cầu trẻ phân loại các nhóm tương ứng với chữ số bất kỳ cô yêu cầu và tạo các nhóm có cùng số lượng cô cho trước, cung cấp và hình thành các biểu tượng toán cho trẻ về chữ số, số lượng, số đếm, cộng trừ, so sánh nhóm số lượng, dần dần hình thành thao tác làm nền tảng cho trẻ vào học toán ở lớp 1.

- **Sử dụng trong giờ môi trường xung quanh:** Cô sử dụng trong tiết học tìm hiểu đối tượng như cây cối, con vật, phương tiện giao thông...; trong trò chơi củng cố yêu cầu trẻ phân loại các loại các nhóm con vật, động thực vật theo yêu cầu của cô, tăng khả năng tư duy logic cho trẻ.

- **Khi chơi ở hoạt động chơi ở các góc và chơi theo ý thích:** Trẻ được rèn luyện trí nhớ, phát triển ngôn ngữ trong khi chơi, giúp trẻ có có biểu tượng về chữ cái, chữ số, tiếng anh, giúp trẻ phát triển ngôn ngữ mạch lạc. Trẻ nhận biết và phân loại và tạo nhóm một cách linh hoạt, nhanh nhẹn.

- **Đối với giờ hoạt động đón và trả trẻ:** Trò chơi này kích thích trẻ muốn chơi, thích được chơi, thúc đẩy, thôi thúc trẻ muốn đến lớp muốn được trải nghiệm để thỏa mãn nhu cầu khám phá về thế giới xung quanh của trẻ.

- **Đối với giờ hoạt động ngoài trời:** Đây là một trò chơi giáo viên có thể lựa chọn trong trò chơi vận động tổ chức dưới dạng thi đua cho trẻ, để trẻ rèn luyện thêm về thể chất khi thực hiện hành động chạy, đi, di chuyển khi thi đua.

d. Cách chơi:

Lâu đài thần bí được sử dụng làm trò chơi trong các hoạt động tại trường.

Khung thứ 1

+ Mặt 1: sân khấu bé yêu

Trong giờ kể chuyện, đọc thơ hay cô sẽ dùng để kể trích dẫn từng đoạn truyện.

Ví dụ: Khi đọc cho trẻ nghe bài thơ “mèo đi câu cá” cô trích dẫn từng đoạn, kể tới đoạn nào cô dùng tay thay đổi rồi theo từng đoạn đó rồi giải thích nội dung của đoạn thơ.



Hình ảnh cô đang đọc thơ, kể chuyện cho trẻ nghe

Trong hoạt động khám phá khoa học, làm quen chữ cái, toán, tạo hình, âm nhạc ta chỉ cần thay đổi tranh ảnh phù hợp để giới thiệu vào nội dung bài.

+ Mặt 2: Kỹ năng của bé

Trẻ dùng tay để thực hiện các kỹ năng xâu hạt, đan dây, buộc dây giày, đóng mở cửa, mở nút áo, kéo khóa, bật tắt công tắc, đóng mở cửa, mở chốt cửa, cắm điện...phù hợp.



Hình ảnh trẻ chơi

+ Mặt 3: bé vui học chữ

Dùng tay trồng các củ cà rốt tương ứng với phần đất (trên nỉ nâu) có mang chữ tương ứng, hoặc thu hoạch các củ cà rốt mang chữ cái theo yêu cầu của cô. Bên cạnh trẻ sẽ tìm chữ cái tương ứng với chữ vừa học ghép các chữ cái lại cùng nhau tạo thành tiếng, từ đơn giản có nghĩa.



Hình ảnh cháu đang chơi tìm các số liền kề

+ Mặt 4: lịch của bé

Cô nói cho trẻ biết hôm nay là thứ mấy, ngày mấy, và mùa gì, trẻ sẽ chọn ngày, chọn mùa, chọn thời tiết trong ngày tương ứng để dán lên lịch.

Trẻ dùng tay di chuyển kim giờ và kim phút trên chiếc đồng hồ rồi chọn giờ, phút tương ứng gắn xuống dưới.

Ví dụ: Trẻ quay kim giờ đến số 2, kim phút đến số 3 thì trẻ sẽ lấy tương ứng số 1 dán lên hàng kim giờ, chọn số 15 tương ứng với số 3 là 15 phút.



Hình ảnh cháu đang chơi và xem đồng hồ

+ Mặt 5: bé vui học toán

Trẻ kéo các ngón tay gấp lại và đếm số lượng, sau đó di chuyển xuống dưới đếm các nắp chai tương ứng với số lượng vừa đếm. Gắn số tương ứng phía dưới. Sau đó chọn số tương ứng với các bàn tay cộng vào và gắn kết quả. Xoay các khối hộp chọn số và kết quả phù hợp.

Ví dụ: bàn tay trái gấp lại 3 ngón tay còn 2 ngón tay, bàn tay phải gấp lại 2 ngón còn là 3 ngón tay. Trẻ đếm số lượng cả 2 bàn tay là 5. Đếm số nắp chai sau đó gắn số 5 bên dưới. sang bên cạnh trẻ xoay các khối hộp chọn số và kết quả phù hợp.



Hình ảnh cháu đang chơi

+ **Mặt 6: ziczac toán học:** Trẻ thả bóng vào lỗ tròn bên trên, cho bóng rơi vào ô ziczac. Trẻ quan sát bóng rơi vào ô nào sẽ lấy thẻ hình, số hoặc chữ cái tương ứng. Có thể thi đua xem trẻ nào thả được vào ô có số lớn hơn. Có thể thay số bằng hình theo chủ đề hoặc chữ cái đối với trẻ lớn hơn.



Mặt 7: về nhà cùng bé

Yêu cầu tìm con vật theo yêu cầu của cô, nói đặc điểm, cấu tạo, môi trường sống của các con vật. Sau đó cho trẻ củng cố bằng cách di chuyển các con vật về đúng nhà theo sơ đồ. Dùng tay di chuyển các nắp chai theo đường về đúng môi trường sống của các con vật tương ứng.

Tùy vào từng chủ đề ta chỉ cần thay đổi tranh ảnh và chữ cái để trẻ chơi củng cố lại kiến thức đã học.



Hình ảnh cháu đang chơi

Khung thứ 2

Mặt 1: Hình học và bé

Giáo viên sử dụng dạy học cho chủ đề động vật, dạy trẻ biết phân biệt các hình học, phân biệt màu sắc, số lượng. Trẻ gọi được tên, đặc điểm của một số con vật. Trẻ đọc được số lượng tương ứng với từng hình. Trẻ lên chọn và gắn các hình học sao cho khớp với nắp chai.



Mặt 2: Bé và các giác quan

- Cô giáo sử dụng dạy học cho chủ đề bản thân, dạy trẻ biết phân biệt, gọi tên, công dụng của các bộ phận trên cơ thể, các giác quan.
- Trẻ lên thực hành chỉ và gọi tên, nêu công dụng của từng bộ phận, gắn những công dụng, đồ dùng mà các bộ phận có thể sử dụng được theo yêu cầu của cô.



Mặt 3: trò chơi cặp cua bỏ giỏ.

Giáo viên sử dụng dạy học cho chủ đề động vật, dạy trẻ biết phân biệt con cua, phân biệt màu sắc, đếm số lượng. Trẻ gọi được tên, đặc điểm của con vật. Trẻ đọc được số lượng len tương ứng với từng giỏ có gắn số lượng. Trẻ đếm và gấp được số len vào giỏ theo yêu cầu.



Mặt 4: Bé làm quen tiếng anh

Giáo viên sử dụng dạy học cho trẻ tất cả các chủ đề.

Ví dụ: chủ đề động vật

Trẻ gọi được tên, đặc điểm của con vật. Trẻ đọc được tên con vật bằng tiếng việt và tiếng anh. Trẻ nhận được mặt chữ của tên con vật bằng tiếng anh và tiếng việt. Trẻ gắn được đúng tên theo yêu cầu.



Hình ảnh trẻ đang chơi

Mặt trong: bàn ánh sáng

Cô sẽ chiếu đèn bên trong và cho trẻ tự bỏ vật liệu lên và cùng khám phá theo nhóm.

Ví dụ: phân biệt nhận biết kết cấu của hoa, lá, quả cắt lát như cà chua, kết cấu của hình học, vẽ trên cát, làm tranh sáng tạo, giúp kích thích thị giác tập trung cho trẻ.



Mặt trên: ném trúng đích

Dùng bóng nhựa để ném vào các ly giấy sao cho đúng, trong khi ném trẻ nhìn chữ ở quả bóng và ném trúng ly có chữ tương ứng. Ném trúng và trẻ đọc to chữ cái đó. Tương tự với trò chơi ném vòng, trẻ sẽ cầm vòng và ném vào ly mang chữ số theo yêu cầu của cô. Sau đó đọc to chữ số đó.



Hình ảnh trẻ đang chơi ném bóng và ném vòng

4.4 Khả năng áp dụng sáng kiến

Qua 2 bộ đồ dùng này giúp cô và trẻ sử dụng trong các hoạt động vui chơi trong suốt năm học đạt kết quả cao, trẻ hứng thú hơn khi tham gia các hoạt động. Có thể sử dụng được nhiều năm học. Khi sử dụng đồ chơi này chất lượng các tiết dạy được nâng cao rõ rệt.

Đảm bảo an toàn: Đồ vật làm ra dễ sử dụng, không sắc nhọn, màu sắc hài hòa, an toàn đối với trẻ.

Với 2 bộ đồ dùng này làm tốn ít nhiều thời gian và chi phí ít rất phù hợp với điều kiện của giáo viên và trường mầm non. Vì những vật liệu này chúng ta có thể tận dụng từ bìa carton, ống nhựa, xốp bitis vụn cũ có sẵn .. để làm đồ dùng đồ chơi. Nếu phải mua mới tất cả các dụng cụ để làm thì chi phí bỏ ra khoảng 600- 700 ngàn đồng. Tuy nhiên với việc tôi đã đi thu gom các đồ cũ thì chi phí bỏ ra là khoảng 230 ngàn đồng. Vì những đồ dùng này rất dễ tìm, dễ xin.

Có đầy đủ nguyên vật liệu:

Robot thông minh: bìa carton, Dao rọc giấy, ống nước. Bút chì, thước, kéo, súng bắn keo, nắp chai,.. keo nến. Tranh ảnh số, chữ cái, tranh truyện, thơ.....

STT	Tên vật liệu	Số lượng	Đơn vị tính	Thành tiền
1	Keo nến	10	cây	25.000đ
2	Xốp, ni	3	Miếng	35.000đ
3	Tranh ảnh	3	Bộ	25.000 đ
Tổng cộng				85.000đ

Lâu đài thần bí: ống nhựa phi 21, co chữ T phi 21. Tấm phom, dao rọc giấy. Bìa kiếng, bìa cadton thước, bút chì, thước dây. Cưa, kéo, súng bắn keo, keo nến. Rổ, vải, kẹp quần áo, bóng, thun, ni. Tranh ảnh số, chữ cái.

Chi phí mua vật liệu để làm:

STT	Tên vật liệu	Số lượng	Đơn vị tính	Thành tiền
-----	--------------	----------	-------------	------------

1	Ống nước	01	ống	55.000đ
2	Keo	1	ống	5.000đ
3	Tranh ảnh	5	Bộ	25.000 đ
4	Tấm phom	1	Miếng	60.000đ
Tổng cộng				145.000đ

Trẻ tích cực tham gia vào hoạt động, chăm chú lắng nghe, phát biểu ý kiến hứng thú trong các hoạt động.

Tổ chức các hoạt động sinh động, nhẹ nhàng, đạt kết quả tốt.

100% trẻ học tiếp thu bài tốt và hứng thú khi học có đồ dùng đồ chơi tự tạo phù hợp với đề tài và đầy đủ cho trẻ.

100% trẻ được học tập có đầy đủ đồ dùng đồ chơi theo chương trình học.

100% trẻ phát triển tốt toàn diện về mặt tâm sinh lý, tình cảm ngôn ngữ, hành vi ứng xử tính thẩm mỹ và hình thành nhân cách trẻ.

Tất cả giáo viên trong trường đã biết phương pháp làm đồ dùng đồ chơi bằng các vật liệu phế thải và sáng tạo thêm nhiều mẫu mã mới.

Phụ huynh nhiệt tình trong việc thu gom phế liệu cho giáo viên làm đồ dùng đồ chơi.

5. Các hồ sơ tài liệu kèm theo:

Đồng Xoài, ngày 05 tháng 02 năm 2025

Đồng tác giả sáng kiến

Lê Thị Thủy Lưu Thị Duyên

SĐT: 0364436344

0352907750

Email: lethuy030192@gmail.com; luugia061091@gmail.com