

GIÁO ÁN ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ AI LỚP 5D

Đề tài: Khám phá “Vì sao có mưa”

Lĩnh vực: Phát triển nhận thức

Lứa tuổi: 5-6 tuổi

I. MỤC ĐÍCH - YÊU CẦU

1. Kiến thức:

- Trẻ hiểu hiện tượng mưa được hình thành từ quá trình nước bốc hơi, ngưng tụ và rơi xuống đất.
- Trẻ biết nước từ sông, hồ, biển bốc hơi lên không khí tạo thành mây và khi đủ nặng sẽ rơi xuống dưới dạng mưa.

2. Kỹ năng

- Trẻ có kỹ năng quan sát, lắng nghe và đặt câu hỏi.
- Trẻ biết sử dụng công nghệ (ứng dụng CNTT hoặc Công nghệ trí tuệ nhân tạo AI) để tìm hiểu thêm thông tin.

3. Thái độ:

- Khơi gợi sự tò mò, hứng thú với các hiện tượng tự nhiên.
- Hình thành ý thức bảo vệ tài nguyên nước.

II. Chuẩn bị:

- Phần mềm AI Video Search engine tra cứu với câu hỏi: Vì sao có mưa; Giọt nước bắt đầu hành trình từ đâu? Khi trời sắp mưa sẽ như thế nào?; mưa từ đâu mà có; Tại sao trời mưa thì không thấy mặt trời?
- Trò chơi được thiết kế trên phần mềm FMOD hoặc Wwise.
- Trò chơi quizizz “Truy tìm giọt nước bí ẩn”; 3 ipas cho trẻ
- Trò chơi thiết kế trên máy tính có ứng dụng công nghệ AI: Hành trình về đích của Giọt nước 1, Giọt nước 2, Giọt nước 3.
- Tranh quá tạo mưa: Nước gặp nhiệt độ cao bốc hơi; Ngưng tụ thành mây; Mây nặng mưa rơi xuống; Mưa rơi thành nước sông hồ.

III. Tiến hành hoạt động

Hoạt động của cô	Hoạt động của trẻ
1. Hoạt động 1: Chạy trốn cơn mưa - Cô tặng cho trẻ một trò chơi được thiết kế trên phần mềm FMOD hoặc Wwise - Trò chơi: Tạo hiệu ứng âm thanh như tiếng mưa, sấm chớp, hoặc gió. - Cách chơi: Trẻ nghe và bắt chước theo âm thanh tiếng mưa, sấm chớp, gió. - Hỏi trẻ: Các con vừa được chơi trò chơi? Các con có biết vì sao có mưa không? Để trả lời cho câu hỏi: Trời mưa như thế nào? Và mây được tạo ra từ đâu? Hôm nay cô cháu mình cùng tìm hiểu câu hỏi thú vị đó nhé.	- Trẻ chơi trò chơi - Trẻ trả lời câu hỏi
2. Hoạt động 2: Vì sao có mưa	

- Cô giới thiệu phần mềm AI Video Seatch engine là phần mềm tìm kiếm video. - Hỏi trẻ: Với chủ đề tìm hiểu về hạt mưa các con sẽ đặt câu hỏi như thế nào? - Cô cho trẻ tự lựa chọn câu hỏi về mưa.(ví dụ: Vì sao có mưa? Giọt nước bắt đầu hành trình từ đâu? Khi trời sắp mưa sẽ như thế nào?; mưa từ đâu mà có; Tại sao trời mưa thì không thấy mặt trời.) - Cô giúp trẻ tra cứu trên phần mềm. - Với mỗi video tra cứu được cô cho trẻ kể lại nội dung video vừa xem, gợi mở bằng cách đặt các câu hỏi cho trẻ: + Vì sao lại có mưa? + Điều gì xảy ra khi mặt trời chiếu vào nước? + Tại sao nước bay lên trời được? + Làm thế nào những đám mây chứa được nước? + Tại sao nước trong mây lại rơi xuống? + Khi trời mưa, con thấy điều gì thay đổi trong thiên nhiên? + Con hãy kể lại quá trình tạo ra mưa? (Cô thống nhất lại: quy trình tạo thành mưa) - Nước ở sông, hồ, biển khi bốc hơi gặp nhiệt độ cao. Hơi nước bay lên cao, gặp lạnh sẽ ngưng tụ thành mây. Khi mây nặng, nước rơi xuống thành mưa. - Cho trẻ chơi trò chơi: Hành trình của giọt nước - Cô tặng cho mỗi trẻ một bức tranh là quá trình tạo ra giọt nước: Nước gặp nhiệt độ cao bốc hơi; Ngưng tụ thành mây; Mây nặng mưa rơi xuống; Mưa rơi thành nước sông hồ. - Cách chơi: Trẻ vừa đi vừa hát bài hát: Rain rain go away khi có hiệu lệnh của cô: Hành trình giọt nước trẻ sẽ kết thành nhóm, mỗi nhóm 4 bạn có 4 bức tranh về quy trình tạo ra hạt mưa. - Cô kiểm tra các nhóm và khuyến khích trẻ nói về hành trình giọt mưa của nhóm mình. 3. Hoạt động 3: Truy tìm giọt nước bí ẩn - Cô cho trẻ chơi trò chơi quizizz “Truy tìm giọt nước bí ẩn” thiết kế dưới dạng các câu hỏi chọn đáp án đúng nhất. - Trẻ chia làm 3 nhóm (Giọt nước số 1; Giọt nước số 2; Giọt nước số 3). Trẻ xem câu hỏi và lựa chọn đáp án đúng bằng cách dành quyền trả lời. Với mỗi câu trả lời đúng Quảng đường đến với ao hồ của giọt nước của đội đó sẽ rút ngắn lại. Kết thúc trò chơi đội nào trả lời được nhiều câu hỏi hơn, giọt nước về đích nhanh hơn đội đó dành chiến thắng.	- Trẻ xem video - Trẻ trả lời câu hỏi - Trẻ chơi trò chơi - Trẻ cùng cô sắp xếp quy trình tạo ra giọt nước. - Trẻ lắng nghe - Trẻ chơi trò chơi - Trẻ chơi trò chơi
---	--

- Cho trẻ chơi trò chơi: Cuộc phưu lưu của giọt nước - Cách chơi: Trẻ sẽ đóng vai là giọt nước và chia sẻ về hành trình của mình.	
---	--

NGƯỜI THỰC HIỆN

Nguyễn Thị Thanh Minh

Nguyễn Thị Thu Phương