

Bài 104: Kể chuyện Thổi bóng

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

1. Yêu cầu cần đạt về kiến thức, kĩ năng:

a. Kiến thức:

- Nghe hiểu và nhớ câu chuyện.
- Hiểu lời khuyên của câu chuyện: Khi tham gia các trò chơi, không nên hiếu thắng, không nên tức giận khi thua cuộc. Qua trò chơi, có thể nhìn thấy ưu điểm của các bạn để học hỏi, làm cho mình tiến bộ hơn.

b. Kĩ năng:

- Nhìn tranh, nghe GV hỏi, trả lời được từng câu hỏi theo tranh.
- Nhìn tranh, có thể kể từng đoạn của câu chuyện.

2. Yêu cầu cần đạt về năng lực - phẩm chất:

a. Năng lực:

- Năng lực chung: Chú ý lắng nghe, quan sát tranh ảnh. Biết hợp tác với thầy cô, bạn bè để hiểu câu chuyện và ghi nhớ nội dung câu chuyện. Kể lại câu chuyện, áp dụng bài học vào cuộc sống.

- Năng lực đặc thù:

+ HS phát triển về năng lực ngôn ngữ thông qua việc học sinh nghe, kể lại câu truyện, trao đổi ý kiến với cô và các bạn. Hiểu được nội dung bài đọc, rút ra được bài học cho bản thân qua bài đọc.

+ HS phát triển về năng lực văn học: Nhận biết được câu truyện nói về ai, về cái gì; nhận biết được nhân vật trong các câu chuyện.

b. Phẩm chất:

- HS biết quan tâm, chia sẻ, giúp đỡ mọi người. Thích nghe chuyện và thích kể chuyện.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Ti vi để chiếu tranh minh họa truyện kể trong SGK

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS
A. Hoạt động mở đầu 1. Ổn định tổ chức (1') 2. Kiểm tra bài cũ (4') - GV chỉ 3 tranh đầu minh họa câu chuyện Ong mật và ong bầu ? Câu chuyện giúp em hiểu gì? - GV gọi HS nhận xét - GV chốt	- HS quan sát và trả lời - HS nhận xét
B. Hoạt động hình thành kiến thức mới 1. Chia sẻ và giới thiệu câu chuyện 1.1 Quan sát và phỏng đoán (4')	- HS quan sát, lắng nghe

<p>- GV chỉ tranh, giới thiệu câu chuyện: Thối bóng.</p> <p>- Các em hãy xem tranh, đoán xem chuyện gì đã xảy ra giữa các con vật?</p> <p>1.2. Giới thiệu câu chuyện (1')</p> <p>- GV: Câu chuyện Thối bóng kể về một chú báo con. Báo con rất khỏe, chạy cực nhanh. Nó là nhà vô địch khi thi chạy nhưng lại thua các bạn trong các trò chơi khác. Thái độ của báo con khi thắng, khi thua thế nào? Các em hãy lắng nghe câu chuyện.</p> <p>2. Khám phá và luyện tập</p> <p>2.1. Nghe kể chuyện (5')</p> <p>- GV kể chuyện 3 lần</p> <p>2.2. Trả lời câu hỏi theo tranh (8')</p> <p>a. Mỗi HS trả lời câu hỏi dưới 1 tranh</p> <p>- GV chỉ tranh 1 ?Giờ ra chơi báo con làm gì?</p> <p>- GV chỉ tranh 2 ?Trong cuộc thi chạy, báo thắng hay thua? ? Thái độ của báo như thế nào?</p> <p>- GV chỉ tranh 3 ?Trong cuộc thi leo cây, ai thắng? ? Thái độ của báo như thế nào?</p> <p>- GV chỉ tranh 4 ?Trong cuộc thi vật tay, ai thắng? ? Thái độ của báo như thế nào?</p> <p>- GV chỉ tranh 5 ? Nhìn thấy vẻ mặt của báo, thầy hổ nhờ nó làm gì? ? Báo con làm việc đó như thế nào?</p> <p>- GV chỉ tranh 6 ? Thầy giáo khuyên báo điều gì?</p> <p>b. Trả lời các câu hỏi dưới 2 tranh liên nhau.</p> <p>c. Trả lời tất cả các câu hỏi dưới 6 tranh</p> <p>2.3. Kể chuyện theo tranh (6') (không dựa vào câu hỏi)</p> <p>a. GV yêu cầu mỗi HS nhìn 2 hoặc 3 tranh, tự kể chuyện.</p> <p>b. GV yêu cầu HS kể chuyện theo tranh bất kì:</p> <p>c. GV mời một HS chỉ 5 tranh, tự kể toàn bộ câu chuyện.</p>	<p>- HS nêu</p> <p>- HS nghe</p> <p>- HS nghe</p> <p>- Giờ ra chơi, báo con ra sân nô đùa cùng các bạn.</p> <p>- Trong cuộc thi chạy, báo chiến thắng.</p> <p>- Nó hớn hờ, hò reo ầm ĩ.</p> <p>- Trong cuộc thi leo cây, khi thắng.</p> <p>- Báo con ỉu xiu.</p> <p>- Trong cuộc thi vật tay, gấu thắng</p> <p>- Báo xỉ mặt, vùng vằng.</p> <p>- Thầy hổ nhờ báo thổi bóng trang trí lớp học.</p> <p>- Báo làm rất nhanh....</p> <p>- Thầy khuyên: Khi chơi, không nên hiếu thắng. Ai cũng có điểm mạnh, điểm yếu.....</p> <p>- Mỗi HS trả lời câu hỏi ở 2 tranh liên nhau.</p> <p>- Mỗi HS trả lời tất cả các câu hỏi dưới 6 tranh</p> <p>- HS kể chuyện</p> <p>- HS kể chuyện</p> <p>- HS kể chuyện</p>
---	---

<p>d. GV cắt tranh, 1 HS xung phong kể lại câu chuyện (YC không bắt buộc).</p> <p>2.4. Tìm hiểu ý nghĩa câu chuyện (5') ? Câu chuyện giúp em hiểu ra điều gì?</p> <p>- GV: Câu chuyện là lời khuyên: Khi tham gia các trò chơi, không nên hiếu thắng, không nên tức giận khi thua cuộc. Qua trò chơi, các em sẽ nhìn thấy ưu điểm của mỗi bạn để học hỏi, làm cho mình tiến bộ hơn.</p> <p>3. Củng cố, dặn dò (1')</p> <p>- GV biểu dương những HS kể chuyện hay. - Dặn HS về nhà kể lại cho người thân nghe câu chuyện. - Nhắc HS chuẩn bị cho tiết kể chuyện tuần tới.</p>	<p>- Không nên hiếu thắng. / Khi tham gia trò chơi, không nên tức giận khi thua cuộc.</p>
--	---

Điều chỉnh sau bài dạy:

.....

.....