BUỔI 9: CÔNG XƯỞNG PHÁT MINH

|  |  |
| --- | --- |
| **Bộ môn:** Coding  **Độ tuổi học viên:** 8 - 10 Tuổi | **Năm môn:** Scratch Creator - Advanced  **Thời lượng:** 120 phút |

# NỘI DUNG BÀI HỌC

# Thực hiện bài kiểm tra định lần 2 - checkpoint 2.

# Tìm hiểu tiêu chí đánh giá sản phẩm cuối khoá.

# Thực hành tìm kiếm ý tưởng xây dựng dự án cá nhân.

# MỤC TIÊU BÀI HỌC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LOs** | **KIẾN THỨC** (Nhớ & Hiểu) | **KỸ NĂNG** (Vận dụng & Phân tích) | **THÁI ĐỘ** (Đánh giá & Sáng tạo) |
| SLO.IV.2  SLO.V.2 | * Trình bày được bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm cuối khoá là căn cứ tính điểm dự án cá nhân. | * Thực hiện kiểm tra định kỳ lần 2 - checkpoint 2. * Thực hiện tìm kiếm ý tưởng xây dựng dự án cá nhân. | * Lựa chọn được công cụ hỗ trợ quản lý tiến độ của dự án. |

# 

# TIẾN TRÌNH DẠY - HỌC

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thời lượng** | **Hoạt động DẠY và HỌC** | **Nội dung** |
| **Hoạt động 01: Khởi động** | | |
| 5 phút | * GV thực hiện điểm danh học viên. * HV báo danh khi GV gọi tên. |  |
| 10 phút | * GV kiểm tra bài tập về nhà, yêu cầu HV thực hiện phân tích, trình bày đáp án của từng câu hỏi trắc nghiệm và bài tập thực hành. * HV trình bày đáp án và giải thích các câu hỏi trong bài tập về nhà. |  |
| **Hoạt động 02: Chuẩn bị tinh thần** | | |
| 15 phút | * GV nhấn mạnh tầm quan trọng của bài kiểm tra định kỳ lần 1 (Checkpoint 1). * HV lắng nghe. * GV giới thiệu ma trận của bài kiểm tra định kỳ lần 1 và yêu cầu HV ôn tập các kiến thức đã học. * HV lắng nghe, thực hiện ôn tập. | * Bài kiểm tra định kỳ lần 1 (Checkpoint 1) có vai trò kiểm tra thời gian đầu em tiếp xúc với môi trường học tập tại MindX có thuận lợi hay không nhằm mục đích đánh giá, thay đổi phương pháp dạy học để phù hợp với từng học viên. * Ma trận bài kiểm tra định kỳ lần 1:   + Trắc nghiệm: 10 câu (5.0 điểm). * Thực hành: 1 câu (5.0 điểm). |
| **Hoạt động 03: Kiểm tra định kỳ lần 2** | | |
| 60 phút | * GV gửi link bài kiểm tra định kỳ lần 2 (Checkpoint 2) cho học viên. * HV thực hiện bài kiểm tra. | * Bài kiểm tra định kỳ lần 2: Tại thư mục **04. [Coding - SA] Checkpoint** |
| **Hoạt động 04: Dự án cuối khoá** | | |
| 5 phút | * GV giới thiệu về buổi thuyết trình cuối khóa. * HV quan sát, lắng nghe. | * Buổi thuyết trình cuối khóa: Từng HV sẽ đứng trước lớp, trình bày về dự án tự phát triển của bản thân với tham gia phụ huynh của các thành viên trong lớp. |
| * GV giới thiệu các trang web cung cấp các tài nguyên cho dự án. * HV quan sát, lắng nghe và truy cập các trang web. | * Các trang web cung cấp tài nguyên cho dự án:   + https://www.craiyon.com/   + <https://www.shutterstock.com/>   + <https://opengameart.org/>   + <https://www.reinerstilesets.de/>   + https://craftpix.net/   + https://itch.io/   + … * Công cụ tách nền: <https://www.remove.bg/> |
| * GV giới thiệu bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm cuối khoá.   HV quan sát, lắng nghe. | * Bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm cuối khoá: Tìm file   **SA - Barem]\_ Tiêu chí đánh giá SPCK** |
| **Hoạt động 05: Tìm kiếm ý tưởng** | | |
| 15 phút | * GV giới thiệu chủ đề của sản phẩm cuối khoá, gợi mở một số ý sản phẩm mà HV có thể thực hiện dựa trên chủ đề sản phẩm cuối khoá. * HV quan sát, lắng nghe. * GV yêu cầu HV thực hiện tìm kiếm ý tưởng xây dựng dự án cá nhân, giới thiệu các nguồn tìm kiếm ý tưởng thực hiện. * HV thực hiện tìm kiếm, mô tả ngắn dự án cá nhân với GV. * GV đánh giá tính khả thi của ý tưởng. * HV chỉnh sửa ý tưởng theo đánh giá của GV (nếu có). | * Danh sách chủ đề sản phẩm cuối khoá: Tại thư mục **06. [Coding - SA] Sub-Material** * Các nguồn tìm kiếm ý tưởng trò chơi:   + [Scratch - Explore (mit.edu)](https://scratch.mit.edu/explore/projects/all)   + [Game Y8 - Chơi game Y8 mới nhất, hay nhất 2024](https://gamevui.vn/game-y8/games)   + [Poki - Free Online Games - Play Now!](https://poki.com/)   + [Game 24h mới nhất - Chơi game online miễn phí hay nhất](https://game24h.vn/)   + ... |
| 15 phút | * GV tải xuống khung timeline và nhân bản các sheet cho mỗi học viên. * GV yêu cầu HV thực hiện phác thảo ý tưởng, xây dựng timeline thực hiện dự án. * HV thực hiệm timeline. | * Khung Timeline: Tại sheet 2, file **[SA - SPCK] Khung Timeline**, thư mục **06. [Coding - SA] Sub-Material** * Timeline mẫu: Tại sheet 1, file **[SA - SPCK] Khung Timeline**, thư mục **06. [Coding - SA] Sub-Material** * Timeline đề xuất:   + Buổi 9: Lên ý tưởng.   + Buổi 10: Xây dựng tài nguyên cho dự án, lập trình cho các nhân vật di chuyển.   + Buổi 11: Lập trình xử lý va chạm, điểm số.   + Buổi 12: Lập trình xử lý giao diện, hiệu ứng.   + Buổi 13: Thực hiện slide, thuyết trình thử. |
| **Hoạt động 06: Củng cố & Dặn dò** | | |
| 5 phút | * GV dặn dò, chuẩn bị cho buổi học tiếp theo. * HV lắng nghe, ghi chú và đặt câu hỏi (nếu có). |  |