BÀI 13: NGHIỆM THU SẢN PHẨM

|  |  |
| --- | --- |
| **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 lập trình cho dự án
* Hoàn thiện và đóng gói sản phẩm
* Thiết kế bài trình chiếu hỗ trợ thuyết trình

# MỤC TIÊU BÀI HỌC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LOs** | **KIẾN THỨC**   (Nhớ & Hiểu) | **KỸ NĂNG**   (Vận dụng & Phân tích) | **THÁI ĐỘ**  (Đánh giá & Sáng tạo) |
| SLO.I.4  SLO.V.3 | * Trình bày được tầm quan trọng của việc lập kế hoạch trong việc thực hiện dự án | * Thực hiện lập trình các chức năng chính cho dự án. * Thực hiện thiết kế bài trình chiếu. | * Đánh giá được tiến độ của dự án so với timeline đề ra. |

# 

# 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 tiến độ thực hiện dự án của GV. * HV đánh giá tiến độ thực hiện dự án của cá nhân dựa trên timeline đã đề ra ở buổi 9 |  |
| Hoạt động 02: Dự án của em | | |
| 30 phút | * GV yêu cầu HV thực hiện dự án theo timeline đề ra. * HV thực hiện lập trình dự án. |  |
| Hoạt động 03: Bài trình chiếu | | |
| 30 phút | * GV giới thiệu các template, yêu cầu HV sử dụng một trong các công cụ Canva, MS PowerPoint, Google Slide, … để tạo bài trình chiếu giới thiệu sản phẩm. * GV hướng dẫn HV chọn một công cụ tạo bài trình chiếu, hướng dẫn cơ bản cách tạo, thêm/xóa/sửa slide, chèn hình ảnh,... * HV quan sát và tạo bài trình chiếu. | * Các nội dung cần được thêm vào bài trình chiếu:   + Timeline dự án   + Các tính năng   + Hình ảnh của dự án   + Ưu, nhược điểm   + Định hướng phát triển * Các điểm cần lưu ý khi xây dựng bài trình chiếu:   + Slide không được có quá nhiều chữ   + Màu sắc hài hòa, nổi bật được chữ trên slide   + Sử dụng hình ảnh minh họa phải có ý nghĩa.   + … |
| Hoạt động 04: Kỹ năng thuyết trình | | |
| 30 phút | * GV yêu cầu HS thử thuyết trình sản phẩm, nhắc nhở các lỗi khi thuyết trình. * HV thực hiện thuyết trình thử. * GV đặt các câu hỏi (GV nhấn mạnh các câu hỏi này có thể xuất hiện ở buổi 14):   + Trò chơi được lấy ý tưởng từ đâu? Thông điệp trong trò chơi này là gì?   + Em lập trình nhân vật chính như thế nào?   + Trong dự án có các nhân vật phụ nào? Chúng được lập trình như thế nào?   + Dự án có các phông nền nào? Chúng dùng trong những trường hợp nào?   + Dự án có dùng âm thanh không? Âm thanh được thêm vào những sự kiện nào? | * Các điểm GV cần lưu ý chỉnh sửa khi HS thuyết trình:   + Hạn chế đọc slide khi thuyết trình.   + Nhìn khán giả khi thuyết trình.   + Nói to, rõ ràng.   + … |
| Hoạt động 05: Củng cố & Dặn dò | | |
| 5 phút | * GV nhắc lại về quy trình của buổi thuyết trình cuối khoá để HV chuẩn bị tinh thần. * HV quan sát, lắng nghe. * GV chủ động liên hệ với CS và BGK để cập nhật các thông tin về HV:   + Dự án đã hoàn thiện hay chưa?   + Dự án có điểm mạnh gì?   + Dự án có điểm yếu gì?   => Đặt các câu hỏi tập trung khai thác các điểm mạnh và lưu ý nhận xét cải thiện các điểm yếu của HV.  \* Thu thập thông tin trường hợp đặc biệt của HV để có hướng điều phối buổi triển lãm cho phù hợp.   * GV dặn dò các việc cần làm ở nhà để đảm bảo tiến độ dự án. * HV ghi chú, chuẩn bị cho buổi thuyết trình cuối khóa.. | **QUY TRÌNH BUỔI THUYẾT TRÌNH CUỐI KHOÁ**   * **Phần 1:** Trải nghiệm sản phẩm   + Khán giả trải nghiệm về các sản phẩm cuối khoá của HV. HV hỗ trợ khán giả trải nghiệm dự án như cách điều khiển nhân vật, cách chơi lại, … * **Phần 2:** Thuyết trình dự án   + HV trình bày về sản phẩm cá nhân và thực hiện demo dự án.   + Khán giả nhận xét về dự án và đánh giá thích hoặc không thích dự án.   + BGK đặt các câu hỏi vấn đáp cho dự án.   + BGK nhận xét, đánh giá và ghi nhận điểm. * **Phần 3:** Tổng kết và trao giải   + Khen thưởng và tuyên dương các HV có sản phẩm xuất sắc. |