BÀI 9: CÔNG XƯỞNG PHÁT MINH

|  |  |
| --- | --- |
| **Bộ môn:** Coding  **Độ tuổi học viên:** 8 - 10 tuổi | **Năm môn:** Scratch Creator - Basic  **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. |

# CHUẨN BỊ

|  |  |
| --- | --- |
| **Giáo viên (GV)** | **Học viên (HV)** |
| * Thiết bị giảng dạy: Laptop, Tivi, Bảng, Bút * Slides bài giảng: TẠI ĐÂY * Materials buổi học: NONE | * Dụng cụ học: Bút, giấy trắng, … * Thiết bị: Tablet, Laptop có kết nối Internet. |

# 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. | * Đáp án bài tập về nhà buổi 8: [TẠI ĐÂY](https://docs.google.com/document/d/1B4rPpDC18Q1ElTrd20R5rTRcvBbpbESF/edit#heading=h.gjdgxs) |
| Hoạt động 02: Chuẩn bị tinh thần | | |
| 15 phút | * GV nhấn mạnh tầm quan trọng của bài kiểm tra định kỳ lần 2 (Checkpoint 2). * HV lắng nghe. * GV giới thiệu ma trận của bài kiểm tra định kỳ lần 2 và yêu cầu HV ôn tập các kiến thức đã học. * HV lắng nghe, thực hiện ôn tập. | * Bài kiểm tra định kỳ lần 2 (Checkpoint 2) có vai trò đánh giá năng lực của HV để GV hỗ trợ xây dựng dự án cuối khoá phù hợp với năng lực của từng học viên. * Ma trận bài kiểm tra định kỳ lần 2:   + Trắc nghiệm: 10 câu (5.0 điểm).   + Thực hành: 1 câu (5.0 điểm). |
| Hoạt động 03: Kiểm tra định kỳ lần 2 | | |
| 30 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 ĐÂY](https://docs.google.com/document/d/1S34TmF1oyCF8jsyR6jvmDV0u4lsfwq8p/edit) |
| Hoạt động 04: Dự án cuối khóa | | |
| 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. |
| 10 phút | * GV giới thiệu bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm cuối khoá. * HV quan sát, lắng nghe.x | * Bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm cuối khoá: [TẠI ĐÂY](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1lOyi0uHDi4kQtI6eXYlM6-ytPACdBmJWNp5xpNQw1wo/edit?usp=sharing) |
| Hoạt động 05: Tìm kiếm ý tưởng | | |
| 20 phút | * GV yêu cầu HV thực hiện tìm kiếm ý tưởng xây dựng dự án cá nhân. * 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). |  |
| 20 phút | * GV yêu cầu HV thực hiện phác thảo ý tưởng, xây dựng timeline thực hiện dự án. * HV thực hiệm timeline. | * 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, thực hiện đúng tiến độ đã đề ra. * HV lắng nghe, ghi chú và đặt câu hỏi (nếu có). |  |