BÀI 14: THUYẾT TRÌNH CUỐI KHÓA

|  |  |
| --- | --- |
| **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 thuyết trình giới thiệu 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.V.3 | * Trình bày được các kiến thức đã học được áp dụng vào trong dự án. | * Thực hiện thuyết trình sản phẩm cá nhân * Thực hiện trả lời các câu hỏi vấn đáp từ BGK. | * Đánh giá được sản phẩm của bản thân so với sản phẩm khác. |

# 

# TIẾN TRÌNH DẠY - HỌC

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thời lượng** | **Hoạt động DẠY và HỌC** | **Nội dung** |
| Hoạt động 01: Tổ chức triển lãm | | |
| 10 phút | * GV thực hiện điểm danh học viên. * GV hỗ trợ ổn định vị trí ngồi cho học viên, phụ huynh (khán giả). * GV sắp xếp bàn ghế, hỗ trợ HV trưng bày sản phẩm cuối khoá. * HV thực hiện trưng bài sản phẩm cuối khoá. * Sau khi hoàn thành sắp xếp bàn ghế và trưng bày sản phẩm, * GV/CS mời PH vào lớp * GV giới thiệu về thành phần tham dự buổi thuyết trình cuối khóa. * GV giới thiệu về quy trình của một buổi thuyết trình cuối khóa và thứ tự thuyết trình của HV. * Khán giả, HV quan sát, lắng nghe | * Lưu ý: Xác định thành phần khán giả   + Khi có >2 PH tham gia: PH sẽ đóng vai trò làm khán giả.   + Khi có <2 PH tham gia: PH và CS đóng vai trò làm khán giả.   + Khi không có PH tham gia: CS và các HV còn lại đóng vai trò là khán giả. * Quy trình của buổi thuyết trình cuối khóa:   + **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:** Họp phụ huynh     - GV nhận xét, đánh giá về mặt học tập của HV trong suốt quá trình học.     - khán giả đóng góp ý kiến về khoá học, chia sẻ những trải nghiệm, khó khăn trong quá trình cho con theo học tại MindX. |
| 15 phút | * GV giới thiệu về khu vực trải nghiệm dự án của các HV và mời khán giả tham quan, trải nghiệm dự án. * HV hướng dẫn khán giả trải nghiệm dự án. * GV quan sát, ưu tiên chú ý các HV ngại giao tiếp và hỗ trợ các khán giả trải nghiệm dự án. * Sau 10 phút, GV mời khán giả về chỗ ngồi để bắt đầu phần tiếp theo. * Khán giả, HV ổn định chỗ ngồi. | * Lưu ý:   + Khi khán giả đứng chờ trải nghiệm một dự án được đánh giá cao, GV có thể mời khán giả trải nghiệm một dự án khác, tránh trường hợp nhiều khán giả tập trung vào một dự án đặc biệt.   + Khi khán giả có các thắc mắc về dự án và đặt cho HV nhiều câu hỏi trong lúc trải nghiệm, GV cần nhắc lại quy trình với khán giả và nhấn mạnh việc khán giả có thể tham gia nhận xét và đánh giá trong bước thuyết trình của HV.   + Đối với các HV còn nhút nhát, GV nên đứng gần, hỗ trợ hướng dẫn khán giả trải nghiệm dự án của con. |
| Hoạt động 03: Báo các sản phẩm | | |
| 80 phút | * GV thực hiện quay số để quyết định thứ tự thuyết trình của các HV. * HV đến lượt sẽ trình bày về sản phẩm của mình. * GV hỗ trợ trình chiếu slide và dự án của HV. * HV giới thiệu về cốt truyện và thực hiện chơi thử dự án. * GV quan sát HV thuyết trình, dùng các câu hỏi gợi mở để hỗ trợ HV thuyết trình * GV mời khán giả nhận xét và đánh giá thích hoặc không thích dự án bằng cách giơ tay/bảng/… * Khán giả nhận xét và bình chọn cho dự án. * BGK thống kê lại số lượt bình chọn của khán giả và ghi nhận điểm cho HV, cụ thể:   + Nếu >50% khán giả bình chọn “thích”, HV được đánh giá “Hoàn thành” **Ý tưởng được khán giả đón nhận**.   + Nếu >70% khán giả bình chọn “thích”, HV được đánh giá “Tốt” ở mục **Ý tưởng được khán giả đón nhận**. * BGK đặt các câu hỏi vấn đáp, tìm hiểu sâu về dự án của HV. * HV trả lời các câu hỏi của BGK. | * Các công cụ quay số: [wheelofname](https://wheelofnames.com/), [duckrace](https://www.online-stopwatch.com/duck-race/), … * Các nội dung cần thuyết trình   + Cốt truyện của dự án.   + Cách chơi của dự án.   + Thực hiện demo dự án. * Các câu hỏi gợi mở:   + Dự án của con có ý nghĩa là gì?   + Cốt truyện của trò chơi như thế nào?   + Trò chơi này được chơi thử như thế nào?   + … * Các câu hỏi gợi vấn đáp:   **Về các nhân vật trong dự án**   * + Đâu là nhân vật chính trong dự án? Nhân vật chính được lập trình như thế nào?   + Dự án có bao nhiêu nhân vật phụ? Có chức năng là gì?   + Các nhân vật trong dự án tương tác với nhau như thế nào?   + …   **Về khả năng lập trình**   * + Em sử dụng biến … cho mục đích gì?   + Tốc độ di chuyển của nhân vật như thế nào? Làm cách nào để nhân vật di chuyển nhanh hơn?   + Cơ chế thắng/thua của trò chơi như thế nào? Có thể thay đổi được không?   + Trong dự án có sử dụng cơ chế clone (tạo bản sao) không? Chúng được ứng dụng cho việc gì?   + Trong dự án có sử dụng cơ chế broadcast (phát tin nhắn) không? Chúng được ứng dụng cho việc gì?   + Trong quá trình lập trình, đâu là phần khó lập trình nhất?   + …   **Hình ảnh và âm thanh**   * + Bạn có tự thiết kế nhân vật và nền không? Hay bạn lấy từ thư viện có sẵn?   + Dự án có sử dụng âm thanh không? Âm thanh đóng vai trò gì trong trải nghiệm?   + Có hiệu ứng đặc biệt nào giúp tăng tính sinh động cho dự án không?   + …   **Hướng phát triển dự án**   * + Nếu có thêm thời gian, bạn sẽ cải thiện dự án này như thế nào?   + Bạn có ý tưởng nào để mở rộng dự án này trong tương lai không?   + … |
| **Hoạt động 04: Tổng kết** | | |
| 15 phút | * GV nhận xét tổng quan về quá trình học và trao thưởng cho HV có thành tích tốt. * GV mời PH đóng góp ý kiến về khoá học, chia sẻ những khó khăn trong quá trình cho con theo học tại MindX. * GV giới thiệu tổng quan về khóa học Scratch Advanced. | * Các câu hỏi gợi mở:   + - Sau quá trình học ở MindX, PH thấy con mình thay đổi như thế nào?     - PH gặp khó khăn gì trong việc hỗ trợ con học tập tại MindX?     - PH có ý kiến đóng góp gì về khoá học?     - … |