BUỔI 2: CÔNG XƯỞNG PHÁT MINH

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

# NỘI DUNG BÀI HỌC

* Tìm hiểu về quy trình tạo ra một sản phẩm Scratch.
* Vận dụng các công cụ AI để hỗ trợ tìm kiếm ý tưởng cho dự án cá nhân.
* Tìm hiểu về bảng tiêu chí đánh giá dự án cá nhân.
* Thực hiện tìm kiếm ý tưởng cho sản phẩm cuối khóa.
* Tìm hiểu các công cụ hỗ trợ quản lý dự án và xây dựng timeline cho dự án.

# MỤC TIÊU BÀI HỌC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LOs** | **KIẾN THỨC** (Nhớ & Hiểu) | **KỸ NĂNG** (Vận dụng & Phân tích) | **THÁI ĐỘ** (Đánh giá & Sáng tạo) |
| SLO.II.4  SLO.V.5 | * Trình bày được vai trò của quy trình trong việc xây dựng dự án. * Trình bày được vai trò của timeline trong việc xây dựng dự án. | * Thực hiện sử dụng công cụ Copilot để hỗ trợ xây dựng ý tưởng cho dự án. * Thực hiện lên ý tưởng và thiết kế timeline cho dự án cá nhân. | * Đánh giá được công năng của Copilot trong việc hỗ trợ xây dựng ý tưởng cho 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. |  |
| 5 phút | * GV kiểm tra bài tập về nhà, thực hiện phân tích, trình bày đáp án của từng câu hỏi trắc nghiệm và bài tập thực hành. * HV quan sát, lắng nghe. |  |
| Hoạt động 02: Nhìn lại chặng đường | | |
| 10 phút | * GV cân nhắc số lượng các thành viên trong lớp, chọn ra 3 – 5 học viên giới thiệu lại sản phẩm cá nhân đã thực hiện ở level Basic, Advanced.   Lưu ý: Trường hợp **tất cả** HV đều không có SPCK của các level trước, GV sử dụng dự án “Đại chiến không trung” đại diện cho level Basic và dự án “Chinh phục Vũ Môn” đại diện cho level Advanced.   * HV được chọn lên trình bày về sản phẩm cá nhân đã thực hiện. Các HV khác quan sát, lắng nghe và đánh giá mức độ đầu tư của các dự án. * GV đánh giá sự phát triển của các sản phẩm ở level Advanced so với level Basic và nhấn mạnh sản phẩm cuối khoá ở level Intensive là một sản phẩm hoàn thiện nhất. * HV quan sát, lắng nghe. | * Các tiêu chí cần giới thiệu: * Các kiến thức được áp dụng trong sản phẩm * Các hình ảnh trong dự án. * Các tính năng đã lập trình.   + … |
| Hoạt động 03: Thuyết trình cuối khoá | | |
| 5 phút | * GV giao nhiệm vụ: “Em hãy trình bày về quy trình thuyết trình sản phẩm cuối khoá ở level Advanced mà em đã thực hiện”. * GV chọn 1 – 2 HV (ưu tiên các HV khác lớp ở level Advanced) để thực hiện nhiệm vụ được giao. * HV trình bày về buổi thuyết trình sản phẩm cuối khoá ở level Advaned. * GV tổng kết, giới thiệu lại về quy trình của buổi thuyết trình sản phẩm cuối khoá. * HV quan sát, lắng nghe. | * Quy trình của buổi thuyết trình sản phẩm cuối khoá: * Thuyết trình về sản phẩm. * Minh hoạ các chức năng của sản phẩm * Mời khán giả trải nghiệm sản phẩm * Giám khảo đặt câu hỏi. * Giám khảo nhận xét, đánh giá.   + … * Tổng kết, trao giải. |
| 10 phút | * GV giới thiệu về bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm cuối khoá cho level Intensive. GV nhấn mạnh về các tính năng sẽ được học ở các buổi học sau sẽ được tính điểm như thế nào.   Lưu ý: Ở level Intensive, các dự án bắt buộc mang một thông điệp, một ý nghĩa có ích trong cuộc sống.   * HV quan sát, lắng nghe và đặt câu hỏi (nếu có). |  |
| **Hoạt động 04: Tìm kiếm ý tưởng** | | |
| 5 phút | * GV giới thiệu về chủ đề của sản phẩm cuối khoá, gợi mở một số ý tưởng sản phẩm mà HV có thể thực hiện dựa trên chủ đề sản phẩm cuối khoá. * HV quan sát, lắng nghe. |  |
| 10 phút | * GV giới thiệu kho dự án mẫu trên nền tảng Scratch, hướng dẫn HV truy cập và đặt thời gian trải nghiệm khoảng 10 phút. * HV trải nghiệm dự án mẫu trên nền tảng Scratch. * GV giới thiệu các nguồn tìm kiếm ý tưởng xây dựng sản phẩm cuối khoá. * HV trải nghiệm dự án mẫu tại các nguồn. | * Kho dự án mẫu: TẠI ĐÂY. * Các nguồn tìm kiếm ý tưởng:   + [Game Y8](•%09GV%20giới%20thiệu%20kho%20dự%20án%20mẫu%20trên%20nền%20tảng%20Scratch,%20hướng%20dẫn%20HV%20truy%20cập%20và%20đặt%20thời%20gian%20trải%20nghiệm%20khoảng%2010%20phút.).   + [Poki](https://poki.com/).   + [Game 24h](https://game24h.vn/).   + … |
| 30 phút | * GV tải xuống khung timeline mẫu, nhân bản thành các sheet cho mỗi HV (tạm thời chưa giới thiệu timeline) và yêu cầu HV trình bày ý tưởng của sản phẩm vào mục “Nội dung dự án”. * HV phác thảo ý tưởng dự án. * GV đánh giá và phản hồi tính khả thi của ý tưởng (GV chú ý phần ý nghĩa của dự án). |  |
| **Hoạt động 05: Timeline dự án** | | |
| 5 phút | * GV giao nhiệm vụ: “Em hãy trình bày về vai trò của timeline trong dự án”. * HV trình bày về vai trò của timeline trong dự án. * GV tổng kết ý kiến của HV, trình bày về công dụng của timeline. * HV lắng nghe. | * Timeline có vai trò giúp em quản lý tốt tiến độ của dự án, giúp em xác định được được mục tiêu của từng buổi học và hoàn thành dự án đúng tiến độ đề ra. |
| 25 phút | * GV hướng dẫn HV phân tích ý tưởng thông qua các câu hỏi gợi mở, dựa trên câu trả lời để hỗ trợ thiết kế timeline: * Nhân vật chính của em gồm các chức năng nào? Có hiệu ứng di chuyển hay không? * Có bao nhiêu nhân vật phụ? Các nhân vật phụ có chức năng là gì? Nhân vật phụ di chuyển như thế nào? * Trò chơi có bao nhiêu màn chơi? Các màn chơi sau có gì khác so với màn chơi đầu? * Các nhân vật va chạm với nhau thì điều gì xảy ra? Có cần hiệu ứng ẩn/hiện không? * Cơ chế điểm số được xử lý như thế nào? * Khi nào kết thúc trò chơi?   + … * HV thực hiện thiết kế timeline cho dự án. | * Các buổi học cố định trong level Intensive: * Buổi 2: Lên ý tưởng. * Buổi 3: Xây dựng tài nguyên. * Buổi 4: Lập trình giao diện. * Các buổi tự thực hiện theo timeline (HV tự đề xuất): * Buổi 6: Lập trình cho nhân vật chính. * Buổi 7: Lập trình cho nhân vật phụ. * Buổi 8: Lập trình cho nhân vật phụ. * Buổi 10 – 11 – 12: Lập trình chức năng, hoàn thiện dự án. * Buổi 13: Thực hiện làm bài trình chiếu. |
| Hoạt động 06: Củng cố & dặn dò | | |
| 10 phút | * GV tổng kết nội dung buổi học thông qua hệ thống các câu hỏi. * HV trả lời các câu hỏi từ GV. * GV dặn dò bài tập về nhà và chuẩn bị cho buổi học tiếp theo. * HV lắng nghe, ghi chú và đặt câu hỏi (nếu có). | * Các câu hỏi củng cố: * **Câu 1**: Em hãy liệt kê 03 tiêu chí để đánh giá sản phẩm cuối khoá level Intensive. * **Câu 2:** Timeline có vai trò như thế nào trong việc thực hiện một dự án? * **Câu 3:** Tên của dự án của em là gì? |