BUỔI 3: TÀI NGUYÊN CHO DỰ ÁN

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

# NỘI DUNG BÀI HỌC

* Thực hiện lên kế hoạch, liệt kê các tài nguyên cần dùng cho dự án.
* Tìm hiểu về các nguồn cung cấp các tài nguyên cho dự án.
* Tìm hiểu về cách viết prompt hiệu quả để model AI có thể generate hình ảnh tốt hơn.
* Thực hiện tìm kiếm, tạo ra các tài nguyên cho dự án cá nhân.
* Lập tình các tính năng chính 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.I.5  SLO.III.4  SLO.V.2 | * Trình bày được tầm quan trọng của tài nguyên đối với trải nghiệm của dự án * Trình bày ít nhất 02 nguồn cung cấp tài nguyên cho dự án. * Trình bày được cách viết prompt hiệu quả để generate ra hình ảnh cần thiết | * Thực hiện tìm kiếm, xây dựng các tài nguyên cho sản phẩm cá nhân. * Thực hiện thiết kế, hoàn thiện các tài nguyên của dự án. * Thực hiện lập trình dự án đúng tiến độ đề ra. | * Đánh giá độ hiệu quả của prompt trong việc ra lệnh công cụ AI. |

# 

# 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: Vai trò của tài nguyên | | |
| 10 phút | * GV trình chiếu dự án có các hình ảnh chỉn chu và dự án có hình ảnh sơ sài, giao nhiệm vụ: “Em hãy nhận xét về trải nghiệm của em đối với 02 dự án này”. * HV trình bày suy nghĩ về 02 dự án. * GV đặt câu hỏi: “Các hình ảnh của dự án có quan trọng không? Các hình ảnh có vai trò như thế nào trong việc tạo cảm hứng cho người chơi?”. * HV trả lời câu hỏi của GV. | * Tầm quan trọng của hình ảnh trong trò chơi: * Tạo sự hấp dẫn cho trò chơi. * Người chơi sẽ có cảm xúc với trò chơi hơn. * Tạo ấn tượng với người chơi, giúp người chơi nhớ về trò chơi của mình tốt hơn.   + … |
| 15 phút | * GV trình chiếu phần hướng dẫn HV chọn tài nguyên và giao nhiệm vụ: “Em chọn hình ảnh nào trong 02 hình ảnh nhân vật được đề xuất? Tại sao em chọn nó?”. Đối với một câu hỏi, GV gọi khoảng 1 – 2 HV để trình bày suy nghĩ. * HV chọn 01 trong 02 hình ảnh đề xuất và giải thích lý do. * GV đặt câu hỏi: “Khi chọn một hình ảnh cho dự án, em sẽ dựa trên những yếu tố nào?”. * HV trả lời câu hỏi của GV. * GV giới thiệu về các yếu tố để lựa chọn hình ảnh cho dự án. * HV quan sát, lắng nghe. | * Phân tích:  |  |  | | --- | --- | | Flat design animation frames element collection | Nhân vật có 2 trạng thái là đi và chạy. Mỗi trạng thái gồm có 03 trang phục.  → Ít hiệu ứng cho nhân vật. | |  | Nhân vật có 1 trạng thái là chạy. Trạng thái chạy có 6 trang phục để mô tả động tác chạy.  → Hiệu ứng chi tiết nhưng chỉ có một trạng thái cho nhân vật. |  * Các yếu tố để lựa chọn hình ảnh cho dự án: * **Chủ đề của dự án:** Ví dụ như chủ đề mùa đông, các nhân vật phải có sự liên tưởng đến cái lạnh. * **Tone màu chủ đạo của dự án:** Các hình ảnh cần có tone màu tương tự nhau, tránh trường hợp màu sắc của một nhân vật quá nổi bật. * **Màu nền của dự án**: Tránh màu của nhân vật trùng với màu nền. * **Cách hoạt động của nhân vật đó:** Nhân vật có hành động bắn súng, tấn công cần có trang phục hoặc công cụ để tạo hiệu ứng hoạt động.   + … |
| Hoạt động 03: Các kênh xây dựng tài nguyên | | |
| 10 phút | * GV đặt câu hỏi: “Công cụ Craiyon được dùng để làm gì? Nó có ưu điểm và nhược điểm nào?”. * HV trả lời câu hỏi của GV. * GV giới thiệu về kênh tìm kiếm các tài nguyên cho dự án. * HV truy cập vào nguồn tài nguyên Craftpix và Itch. * GV hướng dẫn HV tìm kiếm các tài nguyên bằng cách sử dụng công cụ Search (Lưu ý: Sử dụng các từ khoá như sprite, asset,… để kết quả trả về sẽ ứng dụng được cho trò chơi). | * Đánh giá công cụ Craiyon * Ưu điểm: Tạo được hình ảnh cho trò chơi theo mô tả. * Nhược điểm: Không thể tạo ra được trang phục để tạo hiệu ứng chuyển động cho trò chơi. * Nguồn cung cấp tài nguyên:   + [Craftpix](https://craftpix.net/).   + [Itch](https://itch.io/).   + [Freepik](https://www.freepik.com/).   + [Shutterstock](https://www.shutterstock.com/vi/).   + … |
| 15 phút | * GV thực hiện truy cập vào Craftpix, search “car” và chọn filter “Characters & Sprites” và truy cập vào các nguồn ảnh có ký hiệu “FREE”. * GV so sánh sự khác biệt giữa các tài nguyên được tạo ra bằng công cụ Craiyon và nguồn tài nguyên Craftpix (Lưu ý: Nhấn mạnh vào việc Craftpix có thể cung cấp các tài nguyên có thể tạo ra hiệu ứng chuyển động cho nhân vật – nhiều trang phục). * HV quan sát, lắng nghe và đặt câu hỏi (nếu có). | A screenshot of a video game  Description automatically generated |
| **Hoạt động 04: Thực hành xây dựng tài nguyên** | | |
| 45 phút | * GV yêu cầu HV thực hiện sử dụng công cụ Craiyon và các nguồn tài nguyên được giới thiệu để tìm kiếm, xây dựng tài nguyên cho dự án. * HV thực hiện xây dựng tài nguyên. * GV quan sát quá trình HV tìm kiếm, xây dựng tài nguyên để kịp thời đánh giá, hỗ trợ HV khi cần. |  |
| Hoạt động 05: 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**: Các hình ảnh trong dự án có vai trò gì trong việc tối đa trải nghiệm người dùng? * **Câu 2:** Công cụ Craiyon có nhược điểm là gì? * **Câu 3:** Các nguồn tài nguyên em được học trong ngày hôm nay có tên là gì? |