BUỔI 7: HIỆU ỨNG PHÁ HUỶ

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

# NỘI DUNG BÀI HỌC

* Ôn tập về cơ chế phát tin – nhận tin.
* Ôn tập về cơ chế tạo bản sao.
* Ôn tập các hiệu ứng ẩn nhân vật.
* Tìm hiểu về các cách xử lý hiệu ứng để ẩn nhân vật.
* Thực hiện lập trình tạo hiệu ứng phá huỷ nhân vật.

# 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.V.5 | * Trình bày cách vận hành của cơ chế phát tin – nhận tin. * Trình bày cách vận hành của cơ chế tạo bản sao. * Trình bày chức năng của hiệu ứng phá huỷ | * Thực hành tìm kiếm tài nguyên xây dựng hiệu ứng phá huỷ. * Thực hành lập trình tạo hiệu ứng phá huỷ. | * Đánh giá được sự khác biệt khi các va chạm được thêm hiệu ứng phá huỷ. |

# 

# 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: Tin nhắn và bản sao | | |
| 10 phút | * GV đặt các câu hỏi ôn tập lại kiến thức về cơ chế phát tin – nhận tin và cơ chế tạo bản sao: * Cơ chế phát tin – nhận tin được ứng dụng để làm gì trong dự án? * Thẻ lệnh <**broadcast** ()> và <**broadcast** () **and wait**> có gì khác nhau? * Làm cách nào để tạo một tin nhắn mới? * Cơ chế tạo bản sao dùng để làm gì? * Thẻ lệnh nào dùng để tạo bản sao?   + … * HV trả lời các câu hỏi của GV. |  |
| Hoạt động 03: Hiệu ứng phá huỷ | | |
| 10 phút | * GV đặt câu hỏi để gợi mở vấn đề: “Em hãy liệt kê các trường hợp để chúng ta cần phải ẩn một nhân vật đi”. * HV trả lời câu hỏi của GV. * GV giới thiệu vấn đề: “Khi nhân vật bị tiêu diệt, chúng ta có thể xử lý va chạm này trở nên sinh động hơn nhiều bằng một dạng hiệu ứng được gọi là hiệu ứng phá huỷ”. * GV chiếu video (bài trình chiếu) về hiệu ứng phá huỷ và yêu cầu HV dự đoán về cách thực hiện của hiệu ứng này. * HV dự đoán cách thực hiện của hiệu ứng mẫu. | * Đáp án hướng đến: Khi nhân vật đó bị tiêu diệt. * Video được lưu ở thư mục **06. [Coding - SI] Sub-Material.** * Cách thực hiện hiệu ứng phá huỷ: * Nhân vật “Bang” xuất hiện tại vị trí va chạm. * Nhân vật “Bang” liên tục thay đổi trang phục. |
| 15 phút | * GV hướng dẫn HV tìm kiếm tài nguyên để thực hiện hiệu ứng phá huỷ tại Shutterstock. * HV thực hiện tạo hiệu ứng phá huỷ phù hợp với dự án. * GV hướng dẫn HV thực hiện tạo hiệu ứng phá huỷ. * HV thực hành tạo hiệu ứng phá huỷ theo hướng dẫn của GV. | * Các bước tạo hiệu ứng phá huỷ: * **Bước 1:** Tìm kiếm tài nguyên, truy cập vào Shutterstock và tìm kiếm   + - Bang sprite.     - Bomb sprite * Explosion bom sprite * **Bước 2:** Xác định vị trí xảy ra va chạm (tại nhân vật va chạm)   A screenshot of a phone  Description automatically generated A screenshot of a computer  Description automatically generated   * **Bước 3**: Lập trình tạo hiệu ứng nổ khi va chạm (tại nhân vật tạo hiệu ứng phá huỷ).   A yellow and purple rectangular shapes with white text  Description automatically generated A yellow folder with white text  Description automatically generated  A screenshot of a phone  Description automatically generated |
| **Hoạt động 04: Dự án của em** | | |
| 60 phút | * GV yêu cầu HV lập trình hiệu ứng phá huỷ phù hợp cho các va chạm trong dự án. * HV thực hiện theo yêu cầu của GV và tiếp tục lập trình dự án theo timeline đề ra. * GV theo dõi tiến độ thực hiện dự án của HV, hỗ trợ HV khi gặp khó khăn. |  |
| 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 và yêu cầu đánh dấu hoàn thành vào các mục đã thực hiện trong buổi học. * HV lắng nghe, ghi chú và đặt câu hỏi (nếu có). | * Các câu hỏi củng cố: * **Câu 1**: Hiệu ứng phá huỷ dùng để làm gì? * **Câu 2**: Các trang phục của nhân vật đóng vai trò như thế nào trong hiệu ứng phá huỷ? * **Câu 3:** Các va chạm nào trong dự án phù hợp để thêm hiệu ứng phá huỷ? |