BUỔI 8: HIỆU ỨNG BẮT ĐẦU – KẾT THÚC

|  |  |
| --- | --- |
| **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 thông báo bắt đầu trò chơi và kết thúc trò chơi.
* Thực hành lập trình tạo thông báo bắt đầu và kết thúc trò chơi.
* Lập trình các tính năng chính của 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.V.5 | * Trình bày được vai trò của My Blocks trong lập trình Scratch. * Trình này công dụng của hiệu ứng bắt đầu và kết thúc trò chơi. | * Thực hành lập trình hiệu ứng bắt đầu và hiệu ứng kết thúc cho trò chơi. * Vận dụng được My Blocks để lập trình tạo hiệu ứng bắt đầu và hiệu ứng kết thúc. | * Đánh giá được sự cải tiến của dự án có hiệu ứng bắt đầu và hiệu ứng kết thúc. |

# 

# 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: Ôn tập về My Blocks | | |
| 10 phút | * GV đặt các câu hỏi ôn tập lại kiến thức My Blocks * My Blocks dùng để làm gì? * Cách để khởi tạo My Blocks gồm những bước nào? * Các lỗ trống trong thẻ lệnh bên dưới là gì? Dùng để làm gì?      * + … * HV trả lời các câu hỏi của GV. |  |
| Hoạt động 03: Hiệu ứng bắt đầu – kết thúc | | |
| 10 phút | * GV dẫn dắt vào vấn đề: “Khi bắt đầu trò chơi, em dùng chuột nhấn vào nút Play và nhanh chóng đặt tay lên bàn phím để tiếp tục trò chơi. Vậy nên, để tạo được cảm giác thoải mái để người chơi bắt đầu trò chơi, giữa lúc nhấn vào nút Play đến khúc bắt đầu trò chơi cần có một khoảng thời gian ngắn để người chơi chuẩn bị”. * GV mở video về hiệu ứng bắt đầu trò chơi và yêu cầu HV quan sát, đưa ra nhận xét. * HV quan sát video và nhận xét. | * Video được lưu ở thư mục **06. [Coding - SI] Sub-Material.** |
| 15 phút | * GV hướng dẫn HV thực hiện hiệu ứng bắt đầu trò chơi. * HV thực hiện lập trình cho hiệu ứng bắt đầu trò chơi trên một dự án rỗng (Thực hiện code trên dự án rỗng để lưu trữ, dến khi dự án HV cần sử dụng đến thì truy cập đến dự án đã lưu để tham khảo). | * Các bước lập trình hiệu ứng bắt đầu trò chơi: * **Bước 1**: Khởi tạo nhân vật rỗng và thực hiện thêm các trang phục 1, 2, 3 và thiết kế trang phục “Start”.      * **Bước 2:** Định nghĩa My Blocks với tên “Effect Start” và giá trị đầu vào là “costume”. Ngầm hiểu costume tức là trang phục sẽ được hiển thị.      * Bước 3: Sử dụng thẻ lệnh mới để hiển thị lần lượt các trang phục của nhân vật. |
| **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**: My Blocks dùng để làm gì? * **Câu 2**: Hiệu ứng bắt đầu có chức năng là gì? * **Câu 3:** Khi nào thì cần hiệu ứng kết thúc trò chơi (khi nhận tin nhắn nào)? |