BÀI 10: DỰ ÁN CỦA EM (Phần 1)

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

# NỘI DUNG BÀI HỌC

* Thực hiện lập trình 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.4 | * Trình bày được tầm quan trọng của việc lập kế hoạch trong việc thực hiện dự án. | * Thực hiện lập trình các chức năng chính cho dự án. | * Đánh giá được tiến độ của dự án so với timeline đề ra. |

# 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 sửa bài kiểm tra định kỳ lần 2, thực hiện phân tích, trình bày đáp án của từng câu hỏi trắc nghiệm và bài tập thực hành. * GV thực hiện công bố điểm số các HV có thành tích tốt và khuyến khích các HV khác cố gắng hơn. * HV quan sát, lắng nghe và đặt câu hỏi (nếu có). | * Đáp án bài kiểm tra định kỳ 2: [TẠI ĐÂY](https://mindxcom-my.sharepoint.com/:w:/r/personal/rdk12_drive_mindx_com_vn/Documents/MindX%20Products/K12%20-%20Coding/%5BK12%20-%20Coding%5D%20External/1.%20%5BCoding%5D%20-%20Scratch%20Creator/%5B2024%5D%20Coding%20-%20SB/04.%20%5BCoding%20-%20SB%5D%20Checkpoint/%5BSB%20-%20Checkpoint%5D_%20%C4%90%E1%BB%81%20ki%E1%BB%83m%20tra%20%C4%91%E1%BB%8Bnh%20k%E1%BB%B3%202%20(C%C3%B3%20%C4%91%C3%A1p%20%C3%A1n).docx?d=w6f26c640492c4a6089f28ecf75517b7b&csf=1&web=1&e=taXDjg). |
| 10 phút | * GV yêu cầu HV trình bày về tiến độ dự án.   GV cân nhắc số lượng HV để chọn hình thức báo cáo tiến độ phù hợp. Nếu lớp có ít hơn 05 HV, từng HV đứng trước lớp và trình bày tiến độ của dự án. Nếu lớp có nhiều hơn 05 HV, từng HV sẽ trình bày riêng với GV, các HV khác tiếp tục thực hiện dự án.   * HV trình bày tiến độ dự án. * GV đánh giá tiến độ dự án. Đối với HV bị trễ tiến độ, GV tập trung hỗ trợ HV thực hiện dự án. Đối với HV vượt tiến độ, GV phát triển thêm ý tưởng của HV để hoàn thiện dự án. * HV lắng nghe và đặt câu hỏi (nếu có). |  |
| Hoạt động 02: Dự án của em | | |
| 10 phút | * GV yêu cầu HV kiểm tra tiến độ của dự án, thực hành liệt kê ra các việc cần thực hiện trong buổi học. * HV thực hiện kiểm tra timeline, liệt kê các việc cần thực hiện. | * Các tình huống có thể xảy ra trong lớp học:   + HV hoàn thành sớm: GV linh động, tìm thêm chức năng, điểm có thể phát triển dự án và yêu cầu HV thực hiện hoặc cho HV hướng dẫn, hỗ trợ các bạn HV khác trong lớp.   + HV yếu, thực hiện chậm trễ so với tiến độ của dự án: GV tập trung hỗ trợ, hướng dẫn HV thực hiện các chức năng cơ bản. Định hướng HV hoàn thành các chức năng chính của dự án, không nên tập trung sâu vào hiệu ứng hoặc các tính năng nâng cao trải nghiệm người dùng.   + HV mất thời gian cho một chức năng: GV hướng dẫn HV thực hiện phần cơ bản của chức năng đó và chuyển sang thực hiện các chức năng khác. Ví dụ như phần điều khiển nhân vật chính, HV cần thực hiện lập trình điều khiển nhân vật và tạm thời bỏ qua các hiệu ứng di chuyển để tập trung hoàn thành các chức năng khác.   + ... |
| 30 phút | * GV yêu cầu HV thực hiện dự án theo timeline đề ra và bám sát theo bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm cuối khóa. * HV thực hiện lập trình dự án.   Lưu ý: GV theo dõi, hỗ trợ các HV gặp khó khăn trong quá trình thực hiên dự án cá nhân. |
| 20 phút | * GV quan sát quá trình thực hiện dự án của HV theo hình thức xoay vòng (10 phút/HV) theo thứ tự ngồi của HV, rút ra các lỗi chung mà nhiều HV trong lớp gặp phải và tiến hành hướng dẫn chung trước lớp. VD như:   + Ẩn/hiện biến chưa phù hợp, chưa sử dụng dạng hiển thị hợp lý.   + Chưa dùng biến cục bộ (For this sprite only) cho các biến có chức năng chỉ cho nhân vật đó.   + Tạo biến, đặt tên biến chưa tối ưu như: Đặt tên biến là tiếng Việt có dấu, đặt tên biến không có ý nghĩa (VD: a, b, c, ...), nhiều biến có chức năng tương tự nhau, ...   + Không xóa bản sao khi bản sao hết chức năng.   + Chưa sử dụng các hiệu ứng có sẵn để tạo hiệu ứng ẩn/hiện cho nhân vật.   + Ôn tập cách xóa background cho tài nguyên và các công cụ trong giao diện Costumes.   + ... * HV quan sát, lắng nghe. |
| 30 phút | * GV theo dõi phần lập trình của từng HV, đánh giá tính hợp lý và khả thi phần lập trình của HV. GV đưa ra các nhận xét và đề xuất chỉnh sửa phần lập trình của HV. * HV tiến hành chỉnh sửa theo nhận xét và đề xuất của GV.   Lưu ý: GV theo dõi, ưu tiên hỗ trợ các HV yếu trong lớp. |
| Hoạt động 03: Củng cố & Dặn dò | | |
| 10 phút | * GV yêu cầu HV tổng kết những việc đã làm trong buổi học, cập nhật vào timeline của dự án. * HV thực hiện theo yêu cầu của GV. * GV dặn dò các việc cần làm ở nhà để đảm bảo tiến độ dự án. * HV ghi chú, chuẩn bị cho buổi học tiếp theo. |  |