BÀI 14: THUYẾT TRÌNH CUỐI KHÓA

|  |  |
| --- | --- |
| **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 thuyết trình giới thiệu dự án cá nhân

# MỤC TIÊU BÀI HỌC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LOs** | **KIẾN THỨC**  (Nhớ & Hiểu) | **KỸ NĂNG**  (Vận dụng & Phân tích) | **THÁI ĐỘ**  (Đánh giá & Sáng tạo) |
| SLO.V.3 | * Trình bày được các kiến thức đã học được áp dụng vào trong dự án. | * Thực hiện thuyết trình sản phẩm cá nhân * Thực hiện trả lời các câu hỏi vấn đáp từ BGK. | * Đánh giá được sản phẩm của bản thân so với sản phẩm khác. |

# 

# TIẾN TRÌNH DẠY - HỌC

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thời lượng** | **Hoạt động DẠY và HỌC** | **Nội dung** |
| Hoạt động 01: Tổ chức triển lãm | | |
| 10 phút | * GV thực hiện điểm danh học viên. * GV hỗ trợ ổn định vị trí ngồi cho học viên, phụ huynh (khán giả). * GV sắp xếp bàn ghế, hỗ trợ HV trưng bày sản phẩm cuối khoá. * HV thực hiện trưng bài sản phẩm cuối khoá. * Sau khi hoàn thành sắp xếp bàn ghế và trưng bày sản phẩm, CS/Sale mời PH vào lớp và tham quan, trải nghiệm các sản phẩm. * GV giới thiệu về thành phần tham dự buổi thuyết trình cuối khóa. * GV giới thiệu về quy trình của một buổi thuyết trình cuối khóa và thứ tự thuyết trình của HV. * Khán giả, HV quan sát, lắng nghe | * Khu vực tổ chức buổi demo cố định tại 01 không gian: Tại lớp học hoặc khu Open Space tuỳ theo điều kiện. Trong thời gian HV và GV chuẩn bị trang trí lớp học, trưng bày sản phẩm, PH sẽ được CS/Sale tiếp đón ở Open Space. Trong trường hợp ở khu vực Open Space bận tổ chức các sự kiện khác, CS/Sale có thể mời PH vào trong lớp học để ổn định và quan sát quá trình các HV chuẩn bị à Linh động tuỳ điều kiện của cơ sở. * Lưu ý về việc trưng bày sản phẩm:      * + Thiết bị: Máy tính cá nhân của HV.   + Khi trưng bày dự án, cần chọn chế độ phóng to ở góc phải – trên màn hình để tránh ảnh hưởng phần lập trình.   + Mở âm thanh ở mức vừa phải.   + Khoảng cách giữa các máy tính cần đủ rộng để 1 người ngồi khi trải nghiệm dự án.   + Tắt phần mềm gõ tiếng Việt (EVKey, Unikey, …) để không ảnh hưởng đối với các trò chơi điều khiển nhân vật bằng các nút WASD. * Lưu ý: Xác định thành phần khán giả   + Khi có <2 PH tham gia: PH và CS/Sale đóng vai trò làm khán giả.   + Khi không có PH tham gia: CS và các HV còn lại đóng vai trò là khán giả. * Quy trình của buổi thuyết trình cuối khóa:   + **Phần 1:** Trải nghiệm sản phẩm   Khán giả trải nghiệm về các sản phẩm cuối khoá của HV. HV hỗ trợ khán giả trải nghiệm dự án như cách điều khiển nhân vật, cách chơi lại, …   * + **Phần 2:** Thuyết trình dự án     - HV trình bày về sản phẩm cá nhân và thực hiện demo dự án.     - Khán giả nhận xét về dự án và đánh giá thích hoặc không thích dự án.     - BGK đặt các câu hỏi vấn đáp cho dự án.     - BGK nhận xét, đánh giá và ghi nhận điểm.   + **Phần 3:** Họp phụ huynh     - GV nhận xét, đánh giá về mặt học tập của HV trong suốt quá trình học.     - PH đóng góp ý kiến về khoá học, chia sẻ những trải nghiệm, khó khăn trong quá trình con theo học. |
| 15 phút | * GV giới thiệu về khu vực trải nghiệm dự án của các HV và mời khán giả tham quan, trải nghiệm dự án. * HV hướng dẫn khán giả trải nghiệm dự án. * GV quan sát, ưu tiên chú ý các HV ngại giao tiếp và hỗ trợ các khán giả trải nghiệm dự án. * Sau 10 phút, GV mời khán giả về chỗ ngồi để bắt đầu phần tiếp theo. * Khán giả, HV ổn định chỗ ngồi. | * Lưu ý:   + Khi khán giả đứng chờ trải nghiệm một dự án được đánh giá cao, GV có thể mời khán giả trải nghiệm một dự án khác, tránh trường hợp nhiều khán giả tập trung vào một dự án đặc biệt.   + Khi khán giả có các thắc mắc về dự án và đặt cho HV nhiều câu hỏi trong lúc trải nghiệm, GV cần nhắc lại quy trình với khán giả và nhấn mạnh việc khán giả có thể tham gia nhận xét và đánh giá trong bước thuyết trình của HV.   + Đối với các HV còn nhút nhát, GV nên đứng gần, hỗ trợ hướng dẫn khán giả trải nghiệm dự án của con. |
| Hoạt động 03: Báo cáo sản phẩm | | |
| 80 phút | * GV thực hiện quay số để quyết định thứ tự thuyết trình của các HV. * HV đến lượt sẽ trình bày về sản phẩm của mình. * GV hỗ trợ trình chiếu slide và dự án của HV bằng máy tính của GV (GV cần lưu trữ trước slide và file dự án của tất cả các HV trong lớp). * HV giới thiệu về cốt truyện và thực hiện chơi thử dự án. * GV quan sát HV thuyết trình, dùng các câu hỏi gợi mở để hỗ trợ HV thuyết trình. Đối với các HV đã đủ tự tin, GV hạn chế can thiệp vào phần thuyết trình của HV. * HV thực hiện thuyết trình. * Sau khi HV hoàn tất thuyết trình, GV mời khán giả nhận xét về dự án của HV. Trường hợp khán giả ngại chia sẻ, GV có thể dùng các câu hỏi gợi mở. * GV mời khán giả đánh giá thích hoặc không thích dự án bằng cách giơ tay/bảng/… * Khán giả nhận xét và bình chọn cho dự án. * BGK thống kê lại số lượt bình chọn của khán giả và ghi nhận điểm cho HV, cụ thể:   + Nếu >50% khán giả bình chọn “thích”, HV được đánh giá “Hoàn thành” **Ý tưởng được khán giả đón nhận**.   + Nếu >70% khán giả bình chọn “thích”, HV được đánh giá “Tốt” ở mục **Ý tưởng được khán giả đón nhận**. * BGK đặt các câu hỏi vấn đáp, tìm hiểu sâu về dự án của HV.   Lưu ý: Dựa trên số lượng HV, BGK cần cân nhắc chọn các câu hỏi súc tích để đảm bảo kịp thời gian của buổi thuyết trình.   * HV trả lời các câu hỏi của BGK. | * Các công cụ quay số: [wheelofname](https://wheelofnames.com/), [duckrace](https://www.online-stopwatch.com/duck-race/), … * Các nội dung cần thuyết trình   + Cốt truyện của dự án.   + Cách chơi của dự án.   + Thực hiện demo dự án. * Các câu hỏi gợi mở hỗ trợ HV thuyết trình:   + Dự án của con có ý nghĩa là gì?   + Cốt truyện của trò chơi như thế nào?   + Trò chơi này được chơi thử như thế nào?   + … * Các câu hỏi gợi mở hỗ trợ khán giả nhận xét:   + Điều ấn tượng nhất trong dự án này là gì?   + Anh/chị thích nhân vật nào nhất? Vì sao?   + Anh/chị có thắc mắc gì về cách dự án hoạt động không?   + Theo anh/chị, phần nào là phần khó nhất khi xây dựng dự án này?   + … * Các câu hỏi gợi vấn đáp:   **Về các nhân vật trong dự án**   * + Đâu là nhân vật chính trong dự án? Nhân vật chính được lập trình như thế nào?   + Dự án có bao nhiêu nhân vật phụ? Có chức năng là gì?   + Các nhân vật trong dự án tương tác với nhau như thế nào?   + …   **Về khả năng lập trình**   * + Em sử dụng biến … cho mục đích gì?   + Tốc độ di chuyển của nhân vật như thế nào? Làm cách nào để nhân vật di chuyển nhanh hơn?   + Cơ chế thắng/thua của trò chơi như thế nào? Có thể thay đổi được không?   + Trong dự án có sử dụng cơ chế clone (tạo bản sao) không? Chúng được ứng dụng cho việc gì?   + Trong dự án có sử dụng cơ chế broadcast (phát tin nhắn) không? Chúng được ứng dụng cho việc gì?   + Trong quá trình lập trình, đâu là phần khó lập trình nhất?   + …   **Hình ảnh và âm thanh**   * + Bạn có tự thiết kế nhân vật và nền không? Hay bạn lấy từ thư viện có sẵn?   + Dự án có sử dụng âm thanh không? Âm thanh đóng vai trò gì trong trải nghiệm?   + Có hiệu ứng đặc biệt nào giúp tăng tính sinh động cho dự án không?   + …   **Hướng phát triển dự án**   * + Nếu có thêm thời gian, bạn sẽ cải thiện dự án này như thế nào?   + Bạn có ý tưởng nào để mở rộng dự án này trong tương lai không?   + … |
| **Hoạt động 04: Tổng kết** | | |
| 15 phút | * GV nhận xét tổng quan về quá trình học và trao thưởng cho HV có thành tích tốt. * GV mời PH đóng góp ý kiến về khoá học, chia sẻ những khó khăn trong quá trình cho con theo học tại MindX. * GV giới thiệu tổng quan về khóa học Scratch Advanced. | * Các câu hỏi gợi mở:   + - Sau quá trình học ở MindX, PH thấy con mình thay đổi như thế nào?     - PH gặp khó khăn gì trong việc hỗ trợ con học tập tại MindX?     - PH có ý kiến đóng góp gì về khoá học?     - … |