

A. THÔNG TIN HỌC VIÊN

Họ & Tên Học viên: asd	Tuổi: 1
Môn trải nghiệm: Game Creator - GB	Ngày trải nghiệm: 10/04/2025
Giáo viên hướng dẫn: Khoa	
Cơ sở: Dĩ An	

B. ĐÁNH GIÁ NĂNG LỰC

Dưới đây là **Kết quả chi tiết** đánh giá mức độ sẵn sàng cho Tương lai số của Học viên sau buổi trải nghiệm tại MindX (Mức độ đánh giá theo thang điểm 1 - 5 tương ứng với mức độ thể hiện từ thấp đến cao):

NĂNG LỰC

MỨC ĐỘ THỂ HIỆN

I. NĂNG LỰC TỰ CHỦ TRONG HỌC TẬP	1	2	3	4	5
Hoàn thành thử thách trong khoảng thời gian quy định			✓		
Biết cách ứng dụng công nghệ để hoàn thành thử thách			✓		
Có kiến thức nền tảng (về văn hoá, tự nhiên, xã hội...)			✓		
II. NĂNG LỰC SÁNG TẠO	1	2	3	4	5
Sản phẩm tạo ra trong quá trình trải nghiệm có tính sáng tạo (cốt truyện, xây dựng nhân vật, màu sắc, âm thanh, v.v.)			✓		
Khả năng biến tấu từ mẫu có sẵn, tạo ra sản phẩm độc đáo			✓		
III. NĂNG LỰC TƯ DUY LOGIC	1	2	3	4	5
Biết cách tổ chức suy nghĩ và hành động theo các bước logic và trình tự			✓		
Khi gặp lỗi hoặc vấn đề khi lập trình, học viên biết cách xác định và sửa chữa các lỗi			✓		
IV. NĂNG LỰC GIAO TIẾP	1	2	3	4	5

Thuyết trình chia sẻ ý tưởng, sản phẩm				✓		
Mạnh dạn, tự tin trong giao tiếp, đặt câu hỏi khi cần				✓		

C. ĐÁNH GIÁ NĂNG LỰC

1. Điểm số trung bình Đánh giá mức độ sẵn sàng cho Tương lai số của Học viên: 3.0

Mức xuất sắc (Điểm trung bình từ 4 - 5 điểm)

Ở mức độ cao nhất, học viên không những tự chủ trong học tập, ứng dụng công nghệ mà còn biết cách sáng tạo để tạo ra những sản phẩm độc đáo. Với khả năng giao tiếp tự tin, tư duy logic và sáng tạo cân bằng, Học viên có nhiều cơ hội để phát triển trong tương lai số, có thể đóng góp tích cực vào việc phát triển và áp dụng công nghệ trong cộng đồng hoặc môi trường học tập của mình.

Mức tiềm năng (Điểm trung bình từ 3,5 - 4 điểm)

Học viên có năng khiếu thẩm mỹ, sáng tạo và khả năng ứng dụng công nghệ tương đối linh hoạt. Tiếp thu kiến thức nhanh, tương đối chủ động và tự tin khi giao tiếp. Có tiềm năng để phát triển trong tương lai khi có người hướng dẫn và lộ trình phù hợp.

✓ Mức trung bình (Điểm trung bình từ 2,5 - 3,5 điểm)

Ở mức độ này, học viên bắt đầu khám phá và thử nghiệm với công nghệ một cách tự giác và có ý thức hơn. Có thể thực hiện các nhiệm vụ đơn giản như sử dụng phần mềm hoặc tìm kiếm thông tin trực tuyến, nhưng còn hạn chế trong việc áp dụng công nghệ để sáng tạo hoặc giải quyết vấn đề. Cần môi trường để kích thích phát triển.

Mức cơ bản (Điểm trung bình từ 1,5 - 2,5 điểm)

Học viên mới bắt đầu tiếp xúc với công nghệ. Tư duy thẩm mỹ và sáng tạo ở mức độ cơ bản. Biết cách ứng dụng công nghệ để tạo ra sản phẩm sáng tạo nhưng vẫn cần hướng dẫn và hỗ trợ sát sao. Cần tìm kiếm môi trường học tập phù hợp, lộ trình và người hướng dẫn để truyền cảm hứng, động lực cho trẻ.

Mức hạn chế (Điểm trung bình từ 1 - 1,5 điểm)

Học viên chưa có nhiều trải nghiệm với công nghệ. Biết cách ứng dụng công nghệ để tạo ra sản phẩm sáng tạo, nhưng chưa tự tin và chủ động trong giao tiếp. Cần tìm kiếm môi trường học tập phù hợp, lộ trình và người hướng dẫn để truyền cảm hứng, động lực cho trẻ.

2. Nhận xét khác từ giáo viên

Bé có thái độ học tập khá tốt, thể hiện sự tập trung và cố gắng hoàn thành các thử thách được giao. Bên cạnh đó, bé cũng khá mạnh dạn khi chia sẻ ý tưởng và đặt câu hỏi, cho thấy sự chủ động trong quá trình học tập.

Tuy nhiên, để phát triển hơn nữa, con nên chủ động hơn trong việc tìm tòi, khám phá các tính năng của phần mềm và ứng dụng công nghệ để hoàn thành thử thách. Điều này sẽ giúp con nâng cao khả năng sáng tạo và giải quyết vấn đề.

Để cải thiện, con có thể thử thách bản thân bằng cách tìm hiểu thêm các dự án mẫu và biến tấu chúng theo ý tưởng riêng. Trong quá trình học, giáo viên sẽ tạo nhiều cơ hội để con được sáng tạo và thử nghiệm.

đồng thời trau dồi thêm vốn từ tiếng Anh chuyên ngành. Môi trường học tập tại MindX cũng sẽ giúp con phát triển tư duy logic và khả năng làm việc nhóm.

Với những tiềm năng hiện có, giáo viên nhận thấy bé phù hợp để bắt đầu chương trình Game Creator - Cấp độ Basic.