1. **THÔNG TIN HỌC VIÊN**

|  |  |
| --- | --- |
| **Họ & Tên Học viên:** Minh Hiếu | **Tuổi:** 1 |
| **Môn trải nghiệm:** Game Creator - GB | **Ngày trải nghiệm:** 10/04/2025 |
| **Giáo viên hướng dẫn:** Cao Đăng Khoa (khoacd) |  |
| **Cơ sở:** 99 Lê Văn Việt |  |

1. **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 |  |  |  |  | ✅ |

1. **ĐÁNH GIÁ NĂNG LỰC**
2. **Điểm số trung bình Đánh giá mức độ sẵn sàng cho Tương lai số của Học viên**: 4.7

✅ **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

1. **Nhận xét khác từ giáo viên**

Hiếu có thái độ học tập rất tốt, con tập trung và hào hứng với các thử thách trong buổi học. Con tiếp thu kiến thức nhanh, đặc biệt là khả năng ứng dụng công nghệ để hoàn thành các thử thách được giao.

Hiếu có kiến thức nền tảng khá tốt và tư duy logic rất nhạy bén, tuy nhiên khả năng tiếng Anh của con cần được trau dồi thêm để có thể tiếp cận các tài liệu chuyên sâu hơn.

Để cải thiện khả năng tiếng Anh, Hiếu có thể xem thêm các video hướng dẫn hoặc chơi các game giáo dục bằng tiếng Anh. Trong quá trình học tại MindX, giáo viên sẽ lồng ghép các từ vựng tiếng Anh vào bài giảng và tạo cơ hội để con thực hành sử dụng chúng. Môi trường học tập tại MindX cũng sẽ giúp con có thêm động lực và cơ hội để phát triển khả năng tiếng Anh của mình.

Với những gì đã thể hiện, Hiếu hoàn toàn phù hợp để bắt đầu chương trình Game Creator và giáo viên đề xuất con nên bắt đầu với cấp độ Basic để có nền tảng vững chắc trước khi tiến xa hơn.