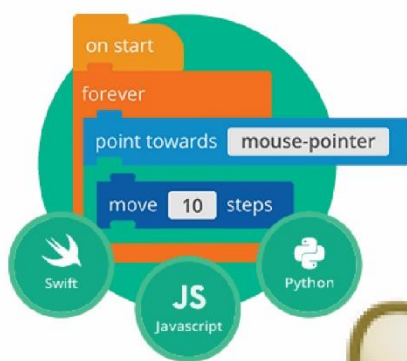


CODING IN TYNKER GAMES



TYNKER – THẾ GIỚI TRONG MƠ



Nội dung: Khám phá lập trình trò chơi với Tynker



Độ tuổi: Học sinh Tiểu học



Điều kiện để học: Không cần kiến thức lập trình

HỌC SINH HỌC ĐƯỢC GÌ?

Phát triển Tư duy và Khái niệm

- Chuyển dịch thói quen chơi Game, nghiện Game sang làm Game.
- Tư duy xử lý mã lệnh nâng cao; Có khái niệm tư duy thiết kế tổng thể và khái niệm cơ bản của sản xuất Game, hoàn thiện đóng gói sản phẩm.
- Xây dựng ý tưởng, cốt truyện; Thiết kế đồ họa nhân vật, bối cảnh với hiệu ứng hoạt họa 2D
- Hoàn thiện kịch bản người chơi, nhiều màn chơi, độ khó của Game.

Kiến thức

- Lập trình đối tượng để di chuyển, đổi hướng và ứng biến theo hoàn cảnh, điều kiện.
- Xử lý logics Nếu – Thì; Tạo biến & Toán tử, Tạo và gọi hàm chức năng.
- Các kiến thức STEAM với các chủ đề khoa học, xã hội, toán học, vật lý, nghệ thuật.

KHÓA HỌC

TYNKER – THẾ GIỚI TRONG MƠ

Một trong những ngôn ngữ lập trình cho trẻ em phổ biến nhất thế giới

Thông tin chính

- Tên bài học: Khối lệnh kỳ diệu
- Thời lượng: 60'
- Thiết bị: Laptop hoặc Desktop, mạng Internet

Mục tiêu bài học

Kiến thức

- Hiểu được khái niệm khối lệnh trong Tynker là gì.
- Nhận biết được một số đặc điểm tổng quát về khối lệnh trong Tynker.
- Biết so sánh và phân loại các khối lệnh trong Tynker.
- Thành thạo các thao tác xử lý đối với khối lệnh.

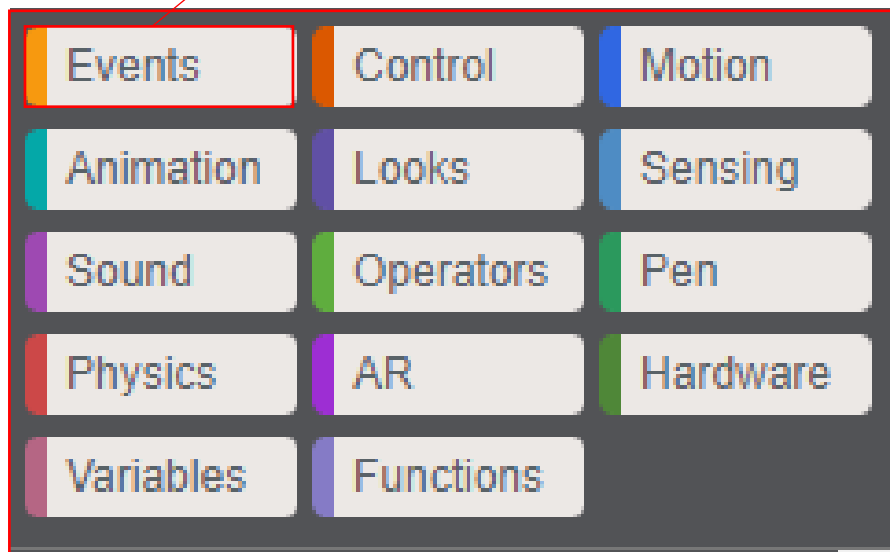
Kỹ năng

- Kỹ năng lập trình kéo thả.

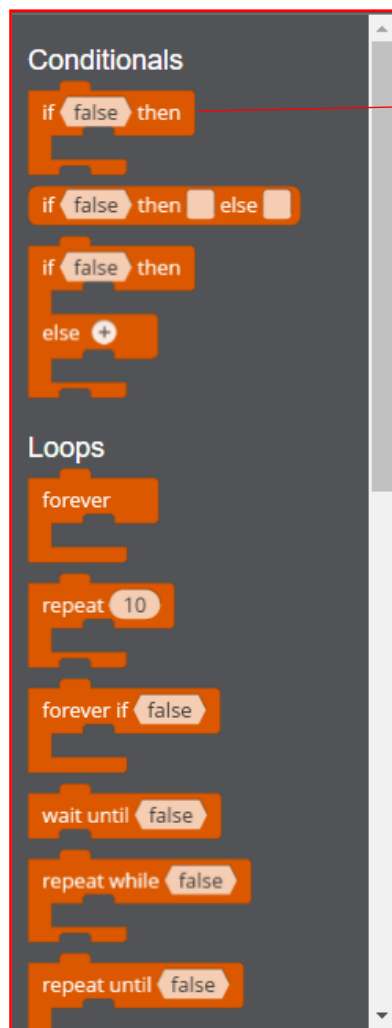
Dự án

- Hoàn thiện dự án **"Khối lệnh kỳ diệu"**

Thẻ lệnh



Khu vực các khối lệnh



Câu lệnh

Khu vực các câu lệnh