**MẪU NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ HỌC SINH  
BÁO CÁO TIẾN ĐỘ PROJECT CUỐI KHOÁ**

**Họ tên Giáo viên:** Lê Tuấn Anh.

**Môn:** Siêu nhân lập trình Python

**Lớp (mã lớp):** HCM-C5-C-PA-1116-SNPY-0021

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nhóm** | **Danh sách học sinh** | **Nhận xét, đánh giá** | **Đề tài** | **Tiến độ** | **Link sản phẩm hoặc hình ảnh (nếu có)** |
| 1 | Lê Việt Hải | - **Kiến thức:** + Việt Hải năng tiếp thu kiến thức : Hải tiếp thu kiến thức khá tốt. Đôi lúc có quên bài cũ nhưng khi được nhắc thì Việt Hải sẽ nhớ và áp dụng tốt vào bài mới. + Kiến thức đã học được: Trong khóa này, Hải đã được làm quen với cách khai báo cũng như sử dụng hàm, module, thư viện đồ họa turtle và lập trình hướng đối tượng. + Các sản phẩm đã làm được : các chương trình với hàm tính toán, quiz, trò chơi chiến binh không gian. - **Kỹ năng:** + Việt Hải tiếp thu tốt và vận dụng tốt kiến thức mới.  + Trình bày tốt, rõ ràng những gì mình đã được học và đã làm sau mỗi buổi học. + Tuy đôi lúc Việt Hải có hơi xao nhãng, mất tập trung, buồn ngủ. Có thể do thiếu ngủ nên mức độ hoàn thành bài tập về nhà chưa thật sự tốt. - **Thái độ:**. + Hải hào hứng tham gia các hoạt động của giảng viên.  + Tích cực phát biểu, cùng bạn tham gia xây dựng ý tưởng trò chơi và dự án cuối khóa  + Đôi khi, Hải hơi xao nhãng do bé không ngủ đủ giấc | Trò chơi rắn săn mồi | Hoàn thiện tương đối tốt cả phần đồ họa và lập trình. | <https://drive.google.com/drive/folders/1AHKYJLNJFaTYYzk4wIvyP0cbTzu3XmoI?usp=sharing> |
| 2 | Lê Khánh Hưng | - **Kiến thức:** + Khả năng tiếp thu kiến thức : Hưng tiếp thu kiến thức khá tốt. Đôi lúc có quên bài cũ nhưng khi được nhắc thì Hưng sẽ nhớ và áp dụng tốt vào bài mới. + Kiến thức đã học được: Trong khóa này, em đã được làm quen với cách khai báo cũng như sử dụng hàm, module, thư viện đồ họa turtle và lập trình hướng đối tượng. + Các sản phẩm đã làm được : các chương trình với hàm tính toán, quiz, trò chơi chiến binh không gian. - **Kỹ năng:** + Hưng tiếp thu nhanh và vận dụng được kiến thức mới.  + Trình bày tốt, rõ ràng những gì mình đã được học và đã làm sau mỗi buổi học. + Hưng năng động, hứng thú với việc lập trình, rất hào hứng tham gia vào các hoạt động của giảng viên. Tuy nhiên, mức độ hoàn thiện bài tập về nhà chưa được tốt. - **Thái độ:** + Khánh Hứng rất năng động, tích cực đóng góp ý kiến. + Hưng hào hứng tham gia các hoạt động của giảng viên.  + Tích cực phát biểu, cùng bạn tham gia xây dựng ý tưởng trò chơi và dự án cuối khóa | Trò chơi rắn săn mồi (Snake) | Hoàn thiện tương đối tốt cả phần đồ họa và lập trình. | <https://drive.google.com/drive/folders/1AHKYJLNJFaTYYzk4wIvyP0cbTzu3XmoI?usp=sharing> |