# 

# Giới thiệu

Hour of Code™ là một phong trào toàn cầu do tổ chức phi lợi nhuận Code.org triển khai và tiếp cận hàng chục triệu người trẻ tuổi ở hơn 180 quốc gia. Hour of Code™ được thiết kế để giới thiệu rõ hơn về ngành lập trình và khuyến khích mọi người học các kiến thức lập trình cơ bản. Minecraft rất vui mừng được hợp tác với Code.org và Microsoft Philanthropies để mang lại cho những người trẻ tuổi cơ hội học hỏi những kiến thức lập trình cơ bản với một thương hiệu mà họ biết và yêu thích.

# Bài hướng dẫn Minecraft Hour of Code™

Bài hướng dẫn của Minecraft sẽ sử dụng các nhân vật và khái niệm từ trò chơi video Minecraft nhưng đây không phải là trò chơi thực sự. Để hỗ trợ Hour of Code™, các nhà phát triển Minecraft đã hợp tác với những nhà giáo dục và Code.org để tạo một bài hướng dẫn lấy cảm hứng từ trò chơi Minecraft nhằm giới thiệu với người chơi các khái niệm lập trình máy tính cơ bản.

Hãy truy cập vào 3 bài hướng dẫn lập trình khác nhau của Minecraft tại [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)

* Minecraft Hour of Code™ Adventure
* Minecraft Hour of Code™ Designer
* ***Mới!*** Minecraft Hour of Code™ Hero’s Journey (Ngày 14 tháng 11 năm 2017)

Bài hướng dẫn mới của Minecraft giới thiệu người chơi với Đặc vụ và cung cấp hơn 10 cấp độ mà qua đó người chơi sẽ học cách sử dụng vòng lặp, gỡ lỗi và chức năng. Bằng cách học những khái niệm lập trình cơ bản này, người chơi sẽ thiết kế các giải pháp của riêng mình cho các câu đố và xem Đặc vụ thực hiện các lệnh đã lập trình của họ. Bài hướng dẫn này cũng bao gồm thời gian rảnh rỗi để khám phá các khái niệm lập trình mà họ đã học được khi chơi trò chơi để củng cố thêm kiến thức của mình.

# Mục tiêu học

Học sinh sẽ:

1. Hiểu rằng máy tính thực hiện các hướng dẫn theo trình tự,
2. Tạo một danh sách hướng dẫn hoàn thành nhiệm vụ và
3. Lặp lại các giải pháp để hoàn thành nhiệm vụ.

Bài hướng dẫn này khám phá 3 khái niệm lập trình máy tính cơ bản. Học sinh sẽ sử dụng:

1. Vòng lặp để thực hiện các khối mã hiệu quả,
2. Gỡ lỗi để kiểm tra xem còn lỗi không và xác định lý do tại sao xảy ra lỗi cũng như
3. Chức năng để kết hợp các hướng dẫn bổ sung thành một đoạn mã duy nhất.

**Thách thức!** Người chơi có thể chơi bằng cách sử dụng “Diamond Path” nhiều thách thức hơn, nơi họ có thể thu thập được một viên kim cương ở mỗi cấp bằng cách giải quyết các vấn đề lập trình khác.

# Điều phối sự kiện Minecraft Hour of Code™

## Những người tham gia cần:

* Một **máy tính** với trình duyệt hiện đại. Học sinh cũng có thể làm việc cùng nhau và dùng chung thiết bị! Bạn có thể tìm hiểu chi tiết về trình duyệt và hệ điều hành đủ điều kiện tại [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)
* **Truy cập được Internet**. Cần có kết nối Internet với tốc độ tối thiểu 15 MB/giây.
* Cần có **tai nghe** do video nhúng.

## Người thuyết trình cần:

* **Truy cập được Internet.** Cần có kết nối Internet với tốc độ tối thiểu 15 MB/giây.
* Trình chiếu các **slide PowerPoint** để người tham gia sự kiện có thể nắm rõ nội dung.
* Hướng dẫn người tham gia truy cập vào chứng chỉ của họ bất cứ lúc nào sau khi hoàn thành Minecraft Hour of Code™.

## Tài liệu thuyết trình:

Mục đích chính của sự kiện là thu hút sự tham gia của người học vào bài hướng dẫn. Để giúp hướng dẫn sự kiện của bạn, hãy sử dụng bài thuyết trình PowerPoint *Sự kiện Minecraft Hour of Code™* bao gồm các ghi chú của người thuyết trình trên mỗi slide và các đề xuất để điều chỉnh trải nghiệm cho phù hợp với người tham gia.

* Có 2 phiên bản bài thuyết trình của Người thuyết trình trong sự kiện này lần lượt được điều chỉnh cho phù hợp với những người tham gia trẻ hơn và lớn tuổi hơn. Hãy chọn phiên bản phù hợp nhất với đối tượng của bạn.
* Hầu hết các slide trong bài thuyết trình đều được thiết kế sao cho hiển thị ngắn gọn để cung cấp một giáo cụ trực quan nhằm mang lại trải nghiệm nhanh, lưu loát sẽ thu hút và truyền cảm hứng cho người xem.

# Mẹo và thủ thuật

## Chuẩn bị cho những điều bất ngờ

Lập “kế hoạch B” trước sự kiện của bạn. Nếu mọi thứ không diễn ra như mong đợi thì bạn sẽ làm gì với những người tham gia của mình? Ví dụ, bạn có thể làm gì nếu không thể kết nối Internet? Bạn nên có một hoạt động tháo gỡ để sẵn sàng xử lý tình huống. Hãy xem <https://code.org/curriculum/unplugged>.

### Nếu bạn có nhiều hơn một giờ...

* Hướng dẫn học sinh tiếp tục sáng tạo ở câu đố cuối cùng để tạo thêm giờ chơi.
* Hướng dẫn học sinh xem lại từng câu đố và thách thức họ giải quyết các câu đố theo một cách khác.
* Mở rộng việc sử dụng các câu hỏi thảo luận nhóm trong bài thuyết trình sự kiện.
* Khám phá các bài hướng dẫn khác của Minecraft, Adventure và Designer. Mỗi bài hướng dẫn của Minecraft đào tạo về các khái niệm lập trình khác nhau và có thể thực hiện theo trình tự bất kỳ.

### Nếu bạn có ít hơn một giờ...

* Tùy chọn 30 phút: Bỏ qua câu đố trong bài hướng dẫn.
* Giảm mức sử dụng của bạn và/hoặc loại bỏ một số câu hỏi thảo luận nhóm trong bộ tài liệu thuyết trình.

Xem xét các đề xuất sau đây...

* Sử dụng từ “Các bạn” thay cho “Bất kỳ ai” giúp củng cố thông điệp rằng lập trình và khoa học máy tính là dành cho mọi người.
* Sau 15 phút chơi, hãy chúc mừng nhóm vì đã viết được các dòng mã – lập trình là nhiệm vụ đầy thách thức!
* Nếu bạn đang làm việc với máy tính bị hạn chế hoặc là một đối tượng trẻ tuổi, hãy thử làm việc theo nhóm và thay thế người đang sử dụng bàn phím.
* Tránh sử dụng hình ảnh nam giới theo khuôn mẫu. Các nghiên cứu cho thấy rằng một hình ảnh nào đó huyền ảo kiểu như một người đàn ông trên tấm áp phích khoa học viễn tưởng có thể làm giảm sự quan tâm của phụ nữ.
* Hình mẫu là rất quan trọng! Hãy sử dụng các ví dụ về nhà lập trình và nhà khoa học máy tính giống như đối tượng của bạn nhất.
* Đừng nói rằng lập trình là công việc “dễ dàng”. Đây là một công việc đầy thách thức và thú vị! Hãy tập trung khẳng định rằng lập trình là công việc có thể thực hiện được và họ có thể làm được việc đó!

# Các câu hỏi thường gặp

1. **Tôi có thể tiếp tục phát bài hướng dẫn của Minecraft sau khi hoàn thành Hour of Code™ không?** Có**,** ai cũng có thể phát và phát lại bài hướng dẫn Hour of Code™ của Minecraft trên thiết bị của họ hoặc thiết bị bất kỳ vào bất cứ lúc nào.
2. **Học sinh có thể làm gì với mã mà họ đã tạo?** Hãy mời họ chia sẻ mã của mình với gia đình và bạn bè qua mạng xã hội hoặc email. Nếu họ có quyền truy cập vào Minecraft: Education Edition hoặc Minecraft trên Windows 10, thì họ có thể nhập mã để xem các sáng tạo của họ được áp dụng vào trò chơi thực tế như thế nào!
3. **Tôi có thể tìm thêm tài nguyên để dạy lập trình khoa học máy tính ở đâu?** Để khám phá thêm cách thức áp dụng khoa học máy tính vào cộng đồng, hãy truy cập vào <https://www.microsoft.com/digitalskills>.
4. **Minecraft có sẵn để dùng cho trường học không?** Có! Minecraft: Education Edition được tạo cho trường học và đi kèm các công cụ quản lý lớp học, kế hoạch bài học, v.v. Để tìm hiểu thêm về cách các nhà giáo dục sử dụng Minecraft: Education Edition để khuyến khích áp dụng các kỹ năng của thế kỷ 21 trong lớp học, hãy truy cập vào [www.education.minecraft.net](https://education.minecraft.net).