TUẦN:13 TIẾT:25-26 NGÀY DẠY:3/12/2020

**HOUR OF CODE**

**I - Mục tiêu**

**1. Kiến thức**

- Giúp HS hiểu về cách thức thực hiện một trò chơi

- Nắm được tổng quan về game.

- Tập đọc hiểu các câu lệnh, cách bố trí thiết kế giao diện

**2. Kỹ Năng**

- Làm quen với ngôn ngữ lập trình game

- Rèn tư duy nhạy bén.

**3. Thái độ**

- Tự giác tìm tòi học tập.

**II. Chuẩn bị**

**1. Giáo viên:** tài liệu tham khảo..

**2. Học sinh:** Chuẩn bị bài ở nhà.

**III - Phương pháp**

- Giới thiệu, hướng dẫn

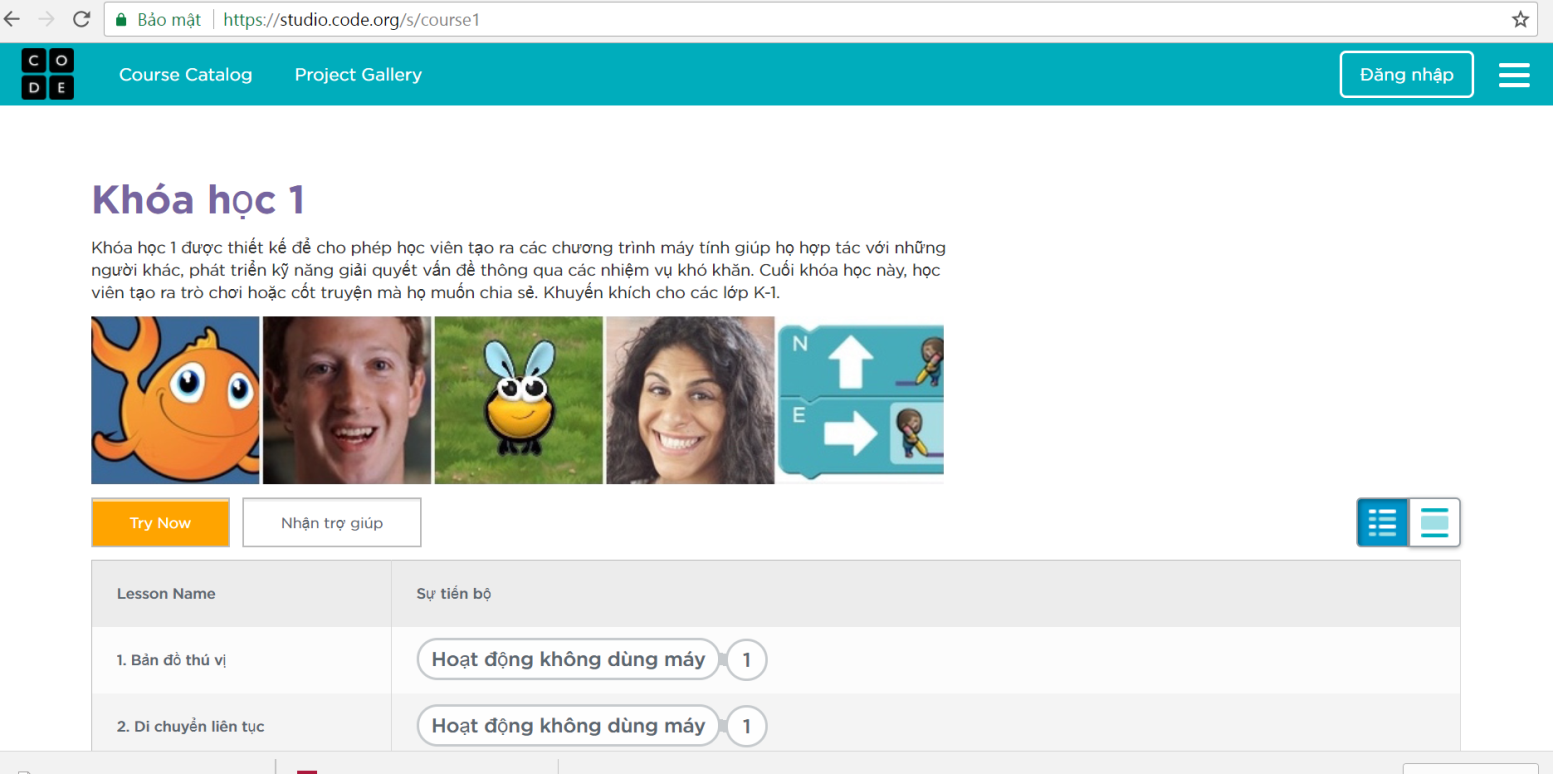
- Đặt câu hỏi cho HS trả lời

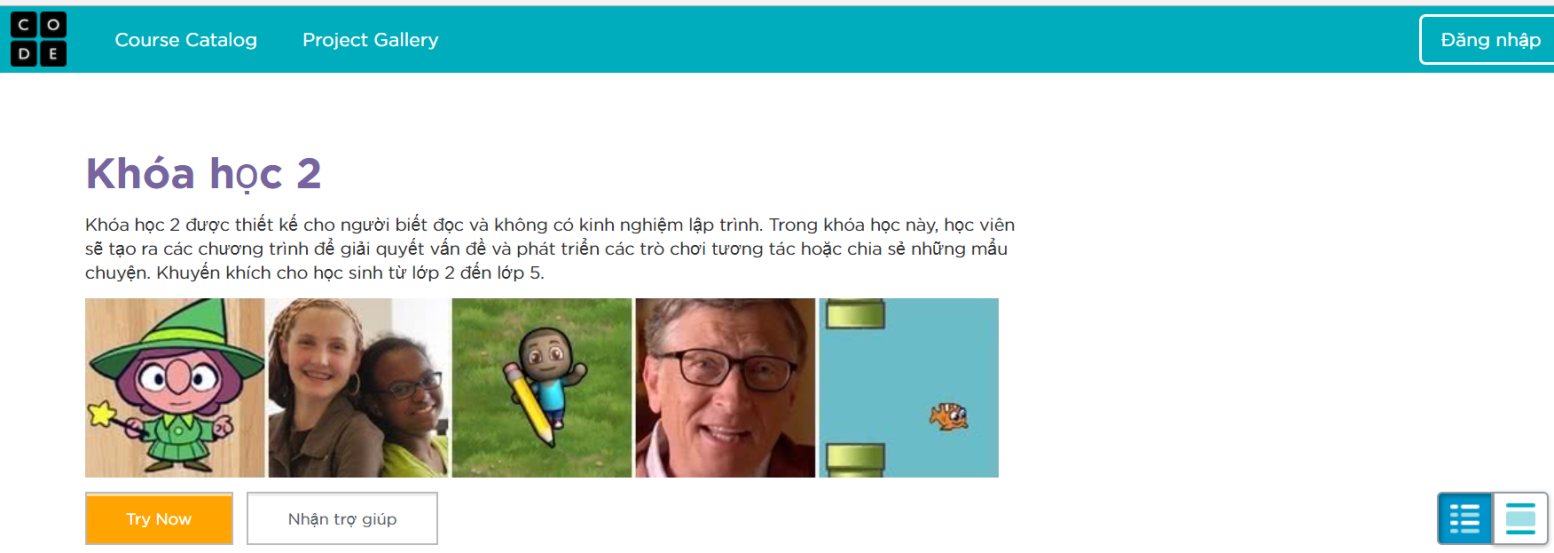
**IV - Tiến trình bài giảng**

**1 - Ổn định**

**2 - Kiểm tra bài cũ:**

**3 - Bài mới:** Hour of code





**4 - Củng cố:**

**5 – Dặn dò:**

* + Học bài và chuẩn bị bàI mới

**6 - Rút kinh nghiệm:**

Giáo viên lên chia nhóm cho các em thực hành .Tạo tài khoản đăng nhập trước khi làm bài.