

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LÝ TỰ TRỌNG TP. HCM

SỔ GIÁO ÁN THỰC HÀNH

Môn học: THỰC HÀNH THIẾT KẾ ANIMATION 4D
(NHÓM1,2)

Lớp: 23C2B TKĐ1 Khoá: 2022

Họ và tên giáo viên: Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Năm học: 2023-2024

Giáo án số: 1 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 1: Tổng quan và giao diện Cinema 4D

Thực hiện ngày 02 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 07/10/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**

- Tổng quan về môn học
- Nắm được các thành phần cơ bản, môi trường làm việc của Cinema 4D

Kỹ năng:

- + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.

- **Thái độ:**

- + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u>			90'
	2.1. Tổng quan về môn học Animation 4D 2.1.1. Mục tiêu và tính ứng dụng của môn học 2.1.2. Phương pháp học tập đối với môn học 2.1.3. Học liệu, tài nguyên học tập 2.2. Giao diện Cinema 4D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
	2.2.1 Các thành phần trên giao diện 2.2.2. Môi trường làm việc của Cinema 4D			
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	145'
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 04 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 2 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 2: BỘ CÔNG CỤ DỰNG HÌNH

Thực hiện ngày 09 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 14/10/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.1. Công cụ dựng hình 2D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 04 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 3 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 2: BỘ CÔNG CỤ DỰNG HÌNH

Thực hiện ngày 16 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 21/10/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**

Các công cụ dựng hình 2D, 3D.

- **Kỹ năng:**

+ Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.

- **Thái độ:**

+ Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.2. Công cụ dựng hình 3D			90'
		- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		- Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	việc của 4D.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 04 tháng 10 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 4 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 3: NHÓM LỆNH XỬ LÝ CƠ BẢN

Thực hiện ngày 23 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 28/10/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.3. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 23 tháng 10 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 5 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 3: NHÓM LỆNH XỬ LÝ CƠ BẢN

Thực hiện ngày 30 tháng 10 năm 2023

Đến ngày 04/11/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u>			90'
	2.4. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 04 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 6 Thời gian thực hiện: 270 **phút**

Bài 4: HIỆU CHỈNH VỚI MODELING

Thực hiện ngày 06 tháng 11 năm 2023

Đến ngày 11/11/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**

Các công cụ dựng hình 2D, 3D.

- **Kỹ năng:**

+ *Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.*

- **Thái độ:**

+ *Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.*

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.5. Công cụ dựng hình 3D	 - Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	 - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		- Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	việc của 4D.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 06 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.6. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 13 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.7. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 20 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 9 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 5: CHẤT LIỆU TRONG CINEMA 4D

Thực hiện ngày 27 tháng 11 năm 2023

Đến ngày 02/12/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.8. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		- Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	việc của 4D.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 27 tháng 11 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 10 Thời gian thực hiện: 270 **phút**

Bài 6: ÁNH SÁNG TRONG CINEMA 4D

Thực hiện ngày 04 tháng 12 năm 2023

Đến ngày 09/12/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**

Các công cụ dựng hình 2D, 3D.

- **Kỹ năng:**

+ *Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.*

- **Thái độ:**

+ *Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.*

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.9. Công cụ dựng hình 3D	 - Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	 - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		- Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	việc của 4D.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 04 tháng 12 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 11 Thời gian thực hiện: 270 phút

Bài 6: ÁNH SÁNG TRONG CINEMA 4D

Thực hiện ngày 11 tháng 12 năm 2023

Đến ngày 16/12/2023

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**

Các công cụ dựng hình 2D, 3D.

- **Kỹ năng:**

+ Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.

- **Thái độ:**

+ Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.10. Công cụ dựng hình 3D	 - Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	 - Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		- Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	việc của 4D.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 04 tháng 09 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.11. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 18 tháng 12 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.12. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 04 tháng 12 năm 2023

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Giáo án số: 14 Thời gian thực hiện: 270 **phút**

Bài 8: MOGRAPH TRONG CINEMA 4D

Thực hiện ngày 01 tháng 01 năm 2024

Đến ngày 07/01/2024

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.13. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành.	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		- Động viên, khuyến khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo	việc của 4D.	
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 01 tháng 01 năm 2024

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- **Kiến Thức:**
Các công cụ dựng hình 2D, 3D.
- **Kỹ năng:**
 - + Sử dụng các thao tác, công việc thường xử lý trên các phần mềm thiết kế.
- **Thái độ:**
 - + Nghiêm túc, ham học hỏi, sáng tạo.

Đồ dùng và phương tiện dạy học:

- Máy vi tính.
- Máy chủ và phần mềm điều khiển LAB Net Support Hoặc máy chiếu
- Phần mềm Power Point.
- Bảng và viết lông

I. Ổn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Điểm danh học sinh, sinh viên.
- Ghi sổ lên lớp, sổ tay giáo viên.

II. Thực hiện bài học:

Thời gian: 265 phút

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
1	<u>Dẫn nhập</u> - Giới thiệu chung giao diện 3DMAX.	- Thao tác và diễn giảng cho sinh viên xem và nghe	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	15
2	<u>Hướng dẫn ban đầu:</u> 2.14. Công cụ dựng hình 3D	- Diễn giảng kết hợp vấn đáp - Thao tác minh họa - Cho ví dụ minh họa	- Sinh viên Lắng nghe, quan sát, suy nghĩ trả lời các câu hỏi nhỏ của GV và ghi nhận.	90'
3	<u>Hướng dẫn thường xuyên</u>	- Giáo viên quan sát và hướng dẫn xử lý các lỗi phát sinh trong quá trình SV làm bài thực hành. - Động viên, khuyến	- Sinh viên làm bài tập tại lớp các thao tác về giao diện và cài đặt môi trường làm việc của 4D.	145'

TT	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian (phút)
		Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của sinh viên	
		khích sinh viên thực hiện nghiêm túc, sáng tạo		
4	<u>Hướng dẫn kết thúc:</u> <i>Thao tác trên giao diện và môi trường làm việc của các phần mềm thiết kế</i>	- Tóm tắt các kỹ năng xử lý trên giao diện và môi trường làm việc 4D - Tóm tắt lỗi thường gặp và hướng dẫn cách xử lý.	- Lắng nghe và ghi nhận.	10'
5	<u>Hướng dẫn tự rèn luyện:</u>	- Làm lại các thao tác vừa học, các phím tắt chức năng.		5'
<u>Nguồn tài liệu tham khảo</u>		- Giáo trình 3D, Khoa CNTT, trường CĐ Lý Tự Trọng.		

III. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

- Nội dung:
- Phương pháp:
- Thời gian:

Tp. HCM, ngày 08 tháng 01 năm 2024

TRƯỞNG KHOA/
TRƯỞNG TỔ MÔN

GIÁO VIÊN

Nguyễn Bạch Cẩm Dung

