

ỦY BAN NHÂN DÂN TỈNH NGHỆ AN  
TRƯỜNG CAO ĐẲNG VIỆT – ĐỨC NGHỆ AN  
-----

# TÀI LIỆU TẬP HUẤN

TĂNG CƯỜNG NĂNG LỰC  
CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG  
TRONG ĐÀO TẠO TRỰC TUYẾN

(Lưu hành nội bộ)



Tháng 7/2021



## MỤC LỤC

Chương 1. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG VỀ E-LEARNING .....	7
1.1. Định nghĩa e-Learning.....	7
1.2. Các đặc điểm của e-Learning .....	7
1.3. Các giai đoạn phát triển của e-Learning.....	8
1.4. Phân loại lớp học e-Learning .....	9
1.5. Mô hình sự phạm của hệ thống e-Learning.....	10
Chương 2. THIẾT KẾ, SẢN XUẤT HỌC LIỆU e-LEARNING .....	14
2.1. Quy trình thiết kế nội dung dạy học.....	14
2.2. Quy trình thiết kế các hoạt động dạy học.....	18
2.3. Đối tượng tham gia thiết kế, sản xuất học liệu e-Learning .....	19
2.4. Các hoạt động/tài nguyên dạy học e-Learning.....	20
2.4.1. Assignment (nộp bài tập/đồ án) .....	20
2.4.2. Choice (Lấy ý kiến nhanh).....	21
2.4.3. Glossary (Bảng thuật ngữ/Từ vựng) .....	21
2.4.4. Database (Chia sẻ dữ liệu) .....	22
2.4.5. Feedback (Khảo sát ý kiến).....	22
2.4.6. Forum (Diễn đàn).....	22
2.4.7. Wiki (bài viết chia sẻ) .....	23
2.4.8. Quiz (trắc nghiệm) .....	24
2.4.9. SCORM (tài liệu đóng gói).....	24
2.5. Mẫu thiết kế kịch bản sự phạm.....	26
Chương 3. KỸ THUẬT THIẾT KẾ HỌC LIỆU ĐA PHƯƠNG TIỆN .....	31
3.1. Các nguyên tắc thiết kế học liệu đa phương tiện .....	31
3.2. Xử lý file âm thanh với Audacity.....	33
3.2.1. Thông tin về phần mềm .....	33
3.2.2. Chuyển ngôn ngữ sang tiếng Việt:.....	34
3.2.3. Xử lý file âm thanh .....	34
3.2.4. Loại bỏ tiếng ồn .....	36
3.3. Xử lý file video với Camtasia.....	37
3.3.1. Mở màn hình preview .....	37

3.3.2.	Thêm video, hình ảnh, nhạc vào phần mềm .....	37
3.3.3.	Cắt nhỏ video.....	38
3.3.4.	Ghép các video .....	39
3.3.5.	Hiệu ứng chuyển cảnh.....	39
3.3.6.	Chèn video phụ có xóa phông nền .....	40
3.3.7.	Xuất video .....	43
3.4.	Thiết kế bài thuyết trình với MS Power Point.....	43
3.4.1.	Sử dụng mẫu trình bày .....	43
3.4.2.	Soạn thảo bài thuyết trình.....	45
3.4.3.	Trang trí và thiết lập hiệu ứng .....	46
3.4.4.	Trình diễn bài thuyết trình.....	47
3.5.	Thiết kế bài trắc nghiệm với iSpring QuizMaker.....	48
3.5.1.	Viết hóa thông báo tên gói bài trắc nghiệm và thông báo .....	49
3.5.2.	Hệ thống bài tập trắc nghiệm tương tác: .....	51
3.5.3.	Thiết lập thuộc tính cho các bài tập trắc nghiệm: .....	63
3.5.4.	Viết hóa giao diện bài trắc nghiệm .....	65
3.6.	Thiết kế bài tương tác với iSpring Visuals .....	66
3.6.1.	Khởi động iSpring Visuals .....	66
3.6.2.	Soạn thảo các bài tương tác.....	69
3.6.3.	Hoàn thiện các bài tương tác .....	81
3.7.	Thiết kế bài mô phỏng với iSpring TalkMaster .....	82
3.7.1.	Khởi động iSpring TalkMaster .....	83
3.7.2.	Soạn thảo bài mô phỏng.....	83
3.7.3.	Hoàn thiện các bài mô phỏng.....	86
Chương 4.	ĐÓNG GÓI BÀI GIẢNG e-LEARNING.....	89
4.1.	Chuẩn đóng gói.....	89
4.1.1.	Chuẩn AICC .....	89
4.1.2.	Chuẩn SCORM.....	90
4.1.3.	Chuẩn xAPI .....	91
4.2.	Đóng gói bài giảng e-Learning với iSpring Suite .....	93
4.2.1.	Giới thiệu phần mềm iSpring Suite.....	93
4.2.2.	Chèn bài khảo sát hoặc bài kiểm tra trắc nghiệm từ iSpring QuizMaker.....	93

4.2.3.	Chèn bài tương tác từ iSpring Visual.....	94
4.2.4.	Chèn bài mô phỏng hội thoại từ iSpring TalkMaster .....	94
4.2.5.	Chèn phim quay màn hình từ iSpring Cam Pro .....	95
4.2.6.	Chèn phim từ Youtube .....	95
4.2.7.	Chèn trang web từ địa chỉ mạng .....	96
4.2.8.	Ghi âm bài giảng với iSpring Suite.....	97
4.2.9.	Ghi âm và hình webcam với iSpring Suite .....	99
4.2.10.	Biên tập, đồng bộ bài giảng với iSpring .....	99
4.2.11.	Thiết lập thuộc tính bố trí slide.....	101
4.2.12.	Thiết lập thông tin các tài nguyên đính kèm.....	102
4.2.13.	Thiết lập, cấu hình giao diện hiển thị.....	103
4.2.14.	Đóng gói bài giảng.....	104
<b>Chương 5. QUẢN TRỊ KHÓA HỌC e-LEARNING .....</b>		<b>107</b>
5.1.	Giới thiệu Hệ thống dạy học trực tuyến Trường Cao đẳng Việt Đức	107
5.2.	Đăng nhập hệ thống và thiết lập thông tin tài khoản.....	107
5.2.1.	Đăng nhập .....	107
5.2.2.	Quên mật khẩu .....	108
5.2.3.	Đăng xuất .....	110
5.2.4.	Thay đổi mật khẩu.....	111
5.2.5.	Thay đổi Hồ sơ cá nhân .....	111
5.3.	Quản lý trang thông tin cá nhân .....	112
5.3.1.	Chức năng Tổng quan khóa học .....	112
5.3.2.	Upload tài liệu .....	113
5.3.3.	Menu tiện ích.....	114
5.4.	Quản lý khóa học.....	115
5.4.1.	Truy cập Khóa học .....	115
5.4.2.	Quản lý khóa học .....	116
5.4.3.	Chức năng đăng thông báo.....	117
5.4.4.	Chức năng Diễn đàn trao đổi .....	119
5.4.5.	Chức năng Phòng chat trực tuyến .....	121
5.5.	Quản lý học viên.....	122
5.5.1.	Quản lý cho điểm phần luyện tập.....	122
5.5.2.	Chức năng Bảng điểm .....	127



## Chương 1. NHỮNG VẤN ĐỀ CHUNG VỀ E-LEARNING

### 1.1. Định nghĩa e-Learning

Có nhiều quan điểm, định nghĩa khác nhau về e-Learning, một số định nghĩa đặc trưng nhất có thể kể ra như sau:

- e-Learning là sử dụng các công nghệ web và internet trong học tập (William Horton).
- e-Learning là một thuật ngữ dùng để mô tả việc học tập, đào tạo dựa trên công nghệ thông tin và truyền thông (Compare Infobase Inc).
- e-Learning nghĩa là việc học tập hay đào tạo được chuẩn bị, truyền tải hoặc quản lý sử dụng nhiều công cụ của công nghệ thông tin, truyền thông khác nhau và được thực hiện ở mức cục bộ hay toàn cục (MASIE Center).
- Việc học tập được truyền tải hoặc hỗ trợ qua công nghệ điện tử. Việc truyền tải qua nhiều kỹ thuật khác nhau như: internet, TV, video tape, các hệ thống giảng dạy thông minh, và việc đào tạo dựa trên máy tính (CBT) (Sun Microsystems, Inc).
- Việc truyền tải các hoạt động, quá trình, và sự kiện đào tạo và học tập thông qua các phương tiện điện tử như: internet, intranet, extranet, CD-ROM, video tape, DVD, TV, các thiết bị cá nhân... (e-Learningsite).
- "Việc sử dụng công nghệ để tạo ra, đưa các dữ liệu có giá trị, thông tin, học tập và kiến thức với mục đích nâng cao hoạt động của tổ chức và phát triển khả năng cá nhân." (Định nghĩa của Lance Dublin, hướng tới e-Learning trong doanh nghiệp).

### 1.2. Các đặc điểm của e-Learning

e-Learning đang phát triển mạnh mẽ và được coi là phương thức đào tạo cho tương lai. Những đặc điểm nổi bật của e-Learning so với phương thức đào tạo truyền thống là:

- **Học mọi lúc mọi nơi:** Sự phổ cập rộng rãi của internet đã dần xóa đi khoảng cách về thời gian và không gian cho e-Learning. Phần lớn hoạt động của khoá học e-Learning được truyền tải qua mạng. Điều này cho phép học bất cứ lúc nào và bất cứ nơi đâu.
- **Học liệu hấp dẫn:** Với sự hỗ trợ của công nghệ multimedia, bài giảng điện tử được tích hợp text, hình ảnh, âm thanh, video. Điều này tăng thêm tính hấp

dẫn của học liệu. Giờ đây, người học không chỉ nghe giảng mà còn được xem những ví dụ minh họa trực quan, thậm chí còn có thể tiến hành tương tác với bài học, nên khả năng nắm bắt kiến thức cũng tăng lên.

- **Linh hoạt về khối lượng kiến thức cần tiếp thu:** Khoá học e-Learning được phục vụ theo nhu cầu người học, chứ không nhất thiết phải thực hiện theo một thời gian biểu cố định. Vì thế người học có thể tự điều chỉnh quá trình học, lựa chọn cách học phù hợp nhất với hoàn cảnh của mình.

- **Nội dung thay đổi phù hợp cho từng cá nhân:** Danh mục học liệu đa dạng sẽ cho phép người học tùy ý lựa chọn đơn vị tri thức để học, tài liệu để sử dụng. Vì thế sự lựa chọn này sẽ thích hợp nhất với trình độ kiến thức và điều kiện truy cập mạng của từng người. Người học tự tìm ra các kỹ năng học cho riêng mình với sự giúp đỡ của những tài liệu tự học và kho tài liệu trực tuyến.

- **Cập nhật mới nhanh:** Nội dung khoá học thường xuyên được cập nhật và đổi mới. Điều này sẽ đáp ứng nhu cầu tốt hơn và phù hợp hơn với người học.

- **Học có sự hợp tác, phối hợp (Collaborative learning):** Người học có thể trao đổi với giảng viên và trao đổi với nhau qua mạng. Sự tương tác này hỗ trợ tích cực cho quá trình học tập của người học.

- **Tiến trình học được theo dõi chặt chẽ, hệ thống cung cấp công cụ tự đánh giá:** Các lớp học e-Learning cung cấp cho người học kế hoạch học tập chi tiết đến từng tuần. Cung cấp các công cụ điện tử để tự đánh giá (Ví dụ: trắc nghiệm trực tuyến, bài tập trực tuyến).

- **Cho phép lưu vết các hoạt động của người học. Các dịch vụ đào tạo được triển khai đồng bộ:** Trên nền tảng của hệ thống e-Learning các dịch vụ phục vụ đào tạo khác cũng được triển khai đồng bộ như: dịch vụ giải đáp trực tuyến, tư vấn học tập, tư vấn hướng nghiệp, hỗ trợ tìm kiếm việc làm,...

### 1.3. Các giai đoạn phát triển của e-Learning

Từ khi ra đời cho đến nay cùng với những phát triển công nghệ thì e-Learning cũng đã trải qua nhiều giai đoạn<sup>[1]</sup>:

- **e-Learning 1.0 (1993 – 2000):** Hệ thống e-Learning chủ yếu cung cấp cho người học tài nguyên học tập dưới dạng các trang web tĩnh, và không có nhiều công cụ tương tác để hỗ trợ người học trong quá trình học tập.

- **e-Learning 2.0 (2000 – 2010):** Hệ thống e-Learning chỉ đơn thuần cung cấp cho người học một hệ thống nội dung học liệu dưới các hình thức text, video,

---

<sup>1</sup> <https://elearningindustry.com/elearning-4-0-prospects-challenges>



và một kênh thảo luận nhóm dưới dạng text.

- **e-Learning 3.0** (2010 – nay): Cùng với sự phát triển của các mạng ngữ nghĩa, phân tích hành vi, hệ thống e-Learning bắt đầu cung cấp cho người học các nội dung học tập một cách mềm dẻo, linh hoạt tùy theo hành vi tương tác của người học trên hệ thống, và hệ thống e-Learning cũng cung cấp cho người học nhiều công cụ hỗ trợ như chat, video conference, online-S, thực tại ảo...

- **e-Learning 4.0** (nay): Là bước phát triển của mô hình e-Learning 3.0 với việc đưa thêm vào hệ thống nhiều tiện ích hỗ trợ thông minh cho học viên, như:

Hệ thống theo dõi và phân tích hành vi: hệ thống này sẽ theo dõi quá trình học tập, sự tiến bộ, các hành vi của học viên và qua đó đưa ra các biện pháp khắc phục các điểm yếu của học viên.

Hỗ trợ trên các thiết bị di động: Các thiết bị di động ngày càng được sử dụng rộng rãi và năng lực xử lý của các thiết bị di động ngày càng mạnh mẽ hơn, do vậy, bên cạnh việc cung cấp một hệ thống LMS trên nền tảng máy tính thì việc hỗ trợ hệ thống LMS cho các thiết bị di động cũng rất cần thiết và hữu ích với học viên.

Cá nhân hóa: Các nội dung học tập cần được hướng tới từng học viên cụ thể chứ không phải phân phối theo hình thức phân tán đến mọi học viên một cách đồng đều như nhau. e-Learning 4.0 là tạo ra sự cân bằng giữa vai trò của các hệ thống tự động hóa, vai trò cá nhân (giảng viên, trợ giảng) và phương pháp luận trong hoạt động dạy và học

Game hóa các nội dung học tập: e-Learning 4.0 cung cấp các nội dung học tập cho học viên dưới nhiều hình thức, trong đó game hóa là một hình thức ưa chuộng và thu hút được sự hứng thú lớn từ học viên, học viên không chỉ đơn thuần học tập theo phương pháp truyền thống là nghe giảng, làm bài tập và thi cử, mà học viên còn được đóng vai vào các nhân vật trong trò chơi và phải vượt qua các thách thức bằng các kiến thức liên quan đến nội dung của môn học.

#### 1.4. Phân loại lớp học e-Learning

Vào năm 2006, Hội đồng nghiên cứu e-Learning Hoa Kỳ (Sloan Consortium) đã đưa ra một phân loại lớp học như sau:

Nhóm	Phần trăm nội dung truyền tải qua mạng internet	Phân loại lớp học	Mô tả
A	0%	Lớp học truyền thống	Không có nội dung được truyền tải bằng

			công nghệ internet, tất cả là trực tiếp.
B	1-29%	Sử dụng công nghệ internet	Sử dụng công nghệ internet để đăng tải các học liệu như: đề cương, bài tập, bài giảng. Sinh viên và thầy gặp gỡ trực tiếp (mặt giáp mặt).
C	30%-79%	Kết hợp (Blended/Hybrid)	Kết hợp giữa công nghệ internet và truyền thống. Sinh viên và thầy có những gặp gỡ, trao đổi trên internet và có cả những buổi gặp trực tiếp.
D	80+%	Trực tuyến (Online)	Tất cả nội dung trên internet, không có gặp mặt trực tiếp.

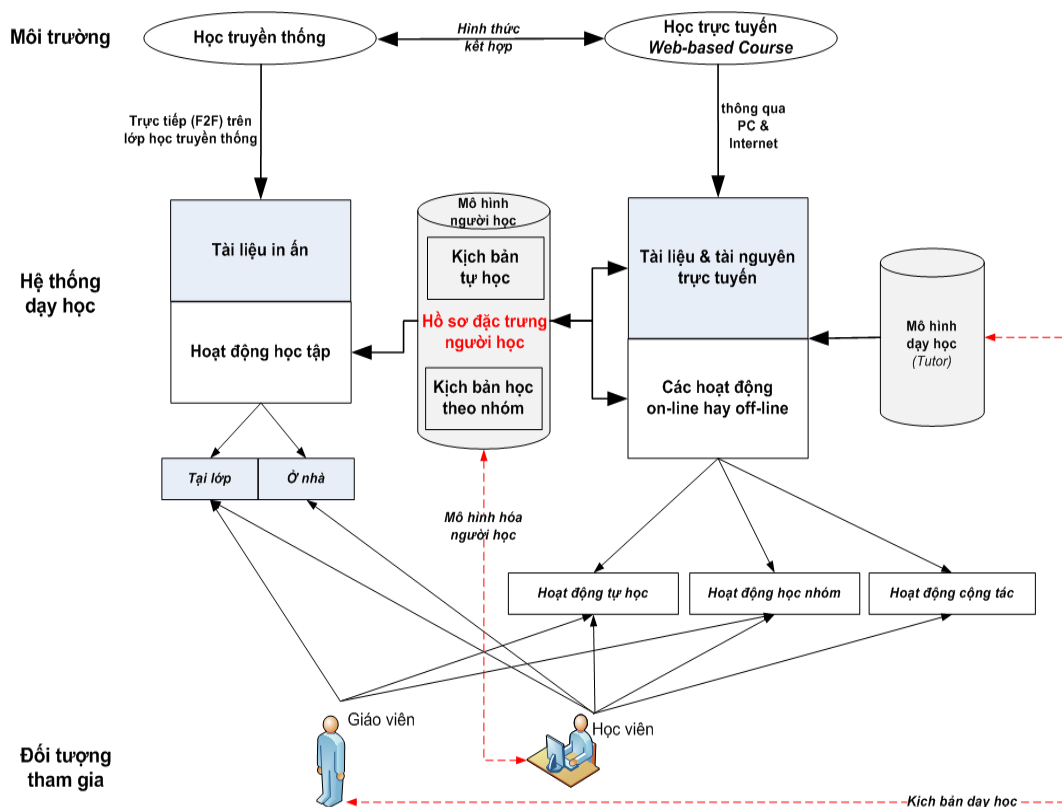
Theo đánh giá chung của Sloan Consortium, những lớp học có áp dụng công nghệ internet ở mức C hoặc D được coi là lớp học e-Learning.

### 1.5. Mô hình sư phạm của hệ thống e-Learning

Bộ Giáo dục Hoa Kỳ (Mean et al. 2009) đã có một nhận xét đáng tin cậy về lợi ích của việc ứng dụng các hình thức e-Learning vào trong dạy học (dựa trên nghiên cứu khảo sát từ năm 1996 đến 2008 ở lĩnh vực giáo dục đại học Hoa Kỳ), đó là " ... *Giáo dục trực tuyến thì hiệu quả hơn dạy học truyền thống; và dạy học truyền thống có kết hợp với một vài hình thức dạy học trực tuyến là cách mang lại hiệu quả nhất...*". Một mô hình sư phạm của hệ thống e-Learning được đề xuất làm cơ sở lý luận cho việc triển khai các hệ thống thử nghiệm, và nhằm đến các yêu cầu cơ bản như sau:

- **Tính tích cực** của cá nhân người học khi tham gia hệ thống;
- **Tính cộng tác trong làm việc nhóm** và **cộng đồng học tập**;
- **Tính tương tác hai chiều giữa người học với giáo viên** và với hệ thống.

Mô hình đề xuất được thể hiện ở Hình 1 với ba trục chính, đó là môi trường, hệ thống dạy học và đối tượng tham gia.



Hình 1. Mô hình sự phạm của hệ thống học trực tuyến

Áp dụng mô hình blended-learning (Wang et al. 2010), môi trường dạy học của hệ thống được phân chia thành hai môi trường: học truyền thống và học trực tuyến:

- Môi trường học truyền thống với sự giao tiếp trực tiếp giữa các đối tượng tham gia (giáo viên, học viên) ở trong và ngoài lớp học mặt đối mặt (face-to-face).
- Môi trường học trực tuyến được gắn kết vào một khóa học (Web-base course/on-line course) trên một LMS/LCMS/CMS nào đó.

Xét với một học phần/môn học cụ thể (tương ứng với khóa học) thì tỉ lệ về thời lượng học của hai môi trường này tùy thuộc vào người thiết kế dạy học. Chẳng hạn tỉ lệ này là 1:3, nghĩa là thời lượng học trực tuyến sẽ gấp 3 lần thời lượng học trên lớp.

Với môi trường học truyền thống, giáo viên tổ chức, hướng dẫn và điều khiển trực tiếp các hoạt động trong/ngoài lớp học để truyền thụ kiến thức đến học viên dựa trên các tài liệu, giáo trình in ấn theo quy định. Thông qua kênh giao tiếp trực tiếp giữa giáo viên và học viên trong quá trình dạy học, mà giáo viên sẽ nắm được đặc điểm và khả năng của người học (profile) để có thể thiết kế chiến lược sự phạm phù hợp với từng loại đối tượng người học.

Với môi trường học trực tuyến, hệ học gồm hai thành phần, phần nội dung dạy học (giáo trình/tài liệu học tập trực tuyến) và phần hoạt động học tập trực tuyến.

Phân tích thực tiễn cho thấy giáo trình/tài liệu học tập trực tuyến, được thiết kế ở nhiều hình thức thể hiện và trình bày khác nhau chẳng hạn như: giáo trình/bài giảng tương tác cho phép tự học/tự nghiên cứu ở toàn khóa học (không/được download), bài giảng/bài tập ở dạng in (pdf) hoặc clip (mp4) theo từng chủ đề/tuần (được download), tài liệu/link tham khảo đối với chủ đề/tuần. Bên cạnh đó, ở mỗi học phần có các tài liệu hỗ trợ: kế hoạch học tập chi tiết (course syllabus), quy định của khóa học (course norm), hướng dẫn học tập đối với hệ thống (system guidance), hướng dẫn tự học/tự nghiên cứu (learning guidance) và bảng các tiêu chí đánh giá đối với học phần (grading criteria & rubrics). Toàn bộ các tài liệu này sẽ được thông báo/hướng dẫn hoặc cung cấp đến người học từ trước khóa học và sau đó hướng dẫn, giải thích cụ thể ngay trong buổi học đầu tiên tại lớp.

Phân tích khái quát còn cho thấy các hoạt động của người học đều được thỏa mãn dựa trên mô hình phân tích:

- **Hoạt động tự học và tự nghiên cứu:** Hoạt động này được thiết kế sao cho người học nhận được sự ghi nhận và hỗ trợ từ hệ thống, cũng sự giám sát và phản hồi trực tiếp từ giáo viên. Việc cung cấp tài nguyên thích nghi hoặc tư vấn thông tin cho người học sẽ phụ thuộc vào profile và thông tin về quá trình học tập trực tuyến của cá nhân người học đó (dựa trên thông tin từ log file của hệ thống).

- **Hoạt động học theo nhóm:** gồm việc tổ chức nhóm học tập và các hoạt động học tập theo nhóm theo dạng thường xuyên hoặc định kì (có giáo viên tham gia, hoặc theo chủ đề). Giáo viên sẽ tham gia cùng nhóm với vai trò của một người giám sát - hướng dẫn, hệ thống sẽ đóng vai trò là thành viên ảo, có thể là một trợ giảng (virtual tutor) hay một học viên ảo (virtual student) để tham gia với nhóm và tư vấn liên quan. Nếu hệ thống không hỗ trợ thì sử dụng một/nhiều trợ giảng (tutor) cùng với giáo viên tham gia các nhóm để trao đổi và phản hồi kịp thời. Đây là các hoạt động cần có sự quan tâm, giám sát và phản hồi từ phía giáo viên để kích thích người học tham gia, đặc biệt thông qua các phản hồi ở dạng nhận xét, đánh giá của giáo viên đối với cá nhân tham gia hoạt động sẽ là động cơ để người học tích cực hơn.

- **Hoạt động học cộng tác và chia sẻ:** gồm các hoạt động học tập có tính cộng đồng (nhóm/lớp), trong đó hệ thống và giáo viên sẽ đóng vai trò là thành

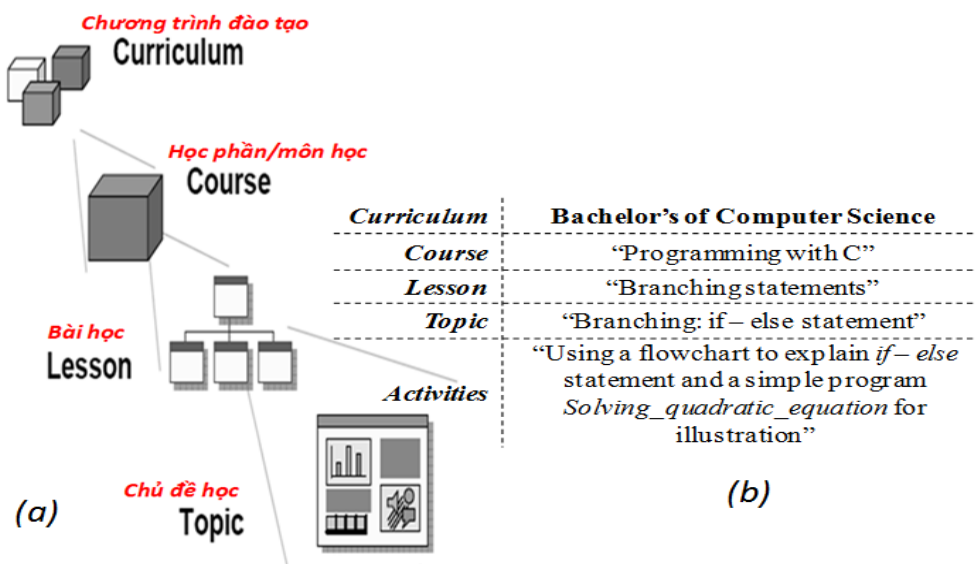
viên khóa học tham gia cộng đồng và tư vấn liên quan. Các hoạt động này thường thiết kế ở dạng "công cộng" (public) không giới hạn sự tham gia và chia sẻ của mọi thành viên, hiệu quả sự phạm của hoạt động này cũng giúp gia tăng động cơ của người học, đồng thời mang ý nghĩa của sự công bố, tính công nhận bản quyền đối với sản phẩm của người học đã chia sẻ. Các hoạt động này còn cho phép giảm thiểu việc sao chép, gian lận của người học khi trích dẫn hoặc lấy nguyên văn sản phẩm/kết quả của người khác.

## Chương 2. THIẾT KẾ, SẢN XUẤT HỌC LIỆU e-LEARNING

Việc phát triển các ứng dụng e-Learning phải cần đến một đội ngũ chuyên gia (instructional designer) biết sử dụng các mô hình thiết kế dạy học (instructional design model) để xác định cái gì cần phải dạy (đối với giảng viên) và cái gì cần phải học (đối với học viên) (Bates 2005). Horton W. (2006) đã viết "... Ở góc độ tốt nhất, thì một hệ thống e-Learning chất lượng sẽ tốt giống như việc học tập trong một lớp học truyền thống tốt nhất. Và ở góc độ xấu nhất, thì nó cũng sẽ tệ ngang như ở một lớp học truyền thống tệ nhất. Điểm khác nhau chỉ là sự thiết kế."

### 2.1. Quy trình thiết kế nội dung dạy học

Việc thiết kế nội dung dạy học cần được áp dụng ở mọi thành phần, từ mức tổng quát nhất là chương trình đào tạo, cho đến đơn vị dạy học nhỏ nhất, như là các chủ đề dạy học. Hình 2 diễn tả các thành phần nội dung sắp xếp theo một thứ tự từ tổng quát đến chi tiết.



Hình 2. Mô hình tháp của nội dung dạy học (Horton 2006)

Các thành phần này cũng được mô tả ý nghĩa một cách tường minh trong Bảng 1 - dựa trên quy chế đào tạo đại học ở Việt Nam và một số khái niệm về thành phần nội dung trong một hệ e-Learning (Horton 2006).

Bảng 1. Các thành phần cơ bản của nội dung dạy học

Thành phần	Mô tả ý nghĩa
<b>Curriculum</b>	<i>Curriculum – chương trình đào tạo</i> , thể hiện mục tiêu giáo dục, quy định chuẩn kiến thức, kỹ năng, phạm vi và cấu trúc nội dung giáo dục của một cấp học (đại học), phương pháp và hình thức đào tạo, cách thức đánh giá kết quả đào tạo đối với mỗi học phần, ngành học, trình độ đào tạo. Ví dụ một chương trình đào tạo như Cử nhân Khoa học Máy tính.
<b>Course</b>	<i>Course – học phần</i> , là khối lượng kiến thức tương đối trọn vẹn, thuận tiện cho học viên tích lũy trong quá trình học tập. Kiến thức trong mỗi học phần phải gắn với một mức trình độ theo năm học thiết kế và được kết cấu riêng như một phần của môn học hoặc được kết cấu dưới dạng tổ hợp từ nhiều môn học. Ví dụ một học phần như Lập trình với ngôn ngữ C.
<b>Lesson</b>	<i>Lesson – bài học</i> , một phần của học phần được cấu trúc với một lượng nội dung dạy học cần truyền tải đến người học trong một khoảng thời gian quy định. Kiến thức trong mỗi bài học phải gắn với một hay một tập mục tiêu liên quan trong những mục tiêu chung của học phần. Ví dụ một bài học như Cấu trúc rẽ nhánh.
<b>Topic</b>	<i>Topic – chủ đề học</i> , là một phần của bài học (ở dạng trực tuyến hay không trực tuyến) được xác định trên một lượng tri thức dạy học để hoàn thành một mục tiêu cụ thể trong bài học. Có thể xem đây là thành phần nội dung dạy học nhỏ nhất muốn truyền tải đến người học. Ví dụ một chủ đề học như Câu lệnh if-else.

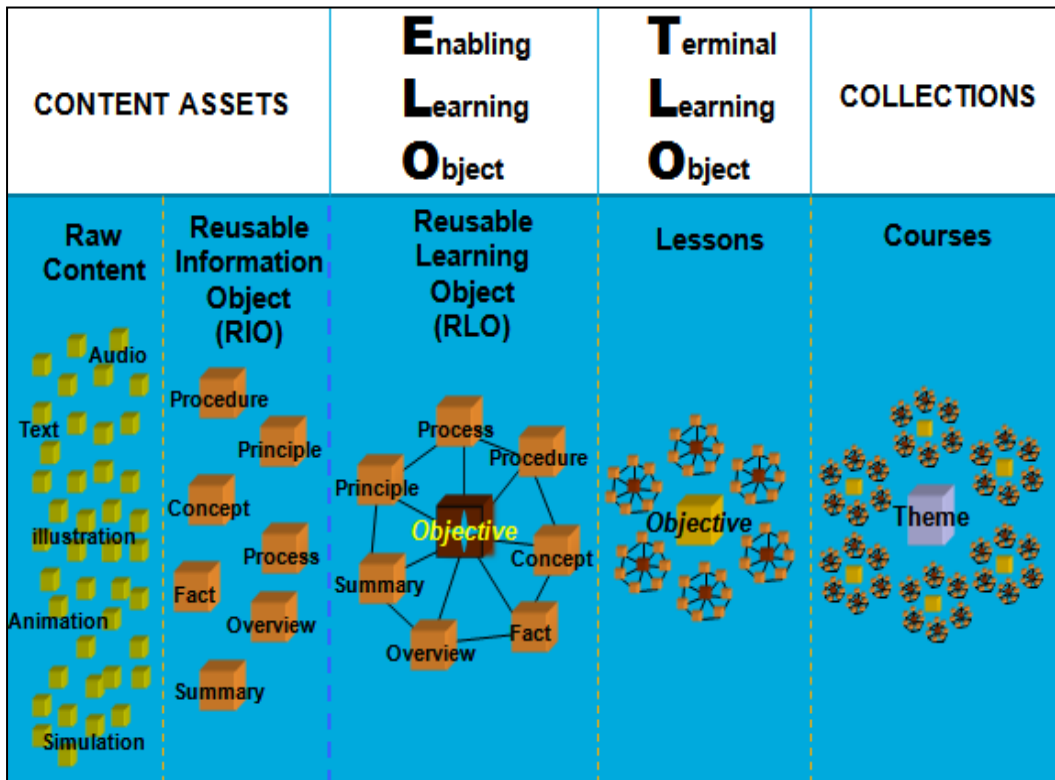
Đối với yêu cầu phát triển nội dung dạy học, các thành phần: học phần, bài học và chủ đề học được gọi chung là đối tượng kiến thức (learning object) – viết tắt là LO, mặc dù học phần và bài học thường chỉ bao gồm những thông tin mô tả.

Một nguyên lý phân loại e-Learning quan tâm và được xem như chuẩn về nội dung, là LOM2 - Learning Object Metadata. Trong đó, các thành phần LO được tổ chức thành một cây phân cấp nội dung (hierarchy of modular content) với năm tầng (Hodgins 2001) và thiết kế giống như việc "lắp ghép" những hình khối (block) của trò chơi LEGOs. (xem Hình 3).

Năm tầng của cây phân cấp LO, gồm có: (1) raw content items – dữ liệu thô; (2) RIO - reusable information objects – đối tượng thông tin có khả năng tái sử dụng; (3) RLO - reusable learning objects – đối tượng học có khả năng tái sử

<sup>2</sup> Nguyên lý phân loại LO theo chuẩn LOM - Learning Object Metadata cũng được biết với cách gọi khác là Learnativity Content Model, được đề xuất bởi W. Hodgins (2001) – chủ tịch của hiệp hội IEEE-LTSC.

dụng, đây là sự "lắp ghép" các RIO thoả mãn một và chỉ một mục tiêu cụ thể nào đó, có thể xem tương ứng là các topic – chủ đề học; (4) lessons – bài học, là tập hợp của các RLO; và (5) course – học phần (cũng thường gọi là khóa học), là tập hợp của các lesson.



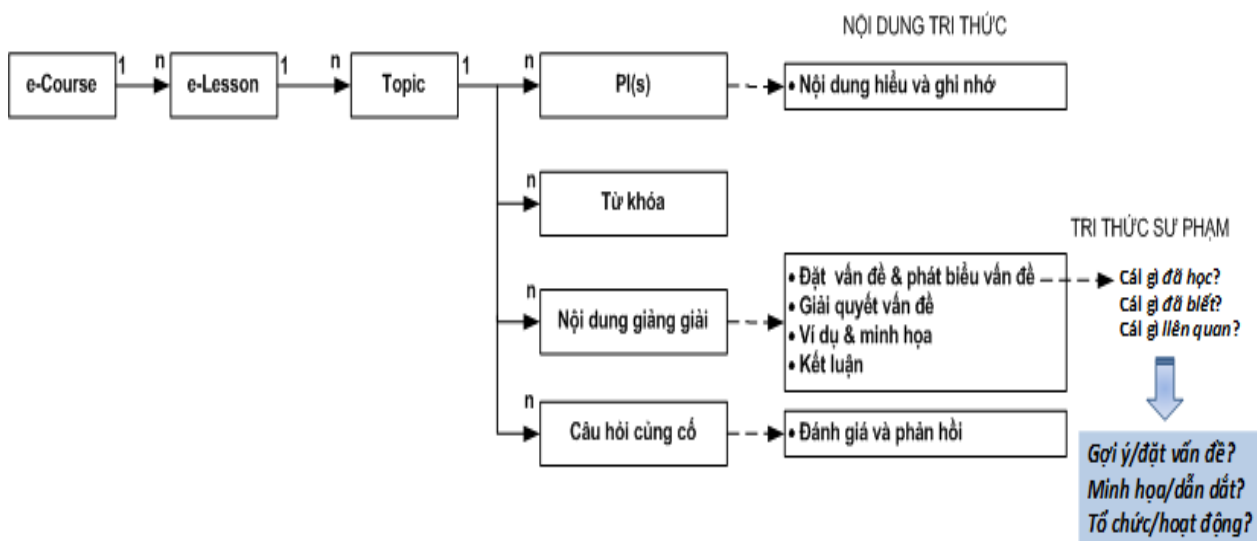
Hình 3. Cây phân cấp với năm tầng nội dung (trích Hodgins 2001)

Dựa vào mô hình này, khái niệm e-Course đã được đề xuất trong nghiên cứu về việc xây dựng nội dung dạy học. e-Course là sự kết hợp giữa thành phần kiến thức lõi và thành phần giao diện chứa đựng tính sư phạm của giáo viên. Thành phần kiến thức lõi của e-Course đóng vai trò là "khung xương" của một môn học chứa đựng các tri thức về nội dung cần hiểu và ghi nhớ đối với người học. Đây là phần kiến thức nền tảng đảm bảo được tính đúng, đủ và hợp lý được thiết kế từ các chuyên gia sư phạm. Thành phần giao diện của e-Course là phần thể hiện bên ngoài của "khung xương" để trình diễn sao cho hấp dẫn và gắn kết người học với nội dung. Phần này được thiết kế phụ thuộc khả năng và kinh nghiệm sư phạm của giáo viên sao cho học viên có thể lĩnh hội được các kiến thức nền tảng ở "khung xương".

Mỗi e-Course sẽ có cấu trúc tương tự như một học phần thông thường, cùng với một số thay đổi hoặc bổ sung cho phù hợp với một học phần trực tuyến (xem Hình 4). Thành phần cơ bản trong e-Course thực chất là topic, topic sẽ thể hiện "nội dung cần truyền đạt" của giáo viên về một chủ đề nào đó đối với người



học, nhằm để người học có thể tự học/tự nghiên cứu và lĩnh hội được kiến thức cần thiết của chủ đề đó.



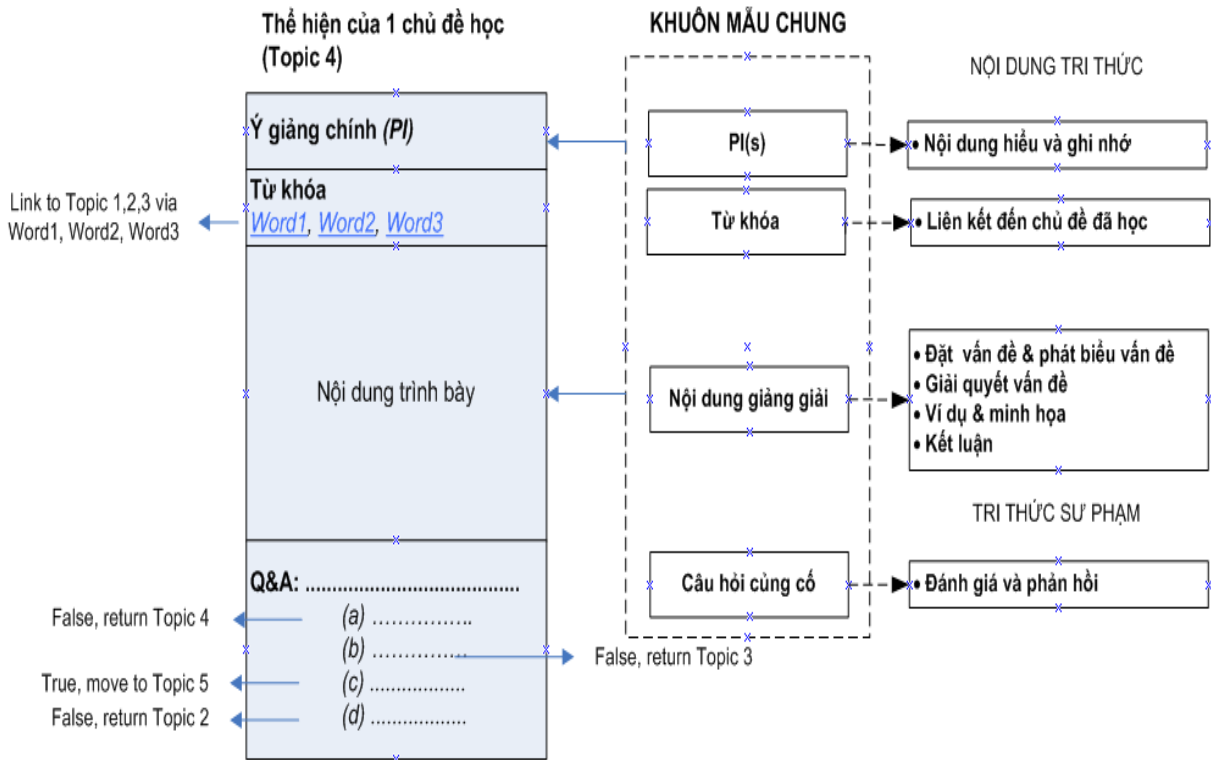
Hình 4. e-Course và cây phân cấp nội dung

Hệ chủ đề [Topic] có những đặc điểm sau:

- Thành phần "lõi" là các tri thức về nội dung, trình bày dưới dạng phát biểu ngắn gọn, súc tích hoặc từ khóa, thuật ngữ chính (trong mô hình được kí hiệu là PI – Prime Idea).
- Thành phần thể hiện "bên ngoài" thông qua giao diện người dùng là nội dung của topic, thay đổi tùy theo sự thiết kế của người dạy.
- Nội dung của topic có thể phân chia thành các dạng khác nhau: khái niệm, nguyên lý hay qui trình, thao tác; dạng lý thuyết hay bài tập; dạng đơn giản hay phức tạp. Nội dung được biên soạn thích hợp theo từng loại (dạng câu hỏi gợi ý, giải thích, hướng dẫn phù hợp).

Thủ tục xây dựng một e-Course tổng quát, bao gồm:

- 1). Xác định mục tiêu dạy học (goals) và kết quả đạt được/chuẩn đầu ra (outcomes);
- 2). Phát sinh ý tưởng sự phạm và suy nghĩ về kịch bản dạy học;
- 3). Thiết kế kịch bản dạy học (theo mẫu) và xây dựng các topic, để thực hiện phải: Sử dụng các công cụ, phần mềm hỗ trợ để biên tập và xuất bản nội dung theo chuẩn (thường là chuẩn e-Learning thông dụng như SCORM hoặc TINCAN) và Dựa vào "khuôn mẫu" (ở Hình 5) để thiết kế các dạng topic khác nhau nhằm tạo sự hấp dẫn đối với người học khi tự học/tự nghiên cứu;
- 4). Tạo liên kết cho các topic và tổ chức thành các e-Lesson/e-Course;
- 5). Hoàn thiện và xuất bản e-Course theo ngữ cảnh sử dụng.



Hình 5. Khuôn mẫu chung để xây dựng nội dung 1 chủ đề học

## 2.2. Quy trình thiết kế các hoạt động dạy học

Hoạt động dạy học trực tuyến trên hệ thống e-Learning rất phong phú và đa dạng. Việc sử dụng một/nhiều hoạt động trực tuyến nào trong mỗi chủ đề dạy học phụ thuộc vào kịch bản sư phạm chuyên gia đã thiết kế tùy theo đối tượng, mục tiêu và ngữ cảnh dạy học cụ thể. Hình 6 minh họa cho các hoạt động (activities) cơ bản có trong hệ thống Cổng đào tạo trực tuyến Trường Đại học Vinh, thông tin chi tiết về các hoạt động sẽ được mô tả ở phần tiếp theo.

Dựa trên những tính năng của hệ thống và độ phù hợp của các hoạt động trong dạy và học, có thể thiết kế những dạng hoạt động tương ứng với ba tiêu chí:

- **Hoạt động tự học/tự nghiên cứu.** Giúp sinh viên ý thức và ngày càng phát huy tính tự học. Tính tự học này được hình thành thông qua các hoạt động như: Assignment (nộp bài tập/đề án); Choice (lấy ý kiến nhanh); Glossary (từ vựng), Journal (nhật kí); Lesson (bài học điều hướng); Quiz (trắc nghiệm); SCORM (tài liệu đóng gói theo chuẩn SCORM). Những tài liệu đóng gói này cần đáp ứng các yêu cầu khác nhau của nội dung khóa học và đảm bảo tính truy cập được (accessibility); tính thích ứng được (adaptability); tính kinh tế (affordability); tính bền vững (durability); tính khả chuyển (interoperability) và tính sử dụng lại (reusability).

- **Hoạt động học nhóm:** các hoạt động trong khóa học được chú trọng thiết kế nhằm tạo điều kiện, cơ hội để sinh viên học nhóm. Các tính năng như Assignment (bài tập), Chat (trò chuyện), Database (chia sẻ dữ liệu), Forum (diễn đàn), Lesson (bài học điều hướng), Wiki (bài viết chia sẻ); Workshop (hội thảo); và SCORM (tài liệu đóng gói). Với các tính năng này, sinh viên phát huy khả năng làm việc nhóm, mọi lúc mọi nơi, và có thể trao đổi, thảo luận một vấn đề giáo viên đưa ra hay vấn đề nảy sinh trong quá trình học.

- **Hoạt động cộng tác và chia sẻ:** đặc tính này thể hiện độ tương tác cao. Sinh viên phát huy khả năng hợp tác thông qua Chat (trò chuyện), Database (chia sẻ dữ liệu), Forum (diễn đàn), Wiki (bài viết chia sẻ); Workshop (hội thảo); và SCORM (tài liệu đóng gói).

	Assignment	Chat	Choice	Database	Forum	Glossary	Journal	Lesson	Quiz	Wiki	Workshop	SCORM
Tự học	✓		✓			✓	✓	✓	✓	✓		✓
Học nhóm	✓	✓		✓	✓			✓		✓	✓	✓
Cộng tác		✓		✓	✓	✓				✓	✓	✓

Hình 6. Minh họa các hoạt động dạy học và hình thức tương ứng

### 2.3. Đối tượng tham gia thiết kế, sản xuất học liệu e-Learning

Có nhiều đối tượng tham gia quá trình thiết kế, sản xuất học liệu e-Learning. Các đối tượng được chia thành các nhóm như sau:

1) **SME – Subject-Matter Expert:** là các chuyên gia về nội dung, các chuyên gia này là những người hiểu rất rõ về nội dung sẽ được đào tạo. Nhiệm vụ chính của những SME bao gồm:

- Làm rõ các vấn đề của môn học, định hướng tới người học;
- Thiết kế lại các nội dung để đáp ứng các nhu cầu của Elearning;
- Kiểm định chất lượng của học liệu điện tử, đảm bảo các nội dung được truyền tải đúng mục đích của môn học;
- Giúp phát triển thành các nội dung hoàn chỉnh từ các yêu cầu: cấu trúc bài học, thời lượng học tập, các bài tập, cách đánh giá, đưa ra được cách truyền đạt nội dung thông qua hoạt cảnh hoặc đa phương tiện...

SME là người quán xuyến toàn bộ các hoạt động trong quá trình xây dựng học liệu, để đảm bảo học liệu đáp ứng được các yêu cầu SME mong muốn.

2) **ID – Instructional Designer:** là các chuyên gia thiết kế sao cho có thể thể hiện tốt nhất nội dung theo ý muốn của SME, khai thác tốt khả năng trình diễn của máy tính về:

- Thiết kế đồ hoạ
- Thiết kế tương tác
- Thiết kế đa phương tiện

ID và SME làm việc chặt chẽ với nhau để đưa ra được thiết kế chi tiết của khoá học.

3) **MD – Multimedia Designer**: là các chuyên gia về kỹ thuật máy tính, có khả năng chuyển đổi, xây dựng học liệu từ thiết kế được đưa ra ở trên. Có khả năng điều chỉnh lại theo yêu cầu của SME để học liệu đảm bảo yêu cầu và mục đích của SME.

4) **CS – Cameraman & Studio Operator**: là các chuyên gia vận hành Studio và quay phim, có khả năng tạo ra các đoạn video theo đúng yêu cầu mà kịch bản đưa ra để chuyển cho các MD hoàn thiện.

Nếu coi quá trình xây dựng học liệu là một quá trình dựng một bộ phim, thì:

- SME như là người viết kịch bản, đưa ra ý tưởng và mục tiêu của bộ phim
- ID là đạo diễn, làm việc chặt chẽ với SME để đưa ra một kịch bản phim chi tiết, dạng kỹ thuật

- CS thực hiện các cảnh quay trong Studio và ngoài trời theo yêu cầu của ID

- MD là người xây dựng, chuẩn bị các tư liệu và hoàn thiện kịch bản thành phim theo yêu cầu của ID và SME

- SME là người giám sát toàn bộ quá trình xây dựng phim và đưa ra các điều chỉnh để phim có thể hướng tới đúng mục đích ban đầu.

Hay coi như xây nhà:

- SME là chủ nhà, đưa ra ý tưởng ban đầu, mục đích sử dụng, công năng của các phòng

- ID đưa ra bản vẽ thiết kế chi tiết

- MD & CS là thợ xây nhà, xây theo thiết kế đã có

- SME giám sát và kiểm tra xem ngôi nhà có hoàn thiện đúng ý mình không.

## 2.4. Các hoạt động/tài nguyên dạy học e-Learning

### 2.4.1. Assignment (nộp bài tập/đồ án)

- Hoạt động này cho phép giáo viên giao bài tập/đồ án công việc cho người học, thu nhận kết quả, chấm điểm và phản hồi.

- Người học có thể gửi bất kỳ tệp tài liệu bài tập/đồ án, chẳng hạn như tài liệu word, bảng tính excel, hình ảnh hoặc video âm thanh và video,... Ngoài ra,

hoạt động này còn có thể cho phép học viên nhập văn bản trực tiếp vào trình soạn thảo văn bản với số lượng ký tự có giới hạn.

- Khi được giao bài tập/đề án, người học sẽ nhận được các nhắc nhở của hệ thống theo các mốc thời gian thực mà họ cần hoàn thành. Người học có thể gửi bài tập riêng lẻ hoặc theo nhóm.

- Khi xem xét bài tập/đề án, giáo viên có thể để lại các nhận xét phản hồi.

- Các bài tập/đề án được chấm điểm và ghi lại trong Sổ điểm.

#### 2.4.2. Choice (Lấy ý kiến nhanh)

- Hoạt động này cho phép giáo viên đặt một câu hỏi và một số các phương án lựa chọn có thể có. Kết quả lựa chọn có thể được công bố sau khi người học trả lời. Tên người học có thể được công bố cùng với kết quả hoặc ẩn danh.

- Có thể sử dụng hoạt động Lấy ý kiến nhanh này:

- Làm một cuộc thăm dò nhanh để kích thích suy nghĩ về một chủ đề
- Kiểm tra nhanh chóng sự hiểu biết của người học
- Tạo thuận lợi cho việc ra quyết định của người học, ví dụ như cho phép người học bỏ phiếu để định hướng khóa học.

#### 2.4.3. Glossary (Bảng thuật ngữ/Từ vựng)

- Hoạt động này cho phép người tham gia tạo và duy trì một danh sách các định nghĩa như là một từ điển hoặc để thu thập và tổ chức tài nguyên thông tin.

- Giáo viên có thể cho phép đính kèm các tệp vào các mục chú giải thuật ngữ/từ vựng. Các mục chú giải thuật ngữ/từ vựng có thể được tìm kiếm hoặc duyệt theo thứ tự bảng chữ cái hoặc theo thể loại, ngày tháng hoặc tác giả. Các mục chú giải thuật ngữ/từ vựng có thể được chấp thuận tự động (mặc định) hoặc yêu cầu phải có sự chấp thuận của giáo viên trước khi những người học khác có thể xem được.

- Các mục chú giải thuật ngữ/từ vựng đã nhập sẽ được tự động liên kết với các từ, khái niệm và/hoặc cụm từ xuất hiện trong khóa học, đặc biệt là trong các nội dung của diễn đàn thảo luận.

- Giáo viên có thể nhận xét, chấm điểm về các mục chú giải thuật ngữ/từ vựng đã nhập. Kết quả được tổng hợp và ghi lại trong sổ điểm.

- Bảng thuật ngữ/từ vựng có nhiều công dụng, chẳng hạn như:

- Người học hợp tác xây dựng ngân hàng các thuật ngữ chính;
- Xây dựng không gian 'Bàn mới', nơi người học mới thêm tên và chi tiết cá nhân của họ, khi đó các thông tin liên kết sẽ tự động xuất hiện trong các nội dung khác của khóa học;

- Xây dựng khu vực để chia sẻ video, hình ảnh hoặc tệp âm thanh;
- Xây dựng tài nguyên lưu trữ các sự kiện cần nhớ.

#### 2.4.4. Database (Chia sẻ dữ liệu)

- Hoạt động này cho phép người tham gia tạo, duy trì và tìm kiếm một tập hợp các hồ sơ dữ liệu đã nhập. Cấu trúc của hồ sơ là các trường dữ liệu được xác định bởi giáo viên. Các loại trường dữ liệu có thể bao gồm hộp kiểm tra, nút radio, menu thả xuống, vùng văn bản, địa chỉ URL, hình ảnh và tệp được tải lên.

- Hoạt động chia sẻ dữ liệu có thể được dùng chung giữa các khóa học như là phần đã được cài đặt từ trước. Giáo viên có thể nhập và xuất các hồ sơ trong cơ sở dữ liệu chia sẻ.

- Giáo viên có thể cho phép nhận xét, chấm điểm về các hồ sơ dữ liệu nhập.

Kết quả đánh giá có thể được tổng hợp và ghi lại trong sổ điểm.

- Các hoạt động cơ sở dữ liệu có nhiều công dụng, chẳng hạn như:

- Xây dựng bộ sưu tập hợp tác các liên kết web, sách, đánh giá sách, tài liệu tham khảo tạp chí, v.v...
- Xây dựng cơ sở dữ liệu về ảnh, áp phích, trang web hoặc bài thơ do người học tạo, cho nhận xét và đánh giá .

#### 2.4.5. Feedback (Khảo sát ý kiến)

- Hoạt động này cho phép giáo viên tạo cuộc khảo sát tùy ý để thu thập phản hồi từ những người tham gia bằng nhiều loại câu hỏi bao gồm nhiều lựa chọn, có / không hoặc nhập văn bản,...

- Người tham gia khảo sát có thể ẩn danh nếu muốn và kết quả có thể được hiển thị cho tất cả người tham gia hoặc chỉ giới hạn đối với giáo viên.

- Hoạt động khảo sát ý kiến có thể được sử dụng:

- Để đánh giá khóa học, giúp cải thiện nội dung cho những người tham gia sau này;
- Để cho phép người tham gia đăng ký các mô-đun khóa học, sự kiện, v.v.
- Thực hiện các cuộc khảo sát ý kiến người học về lựa chọn khóa học, chính sách học, v.v.
- Thực hiện các cuộc điều tra chống bắt nạt trong đó người học có thể ẩn danh khi báo cáo sự cố.

#### 2.4.6. Forum (Diễn đàn)

- Hoạt động diễn đàn cho phép người tham gia có các cuộc thảo luận không đồng bộ tức là các cuộc thảo luận diễn ra trong một khoảng thời gian dài.

- Có một số loại diễn đàn để lựa chọn:
  - Diễn đàn chuẩn được hiển thị ở định dạng giống như blog, nơi mọi người có thể bắt đầu một cuộc thảo luận mới bất cứ lúc nào;
  - Diễn đàn dành cho việc sử dụng thông thường;
  - Diễn đàn nơi mỗi người học phải gửi lên một chủ đề để thảo luận;
  - Diễn đàn câu hỏi và câu trả lời, nơi mà người học phải đăng câu trả lời của mình trước mới có thể xem các câu trả lời của người học khác.
  - Diễn đàn là một cuộc thảo luận đơn giản chỉ có một chủ đề được giáo viên đề xuất.
- Tại các diễn đàn, giáo viên có thể cho phép đính kèm các tệp tin vào bài đăng trên diễn đàn, quy định kích thước, số lượng tệp tin đính kèm.
- Những người tham gia có thể đăng ký diễn đàn để nhận thông báo về các bài mới được đăng trên diễn đàn. Giáo viên có thể đặt chế độ đăng ký thành tùy chọn, bắt buộc hoặc tự động hoặc ngăn đăng ký. Nếu được yêu cầu, người học có thể bị chặn đăng nhiều hơn số bài đăng nhất định trong một khoảng thời gian nhất định; điều này có thể giúp ngăn chặn một số cá nhân muốn thống trị các cuộc thảo luận.
- Bài đăng trên diễn đàn có thể được đánh giá bởi giáo viên. Kết quả đánh giá có thể được tổng hợp và ghi lại trong sổ điểm.
- Diễn đàn có nhiều công dụng, chẳng hạn như:
  - Tạo không gian xã hội cho người học trao đổi làm quen với nhau;
  - Đối với các thông báo về khóa học (sử dụng diễn đàn tin tức với đăng ký bắt buộc);
  - Để thảo luận nội dung khóa học hoặc các tài liệu đọc;
  - Để tiếp tục trao đổi một vấn đề được nêu ra trước đây trong phiên giao dịch trực tiếp;
  - Là trung tâm trợ giúp, nơi các trợ giảng và người học có thể tư vấn.

#### 2.4.7. Wiki (bài viết chia sẻ)

- Hoạt động này cho phép người tham gia thêm và chỉnh sửa tập hợp các trang web dạng wiki. Wiki có thể được xây dựng theo kiểu cộng tác hoặc cá nhân. Nếu là wiki cộng tác thì mọi người đều có thể chỉnh sửa nó. Nếu wiki cá nhân thì mọi người đều có wiki riêng của họ mà chỉ họ mới có thể chỉnh sửa được.
- Lịch sử của các phiên bản trước của mỗi trang trong wiki đều được lưu

giữ, liệt kê các chỉnh sửa được thực hiện bởi mỗi người tham gia.

- Wiki có nhiều công dụng, chẳng hạn như:
  - o Hoạt động nhóm trong xây dựng bài giảng hoặc hướng dẫn học tập;
  - o Các thành viên của một Khoa/Viện cùng nhau lập kế hoạch cho một chương trình làm việc hoặc một chương trình họp;
  - o Các sinh viên cộng tác xây dựng một cuốn sách trực tuyến, cùng xây dựng nội dung về một chủ đề được yêu cầu trước;
  - o Hợp tác kể chuyện hoặc sáng tác thơ văn, nơi mỗi người tham gia viết một dòng hoặc một câu;
  - o Là một tạp chí cá nhân để tự kiểm tra hoặc sửa đổi (sử dụng một wiki cá nhân).

#### 2.4.8. Quiz (trắc nghiệm)

- Hoạt động này cho phép giáo viên tạo ra các bài tập bao gồm các câu hỏi trắc nghiệm với nhiều thể loại khác nhau: câu hỏi nhiều lựa chọn (multiple choice), câu hỏi đúng/sai (true/false), câu hỏi số (numerical),...

- Giáo viên có thể cho phép bài tập được thử nhiều lần, với các câu hỏi xáo trộn hoặc được chọn ngẫu nhiên từ ngân hàng câu hỏi. Có thể đặt giới hạn về thời gian làm bài.

- Mỗi lần làm bài được đánh dấu tự động, ngoại trừ các câu hỏi dạng tiểu luận (Essay) và điểm được ghi trong sổ điểm.

- Giáo viên có thể chọn thời điểm để các gợi ý, phản hồi và câu trả lời đúng có thể được hiển thị cho học viên.

- Hoạt động trắc nghiệm có thể sử dụng:
  - o Là bài tập của khóa học;
  - o Là bài tập nhỏ để kiểm tra bài tập đọc hoặc ở cuối một chủ đề;
  - o Thực hành bài tập sử dụng các câu hỏi từ các bài tập trước đây;
  - o Để tự đánh giá.

#### 2.4.9. SCORM (tài liệu đóng gói)

- Một gói SCORM là một tập hợp các tập tin được đóng gói theo một tiêu chuẩn đã được thỏa thuận cho các đối tượng học tập. Hoạt động này cho phép các gói SCORM hoặc AICC được tải lên dưới dạng tệp zip và được thêm vào một khóa học.

- Nội dung thường được hiển thị trên nhiều trang, với điều hướng giữa các trang. Có nhiều tùy chọn khác nhau để hiển thị nội dung trong cửa sổ hiển thị như cây mục lục, các nút điều hướng...

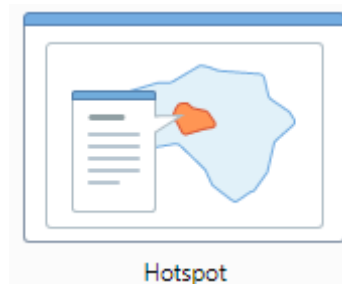
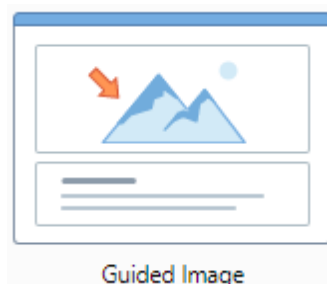
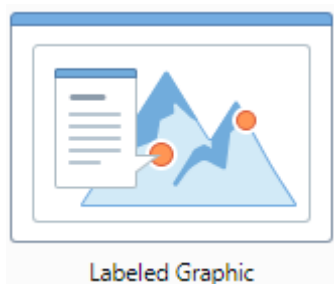
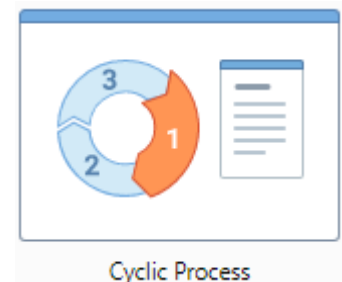
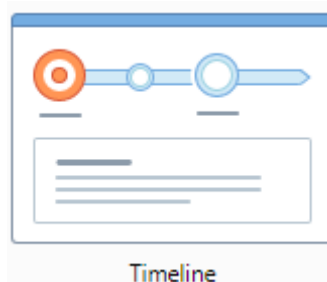
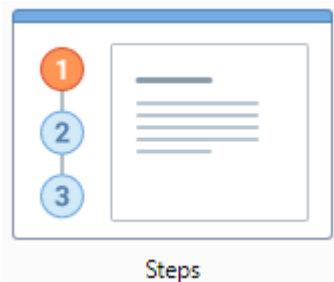


- Các hoạt động trong gói SCORM có thể bao gồm các câu hỏi, với kết quả điểm được ghi vào sổ điểm.

- Hoạt động gói tài liệu SCORM có thể được sử dụng trong các trường hợp:

- Trình bày một nội dung đa phương tiện trong đó có slide trình bày, các video, audio, các hoạt ảnh,...
- Xây dựng một công cụ đánh giá (Quiz) với các dạng câu hỏi:
  - Câu hỏi Multiple Choice
  - Câu hỏi Multiple Response
  - Câu hỏi True/False
  - Câu hỏi Short Answer
  - Câu hỏi Numeric
  - Câu hỏi Sequence
  - Câu hỏi Matching
  - Câu hỏi Fill in the Blanks
  - Câu hỏi Select from Lists
  - Câu hỏi Drag the Words
  - Câu hỏi Hotspot
  - Câu hỏi Drag and Drop
  - Câu hỏi Likert Scale
  - Câu hỏi Essay.

○ Xây dựng bộ công cụ tương tác người học với các dạng:





*Hình 7. Danh sách các dạng tương tác của người học*

- Xây dựng bộ công cụ tạo mô phỏng hoạt động giao tiếp giữa người học với máy tính.

## 2.5. Mẫu thiết kế kịch bản sự phạm

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
TRƯỜNG ĐẠI HỌC VINH**

**KỊCH BẢN SƯ PHẠM (CHUYÊN THỂ)  
KHÓA HỌC “.....”  
TÊN MÔN HỌC: .....**

**I/ THÔNG TIN CHUNG VỀ MÔN HỌC**

**Tên khóa học** : .....

**Tên môn học** : ....

**Thứ tự trong khóa học** : .....

**Thời lượng học trực tiếp** : .....

**Thời lượng học trực tuyến** : .....

**Kịch bản sư phạm** : TS. Nguyễn Văn A, TS. Trần Thị B,... (là các giảng viên giảng dạy môn học, những người hiểu rất rõ về nội dung sẽ được đào tạo, xây dựng kịch bản sư phạm – tiếng Anh là Subject-Matter Expert)

**Kịch bản E-learning** : TS. Nguyễn Văn A, TS. Lê Văn C,... (là các chuyên gia thiết kế sao cho có thể thể hiện tốt nhất nội dung theo ý muốn của Subject-Matter Expert, khai thác tốt khả năng trình diễn của máy tính – tiếng Anh là Instructional Designer)

**Số lượng nội dung trong môn học** : số lượng các nội dung học tập được chia tương đối độc lập theo nội dung chương trình môn học

**Các hình thức hoạt động** : .....

## II/ MỤC TIÊU MÔN HỌC:

- 
- 

## III/ YÊU CẦU CHUẨN ĐẦU RA:

Các chuẩn đầu ra được phân nhiệm trong chương trình đào tạo cho môn học/bài học

## IV/ KẾ HOẠCH TỔNG THỂ

Đây là kế hoạch tổng thể về các nội dung học tập được các giảng viên đảm nhiệm môn học, những người hiểu rất rõ về nội dung sẽ được đào tạo chia tương đối độc lập theo nội dung chương trình môn học

<b>NỘI DUNG</b>	<b>YÊU CẦU SỰ PHẠM</b>	<b>NỘI DUNG HỌC TẬP</b>	<b>THỜI GIAN</b>
“Tên nội dung 1”	Các hoạt động nhỏ đảm bảo tính sự phạm, giúp người học nhận được kiến thức cần đạt.	Tương ứng với nội dung bài học nào trong môn học	Thời gian học trực tuyến

“Tên nội dung 2”			
“Tên nội dung 3”			
<b>Tổng thời lượng</b>			<b>phút</b>

## V/ KẾ HOẠCH CHI TIẾT

Trên cơ sở Kế hoạch tổng thể đã xác định, các giảng viên đảm nhiệm môn học chi tiết cụ thể hóa tất cả các hoạt động và tương tác trên nền tảng e-Learning từng nội dung môn học đã xác định.

<b>Nội dung</b>	<b>Hình thức hoạt động</b>	<b>Nội dung hoạt động cụ thể</b>	<b>Hình thức hiển thị</b>	<b>Thời gian chi tiết</b>	<b>Thời gian tổng</b>	<b>Sản phẩm của người học</b>
Tên nội dung 1	Thuyết trình	Mô tả chi tiết nội dung thuyết trình.....	Slide, Video	5	25	Để người học biết được sau khi học mỗi nội dung này thì người học cần phải có những sản phẩm nào? Đây là cơ sở quan trọng để đánh giá kết quả học tập.
	Trò chơi	Mô tả chi tiết trò chơi,....	Phần mềm mô phỏng	10		
	Minh họa		Phim minh họa/mô hình minh họa	5		
	Kiểm tra trắc nghiệm		Phần mềm trắc nghiệm	5		

Nội dung	Hình thức hoạt động	Nội dung hoạt động cụ thể	Hình thức hiển thị	Thời gian chi tiết	Thời gian tổng	Sản phẩm của người học
	.....		.....			
	<i>Thảo luận</i>	Nêu các chủ đề thảo luận, các quy định thời gian,...	<i>Diễn đàn trao đổi</i>	0		
	<i>Bài tập, đồ án</i>	Nêu các bài tập, đồ án, quy định thời gian....	<i>Bài tập làm ở nhà, giáo viên chấm</i>	0		
Tên nội dung 2						
Tên nội dung 3						

**Các hình thức hoạt động kỹ thuật cho phép thực hiện bao gồm:**

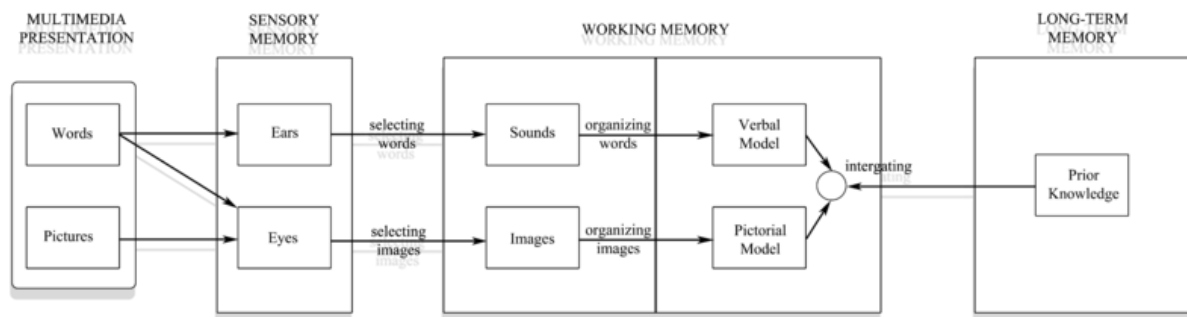
- Thuyết trình (bằng slide, bằng video)
- Khảo sát ý kiến (lấy ý kiến của người học về các chủ đề)
- Bảng thuật ngữ/ từ vựng (xây dựng bảng thuật ngữ/từ vựng theo nhóm hoặc cá nhân)
- Trò chơi (phần mềm mô phỏng như kéo thả, sắp xếp, ô chữ,...)
- Phim minh họa (video từ máy tính, youtube,...)
- Trắc nghiệm (bài kiểm tra trắc nghiệm, máy tự chấm)
- Thảo luận (diễn đàn trao đổi theo chủ đề)
- Bài tập, đồ án (giao bài tập về nhà cho người học, người học nộp bài để chấm)

## Chương 3. KỸ THUẬT THIẾT KẾ HỌC LIỆU ĐA PHƯƠNG TIỆN

### 3.1. Các nguyên tắc thiết kế học liệu đa phương tiện

Một trong những chủ đề rất nổi tiếng nói về thiết kế học liệu đa phương tiện dựa trên cách tiếp cận về nhận thức được đề cập trong cuốn sách “*e-Learning and the Science of Instruction: Multimedia Learning*”, xuất bản năm 2008 và được tái bản, bổ sung năm 2011 của tác giả Richard E. Mayer, tác giả đã đưa ra **12 nguyên tắc** học tập đa phương tiện theo cách tiếp cận nhận thức thông tin được chia làm 3 nhóm: (1) các nguyên tắc giảm nhiễu (extraneous reducing); (2) các nguyên tắc quản lý việc xử lý thông tin; (3) các nguyên tắc thúc đẩy việc học tiến tạo/sinh thực generative learning.

Trong các nguyên tắc, R.Mayer sử dụng “**words**” và “**pictures**” để bao quát tất cả các thông tin ở dạng ngôn ngữ (tiếng nói & chữ viết) và dạng hình ảnh (tranh, ảnh, đồ họa,...) được minh họa trong Hình 8.



Hình 8. Lý thuyết nhận thức của học tập đa phương tiện (Mayer, 2008, p. 61)

1. **Nguyên tắc mach lạc**: Chúng ta học tốt hơn khi những từ ngữ, hình ảnh, âm thanh tạp (không liên quan) bị loại bỏ thay vì được thêm vào. Nguyên tắc này cũng giống với một nguyên tắc trong thiết kế/tư duy thiết kế “bớt là thêm/Less is more“. Khi trình bày bài giảng mà giáo viên lặp lại những gì đã “chiếu” ở trên màn hình thì như vậy là thừa; chèn những hiệu ứng vui nhộn không phục vụ mục đích dạy-học cũng là tạp nham; sử dụng đa màu sắc mà chẳng để nhấn mạnh nội dung gì cũng là cách làm thiếu hiệu biết.

2. **Nguyên tắc tín hiệu:** Chúng ta học tốt hơn khi việc tổ chức những thông tin quan trọng được nhấn mạnh nhờ các dấu hiệu. Khả năng chú ý và ghi nhớ của con người có giới hạn vậy nên việc tổ chức thông tin một cách có hệ thống, logic và sử dụng các phương pháp khác nhau giúp người học nhận ra là vô cùng cần thiết. Khi thiết kế nội dung, cỡ chữ, phong chữ, màu sắc nhất quán cho các tiêu đề cũng sẽ giúp người học tiếp nhận thông tin tốt hơn.

3. **Nguyên tắc dư thừa:** Chúng ta học tốt hơn từ đồ họa (hình ảnh) kết hợp với diễn giải bằng lời nói thay vì đồ họa, diễn giải, lại thêm chữ trên màn hình. Một thói quen rất phổ biến của nhiều giáo viên khi thiết kế, sử dụng bài giảng đa phương tiện là “chiếu” hết những gì định nói lên màn hình, thậm chí đọc lại những gì đã chiếu, thật nhàn hạ cho giáo viên. Các nghiên cứu của Mayer cho thấy chúng ta xử lý thông tin chủ yếu qua hai kênh: kênh hình ảnh (pictorial) và kênh ngôn ngữ (verbal), vậy nên khi đã nói rồi mà còn bắt người tiếp nhận đọc thì xảy ra việc quá tải (cognitive overload) vì cả hai nguồn này đều đi vào khu vực xử lý ngôn ngữ (verbal). Tương tự như vậy, việc giảng bài trực tuyến mà đã có màn hình, lại chèn thêm video của người nói ở một góc màn hình là rườm rà vì người tiếp nhận phải phân bổ khả năng chú ý cho các chi tiết trên màn hình, video của người nói, giọng nói, và đôi khi cả chữ viết nữa. Như vậy người tiếp nhận vừa bị quá tải kênh hình ảnh (màn hình + video người nói) và kênh ngôn ngữ (giọng nói + chữ viết).

4. **Nguyên tắc tiếp giáp (không gian):** Chúng ta học tốt hơn khi chữ và hình ảnh tương ứng được trình bày ở gần nhau thay vì cách xa nhau ở trên một trang hoặc màn hình. Giống như nguyên tắc tương cận (proximity) trong thiết kế đồ họa và tư duy thiết kế, những thứ thuộc về nhau, liên quan tới nhau thì nên để gần với nhau để giúp người tiếp cận dễ dàng nhận ra mối liên hệ của chúng. Đây cũng là cách tư duy về mặt không gian, nếu chúng ta chú ý một chút sẽ thấy những dòng chữ này thuộc về mục liên hệ và nó cũng có một khoảng cách tương đối với mục nguyên tắc. Trong khi thiết kế học liệu điện tử cũng vậy, những hình ảnh mà gắn với khái niệm/từ khóa nào thì cũng cần được để gần nhau, giúp người tiếp nhận nhận ra mối liên hệ dễ dàng hơn thay vì phải suy luận và tự kết luận.

5. **Nguyên tắc tiếp giáp (thời gian):** Chúng ta học tốt hơn khi chữ và hình ảnh được trình bày đồng thời thay vì liên tiếp. Điều rất dễ thấy là khi giáo viên trình bài một khái niệm, dùng hiệu ứng cho hình chạy ra trước, rồi từ khóa xuất hiện sau thay vì nhóm chúng vào với nhau, cho xuất hiện đồng thời.



6. **Nguyên tắc phân khúc:** Chúng ta học tốt hơn khi một bài học đa phương tiện được trình bày thành các phân đoạn, phù hợp với nhịp độ của người dùng thay vì trình bày chúng thành một bài liên tục.

7. **Nguyên tắc tiền tập:** Chúng ta học tốt hơn từ một bài học đa phương tiện khi chúng ta biết tên gọi và các đặc điểm của những khái niệm chính. Giống như trong một bài dạy về kỹ năng đọc (ngoại ngữ), giáo viên có thể cung cấp những từ khóa, từ mới và những cấu trúc mà người học chưa biết để quá trình đọc trở lên hiệu quả hơn.

8. **Nguyên tắc thể thức:** Chúng ta học tốt hơn từ hình ảnh và tường thuật (giọng nói) thay vì hoạt hình và văn bản trên màn hình. Việc nghe ai đó nói, kết hợp với việc minh họa bằng cử chỉ điệu bộ, hình ảnh sẽ hiệu quả hơn hoạt họa và văn bản trên màn hình.

9. **Nguyên tắc đa phương tiện:** Chúng ta học tốt hơn từ chữ và hình ảnh thay vì chỉ học từ mỗi kênh chữ thông thường.

10. **Nguyên tắc cá nhân hóa:** Chúng ta học tốt hơn từ các bài học đa phương tiện được khi kênh ngôn ngữ được trình bày qua trong cách hội thoại thay vì phong cách trang trọng. Khi xuất hiện phương thức đào tạo qua mạng, các bài giảng được ghi hình đóng gói, rất nhiều khóa học được xây dựng chỉ thấy giáo viên ngồi ở trong phòng thu, rất trang trọng và nghiêm túc đọc hoặc giảng bài. Vô hình chung, cách làm này tạo ra khoảng cách đối với người học, không tạo ra sự kết nối giữa người với người. Chúng ta kết nối dễ dàng hơn qua những câu chuyện và chia sẻ thân tình thay vì việc giữ khoảng cách như một cách thể hiện quyền lực.

11. **Nguyên tắc giọng nói:** Chúng ta học tốt hơn khi mà lời thuật trong các bài học đa phương tiện là giọng nói của con người thay vì sử dụng giọng nhân tạo của máy tính.

12. **Nguyên tắc hình ảnh:** Chúng ta học tốt khi mà hình ảnh của người trình bày không nhất thiết phải xuất hiện trên màn hình.

## 3.2. Xử lý file âm thanh với Audacity

### 3.2.1. Thông tin về phần mềm

- Tên phần mềm: Audacity
- Phiên bản mới nhất: 2.2.2
- Dung lượng: 19.31 MB
- Tác giả: Audacity Development Team ([audacity.sourceforge.net](http://audacity.sourceforge.net))

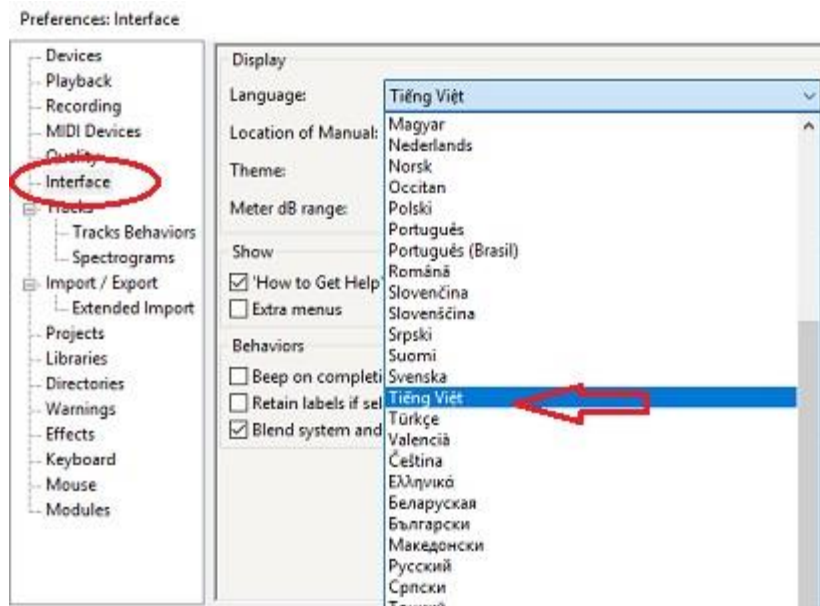
- Hỗ trợ các hệ điều hành: Windows XP / Vista / Windows 7 / Windows 8 / Windows 10 (32 và 64-bit)

Chức năng chính của phần mềm Audacity:

- Chuyên đổi các bản thu âm và băng từ sang dạng số hoặc CD.
- Chỉnh sửa các tập tin âm thanh Ogg Vorbis, MP3, WAV, AIFF.
- Cắt, sao chép, ghép nối hoặc trộn các âm thanh lại với nhau.
- Thu lại âm thanh trực tiếp, thay đổi tốc độ, độ cao bản thu âm.

### 3.2.2. Chuyên ngôn ngữ sang tiếng Việt:

Trong thực đơn **Edit**, chọn **Preferences**, xuất hiện hộp thoại (xem hình) chọn thẻ **Interface**, nhấp vào hộp **Language** ở khung bên phải và chọn **Tiếng Việt** ở menu sổ xuống, bấm **OK**.



Hình 9. Cài đặt ngôn ngữ tiếng Việt

### 3.2.3. Xử lý file âm thanh

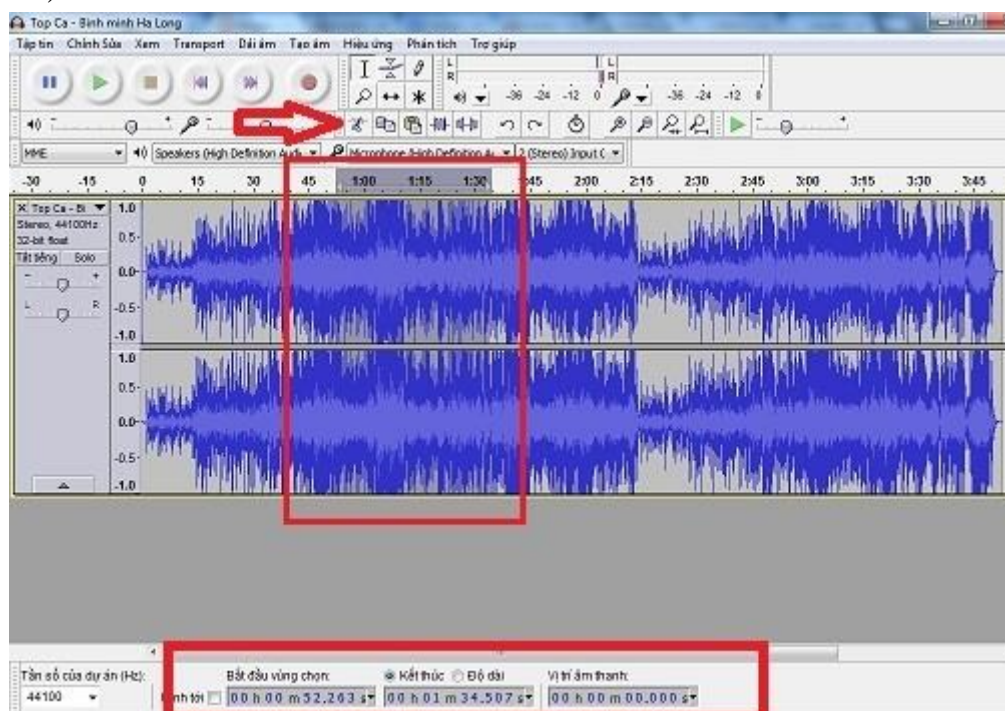
#### a. Các thao tác cơ bản

- Vào menu **Tập tin** -> **Mở...** (hoặc nhấn **Ctrl + O**) và tìm chọn file nhạc cần xử lý.
- Sau khi nạp xong, nội dung file nhạc sẽ thể hiện dưới dạng biểu đồ sóng âm, với vùng phía trên là kênh trái và vùng phía dưới là kênh phải.
- Bấm nút **Play** màu xanh lá cây để nghe lại âm thanh và nhìn vào khung Vị trí âm thanh phía dưới để xác định điểm bắt đầu và kết thúc đoạn nhạc muốn loại bỏ. Nghe xong, **bấm nút Stop** màu vàng để dừng phát.
- Vào menu **Tập tin**, chọn lệnh **Xuất...** (**Export**) (hoặc bấm tổ hợp phím **Ctrl+Shift+E**). Trong hộp thoại **Xuất tập tin** (Export Audio) mở ra, nhấp vào

mục **Save as type** phía dưới và chọn định dạng cho file nhạc vừa được chỉnh sửa (mp3, wav, wma...). Bấm nút **Tùy chọn** nếu muốn thiết lập lại thông số âm thanh (chế độ bit, chất lượng, kênh âm thanh), sau đó chọn thư mục lưu nhạc và bấm **Save**.

### b. **Cắt bỏ**

- Nhấp chuột vào vùng sóng âm để chọn thời điểm bắt đầu (*chương trình sẽ hiển thị mốc thời gian bắt đầu trong khung **Bắt đầu vùng chọn** ở phía dưới khung sóng âm*). Bấm rê chuột qua phải và chọn thời điểm kết thúc (*hiển thị thời gian trong khung **Kết thúc** phía dưới*) để đánh dấu đoạn muốn loại bỏ (được tô màu xám).



Hình 10. Lựa chọn đoạn âm thanh để xử lý

- Nhấn **Ctrl + X** hoặc bấm vào hình **Cái kéo** trên thanh công cụ để loại bỏ. Thực hiện tương tự trên khi muốn đánh dấu và loại bỏ đoạn âm thanh khác.

### c. **Tách lấy 1 đoạn**

- Xác định và đánh dấu đoạn âm thanh muốn tách, vào menu **Tập tin** và chọn lệnh **Xuất phần chọn...**(Export Select Audio). Trong hộp thoại Xuất tập tin mở ra, chọn định dạng, thiết lập lại thông số âm thanh và chọn thư mục lưu đoạn nhạc vừa chọn .

- Ở hộp thoại **Sửa dữ liệu đặc tả** hiện ra tiếp theo, có thể chỉnh sửa thông tin meta như tên nghệ sĩ, tên bài hát, tên album, thể loại nhạc... Bấm **OK** để chương trình bắt đầu xuất đoạn nhạc.

#### d. Nói nhiều file âm thanh

- Tìm chọn cùng lúc những file âm thanh muốn nói, tiếp đó chuyển qua cửa sổ hiển thị file âm thanh thứ hai, nhấn **Ctrl + C** (hoặc vào menu **Chỉnh Sửa** và chọn lệnh **Chép**) để sao chép nội dung.

- Tiếp theo, chuyển sang cửa sổ chứa file âm thanh thứ nhất, nhấp chuột vào vùng sóng âm phía sau file này, rồi nhấn **Ctrl + V** (hoặc vào menu **Chỉnh sửa** và chọn **Dán**) để dán file thứ hai vào.

- Tương tự, chuyển sang cửa sổ chứa file âm thanh thứ ba và nhấn **Ctrl + C** để sao chép nội dung, rồi chuyển sang cửa sổ chứa file thứ nhất, nhấp chuột vào vùng sóng âm phía sau file nhạc thứ hai và nhấn **Ctrl + V** để dán tiếp file thứ ba vào.

- Sau cùng, vào menu **Tập tin** và chọn mục **Xuất**, chọn định dạng, thiết lập lại thông số âm thanh và chọn thư mục lưu file xuất ra

#### 3.2.4. Loại bỏ tiếng ồn

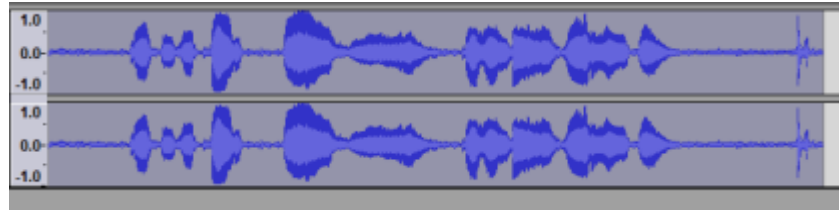
- Xác định và đánh dấu đoạn âm thanh cần loại bỏ tiếng ồn

- Chọn **Effect**, sau đó chọn **Noise Removal** sẽ xuất hiện hộp thoại Noise Removal (hình vẽ).



Hình 11. Loại bỏ tiếng ồn

- Nhấn **Get Noise Profile**. Cửa sổ popup sẽ biến mất, đưa bạn trở lại màn hình Audacity. Thời điểm này, chọn toàn bộ âm thanh ghi âm bằng cách nhấn **Ctrl-A** trên bàn phím



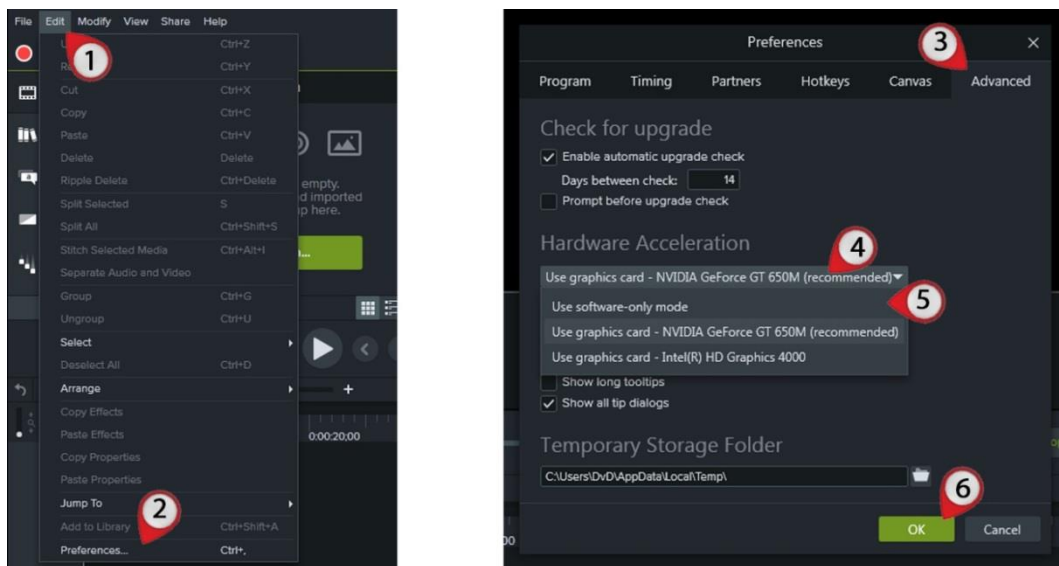
Hình 12. Loại bỏ tiếng ồn

- Tiếp theo, chọn **Effect**, sau đó **Noise Removal** từ menu chính một lần nữa, để một lần nữa hiển thị popup này. Tới đây thường tốt nhất bạn cứ **để chọn mặc định**, và chỉ cần nhấp vào nút **OK**. Sau đó, khi nó kết thúc, bạn sẽ thấy rằng Audacity đã làm phẳng các phần mờ của dạng sóng của bạn:

### 3.3. Xử lý file video với Camtasia

#### 3.3.1. Mở màn hình preview

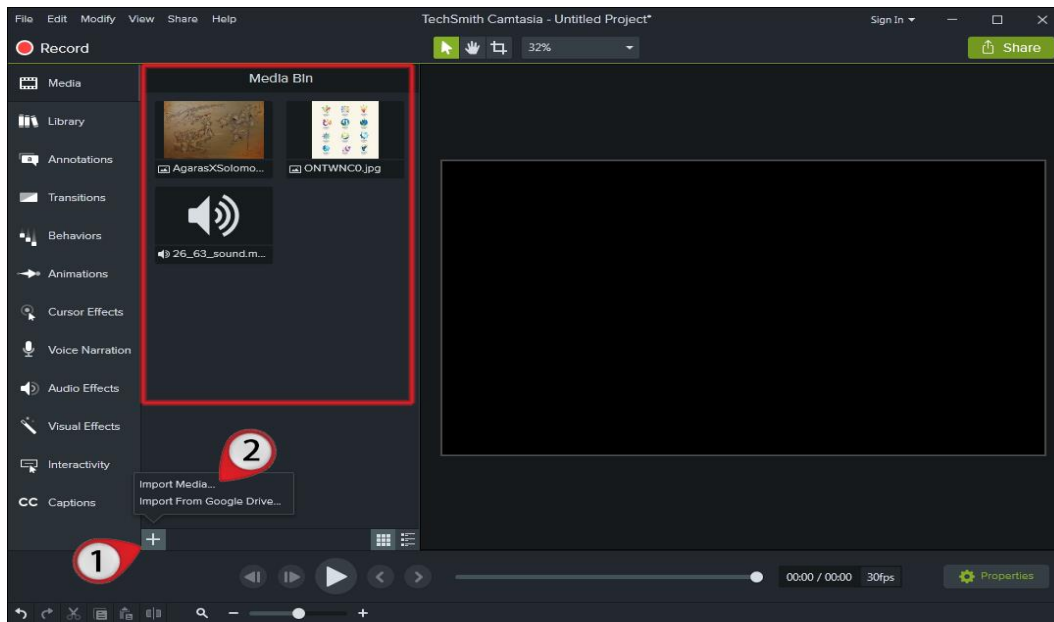
Một số máy sẽ bị lỗi không thị màn hình xem trước của chương trình. Lựa chọn chế độ “Use software – only mode” theo thứ tự như trong hình sau:



Hình 13. Mở màn hình preview

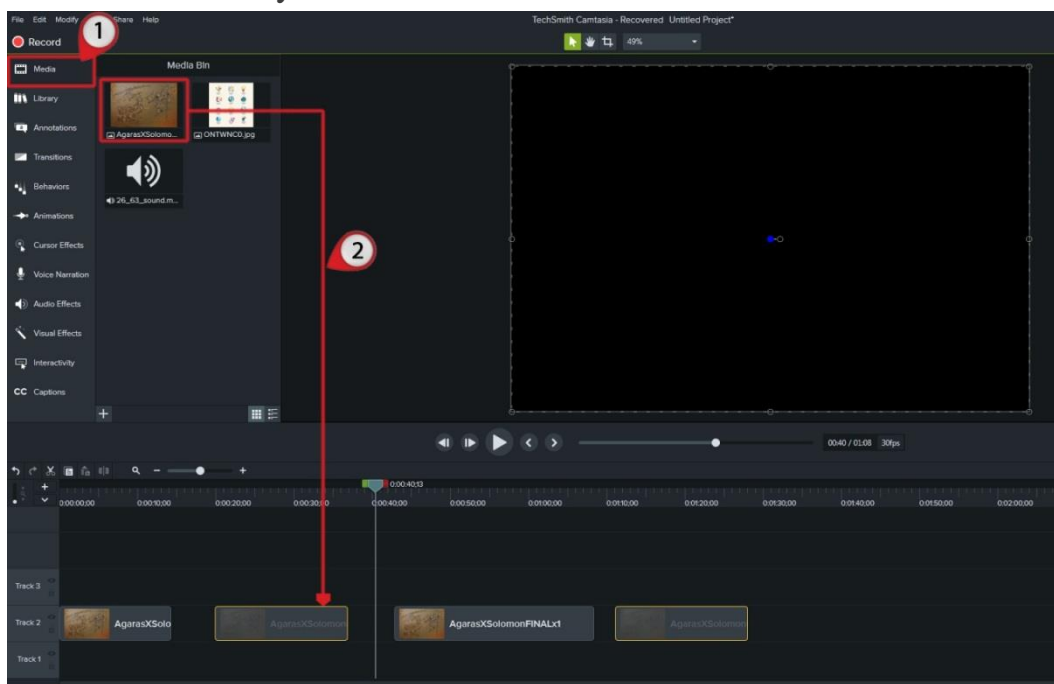
#### 3.3.2. Thêm video, hình ảnh, nhạc vào phần mềm

Mở bảng “Import Media” và chọn file. Các định dạng thêm vào được sẽ là: video, audio, image. Các file được thêm vào sẽ hiện ở “Media bin” .



Hình 14. Thêm video, hình ảnh, nhạc

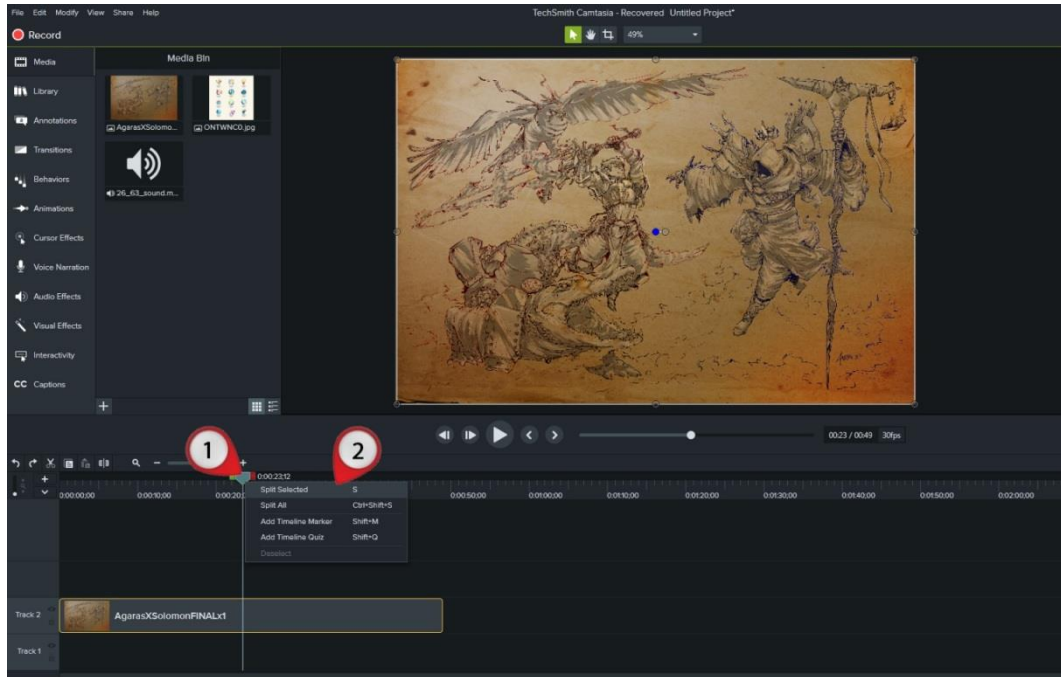
Kéo và thả file trong Media bin xuống Track ở Timeline để thêm video mới vào video cần xử lý



Hình 15. Thêm video, hình ảnh, nhạc

### 3.3.3. Cắt nhỏ video

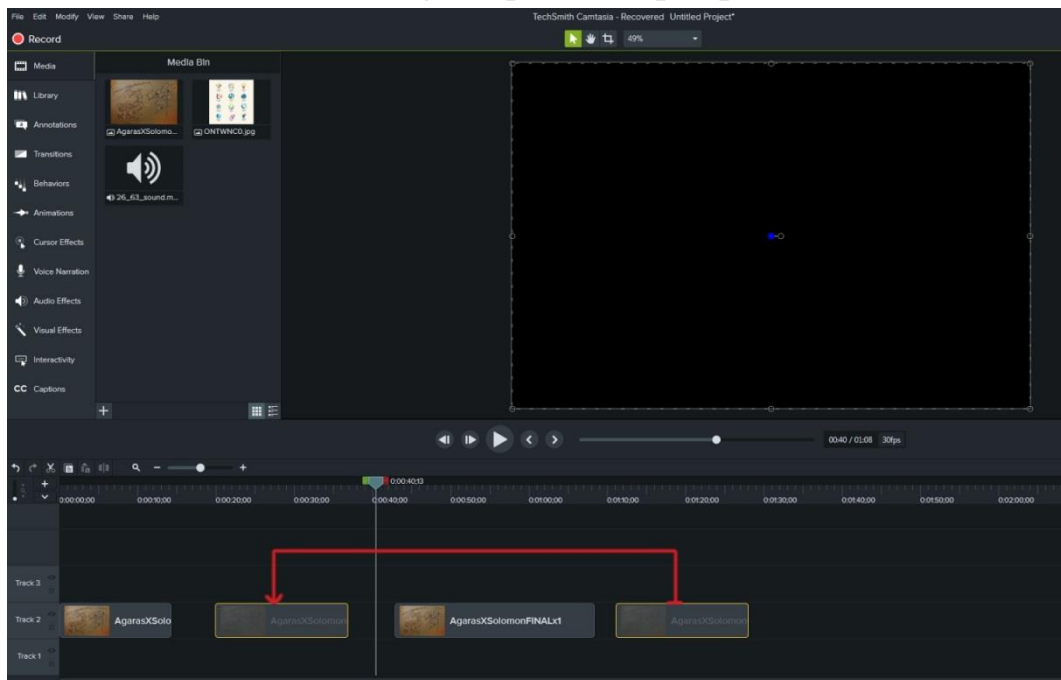
Để cắt video ra từng đoạn nhỏ, đặt chuột ở vị trí cần cắt tách và làm theo hướng dẫn.



Hình 16. Cắt nhỏ video

### 3.3.4. Ghép các video

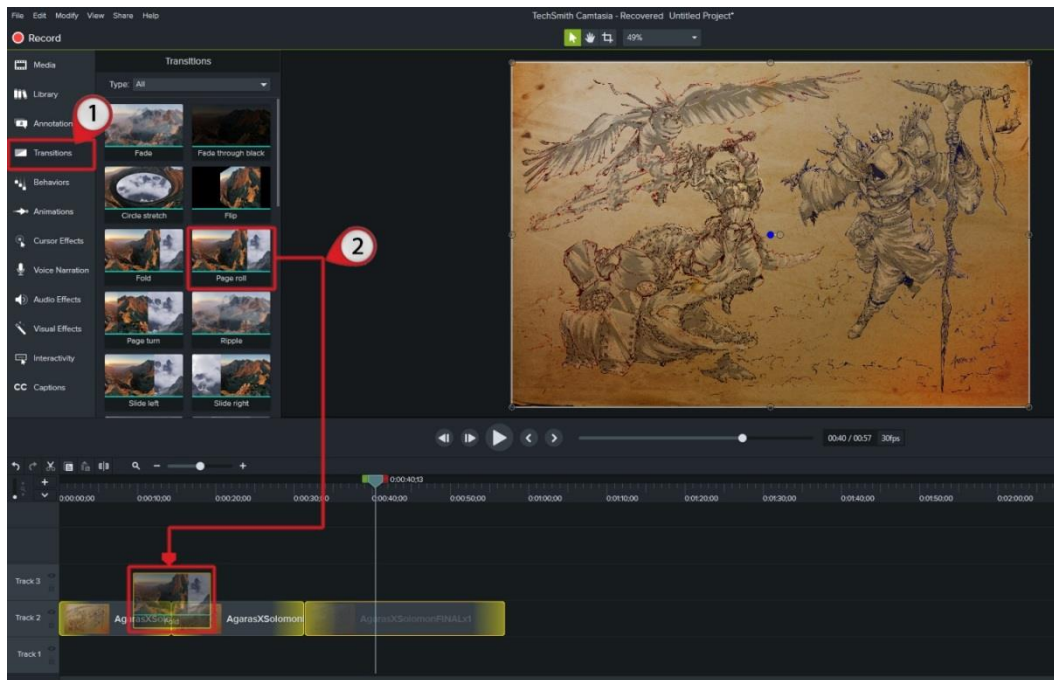
Thêm các video cần ghép vào cùng 1 Track. Bấm và giữ chuột lên các ảnh đại diện của đoạn video, kéo sang trái phải để sắp xếp thứ tự các video



Hình 17. Ghép các video

### 3.3.5. Hiệu ứng chuyển cảnh

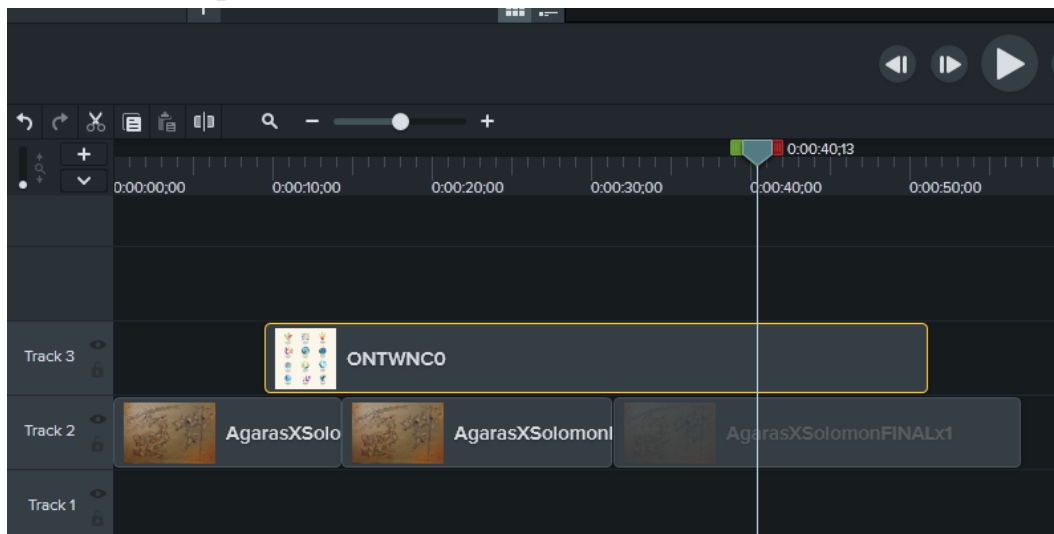
Kéo và thả hiệu ứng vào vị trí muốn sử dụng:



Hình 18. Hiệu ứng chuyển cảnh

### 3.3.6. Chèn video phụ có xóa phông nền

Thêm video phụ vào 1 track khác (xem hình).



Hình 19. Thêm video phụ

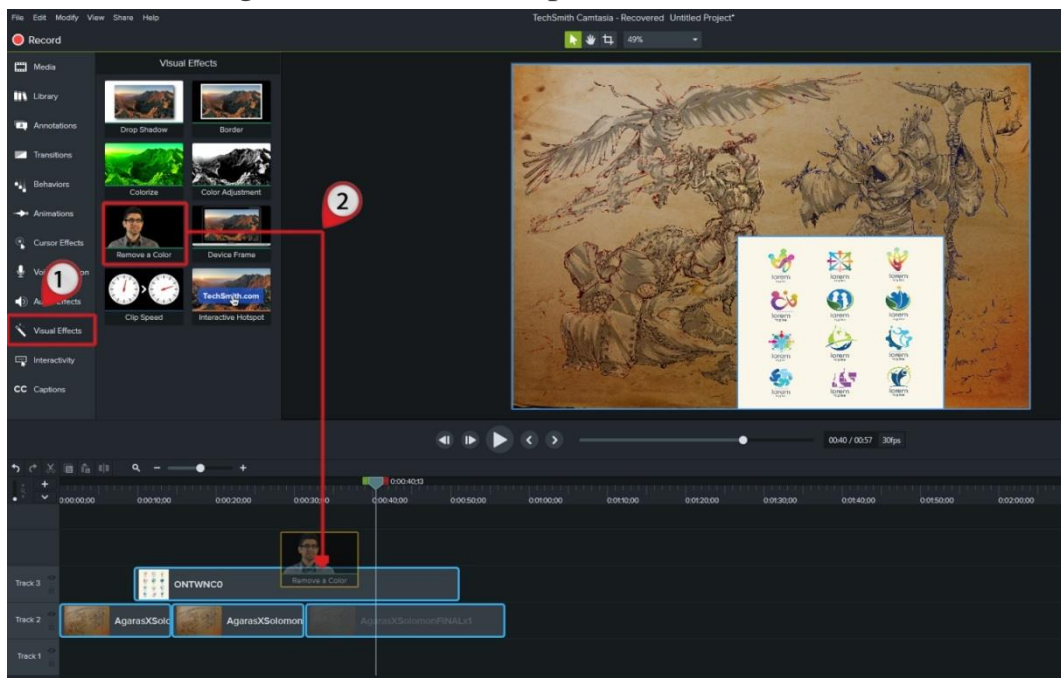
Thu nhỏ video phụ, sắp xếp ở vị trí tùy ý: Chọn ở góc số 1 (xem hình) để thu nhỏ, bấm vào hình video để di chuyển





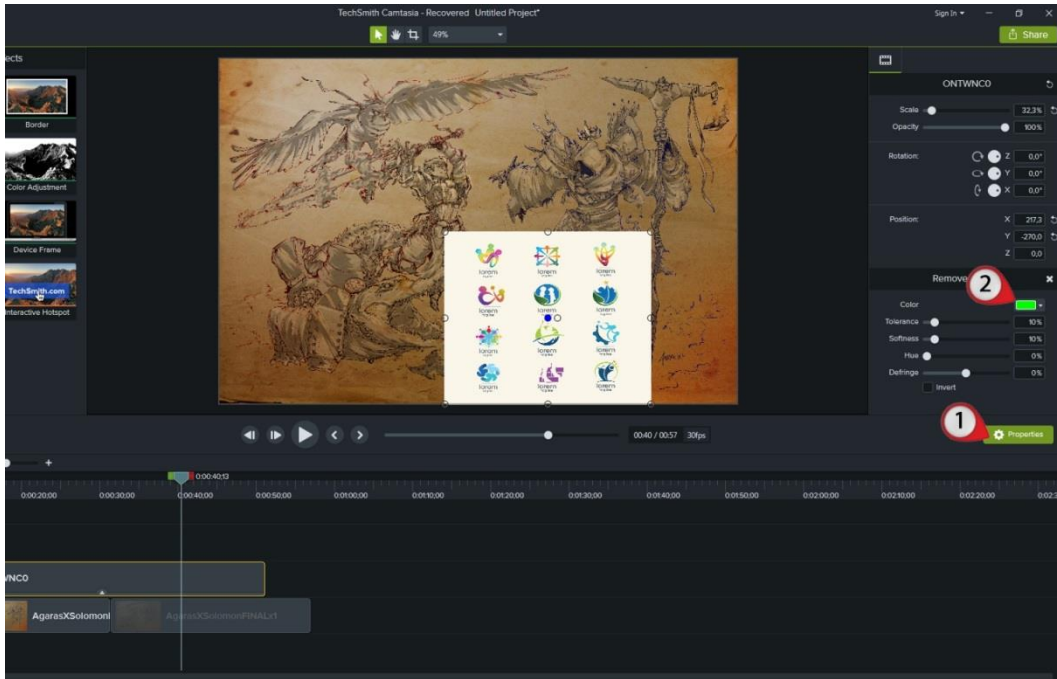
Hình 20. Thu nhỏ video phụ

### Thêm hiệu ứng xóa nền vào video phụ



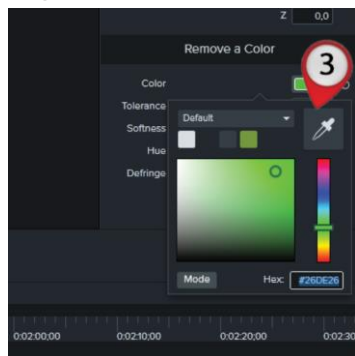
Hình 21. Thêm hiệu ứng xóa nền

Chọn màu nền để xóa (Mặc định là màu xanh lá)



Hình 22. Chọn màu nền để xóa

Nhấn vào số 2 sẽ có bảng chọn màu nền muốn xóa.



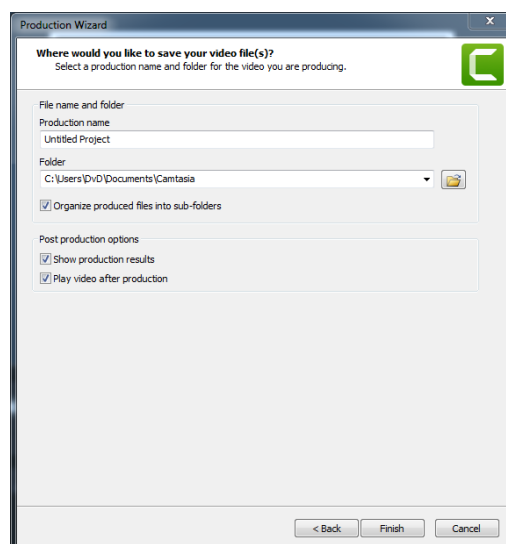
Minh họa sau khi xóa màu nền:



Hình 23. Kết quả xóa nền

### 3.3.7. Xuất video

Chọn menu: SHARE -> Local File. Chọn MP4 only to (720p ) hoặc 1080p. Nhấn Next. Đặt tên video và chọn nơi lưu. Nhấn Finish và đợi phần mềm xuất video.



Hình 24. Xuất Video

## 3.4. Thiết kế bài thuyết trình với MS Power Point

### 3.4.1. Sử dụng mẫu trình bày

Để hỗ trợ thống nhất và phù hợp các chủ đề, MS Power Point có thể làm sẵn các mẫu trình bày cho các bài thuyết trình, các tệp mẫu trình bày được gọi là các Template (\*.potx). Các tệp mẫu trình bày chứa các layout, theme color, theme font, theme effect, các kiểu nền của slide và có thể chứa cả các nội dung mẫu. MS Power Point đã cung cấp rất nhiều Template được thiết kế với nhiều chủ đề khác nhau (Business, Education, Finance, Holidays, Inspirational, Religion, Social, Sports, Science, Technolog) phù hợp với nhiều tình huống trình bày báo cáo trong thực tế.

Trường Đại học Vinh xây dựng mẫu trình bày cho các bài báo cáo thuyết trình của Nhà trường. Mẫu trình bày bao gồm các cách bố trí (layout) như sau:

- Title Slide



**TRƯỜNG ĐẠI HỌC VINH**  
VINH UNIVERSITY  
*Nơi tạo dựng tương lai cho tuổi trẻ*


**<TÊN CHUYÊN ĐỀ>**

(Dành cho học viên .....)

- Click icon to add picture

Click to add text

- Section Header




Click to add text

**CLICK TO ADD TITLE**

Click to add text

Dạng 1



- Click icon to add picture

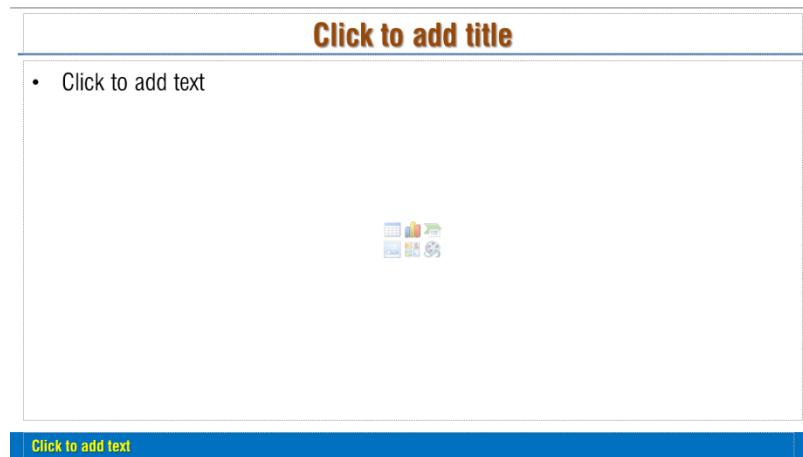
Click to add text

**CLICK TO ADD TITLE**

Click to add text

Dạng 2

- Title and Content



- Title closure



- Lectures Infor



Để sửa đổi, điều chỉnh hoặc bổ sung các mẫu layout trên có thể sử dụng chức năng chỉnh sửa Slide Master trong thực đơn View của Power Point.

### 3.4.2. Soạn thảo bài thuyết trình

Có thể sử dụng nhiều phương pháp để soạn thảo một bài thuyết trình. Tuy nhiên ở đây chúng tôi giới thiệu một phương pháp soạn thảo đơn giản, thống nhất.

**Bước 1.** Sau khi tạo mới một bài thuyết trình, hãy lựa chọn mẫu trình bày phù hợp.

**Bước 2.** Chuyển sang chế độ soạn thảo với màn hình Outline

- Với MS Power Point 2010: Chọn thẻ Outline trong chế độ soạn thảo Normal
- Với MS Power Point 2016: Chọn chế độ soạn thảo Normal.

**Bước 3:** Với mỗi slide, chọn mẫu layout phù hợp (chọn nút Layout trong thực đơn Home)

**Bước 4:** Tiến hành soạn thảo trong khung Outline hoặc trên từng slide với các phím nóng như sau:

- Phím ENTER để kết thúc một đoạn văn bản cùng cấp
- Phím TAB để chuyển hoặc bắt đầu một đoạn văn bản cấp con
- Phím SHIFT+TAB để chuyển hoặc bắt đầu một đoạn văn bản cấp cha
- Phím CTRL+ENTER để chuyển sang placeholder tiếp theo.

### 3.4.3. Trang trí và thiết lập hiệu ứng

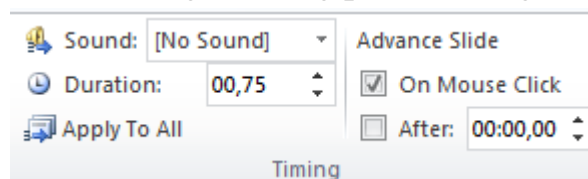
Mẫu trình bày đã chứa sẵn các hiệu ứng ngầm định, tuy nhiên nếu cần thiết có thể thay đổi các hiệu ứng của mỗi slide theo các phương án sau đây:

#### a. Thay đổi hiệu ứng chuyển slide

**Bước 1:** Chọn slide cần thay đổi hiệu ứng

**Bước 2:** Chọn hiệu ứng thích hợp trong phần Transition to This Slide trong thực đơn Transitions

**Bước 3:** Thiết lập các tham số thời gian trong phần Timing



- Sound: âm thanh phát ra khi chuyển slide
- Duration: thời gian xảy ra hiệu ứng chuyển
- Apply To All: nếu muốn áp dụng hiệu ứng đã chọn cho tất cả các slide
- On Mouse Click: hiệu ứng xảy ra khi click chuột
- After: hiệu ứng xảy ra sau một khoảng thời gian được chọn.

#### e. Thay đổi hiệu ứng chuyển đối tượng

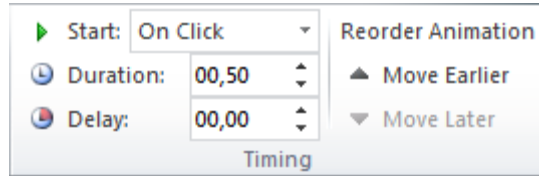
**Bước 1:** Bôi đen hoặc lựa chọn đối tượng cần thay đổi hiệu ứng

**Bước 2:** Chọn nút lệnh Add Animation trong thực đơn Animations.

**Bước 3:** Trong danh sách các hiệu ứng, chọn hiệu ứng cần thiết lập, có 4 loại hiệu ứng:

- Entrance: có màu xanh, là các hiệu ứng xảy ra khi đối tượng bắt đầu hiển thị.
- Emphasis: có màu vàng, là các hiệu ứng xảy ra khi đối tượng đã hiển thị
- Exit: có màu đỏ, là các hiệu ứng xảy ra khi đối tượng bắt đầu biến mất
- Motion paths: là hiệu ứng di chuyển đối tượng

**Bước 4:** Thiết lập các tham số thời gian trong phần Timing



- Start: chọn thời điểm xảy ra hiệu ứng (On click – khi click chuột, With Previous – cùng với hiệu ứng của đối tượng trước, After Previous – ngay sau khi hết hiệu ứng của đối tượng trước)
- Duration: thời gian xảy ra hiệu ứng
- Delay: thời gian trễ trước hiệu ứng.
- Reorder Animation: thay đổi thứ tự các hiệu ứng.

**3.4.4. Trình diễn bài thuyết trình**

Để bắt đầu một bài thuyết trình và trong quá trình thể hiện, ngoài những cách thông thường có thể chú ý sử dụng các phím tiện ích như sau:

- Phím F5: trình diễn bắt đầu từ slide đầu tiên;
- Phím SHIFT+F5: trình diễn bắt đầu từ slide hiện thời;
- Phím HOME: trình diễn slide đầu tiên;
- Phím END: trình diễn slide cuối cùng;
- Phím [số] + ENTER: trình diễn slide có số thứ tự là [số];
- Phím CTRL+S: hiện thị cửa sổ chứa danh sách các slide;
- Phím B hoặc phím dấu chấm (.): hiện thị slide đen (thường dùng để tắt tạm thời đèn chiếu);
- Phím W hoặc phím dấu phẩy (,): hiện thị slide trắng (thường dùng để làm màn hình vẽ chuột);
- Phím CTRL+P: chuyển con chuột thành bút vẽ;
- Phím CTRL+A: chuyển bút vẽ thành con chuột;
- Phím CTRL+E: chuyển con chuột thành cục tẩy;
- Phím E: xóa tất cả các nét vẽ trên màn hình trình diễn.

### 3.5. Thiết kế bài trắc nghiệm với iSpring QuizMaker

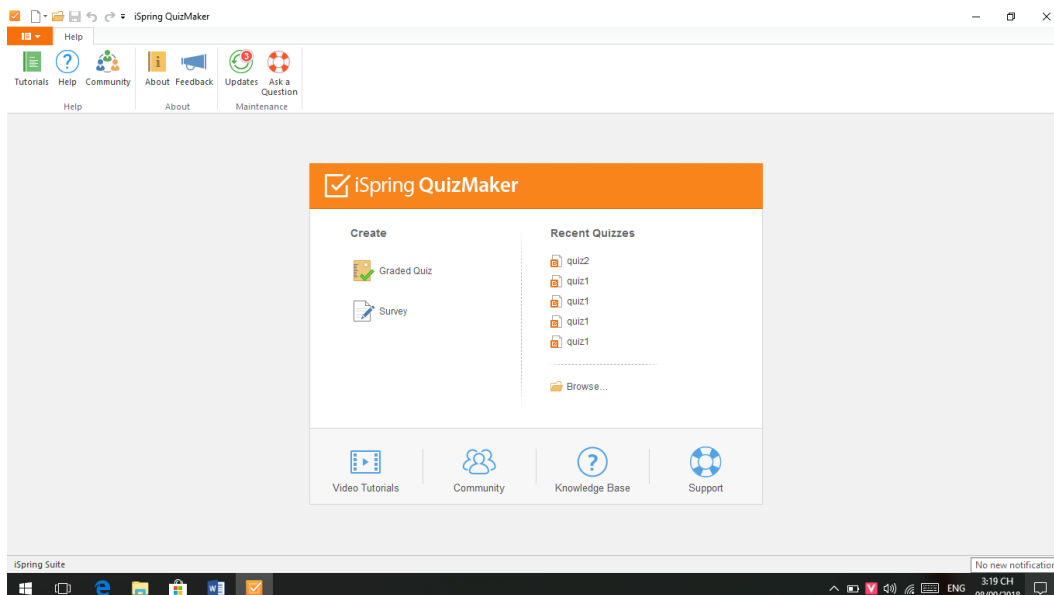
iSpring QuizMaker là phần mềm do iSpring Solutions, Inc. cung cấp. Đây là phần mềm cho phép người dùng dễ dàng tạo ra các câu hỏi hoặc bài kiểm tra trắc nghiệm dưới nhiều dạng khác nhau với giao diện rất thân thiện.

Ưu điểm của iSpring QuizMaker là cho phép tích hợp các đoạn video, âm thanh, hình ảnh và các biểu thức Toán học vào trong câu hỏi trắc nghiệm. Khả năng tùy chỉnh tốt đảm bảo các đáp án của các câu hỏi được xáo trộn ngẫu nhiên tạo tính chính xác cao trong quá trình kiểm tra, đánh giá. Bên cạnh đó, chức năng Preview của phần mềm cho phép người dùng nhanh chóng kiểm tra cấu trúc của bài trắc nghiệm và hình dung ra sản phẩm của mình sau khi hoàn thành.

Với iSpring QuizMaker, người dùng có thể quy định số lần và thời gian trả lời cho mỗi câu hỏi; cho phép bỏ qua hoặc bắt buộc trả lời câu hỏi trước khi trả lời câu tiếp theo; tùy chỉnh các nhãn văn bản, hộp thoại theo ngôn ngữ Tiếng Việt để tạo giao diện thân thiện và thuận lợi hơn trong quá trình làm bài kiểm tra của người học.

**Các bước sử dụng** iSpring QuizMaker như sau

Khởi động **iSpring QuizMaker** bằng cách nhấp chuột vào Start, chọn iSpring 9, nhấp chuột vào **iSpring QuizMaker**, xuất hiện hộp thoại như sau:

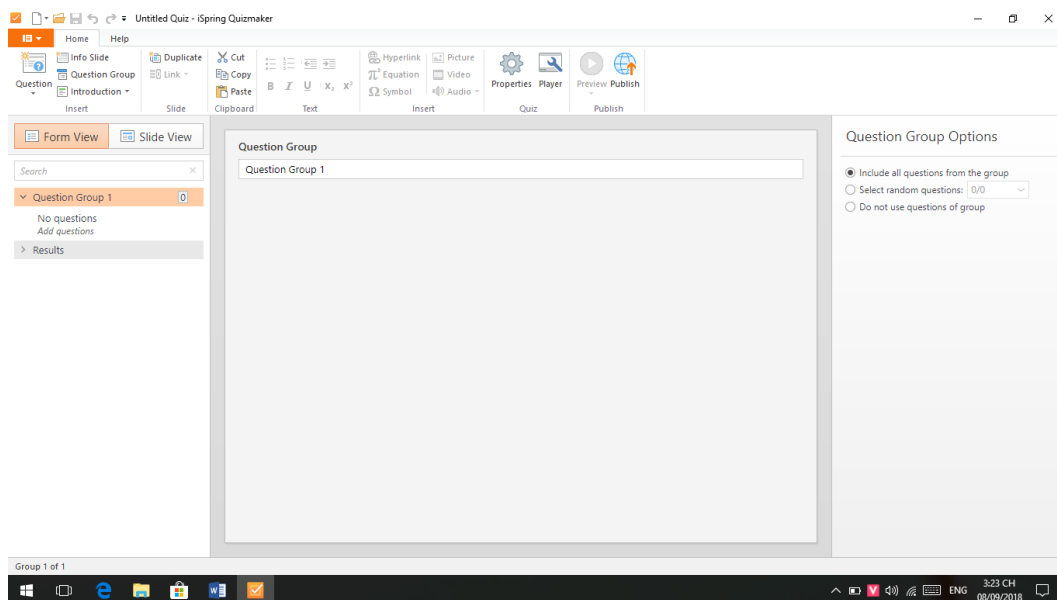


- **Graded Quiz:** Tạo một bài tập trắc nghiệm mới.
- **Survey:** Tạo phiếu điều tra khảo sát.
- **Browse:** Chọn, chèn bài trắc nghiệm từ máy tính.



### 3.5.1. Việt hóa thông báo tên gói bài trắc nghiệm và thông báo

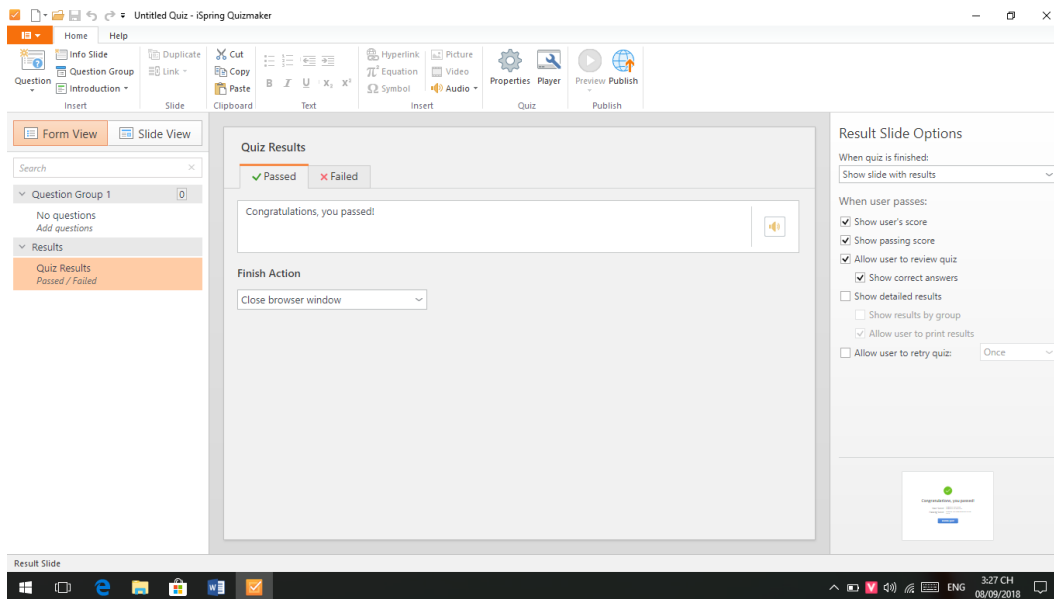
**Bước 1:** Nhấn chọn thẻ **Question Group 1**: Nhấn vào dòng **Question Group 1** rồi đặt tên cho gói bài giảng, nhấn **Ok** để hoàn tất.



**Bước 2:** Tại thẻ **Result**, lần lượt nhấn chọn:

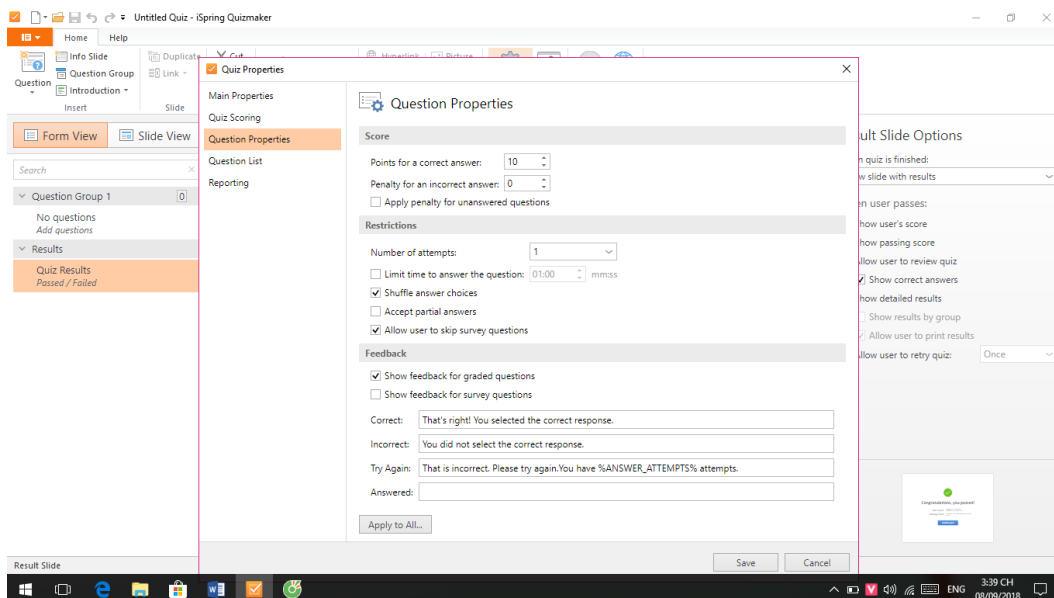
- **Congratulations. You passed:** Xóa dòng tương ứng ở cửa sổ bên phải rồi dịch thành **“Chúc mừng! Em thật là giỏi!”**. Muốn chèn âm thanh, video hoặc ảnh ta lần lượt nhấn vào các nút tương ứng ở bên phải. Tại các lựa chọn bên dưới ta có thể tích chọn hoặc bỏ chọn hiển thị thông báo thành công hay thất bại.... **(nếu không muốn xuất hiện thì bỏ dấu tích ở Display slide)**.

- **You did not pass:** Xóa dòng này đi rồi dịch thành **“Rất tiếc, em cần phải cố gắng hơn nữa!”** rồi chèn âm thanh, video, ảnh động viên bằng cách nhấn vào nút tương ứng bên phải. Tại các lựa chọn bên dưới ta có thể tích chọn hoặc bỏ chọn hiển thị thông báo thành công hay thất bại... **(nếu không muốn xuất hiện thì bỏ dấu tích ở Display slide)**.



**Bước 3:** Muốn chèn ảnh hoặc đổ màu nền cho các đối tượng chào mừng, thông báo kết quả hoặc gói bài tập ta chọn đối tượng rồi nhấn vào nút **Slide View**, rồi **chọn nút Format Background**, tại **Solid** nhấn vào nút màu hiện tại ở **Color** để chọn màu cho nền bài tập, nhấn vào **Close** hoặc **Apply to all** để chèn cho tất cả các trang bài tập hoặc chèn một trang. Nếu muốn chèn ảnh vào làm nền ta nhấn vào nút **Insert** sau đó nhấn chọn **Picture** rồi tìm và chèn ảnh vào. Để trở lại cửa sổ bài tập ta chọn **Save & Close**.

**Bước 4:** Chọn properties/question properties. Xuất hiện hộp thoại như sau:



Ở mục **feedback** ta viết hóa 2 phần **Correct** và **Incorrect**:

- Ở mục **Correct** ta viết hóa: **Bạn đã trả lời đúng.**

- Ở mục **Incorrect** ta việt hóa: Bạn đã trả lời sai.

Hoàn thành phần Việt hoá bằng cách nháy chuột vào **Apply to all...** sau đó nhấn vào **save** để lưu lại

### 3.5.2. Hệ thống bài tập trắc nghiệm tương tác:

Chương trình iSpring QuizMaker cho phép soạn 11 kiểu câu hỏi trắc nghiệm và 12 kiểu câu khảo sát khác:

- **Câu hỏi đúng/sai:** Trong khảo sát gọi là câu hỏi dạng “Có/Không”. Là loại câu hỏi đưa ra sự giải quyết nhanh chóng, hoặc đúng hoặc sai. Người học cần cân nhắc để có thể thực hiện chọn một trong hai đáp án.

- **Câu hỏi đa lựa chọn:** Trong khảo sát gọi là câu hỏi dạng “Chọn một”. Là loại câu hỏi có nhiều lựa chọn để trả lời, trong đó chỉ có một đáp án là câu trả lời đúng nhất.

- **Câu hỏi đa đáp án:** Trong khảo sát gọi là câu hỏi dạng “Chọn nhiều”. Là loại câu hỏi có nhiều lựa chọn để trả lời, trong đó có thể có nhiều đáp án đúng.

- **Câu hỏi trả lời ngắn:** Là loại câu hỏi mà người học có thể trả lời với ý kiến của mình. Trong đó người soạn câu hỏi có thể tạo ra những câu trả lời có thể chấp nhận.

- **Câu hỏi ghép đôi:** Là loại câu hỏi có sự ghép giữa hai nhóm đối tượng để cho ra kết quả đúng nhất.

- **Câu hỏi sắp xếp theo trình tự:** Là loại câu hỏi yêu cầu thí sinh sắp xếp các đối tượng, các khái niệm theo một danh sách có thứ tự. Thường dùng kiểm tra kiến thức liên quan đến quy trình, cái nào trước, cái nào sau.

- **Câu hỏi Số học:** Là loại câu hỏi chỉ trả lời bằng số.

- **Câu hỏi Điền khuyết:** Là loại câu hỏi mang nội dung điền vào chỗ trống. Người học sẽ hoàn thành bài tập này thông qua vấn đề điền được các nội dung thích hợp vào ô lựa chọn do người soạn câu hỏi đặt ra.

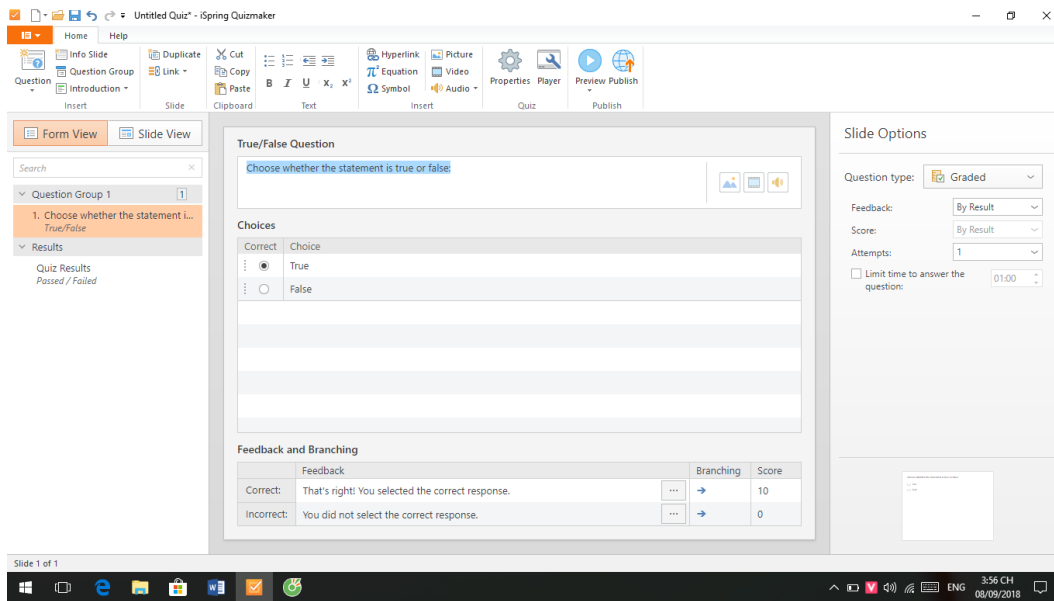
- **Câu hỏi Điền khuyết đa lựa chọn:** Là loại câu hỏi có nhiều lựa chọn để trả lời, trong đó chỉ có một đáp án là câu trả lời đúng nhất. Nhưng đặc biệt ở đây, danh sách đáp án sẽ có dạng drop-down menu. Dạng này không thể trình bày trên giấy mà phải làm trực tiếp trên máy.

- **Câu hỏi dạng Chọn từ:** Trong tiếng anh gọi là dạng “word bank”. Giống dạng điền khuyết nhưng các phương án đã được liệt kê sẵn, người làm chỉ cần chọn các phương án (từ) được đề xuất cho từng chỗ trống.

- **Câu hỏi Hostpot:** Là dạng câu hỏi xác định vị trí trên hình ảnh. Ví dụ: Nhìn trên bản đồ, hãy xác định đâu là thị xã Đồng Xoài tỉnh Bình Phước. Với câu hỏi này người dùng sẽ click chuột vào vùng địa giới thị xã Đồng Xoài để trả lời.

### a. Bài tập Đúng/Sai (True/False)

**Bước 1:** Chọn **Graded Question**, chọn **True/False** giao diện bài tập xuất hiện như sau:



**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung câu hỏi, ta xóa dòng thông báo **Choose whether the statement is true or false**, gõ nội dung câu hỏi vào (thường là câu khẳng định hoặc phủ định, phép tính đúng hoặc sai...). Tại cửa sổ bên phải ta có thể chèn ảnh, âm thanh hoặc phim bằng cách nhấn chuột vào nút tương ứng. Tại cửa sổ bên dưới ta xóa từ **True** hoặc **False** đi rồi nhập từ Đúng/Sai vào ô bất kỳ, tích chọn phương án trả lời được coi là đúng. Để chèn ảnh vào minh họa ta nhấn vào biểu tượng khung tranh cuối mỗi phương án rồi tìm đến tranh bên ngoài máy tính để chèn vào.

Nếu muốn nhập công thức hoặc kí hiệu đặc biệt ta nhấn vào nút nhập như trong Powerpoint. Để thay đổi thứ tự các phương án ta nhấn nút mũi tên chỉ lên xuống ở ngoài cùng bên phải các phương án.

### **Bước 4:** (Có thể thiết lập chung cho cả gói như phần 3.3.1)

- Muốn thiết lập thang điểm, số lần làm bài ta chọn thẻ **Options**, bỏ dấu tích ở **Use default options**, tại **By Question**, chỉnh điểm ở **Point**, muốn chỉnh số lần

làm bài ta chỉnh ở phần **Attempts**, nếu muốn thiết lập điểm cho từng phương án ta nhấn chọn **By Answer** rồi nhập điểm cho từng phương án ở phía cuối của chúng.

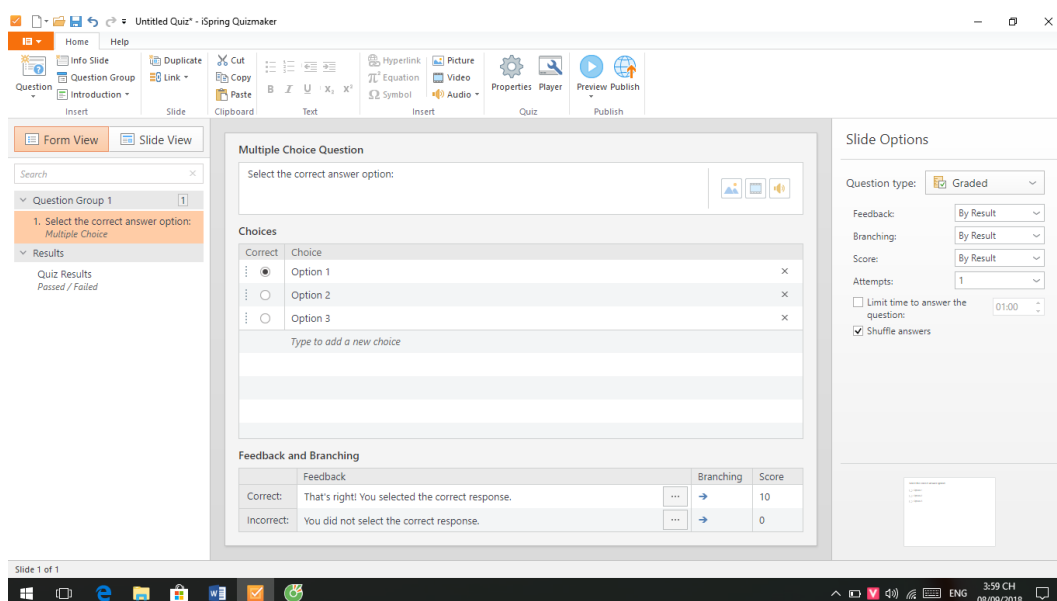
- Việt hóa thông báo động viên. Ở dưới mỗi bài tập đều có chức năng giúp người dùng Việt hóa các thông báo phản hồi khi học sinh làm đúng hay sai. Ta chọn **Options** để thiết lập số lần làm bài, chọn nút **Feedback and Branching**, chọn **By Question** rồi lần lượt dịch theo mẫu bên dưới. Tại **Branching** có thể chọn **By Question** để thiết lập điều hướng khi đúng hay sai bằng cách nhấn **Next question** rồi lựa chọn trang cần đến.

Sau khi dịch, muốn căn chỉnh thuộc tính văn bản ta nhấn vào nút rồi căn chỉnh màu sắc, cỡ chữ, font chữ tại cửa sổ nhỏ như với file word rồi nhấn **Ok** để hoàn tất.

Muốn tạo điều hướng khi học sinh trả lời đúng hoặc sai, ta nhấn chọn vào nút **Disabled** rồi lần lượt nhấn chọn **Next question** rồi thiết lập điều hướng cho mỗi phương án trả lời (không khuyến khích). Để tạo câu hỏi khác ta nhấn chọn **Graded Question** rồi chọn kiểu bài, để hoàn tất ta nhấn nút **Save and Return to Course**.

### *b. Bài tập lựa chọn một đáp án đúng (Multiple Choice):*

**Bước 1:** Vào nút **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Multiple Choice** giao diện bài tập xuất hiện như sau:



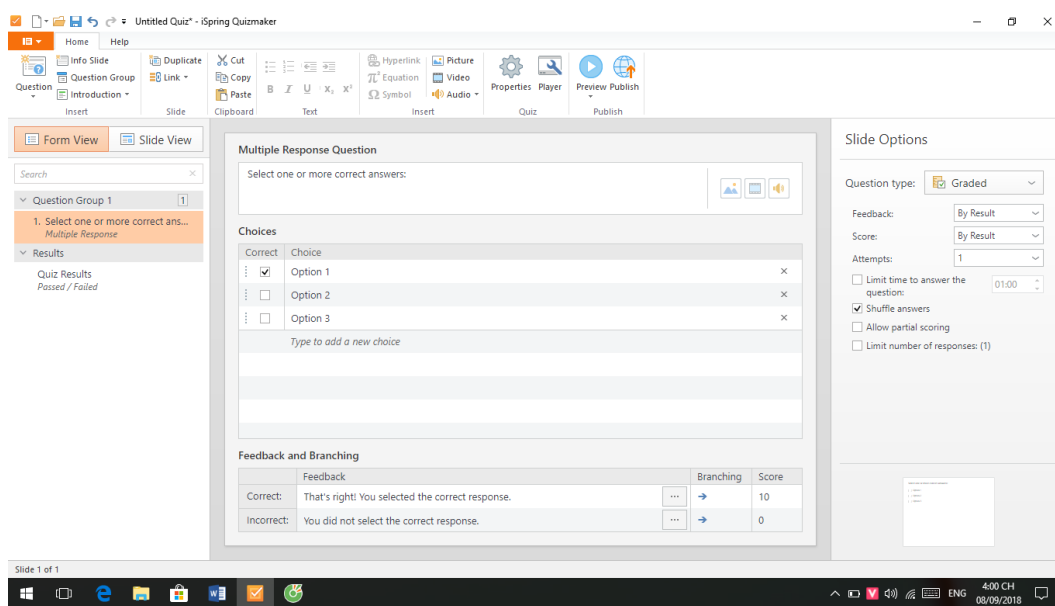
**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Select the correct answer from the choices below** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút **Audio, Video, Picture** tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, âm thanh hoặc ảnh đi ta nhấn nút.

**Bước 3:** Lần lượt nhập các phương án vào các ô bên dưới, để thêm phương án ta nhấn nút để xóa phương án ta nhấn chọn rồi nhấn nút , để hoán đổi vị trí phương án ta nhấn nút lên xuống.

**Bước 4:** Để thiết lập động viên và điều hướng cho bài tập ta làm tương tự bước 4 ở mục a.

### *c. Bài tập nhiều đáp án đúng (Multiple Response):*

**Bước 1:** Chọn **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Multiple Response** giao diện bài tập xuất hiện như sau:



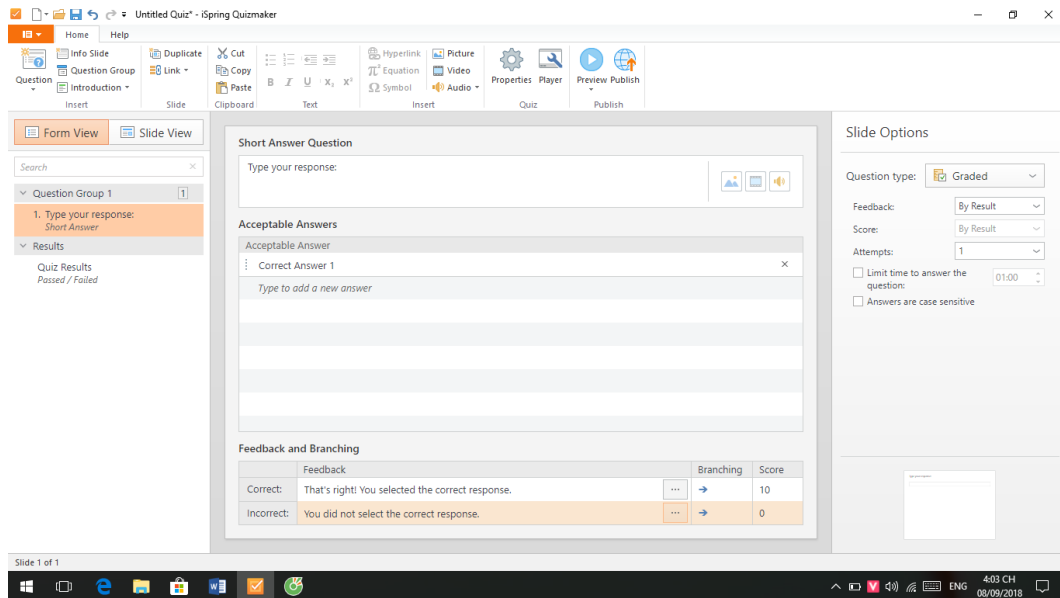
**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Select one or more correct answers from the choices below** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút **Audio, Video, Picture** tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc ảnh đi ta nhấn nút.

**Bước 3:** Lần lượt nhập các phương án vào các ô bên dưới, để thêm phương án ta nhấn nút để xóa phương án ta nhấn chọn rồi nhấn nút, để hoán đổi vị trí phương án ta nhấn nút lên xuống.

**Bước 4:** Để thiết lập động viên và điều hướng cho bài tập ta làm tương tự bước 4 ở mục a.

#### *d. Bài tập câu trả lời ngắn (Short Answer):*

**Bước 1:** Nhấn chọn **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Short Answer** giao diện bài tập xuất hiện như sau:



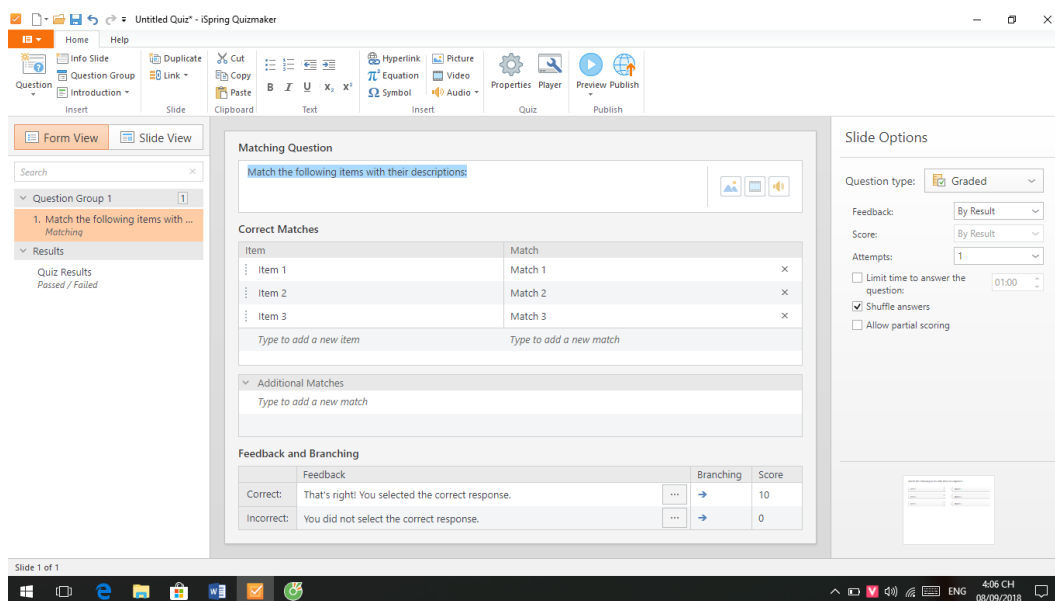
**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Type your response** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút **Audio**, **Video**, **Picture** tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

**Bước 3:** Tại **Correct answer 1** ta nhập vào câu trả lời ngắn, nhấn nút để thêm câu trả lời nữa, để xóa phương án ta nhấn chọn rồi nhấn nút , để hoán đổi vị trí phương án ta nhấn nút lên xuống.

**Bước 4:** Để thiết lập động viên và điều hướng cho bài tập ta làm tương tự bước 4 ở mục a.

#### *e. Bài tập ghép cặp (Matching):*

**Bước 1:** Vào nút **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Matching** giao diện bài tập xuất hiện như sau:



**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Match the following items with their descriptions** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút **Audio, Video, Picture** tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

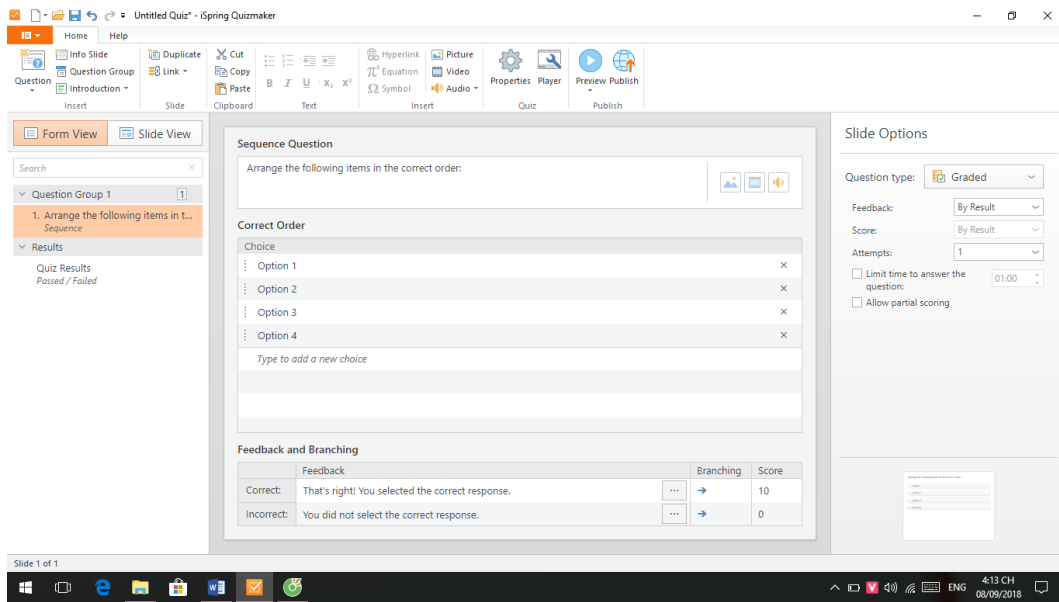
**Bước 3:** Tại cột **Item** ta nhập vào nội dung phương án bằng cách nhấp đúp chuột vào dòng **Item 1** rồi nhập nội dung vào, nếu không muốn nhập văn bản thì ta nhấp đúp chuột và xóa các từ **Item** đi là được, nếu muốn chèn ảnh thì nhấn vào biểu tượng rồi tìm ảnh chèn vào, nhấn **Open**. Tương tự, tại cột **Match** ta lần lượt nhập phương án trả lời hoặc ảnh vào tương ứng với mỗi phương án đã nhập tại cột **Item**. Để thêm phương án ta nhấn nút, để xóa phương án ta nhấn chọn rồi nhấn nút, để hoán đổi vị trí phương án ta nhấn nút lên xuống.

**Lưu ý:** Điểm hay và hấp dẫn của bài tập này chính là ở chỗ: Có thể chèn cả ảnh và văn bản hoặc lựa chọn chèn một trong hai đối tượng vào. Bài tập khi hoàn thành, khi nối các phương án thì tự động các phương án ghép nối thành cặp ngang hàng nhau.

#### *f. Bài tập sắp xếp thứ tự (Sequence):*

**Bước 1:** Vào nút **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Sequence** giao diện bài tập xuất hiện như sau:



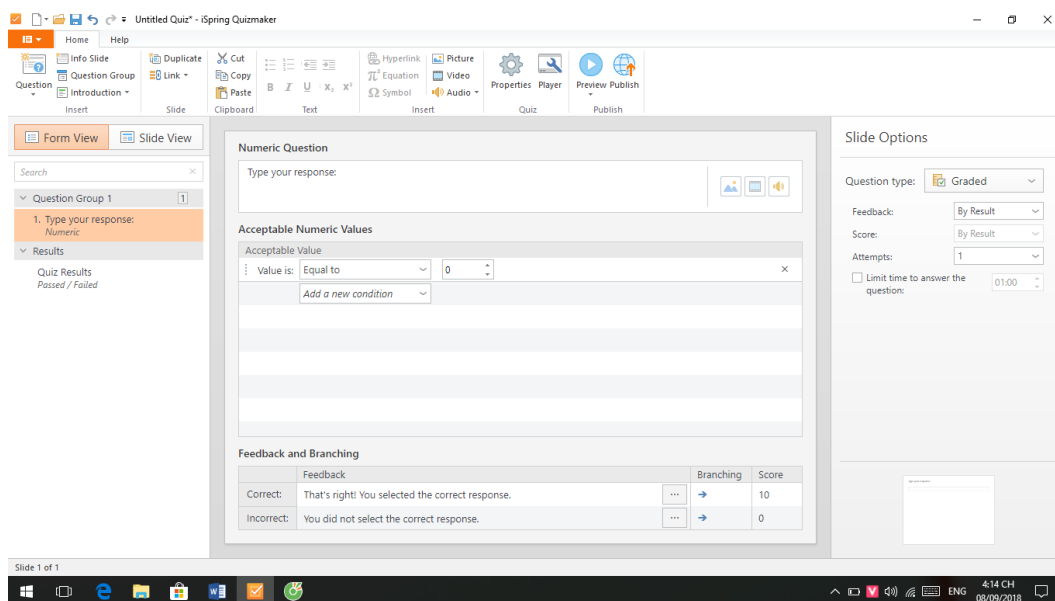


**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Arrange the following items in the correct order** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút **Audio, Video, Picture** tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

**Bước 3:** Tại **Correct Order** lần lượt nhấp đúp rồi nhập vào nội dung các phương án theo thứ tự cần sắp xếp (muốn chèn công thức, kí hiệu thì nhấn vào biểu tượng, nếu muốn chèn ảnh thì nhấn vào biểu tượng rồi tìm ảnh chèn vào, nhấn **Open**. Để thêm phương án ta nhấn nút **+**, để xóa phương án ta nhấn chọn rồi nhấn nút **-**, để hoán đổi vị trí phương án ta nhấn nút lên xuống.

*g. Bài tập trả lời bằng số (Numeric):*

**Bước 1:** Vào nút **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Numeric** giao diện bài tập xuất hiện như sau:

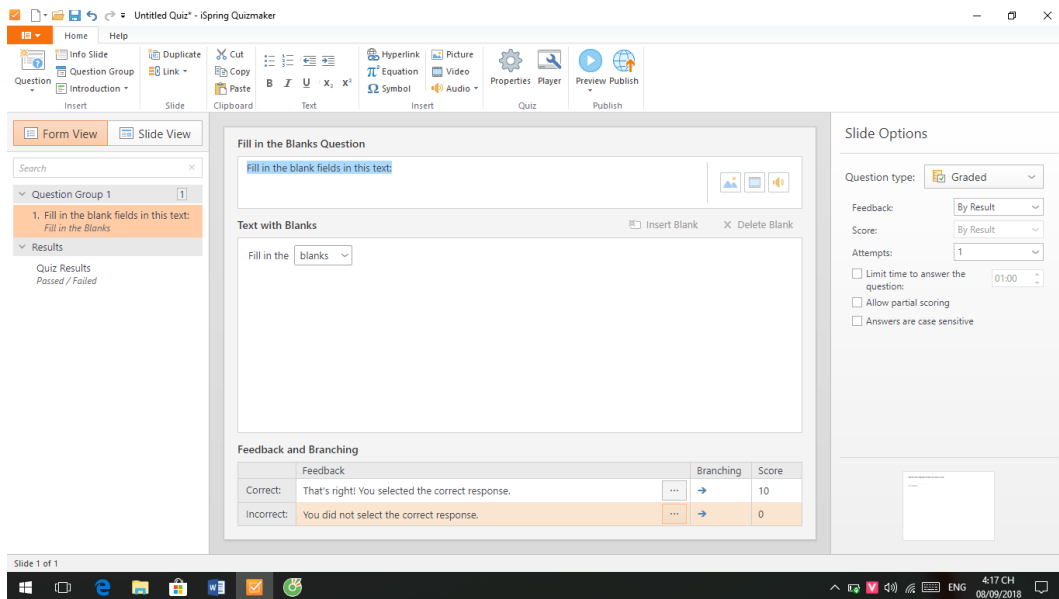


**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Type your response** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút audio, video, picture tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

**Bước 3:** Tại **Value is** nhấn vào nút mũi tên để chọn loại bài tương ứng, tiếp đó nhập nội dung kết quả vào ô bên phải. Để thêm phương án ta nhấn nút, để xóa phương án ta nhấn chọn rồi nhấn nút, để hoán đổi vị trí phương án ta nhấn nút lên xuống.

#### *h. Bài tập điền khuyết (Fill in the Blank):*

**Bước 1:** Vào nút **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Fill in the Blank** giao diện bài tập xuất hiện như sau:

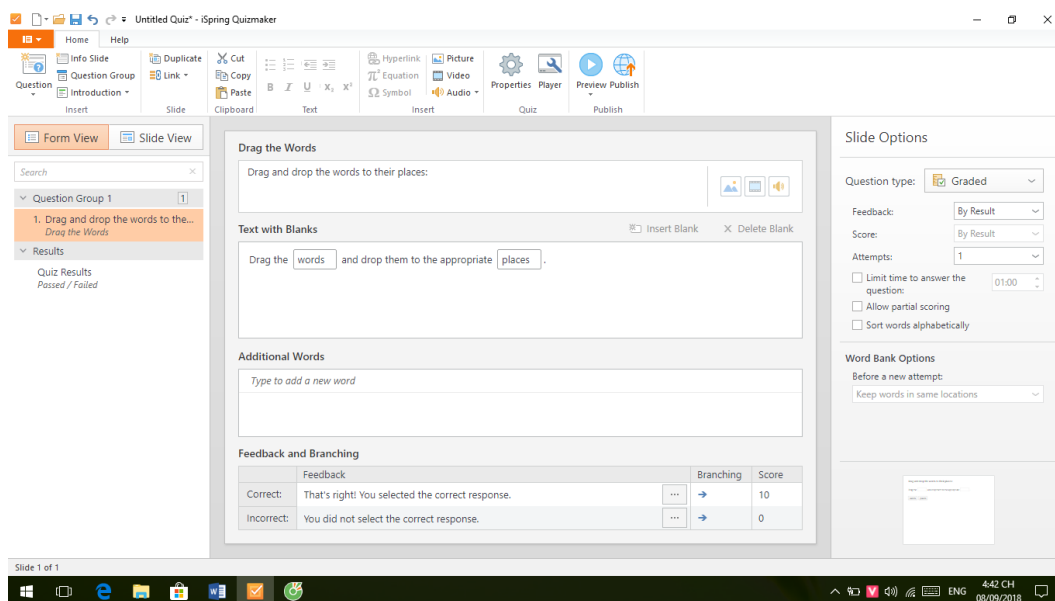


**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Fill in the blank fields in this text** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút **Audio**, **Video**, **Picture** tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

**Bước 3:** Nhấp đúp chuột vào **Fill in the** rồi nhập nội dung bài tập cần điền vào (có thể là văn bản hoặc phép tính) rồi nhập phương án cần điền vào hộp **Text Blank** có sẵn. Để thêm phương án nữa ta nhấn **Enter** xuống dòng, nhập phương án rồi nhấn nút **Insert Blank** để thêm phương án cần điền. Tương tự như vậy cho đến hết. Để xóa phần **Blank** đã tạo đi ta nhấn chọn hộp text rồi nhấn vào nút **Delete Blank**.

### *i. Bài tập chọn từ điền vào chỗ trống (Drag the words)*

**Bước 1:** Vào nút **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Drag the words** giao diện bài tập xuất hiện như sau:

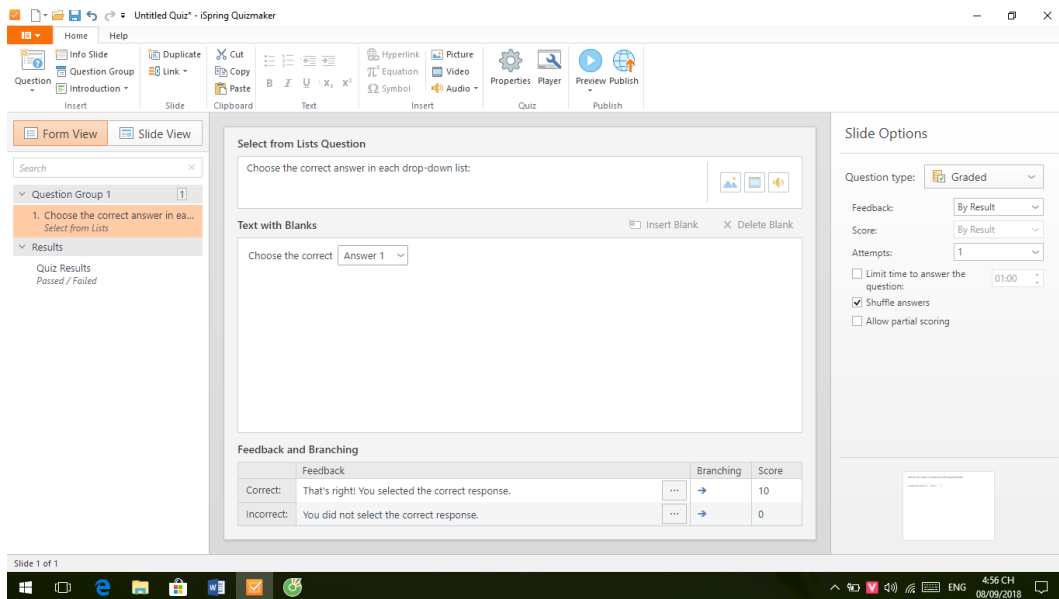


**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Drag and drop the words to their places** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút **Audio, Video, Picture** tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

**Bước 3:** Đặt chuột vào trước ô **Text** rồi nhập nội dung bài tập cần điền vào (có thể là văn bản hoặc phép tính), nhấn chuột vào **Insert blank** để tạo thêm các chỗ trống sau đó điền các đáp án vào các ô trống vừa mới thêm. Nhấn chuột vào **Type to add a new word** để lần lượt nhập vào phương án nhiều. Để thêm phương án nhiều nữa ta nhấn **Enter** .

*j. Bài tập chọn phương án cho trước điền vào chỗ (Select from lists):*

**Bước 1:** Vào nút **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Select from lists** giao diện bài tập xuất hiện như sau:

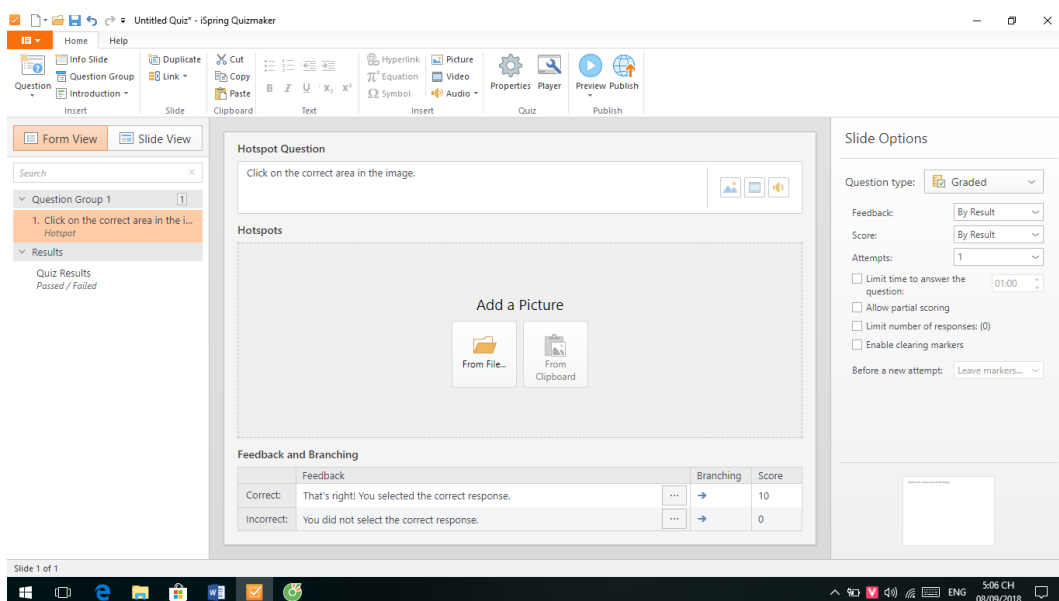


**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Choose the correct answer in each drop-down list** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút audio, video, picture tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

**Bước 3:** Tại cửa sổ **Text With Blanks**, xóa văn bản đang có đi nhập vào nội dung bài tập, các từ hoặc nội dung muốn lựa chọn từ điền vào thì ta nhấn vào hộp **Insert blank**. Để xóa ta nhấn nút **Delete Blank**.

### *k. Bài tập xác định vị trí trên hình ảnh (Hotspot):*

**Bước 1:** Chọn **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Hotspot**.



**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Click on the correct area in the image** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút audio, video, picture tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

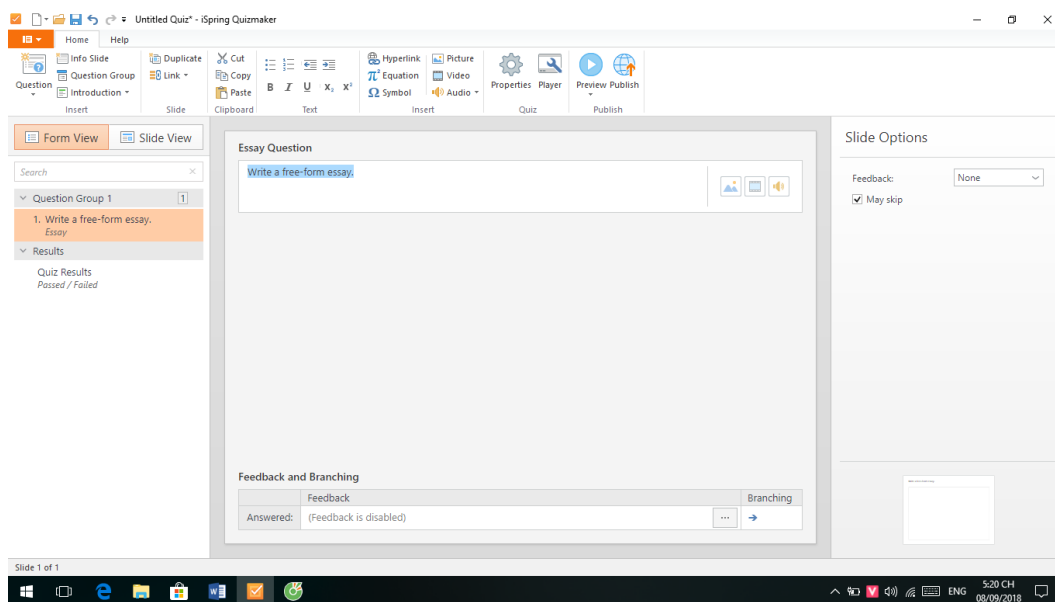
**Bước 3:** Nhấn chọn nút **From File...**, tìm đến thư mục chứa ảnh cần chèn, chọn file ảnh rồi nhấn **Open** để chèn vào. Hình ảnh chèn vào sẽ xuất hiện tại cửa sổ **Details**. Để thiết lập vị trí yêu cầu người học chèn vào ta nhấn một trong các đối tượng **Rectangle** (hình chữ nhật), **Oval** (hình tròn hoặc oval), **Freeform** (vẽ đối tượng tự do), rồi đặt chuột vào vị trí cần thiết lập, căn chỉnh to nhỏ cho hợp lý. Nếu muốn hủy bỏ vị trí nào đó ta nhấn chọn rồi nhấn **Remove Hotspot**.

**Lưu ý:** Sau khi tạo các bài tập, nếu muốn xóa, di chuyển thứ tự hoặc copy bài tập nào ta nhấn chuột phải vào mục lục bài rồi chọn các chức năng tương ứng.

### 1. Câu hỏi dạng tự luận (Essay)

Cho phép người dùng trả lời câu hỏi dưới dạng tự luận.

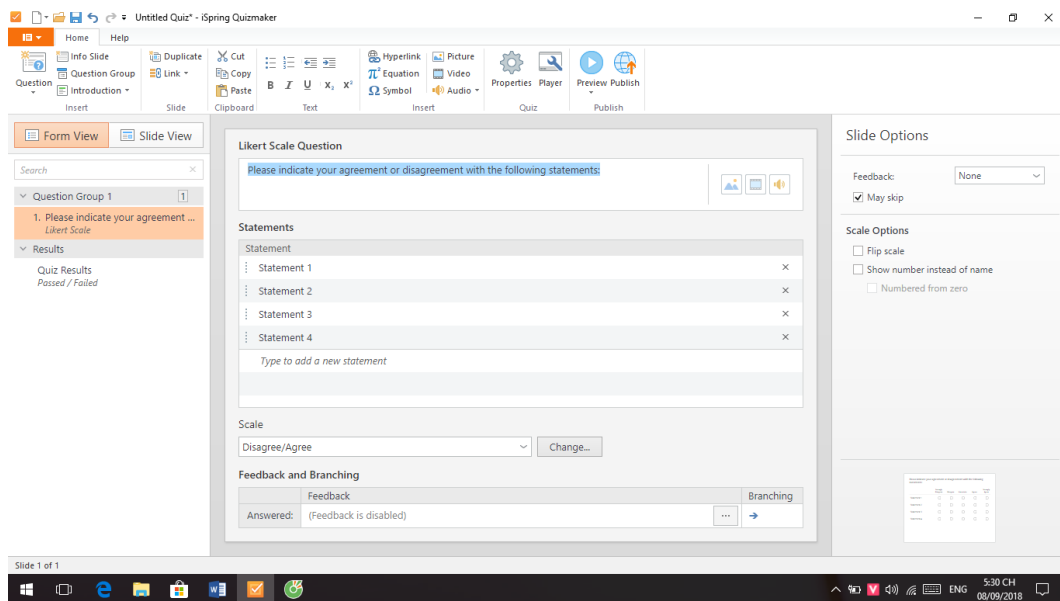
**Bước 1:** Chọn **Graded Question**, chọn kiểu bài tập **Essay**, xuất hiện hộp thoại như sau:



**Bước 2:** Tại cửa sổ nhập nội dung bài tập ta xóa dòng **Write a free-form essay** đi rồi nhập nội dung câu hỏi bài tập vào. Nhấn nút audio, video, picture tương ứng để chèn âm thanh, phim hoặc ảnh minh họa cho câu hỏi, để xóa phim, ảnh hoặc âm thanh đi ta nhấn nút.

### m. Câu hỏi Liker Scale Question

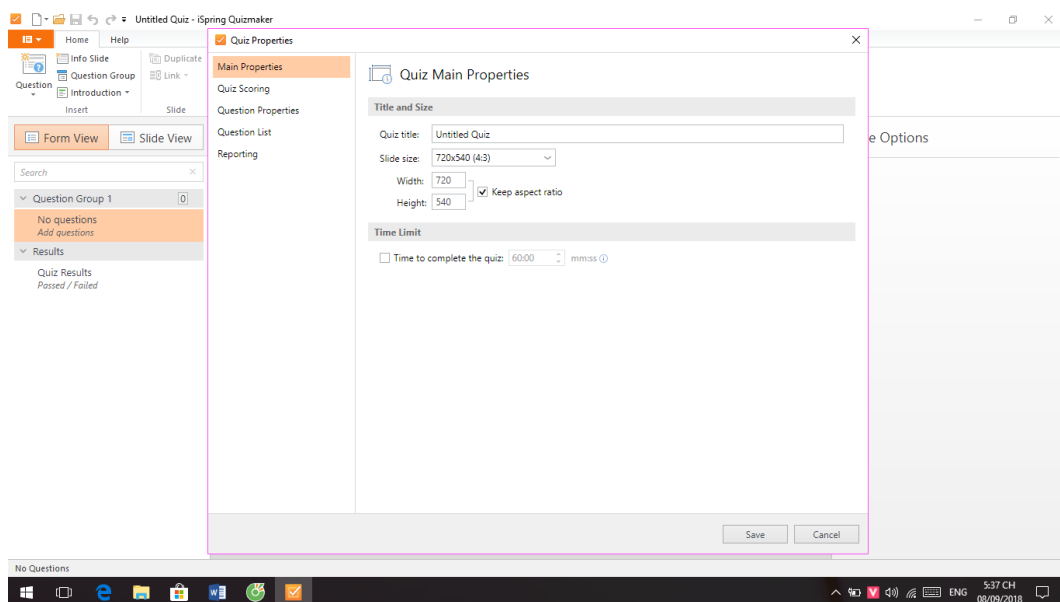
Là câu hỏi chuyên dùng trong khảo sát để đánh giá mức độ.



#### 3.5.3. Thiết lập thuộc tính cho các bài tập trắc nghiệm:

##### a. Thiết lập tỉ lệ điểm và thông báo động viên cho gói bài tập

**Bước 1:** Tại cửa sổ **Quiz**, chọn **Properties**, tại thẻ **Main** trong phần **Quiz Title** ta đặt tên gói bài tập trắc nghiệm.



- Tại phần **Quiz Scoring** ta nhập vào tỉ lệ điểm đạt yêu cầu (mặc định là **50%**), nếu muốn tính điểm thì ta nhấn vào nút **%** rồi chọn **point** (điểm).

- Để thiết lập thời gian làm bài cho một gói thì ta nhấn vào **Time limit** rồi nhập thời gian cụ thể vào (không khuyến dùng).

- Để thiết lập số lần làm bài của một gói **tại Attempts**, tại **Just one** ta nhấn vào rồi chọn số lần tương ứng.

**Bước 2:** Tại phần **Feedback** ta có thể nhập nội dung thông báo phản hồi, rồi nhấn vào **Apply to all** để chèn vào cho tất cả các bài tập trắc nghiệm. (Nếu không muốn sử dụng thì dưới mỗi bài tập ta có thể thiết lập lại).

**Bước 3:** Tại thẻ **Result**, ta có thể chọn **If user Passes** để điều hướng khi đạt yêu cầu hoặc chọn **If user Fails** để điều hướng khi không đạt yêu cầu (Không khuyến dùng). Sau khi hoàn tất việc thiết lập cho gói bài tập, nhấn **OK** để hoàn tất.

### *b. Định dạng tên gói, các thông báo nút lệnh và toàn bộ các bài tập*

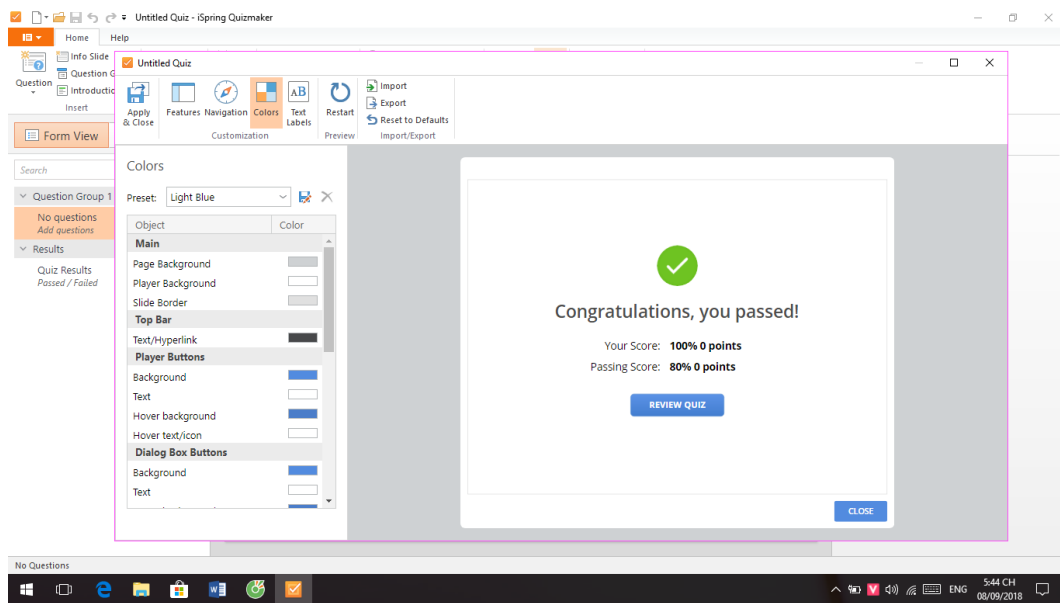
**Bước 1:** Chọn gói bài tập, thông báo đúng sai, bảng điểm hoặc một bài tập bất kì, chọn nút **Slide View**, tại cửa sổ Slide View ta có thể định dạng lại văn bản như đổ màu chữ, căn chỉnh cỡ chữ (giống như làm trong Powerpoint). Nếu phần văn bản nào ta không muốn hiển thị thì có thể kéo ra khỏi trang để không xuất hiện.

**Bước 2:** Muốn đổ màu nền cho trang, ta chọn **Format Background** sau đó chọn các thuộc tính màu, nhấn **Close** nếu muốn chèn màu cho trang chọn và nhấn chọn **Apply to all** nếu muốn áp dụng nền cho tất cả các trang trong gói bài tập.

**Bước 3:** Muốn chèn các hình ảnh vào minh họa cho đối tượng (như biểu tượng mặt cười, mặt méo để thông báo khi đạt yêu cầu hay không đạt yêu cầu) ta nhấn chọn nút **Insert**, chọn **Picture** rồi tìm đến ảnh cần chèn, nhấn **Open** để chèn rồi căn chỉnh kích thước, vị trí như với **Powerpoint**. Sau khi chỉnh sửa, để xem thử kết quả nhấn vào nút **Preview**, để hoàn tất nhấn nút **Save & Close**.

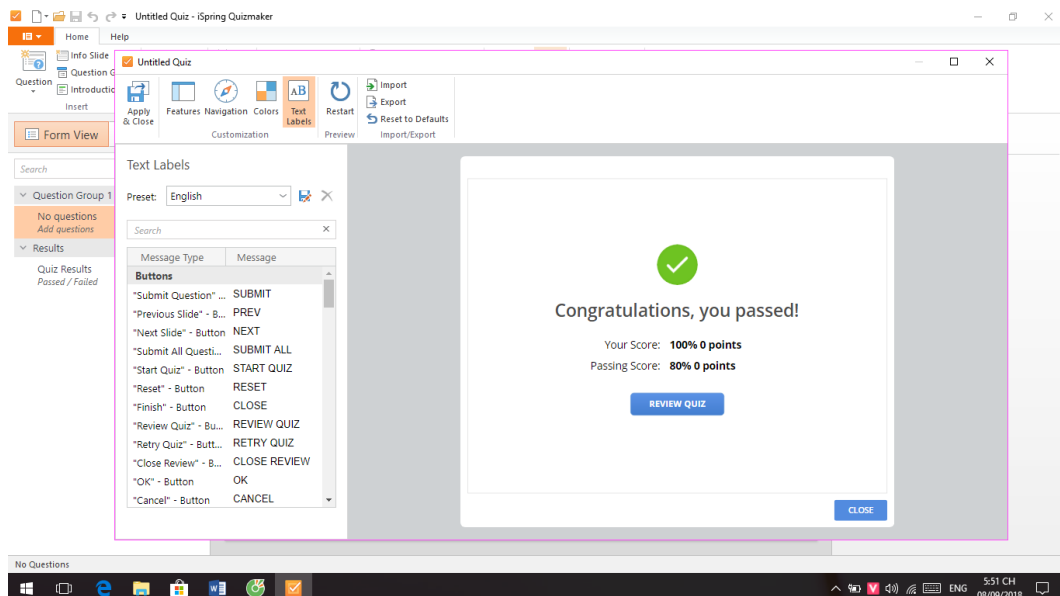


### 3.5.4. Việt hóa giao diện bài trắc nghiệm



**Bước 1:** Vào nút **Player**, nhấn chọn nút **Color** để đổ màu cho trang chủ của gói bài tập và nền của trang, tại thẻ **Background** nhấn vào hộp thoại, chọn lấy một màu, sau khi nhấn chọn nhấn **Yes** để đồng ý. Sau đó lần lượt nhấn chọn các màu bên dưới để đổ màu viền, màu chữ của nút... Để hoàn tất nhấn **Apply & Close**.

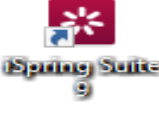
**Bước 2:** Nhấn thẻ **Text Labels** rồi lần lượt dịch các thông báo và nút lệnh sang tiếng Việt. Nếu không muốn dịch thì ta nhấn vào nút Import rồi tìm đến file **Viet hoa bai tap.player** (trong file cài đặt đã cung cấp) sau đó kiểm tra nếu từ nào dịch chưa chuẩn chính tả thì nhấp đúp chuột dịch lại rồi nhấn **Apply & Close** để kết thúc. Nhấn nút **Save & Close** để hoàn tất bài tập.

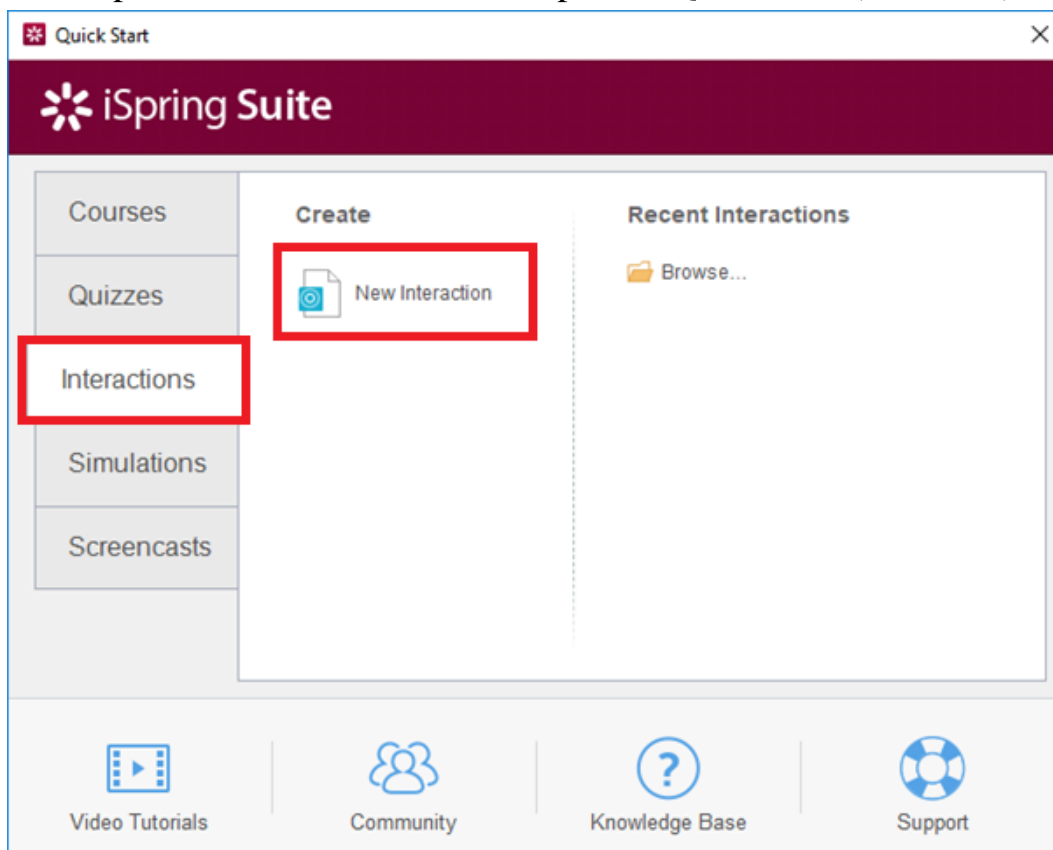


### 3.6. Thiết kế bài tương tác với iSpring Visuals

iSpring Visuals được xây dựng nhằm tăng cường các tương tác đa phương tiện cho bài thuyết trình PowerPoint phục vụ cho các công việc như giải thích trong một khóa học e-Learning, thuyết trình kinh doanh, quảng cáo,... iSpring Visuals có chứa các mẫu tương tác thường dùng như một cuốn sách 3D, Directory, FAQ, Timeline,... Tất cả các tương tác này đều có thể vận hành tốt trên các phương tiện, thiết bị điện tử hiện đại. Nội dung bài tương tác có thể được thể hiện độc lập trực tiếp từ iSpring Visuals hoặc chèn vào như một phần của một bài thuyết trình trong PowerPoint.

#### 3.6.1. Khởi động iSpring Visuals

**Bước 1:** Nháy đúp chuột vào biểu tượng iSpring Suite 9  trên màn hình Desktop của Windows. Xuất hiện hộp thoại Quick Start (xem hình)



**Bước 2:** Chọn thẻ Interactions, chọn nút New Interaction để tạo bài tương tác mới hoặc chọn nút Browse để mở bài tương tác đã có.

Trong trường hợp tạo mới sẽ xuất hiện hộp thoại chứa 12 kiểu bài tương tác được chia thành 3 loại:

**Tương tác dạng tiến trình (Process)**



Steps

**Steps:** Giúp tạo lập hướng dẫn theo các bước, kết hợp các tranh ảnh và video.



Timeline

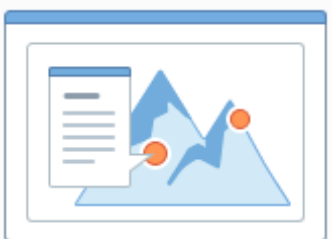
**Timeline:** Giúp hiển thị trực quan các sự kiện theo thứ tự thời gian.



Cyclic Process

**Cyclic Process:** Giúp minh họa các quy trình trong khoa học và trong thực hiện công việc.

### Tương tác dạng chú thích (Annotation)



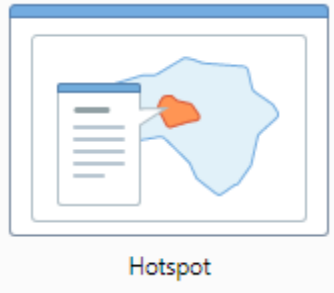
Labeled Graphic

**Labeled Graphic:** Giúp chú thích các yếu tố chính của hình ảnh, bản đồ và sơ đồ.



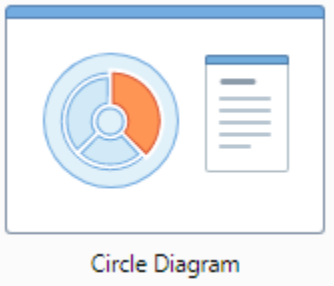
Guided Image

**Guided Image:** Giúp làm nổi bật các yếu tố của một bức tranh bằng mũi tên và mô tả chi tiết.



**Hotspot:** Giúp vẽ các nét chấm chấm trên một bức tranh mà sẽ được làm nổi bật khi di chuyển chuột qua nó.

### Tương tác dạng thứ bậc (Hierarchy)

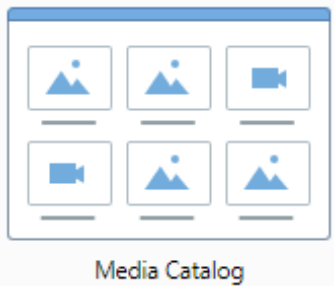


**Circle Diagram:** Biểu diễn mối quan hệ giữa các đối tượng và các khái niệm bằng sơ đồ hình tròn.

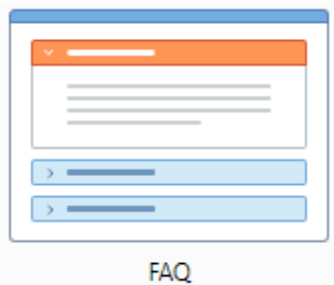
### Tương tác dạng danh mục (Catalog)



**Glossary:** Hoàn hảo để tạo bảng giải thích, hướng dẫn và danh mục với điều hướng và tìm kiếm thuận tiện nhất.



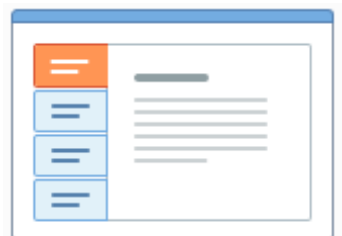
**Media Catalog:** Danh mục phương tiện IG Cho phép bạn tạo danh mục phương tiện mà người học có thể nhanh chóng tìm thấy thông tin mà họ đang tìm kiếm. Mỗi thẻ bao gồm giải thích văn bản rõ ràng được bổ sung bằng các ví dụ trực quan.



**FAQ:** Định dạng chuyên dùng cho soạn thảo sách “Hỏi - Đáp” như đề cương ôn tập, các câu hỏi thường gặp trong một môn học hay lĩnh vực nào đó.



Accordion



Tabs

**Accordion:** Giúp trình bày thông tin một cách bắt mắt. Bạn có thể dễ dàng chèn thông tin bên trong các bảng được thiết kế theo kiểu quạt xếp.

**Tabs:** Giúp tổ chức thông tin rõ ràng. Nội dung của bạn có thể được thể hiện trong bố cục tab dọc cho phép bạn dễ dàng điều hướng giữa các phần.

**Bước 3.** Hoàn thành bài tương tác theo đúng yêu cầu. Mỗi loại bài tương tác sẽ có những đặc điểm và yêu cầu thực hiện khác nhau sẽ được mô tả cụ thể trong phần tiếp theo.

Trong quá trình hoàn thành bài tương tác, có thể thực hiện các thao tác:

- Soạn thảo và trang trí văn bản (xem chi tiết trong thực đơn Format Text)
- Chèn các đối tượng hình ảnh (Picture), video, audio, địa chỉ trang web (Hyperlink), công thức toán (Equation), ký hiệu đặc biệt (Symbol), các nhân vật, hình nền, đối tượng từ thư viện,... (xem chi tiết trong thực đơn Insert).

**Bước 4.** Chọn nút Save để ghi lại bài tương tác.



### 3.6.2. Soạn thảo các bài tương tác

#### a. Bài tương tác dạng Steps

Bài tương tác dạng Steps cho phép tạo các bước hướng dẫn cho một tình huống cụ thể nào đó, mỗi bước sẽ mở ra một trang chiếu với tiêu đề và nội dung. Trong nội dung có thể là văn bản hoặc các đối tượng đa phương tiện khác.

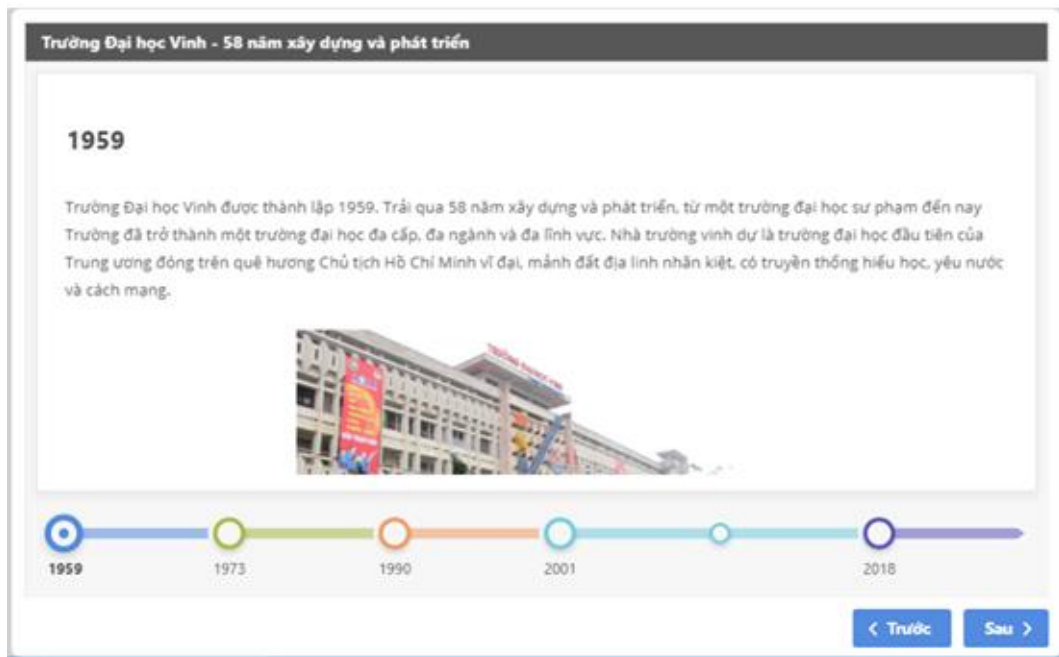


### Các thao tác thường dùng:





- Thêm bước: trên thanh thực đơn Step, chọn nút Add Step 
- Xóa bước: trên thanh thực đơn Step, chọn nút Delete 
- Thêm slide giới thiệu: trên thanh danh sách các bước ở bên trái, đánh dấu mục Introduction và soạn thảo slide giới thiệu
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các bước, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các bước: trên thanh danh sách các bước, nhấp chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

#### c. *Bài tương tác dạng Timeline*

Bài tương tác dạng Timeline cho phép tạo các sự kiện xảy ra trong một khoảng thời gian nhất định. Có thể dùng bài tương tác dạng Timeline để kể một câu chuyện về lịch sử thương hiệu, minh họa sự tiến hóa của ngôn ngữ lập trình hay thể hiện các bước phát triển của một sản phẩm,...



### Các thao tác thường dùng:

- Thêm giai đoạn: trên thực đơn Timeline, chọn nút Add Period 
- Thêm sự kiện: trên thực đơn Timeline, chọn nút Add Event 
- Xóa giai đoạn/sự kiện: trên thực đơn Timeline, chọn nút Delete 
- Chọn màu cho giai đoạn: trên thực đơn Timeline, chọn nút Period color 
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các sự kiện, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các giai đoạn/sự kiện: trên thanh danh sách các sự kiện, nhấp chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

#### d. Bài tương tác dạng Cycle Process

Bài tương tác dạng Cycle Process cho phép tạo các hướng dẫn, minh họa các quy trình trong khoa học hoặc trong quá trình thực hiện công việc.

**The Deming Cycle**

**Plan**





Any actions toward quality improvement should be planned ahead. At this step, we analyze the actual quality of the product, look for ways to improve it, and develop a plan.

To-do list:

- set goals
- determine the processes needed for achieving these goals

< PREV    NEXT >

### Các thao tác thường dùng:

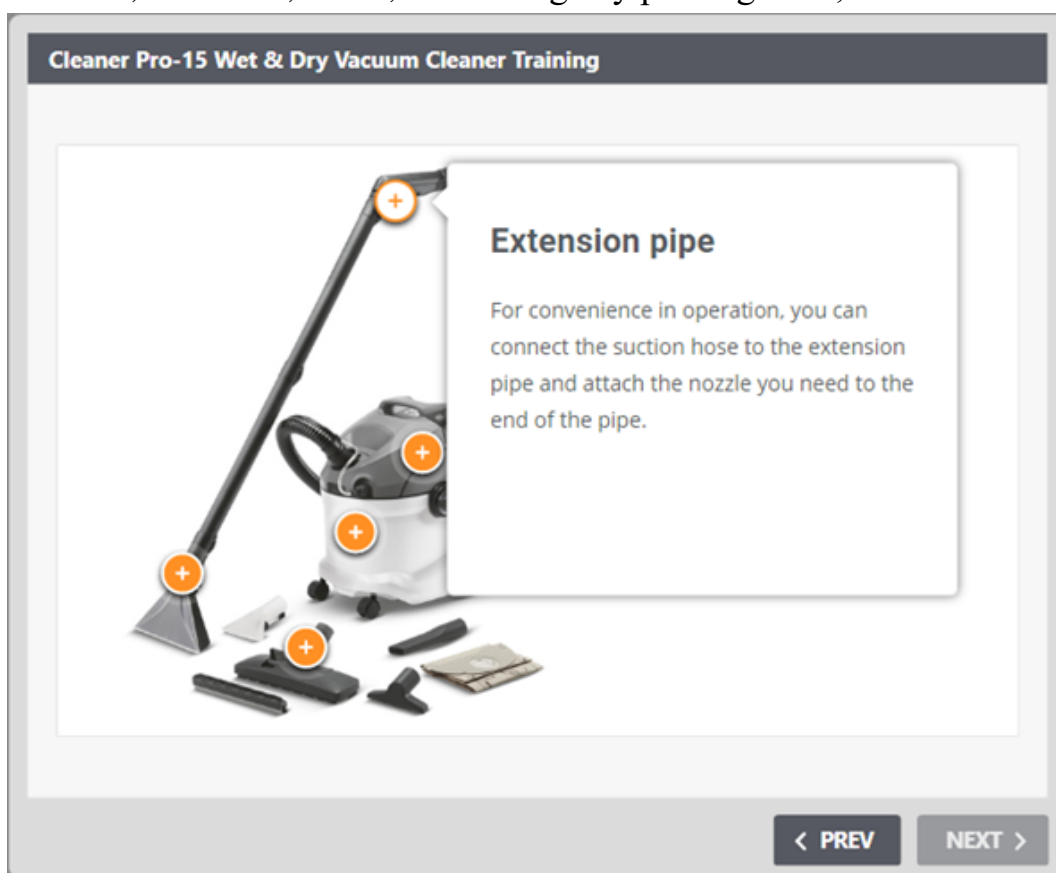
- Thêm bước: trên thực đơn Cycle Process, chọn nút Add Step 
- Đổi hướng quy trình: trên thực đơn Cycle Process, chọn nút Move 
- Xoay hướng quy trình: trên thực đơn Cycle Process, chọn nút Rotate Cycle  và chọn độ lớn góc quay trong danh sách
- Chọn màu cho bước: trên thực đơn Cycle Process, chọn nút Step color 
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các bước, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các giai đoạn/sự kiện: trên thanh danh sách các bước, nháy chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

### e. Bài tương tác dạng Labeled Graphic





Bài tương tác dạng Labeled Graphic giúp chú thích hay giải thích cấu trúc của một thiết bị phức tạp hoặc một phần của thiết bị. Thành phần chính của bài tương tác này là một hình ảnh đồ họa với các đối tượng được gán nhãn. Khi đối tượng được nhấp chuột thì một nhãn thông tin sẽ xuất hiện, nhãn thông tin



không chỉ chứa văn bản mà còn có thể chứa các đối tượng đa phương tiện khác như hình ảnh, âm thanh, video, biểu tượng hay phương trình,...

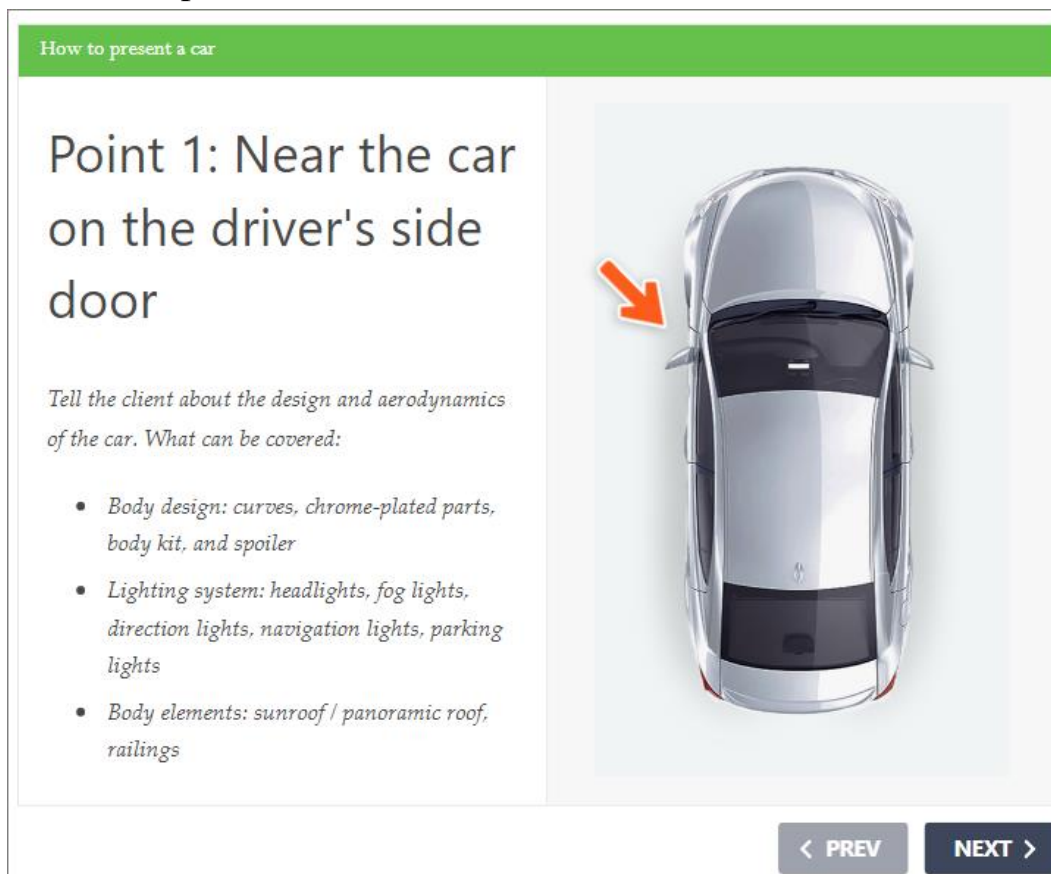


### Các thao tác thường dùng:

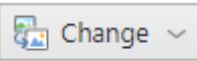



- Thay đổi hình ảnh cần chú thích: đây là bước quan trọng, đầu tiên cần thực hiện. Nháy chuột vào nút lệnh Change  Change ở bên phải màn hình, chọn From File (từ máy tính) hoặc From Clipboard (từ bộ nhớ copy)
- Thêm nhãn: trên thực đơn Labeled Graphic, chọn nút Add Label , dùng chuột di chuyển nhãn lên trên đối tượng ảnh cần chú thích.
- Chọn màu cho nhãn: trên thực đơn Labeled Graphic, chọn nút Marker Color  Marker Color
- Chọn kiểu cho nhãn: trên thực đơn Labeled Graphic, chọn nút Marker Style  Marker Style
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các nhãn, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự từ các giai đoạn/sự kiện: trên thanh danh sách các nhãn, nháy chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

### f. Bài tương tác dạng Guided Image

Bài tương tác dạng Guided Image giúp giải thích cấu trúc của một thiết bị phức tạp. Bài tương tác gồm một bức tranh với các mũi tên trỏ chỉ đến các thành phần trên nó. Khi mỗi con trỏ được chọn thì một cửa sổ được mở ra mô tả các chi tiết về thành phần đó.



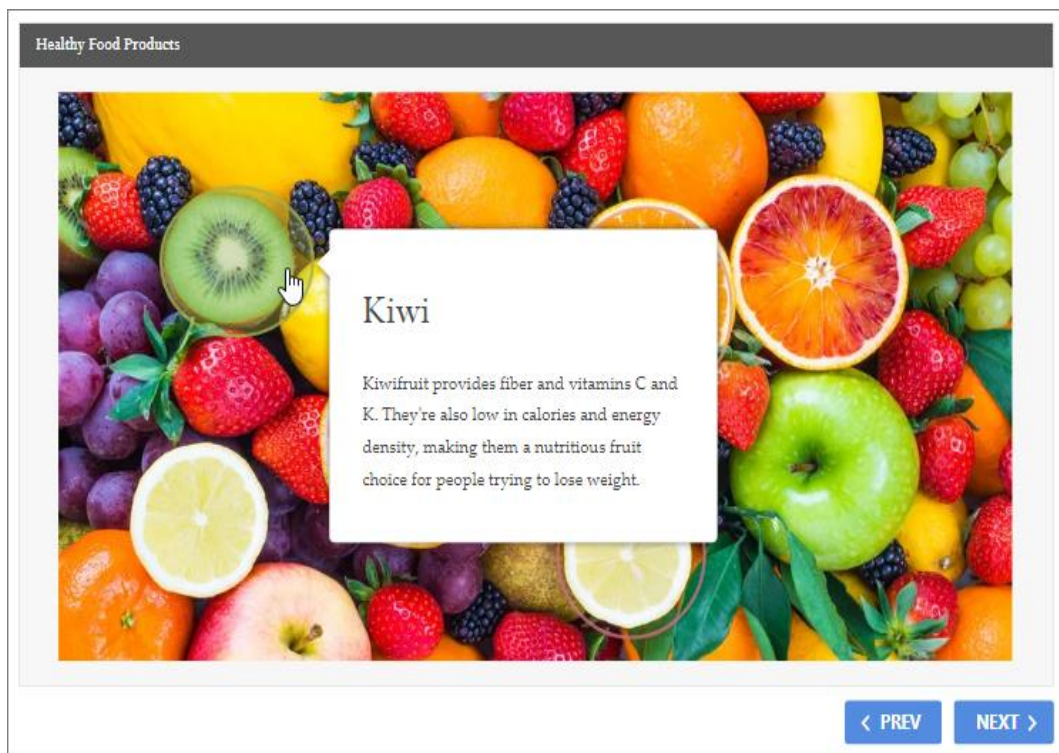
#### Các thao tác thường dùng:

- Thay đổi hình ảnh cần chú thích: đây là bước quan trọng, đầu tiên cần thực hiện. Nháy chuột vào nút lệnh Change  ở bên phải màn hình, chọn From File (từ máy tính) hoặc From Clipboard (từ bộ nhớ copy)
- Thêm con trỏ: trên thực đơn Guided Image, chọn nút Add Label , dùng chuột di chuyển con trỏ lên trên thành phần của ảnh cần chú thích, có thể sử dụng nút Direction  để thay đổi hướng của con trỏ
- Chọn màu cho con trỏ: trên thực đơn Guided Image, chọn nút Array Color 
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các con trỏ, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết




- Thay đổi thứ tự các con trỏ: trên thanh danh sách các con trỏ, nhấp chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

#### g. Bài tương tác dạng Hotspot

Bài tương tác dạng Hotspot dùng để làm nổi bật các đối tượng cụ thể trong một hình ảnh, chẳng hạn như giới thiệu sự hiện diện của một công ty trên bản đồ toàn cầu, mô tả trực quan hình ảnh giải phẫu cơ thể người,... Bài tương tác dạng Hotspot bao gồm một hình ảnh và một số điểm nổi bật trên đó, khi bất kỳ một điểm nào đó được click chuột thì một hộp thoại mô tả thông tin chi tiết về nó sẽ được hiện ra.



#### Các thao tác thường dùng:

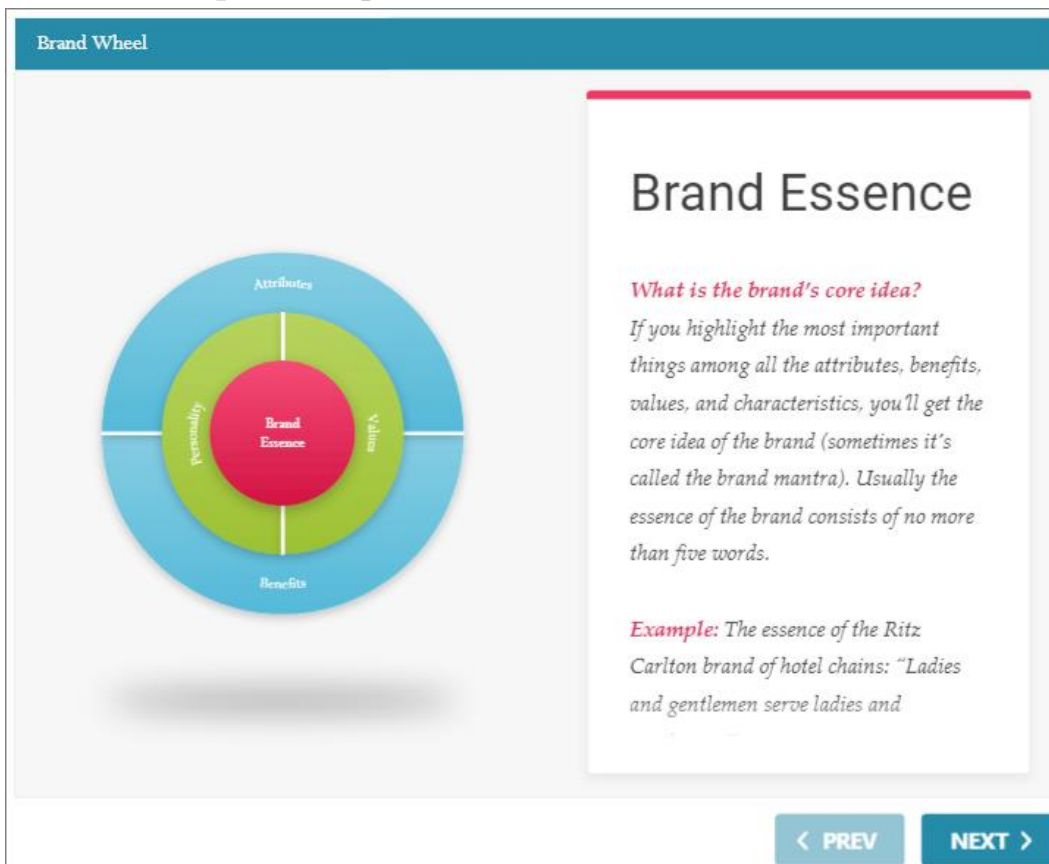
- Thay đổi hình ảnh cần chú thích: đây là bước quan trọng, đầu tiên cần thực hiện. Nhấp chuột vào nút lệnh Change  Change  ở bên phải màn hình, chọn From File (từ máy tính) hoặc From Clipboard (từ bộ nhớ copy)
- Thêm điểm nổi bật: trên thực đơn Hotspot, chọn nút Add Hotspot , chọn kiểu đường vẽ vùng nổi bật theo 3 dạng: Rectangle – đường vẽ hình chữ nhật, Ellipse – đường vẽ hình elip, Polyline – đường vẽ tự do. Dùng chuột vẽ xung quanh vùng nổi bật trên hình ảnh.
- Chọn màu cho đường vẽ: trên thực đơn Hotspot, chọn nút Hotspot Color







- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các điểm Hotspot, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các điểm Hotspot: trên thanh danh sách các điểm Hotspot, nhấp chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.


#### h. Bài tương tác dạng Circle Diagram

Bài tương tác dạng Circle Diagram dùng để biểu diễn mối quan hệ giữa các đối tượng và các khái niệm trong một đồ thị hình tròn. Đồ thị có thể được chia thành nhiều lớp với các phân đoạn có màu khác nhau.



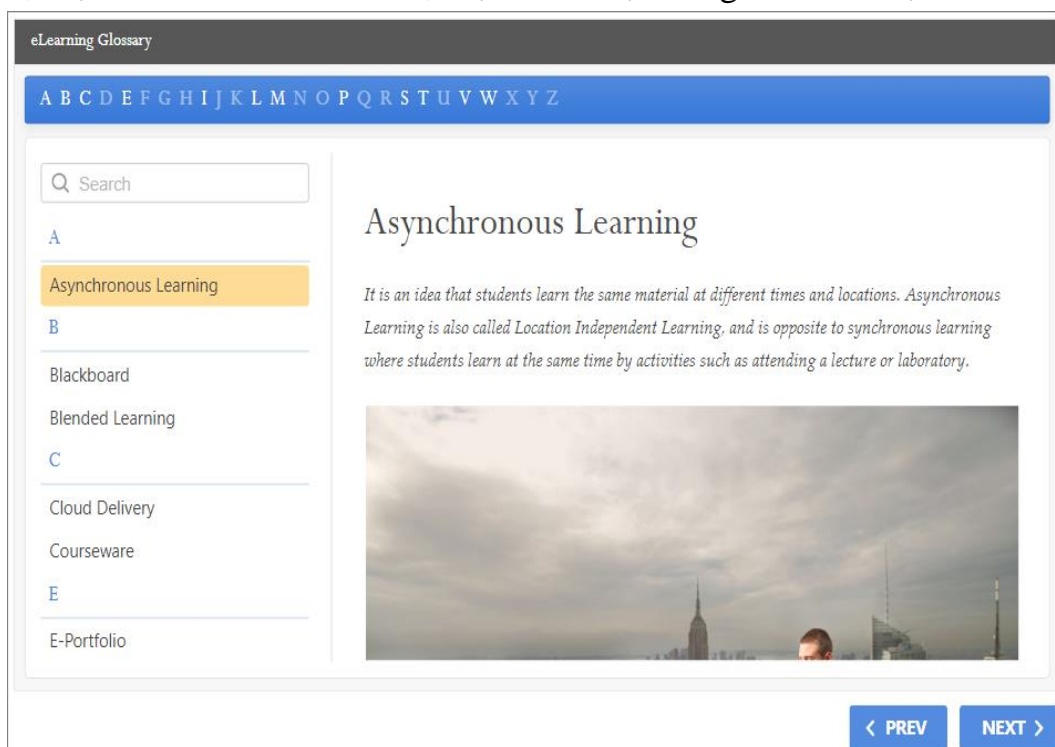
#### Các thao tác thường dùng:

- Thêm lớp: trên thực đơn Circle Diagram, chọn nút Add Layer 
- Thêm phân đoạn: trên thực đơn Circle Diagram, chọn nút Add Segment 
- Chuyển phân đoạn: trên thực đơn Circle Diagram, chọn nút Move , chọn Clockwise (thuận chiều kim đồng hồ), Counterclockwise (ngược chiều kim đồng hồ), Outside (ra lớp ngoài), Inside (vào lớp trong).
- Chọn màu cho phân đoạn: trên thực đơn Circle Diagram, chọn nút Layer Color 


- Quay hướng phân đoạn: trên thực đơn Circle Diagram, chọn nút Rotate Layer 
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các phân đoạn, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các điểm Hotspot: trên thanh danh sách các phân đoạn, nhấn chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

#### i. Bài tương tác dạng Glossary

Bài tương tác dạng Glossary được sử dụng để tạo ra một tập hợp các điều khoản, một cuốn sách tham khảo, một danh mục hàng hóa của một cửa hàng,...

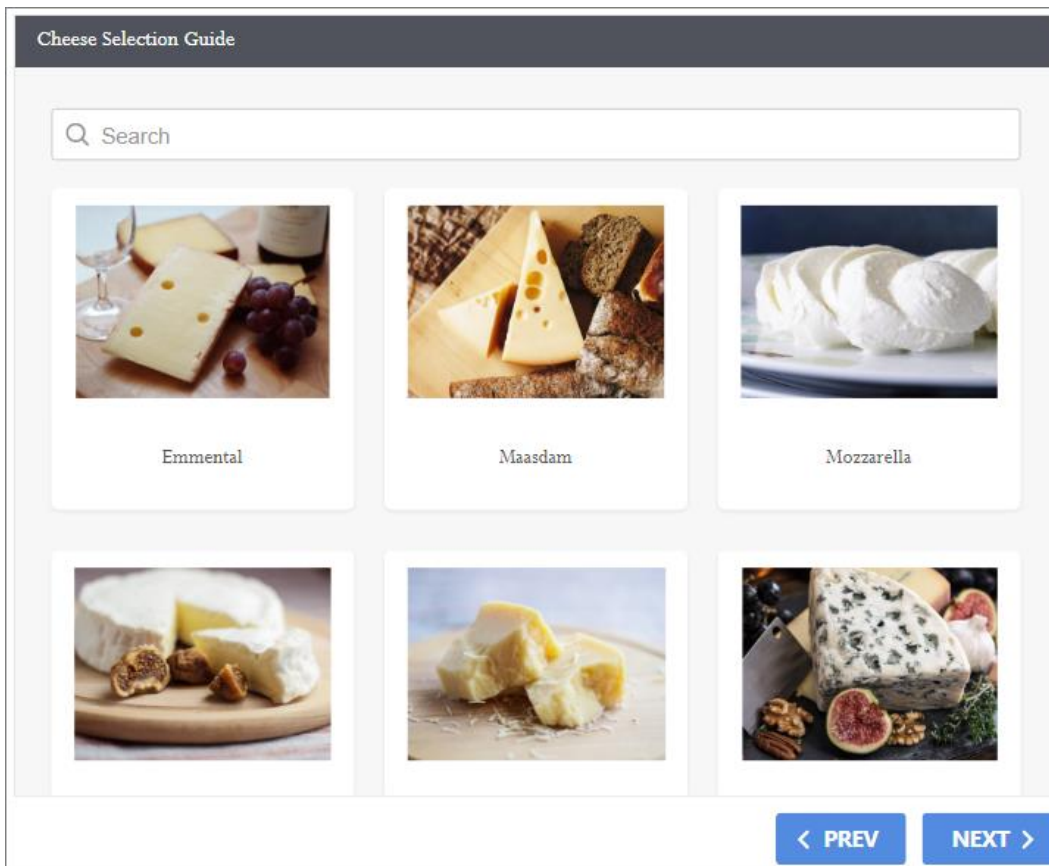


#### Các thao tác thường dùng:




- Thêm đối tượng: trên thực đơn chọn nút Add Term 
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các phân đoạn, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết.

#### j. Bài tương tác dạng Media Catalog

Bài tương tác dạng Media Catalog thường được sử dụng để tạo một danh mục các sản phẩm với cách thể hiện trực quan nhất.

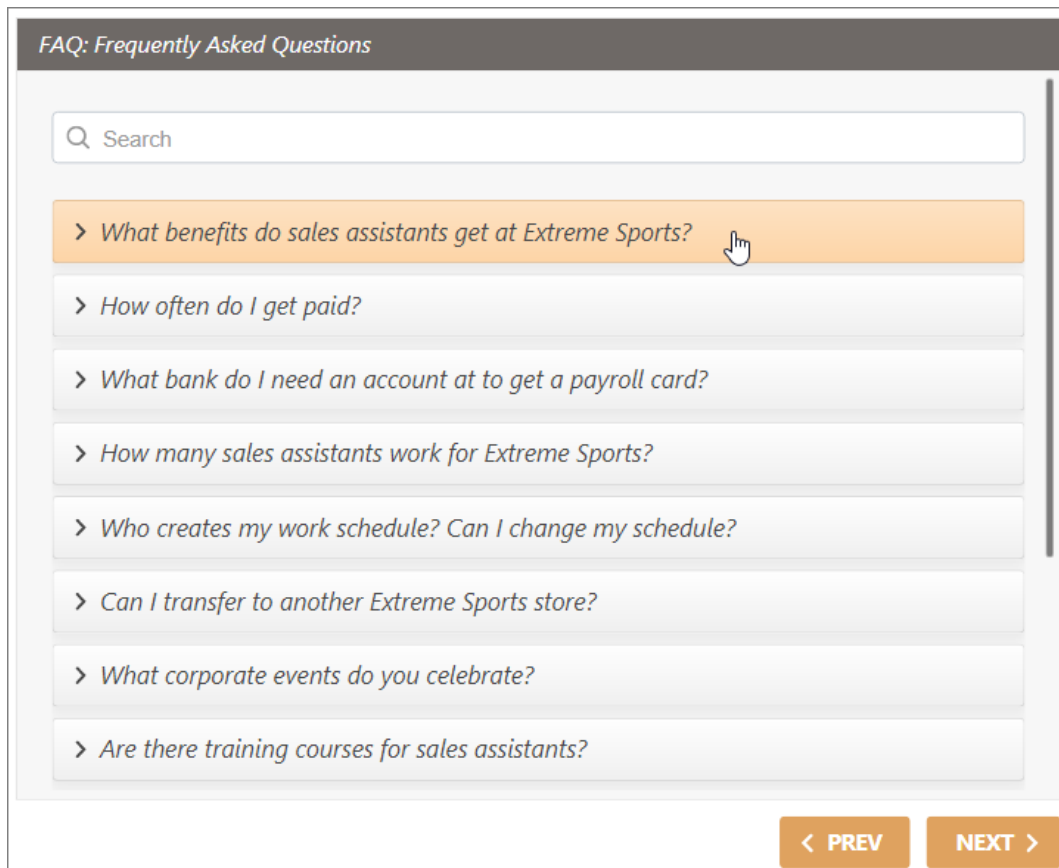


### Các thao tác thường dùng:


- Thêm đối tượng: trên thực đơn Media Catalog, chọn nút Add Card , tại lề bên phải màn hình, bấm nút Picture  để chọn ảnh đại diện hoặc bấm nút Video  để chọn phim đại diện.
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các đối tượng, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các đối tượng: trên thanh danh sách các đối tượng, nhấp chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

#### *k. Bài tương tác dạng FAQ*

Bài tương tác dạng FAQ dùng để tạo danh sách các câu hỏi thường gặp. Danh sách như vậy sẽ rất hữu ích cho những ai bắt đầu làm quen một việc gì đó.

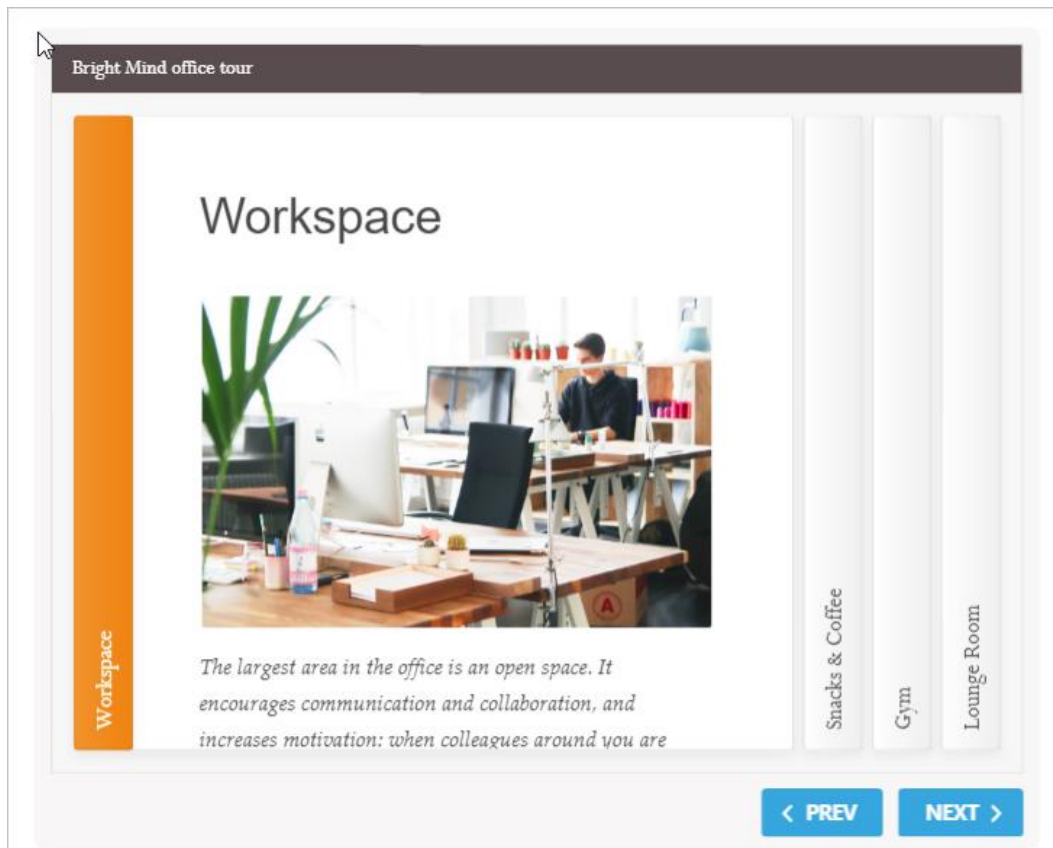


### Các thao tác thường dùng:


- Thêm câu hỏi: trên thực đơn FAQ, chọn nút Add Question .
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các đối tượng, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các câu hỏi: trên thanh danh sách các câu hỏi, nhấp chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

#### 1. Bài tập dạng Accordion

Bài tập dạng Accordion dùng để minh họa một quá trình bằng cách sử dụng các bước liên tiếp theo chiều ngang. Bài minh họa bao gồm các bảng điều khiển (panel) trông giống như các ống thổi của một cây đàn accordion. Khi con chuột được nhấp vào, bảng điều khiển mở ra một trang chiếu có tiêu đề và nội dung.



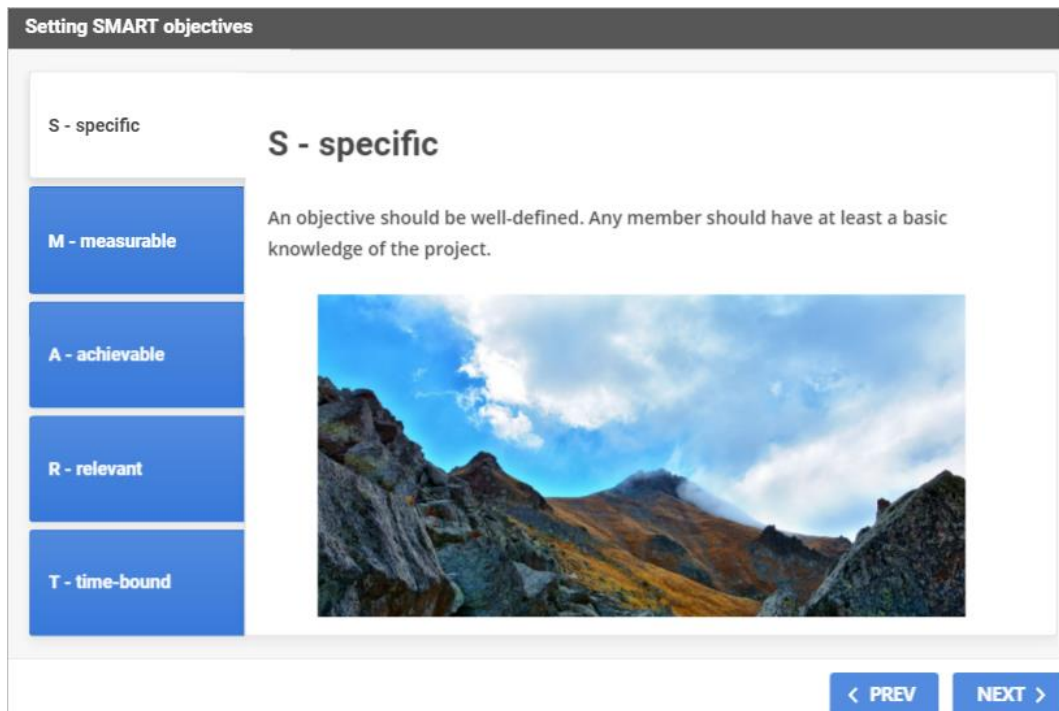
### Các thao tác thường dùng:

- Thêm bảng điều khiển: trên thực đơn Accordion, chọn nút Add Panel .
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các bảng điều khiển, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các bảng điều khiển: trên thanh danh sách các bảng điều khiển, nhấp chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.


### Bài tương tác dạng Tabs

Bài tương tác dạng Tabs được sử dụng khi cần minh họa một vài khối thông tin riêng nhưng được hợp nhất theo một chủ đề chung, mỗi khối thông tin được thể hiện trong một thẻ Tab gồm tiêu đề và nội dung (xem hình).






### Các thao tác thường dùng:

- Thêm thẻ Tab: trên thực đơn Tabs, chọn nút Add Tab .
- Thêm slide tổng kết: trên thanh danh sách các thẻ Tab, đánh dấu mục Summary và soạn thảo slide tổng kết
- Thay đổi thứ tự các thẻ Tab: trên thanh danh sách các thẻ Tab, nhấp chuột phải chọn thực đơn Move up hoặc Move down.

### 3.6.3. Hoàn thiện các bài tương tác

Với mỗi bài tương tác, sau khi soạn thảo và trang trí xong có thể hoàn thiện, đóng gói nó theo các nội dung sau:

#### a. Thay đổi thuộc tính, màu sắc, kích thước

**Bước 1:** Trên thanh thực đơn chính của bài tương tác, chọn nút Properties .

**Bước 2:** Xuất hiện màn hình cửa sổ Customization (xem hình)

#### Chọn nút Properties để thay đổi

- Thay đổi tiêu đề trong mục Title
- Thay đổi cách thức thể hiện các đối tượng:
  - Step position – vị trí của đối tượng dẫn bước: Left – trái, Top – trên, Bottom – dưới.
  - Numbering format: định dạng của số bước.
  - Picture position – vị trí của đối tượng hình ảnh: Fit to side (tràn ra toàn màn hình, Left – căn lề trái, Right – căn lề phải, Top – căn lề trên, Bottom – căn lề dưới)

- Text animation – hiệu ứng của đối tượng văn bản: Push and fade – trượt và mờ dần, Fade – mờ dần, None – biến mất.
- Tích chọn Enable search để hiển thị thanh tìm kiếm.
- Tích chọn Display navigation buttons để hiển thị các nút điều hướng Next – tiếp theo, Prev – quay lại trước.

### **Chọn nút Size để thay đổi**


- Side size: các kích thước ngàm định của màn hình hiển thị bài tương tác
- Width và Height: các kích thước chiều rộng của chiều cao của màn hình hiển thị bài tương tác.

**Chọn nút Color để thay đổi:** màu sắc các đối tượng trên màn hình bài tương tác.

**Chọn nút Text Labels để thay đổi:** nội dung các đối tượng văn bản hiển thị trên màn hình bài tương tác.

**Bước 3:** Chọn nút Apply&Close để kết thúc.


#### *b. Xem trước sản phẩm*

**Bước 1:** Trên thanh thực đơn chính của bài tương tác, chọn nút Preview .

**Bước 2:** Xem nội dung bài tương tác. Có thể chọn các đích hiển thị khác nhau: Desktop – máy tính để bàn, Tablet – máy tính bảng, Smartphone – điện thoại thông minh.

**Bước 3:** Chọn nút Close Preview để kết thúc.

#### *c. Đóng gói sản phẩm*

**Bước 1:** Trên thanh thực đơn chính của bài tương tác, chọn nút Publish .

**Bước 2:** Xuất hiện cửa sổ Publish Interaction

- Chọn thẻ LMS
- Nhập tên tệp nén vào mục Title
- Nhập địa chỉ lưu trữ vào mục Local Folder
- Chọn chuẩn đóng gói ở mục LMS profile


**Bước 3:** Chọn nút Publish để thực hiện và chờ.

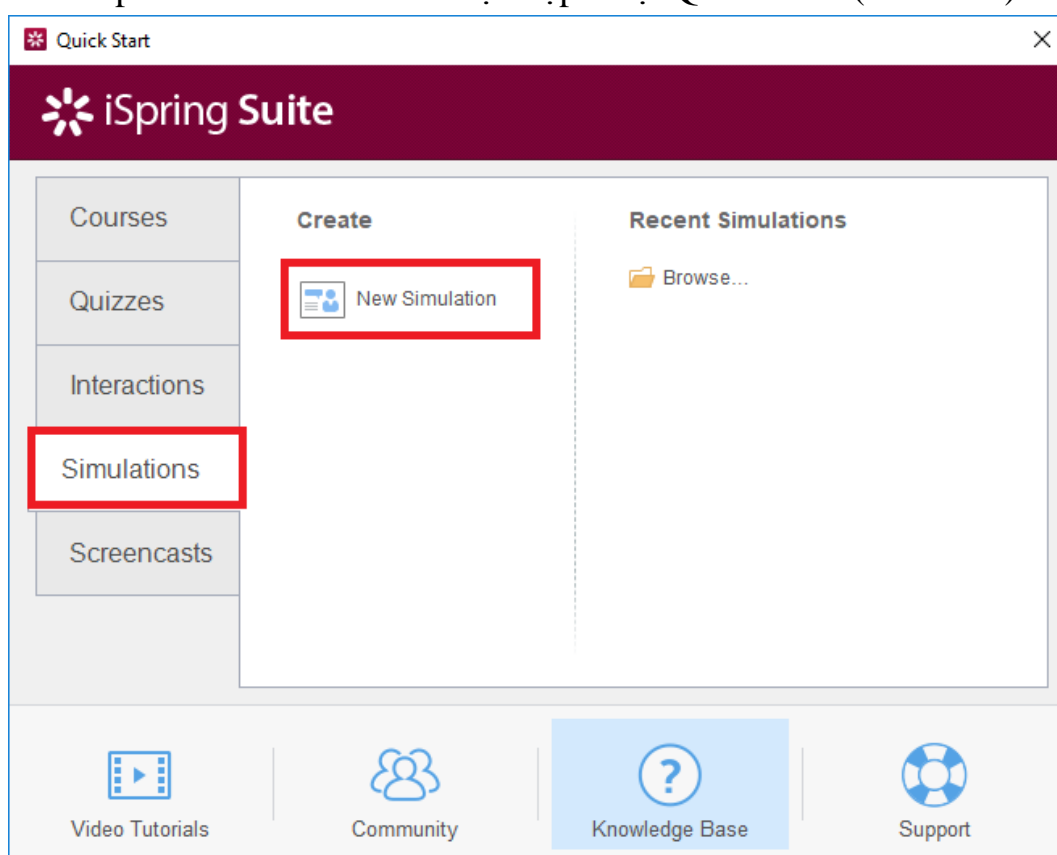
### **3.7. Thiết kế bài mô phỏng với iSpring TalkMaster**

iSpring TalkMaster là công cụ học tập điện tử, giúp xây dựng các hoạt cảnh như trong đời thực nhằm luyện tập và cải thiện kỹ năng giao tiếp, cũng như kỹ năng phản biện, qua đó hình thành phong cách giao lưu chuyên nghiệp với khách hàng, đồng nghiệp và đối tác kinh doanh.

iSpring TalkMaster cho phép thêm không giới hạn số lượng nhân vật và thay đổi hình nền (background) tùy thích, nhằm tăng tính chân thực cho hình ảnh mô phỏng. Đặc biệt, có thể thêm các biểu tượng cảm xúc phù hợp cho từng tình huống như vui vẻ, bình thường, bối rối, không vui, giận dữ,...

### 3.7.1. Khởi động iSpring TalkMaster

**Bước 1:** Nháy đúp chuột vào biểu tượng iSpring Suite 9  trên màn hình Desktop của Windows. Xuất hiện hộp thoại Quick Start (xem hình)



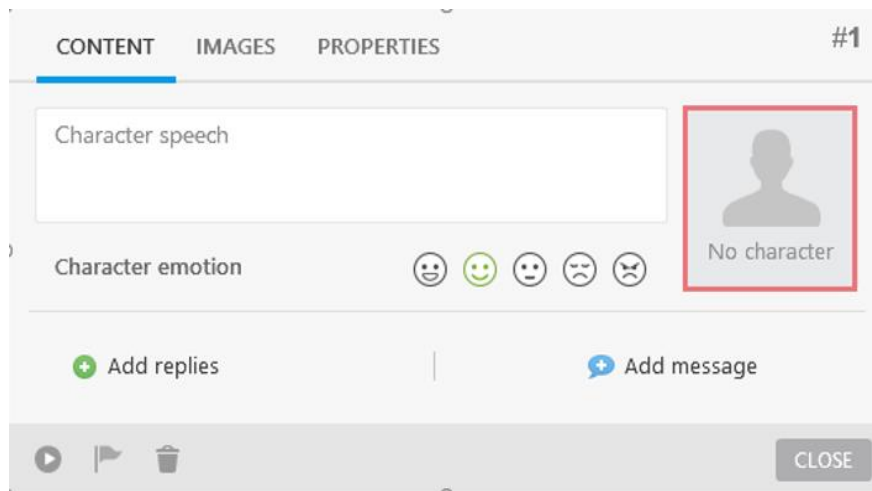
**Bước 2:** Chọn thẻ Simulation, chọn nút New Simulation để tạo bài mô phỏng mới hoặc chọn nút Browse để mở bài mô phỏng đã có.

### 3.7.2. Soạn thảo bài mô phỏng

#### a. Tạo mới hoạt cảnh (Scene)

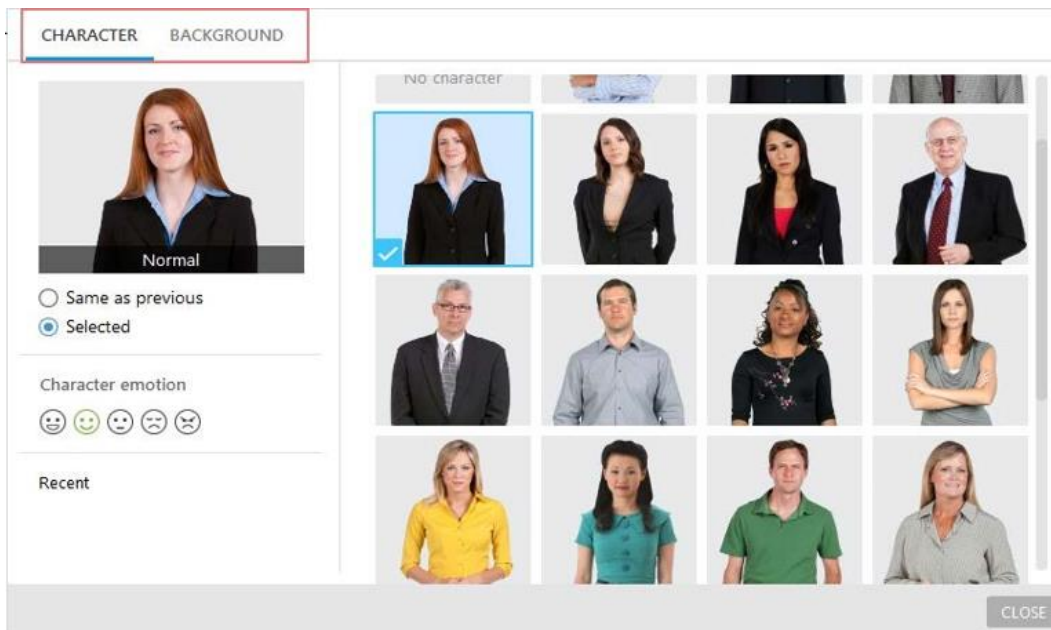
**Bước 1:** Trên thanh công cụ, chọn nút New Scene

**Bước 2:** Trên cửa sổ xuất hiện, nhấp chuột vào hình No character để thêm nhân vật và hình nền từ thư viện



**Bước 3:** Trong cửa sổ xuất hiện

- Chọn nhân vật trong thẻ Character
- Chọn hình nền trong thẻ Background
- Chọn nút Close để kết thúc



**Bước 4:** Chọn cảm xúc của nhân vật trong mục Character emotion, bao gồm: hạnh phúc, bình thường, bối rối, không vui, tức giận ( 😊 😄 😐 😞 😡 ).

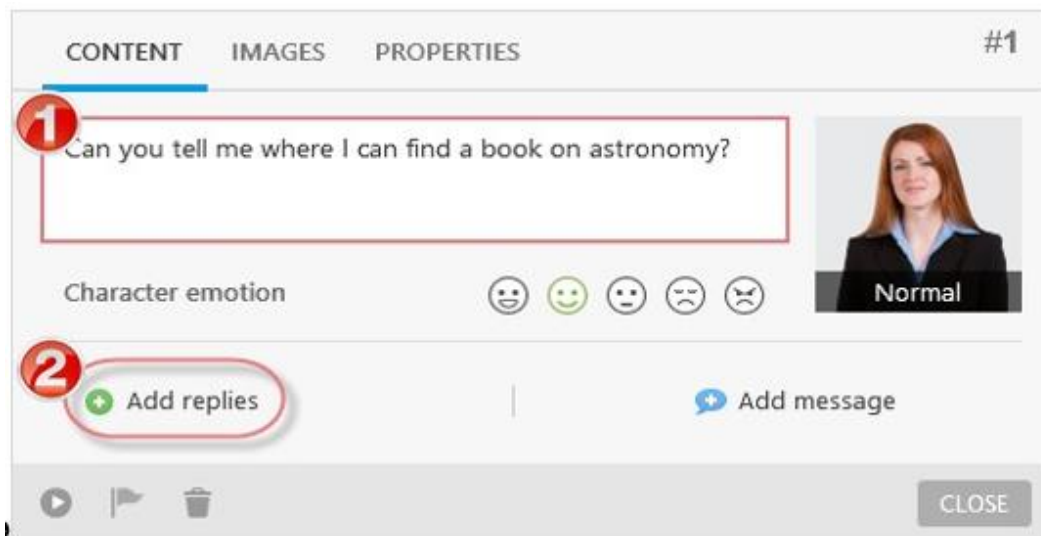
**Bước 5:** Nếu hoạt cảnh là màn hình thông báo

- Chọn nút Add message Add message
- Nhập văn bản chứa thông điệp đầu tiên về bài mô phỏng.

Nếu không phải là màn hình thông báo thì:

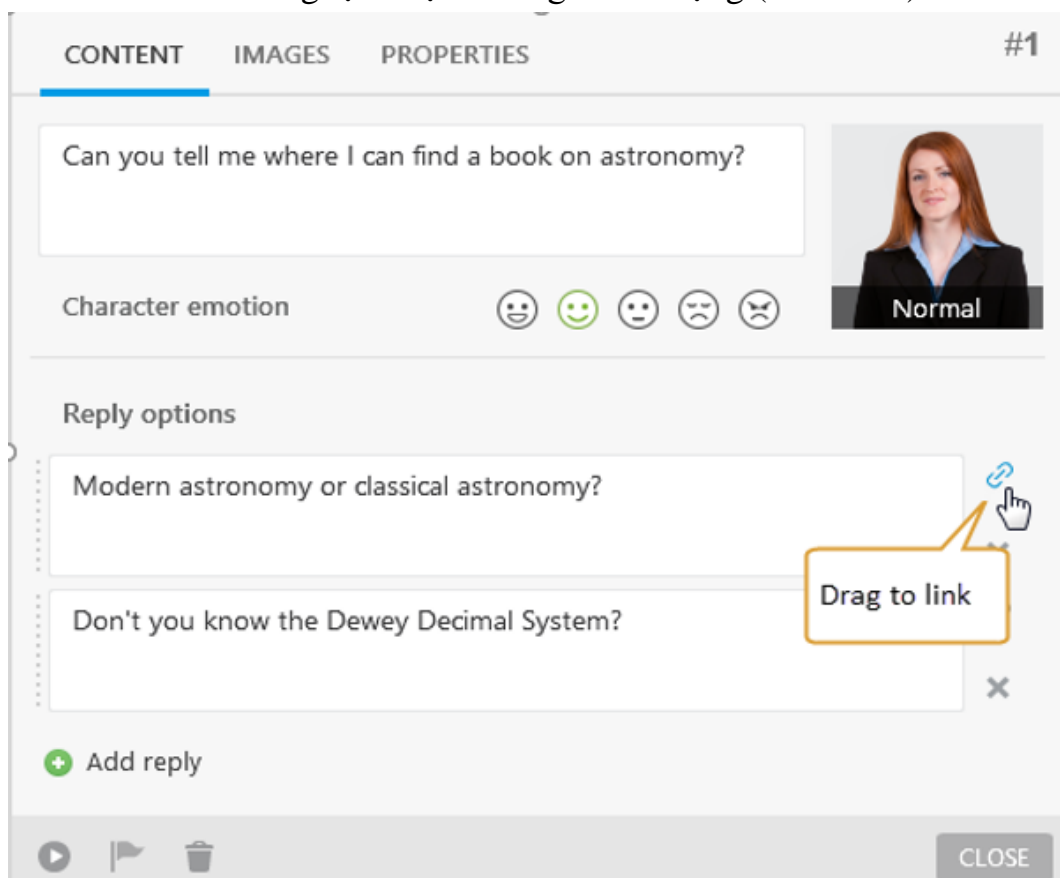
- Nhập văn bản cho nhân vật nói vào mục Character speech
- Chọn nút Add reply Add replies để thêm 1 tình huống lựa chọn của người sử dụng

- Nhập văn bản tình huống lựa chọn
- Lặp lại chọn nút Add reply cho các tình huống tiếp theo



**Bước 6.** Chọn nút Close để kết thúc

Chú ý: Có thể tạo mới các hoạt cảnh từ các hoạt cảnh đã có bằng cách kéo liên kết ở cuối mỗi tình huống lựa chọn của người sử dụng (xem hình)

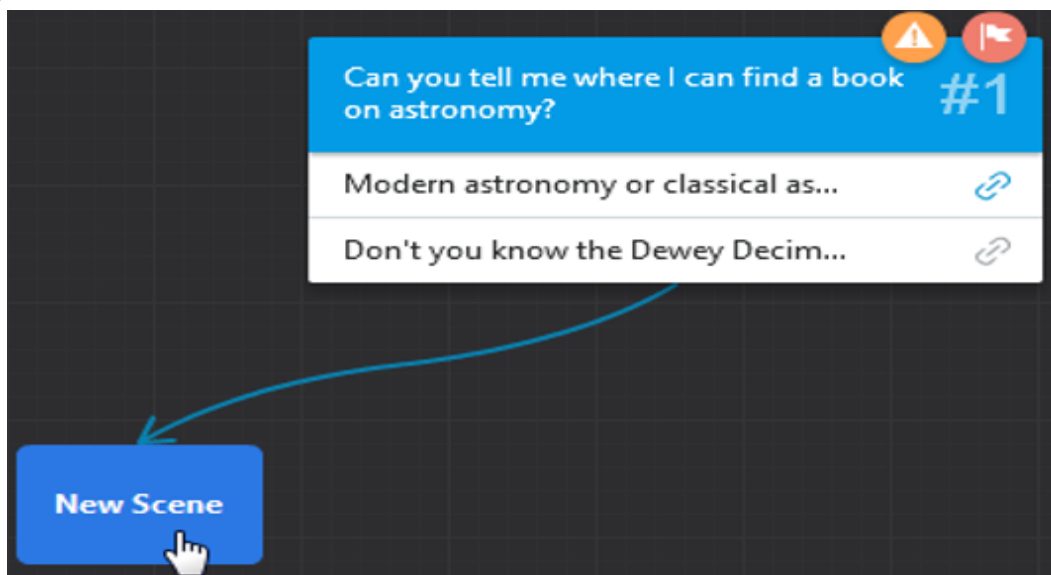


### *b. Chỉnh sửa hoạt cảnh*


Nháy chuột vào tiêu đề (màu xanh) của hoạt cảnh để chỉnh sửa các nội dung của hoạt cảnh.

### c. Liên kết các hoạt cảnh

Các hoạt cảnh đã tạo có thể được liên kết với nhau bằng cách giữ phím chuột và kéo các liên kết tình huống của hoạt cảnh này đến hoạt cảnh khác (xem hình).



### d. Bổ sung âm thanh vào hoạt cảnh

Bước 1: Trên thanh công cụ, chọn nút Voice Over 

Bước 2: Trên màn hình xuất hiện,


- Chọn đoạn văn bản tương ứng trong từng hoạt cảnh của bài mô phỏng
- Chọn nút để ghi âm trực tiếp
- Chọn nút để mở tệp âm thanh trong thư mục lưu trữ
- Chọn nút để nghe thử
- Chọn nút để xóa âm thanh.

Bước 3: Chọn nút Close Voice Over Mode để kết thúc

### 3.7.3. Hoàn thiện các bài mô phỏng

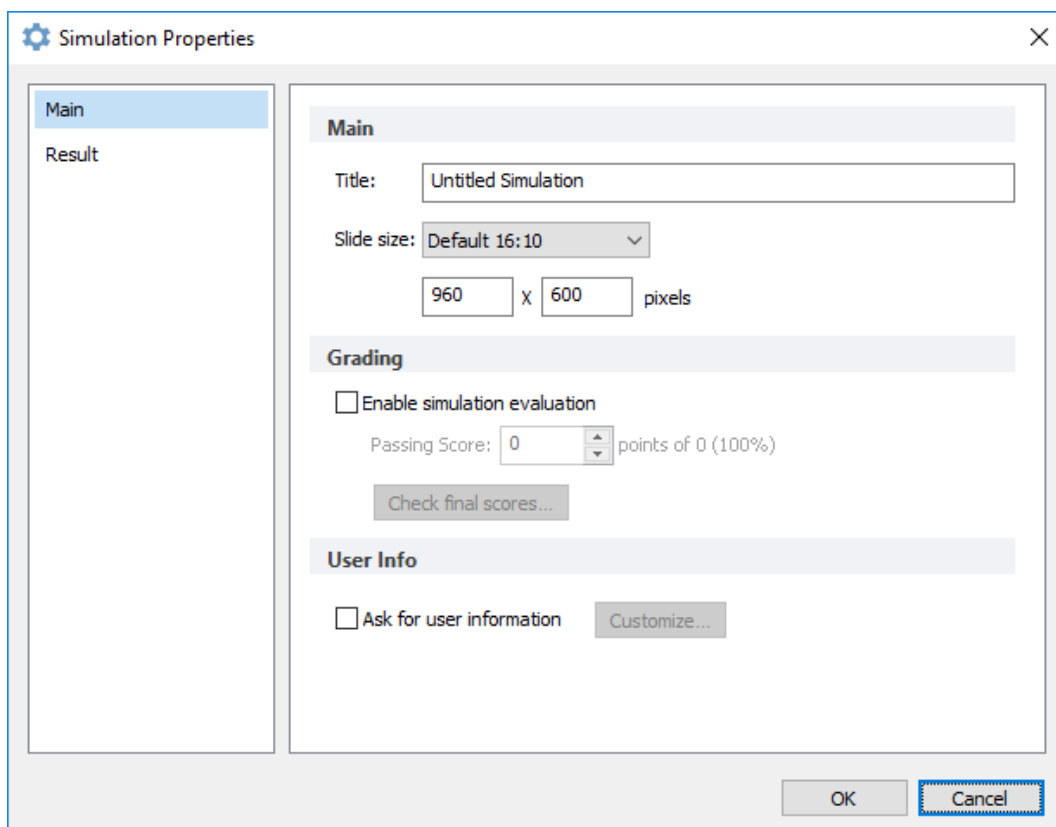
Với mỗi bài mô phỏng, sau khi soạn thảo và trang trí xong có thể hoàn thiện, đóng gói nó theo các nội dung sau:

#### e. Thay đổi thuộc tính

**Bước 1:** Trên thanh thực đơn chính của bài tương tác, chọn nút Properties .


**Bước 2:** Xuất hiện màn hình cửa sổ Simulation Properties (xem hình)

- Trong thẻ Main thay đổi tiêu đề (Title), kích thước (Side size)
- Trong thẻ Result thay đổi phương thức khi kết thúc bài mô phỏng.



**Bước 3:** Chọn nút OK để kết thúc.

#### *f. Thay đổi giao diện hiển thị*


**Bước 1:** Trên thanh thực đơn chính của bài tương tác, chọn nút Player .

**Bước 2:** Xuất hiện màn hình cửa sổ

- Chọn nút Main để tích chọn hiển thị tiêu đề (Show Title), hiển thị thanh cảm xúc nhân vật (Show emotion meter)
- Chọn nút Playback and Navigation để thay đổi chế độ xem lại và điều hướng bài mô phỏng.
- Chọn nút Color để thay đổi màu sắc
- Chọn nút Text Labels để thay đổi nội dung các đối tượng văn bản hiển thị trên màn hình bài mô phỏng.


**Bước 3:** Chọn nút Apply and Close để kết thúc.

#### *g. Xem trước sản phẩm*

**Bước 1:** Trên thanh thực đơn chính của bài mô phỏng, chọn nút Preview .

**Bước 2:** Chọn nút Close Preview để kết thúc.

#### *h. Đóng gói sản phẩm*

**Bước 1:** Trên thanh thực đơn chính của bài mô phỏng, chọn nút Publish .

**Bước 2:** Xuất hiện cửa sổ Publish Simulation

- Chọn thẻ LMS
- Nhập tên tệp nén vào mục Title
- Nhập địa chỉ lưu trữ vào mục Local Folder
- Chọn chuẩn đóng gói ở mục LMS profile

**Bước 3:** Chọn nút Publish để thực hiện và chờ.



## Chương 4. ĐÓNG GÓI BÀI GIẢNG e-LEARNING

### 4.1. Chuẩn đóng gói

Tiêu chuẩn về đóng gói bài giảng e-Learning được quan tâm đầu tiên khi Chính phủ Hoa Kỳ thực hiện dự án nghiên cứu về cách học phân phối nâng cao (Advanced Distributed Learning - ADL). Mục tiêu của dự án là nhằm tạo ra các tài liệu học tập trên máy tính đảm bảo các tính năng như dễ truy cập, tương thích, bền vững và tái sử dụng. Dự án được khởi tạo từ năm 1997 và cho đến nay đã có 03 chuẩn đóng gói bài giảng e-Learning được nghiên cứu và đề xuất.



#### Building the Future Learning Ecosystem



### Sứ mạng của ADL

#### 4.1.1. Chuẩn AICC

AICC không phải là một từ khóa viết tắt cho một tiêu chuẩn e-Learning, mà là của nhóm đã tạo ra nó: Hiệp hội đào tạo dựa trên máy tính cho công nghệ hàng không (the Aviation Industry Computer-Based Training Committee) được thành lập vào năm 1988 bởi Boeing, Airbus và McDonnell Douglas. Mục tiêu của AICC là tiêu chuẩn hóa những nội dung đào tạo và công nghệ được sử dụng để đào tạo các nhân viên hàng không. Vào năm 1993, AICC tạo ra nền tảng tiêu chuẩn đầu tiên cho những hệ thống quản lý đào tạo (LMS) được thiết kế cho dữ liệu CD-Rom và đào tạo thông qua mạng LAN. Một nền tảng web có tên là AICC HACP được thêm vào năm 1998, khi đó AICC dần được biết đến bởi những công ty bên ngoài nền công nghiệp hàng không.

AICC sử dụng mẫu HTML và những dòng text string đơn giản để lưu truyền thông tin qua lại giữa nội dung khóa đào tạo và các hệ thống LMS, dữ

liệu của AICC có thể được lưu trữ trên những máy chủ khác nhau hay là những trang miền địa chỉ chịu sự quản lý của từng hệ thống LMS. Điều này có nghĩa rằng dữ liệu của AICC có tính bảo mật cao. Tuy nhiên AICC có rất nhiều nhược điểm mà nhược điểm lớn nhất là AICC không thể theo dõi tiến độ khóa học của người dùng.

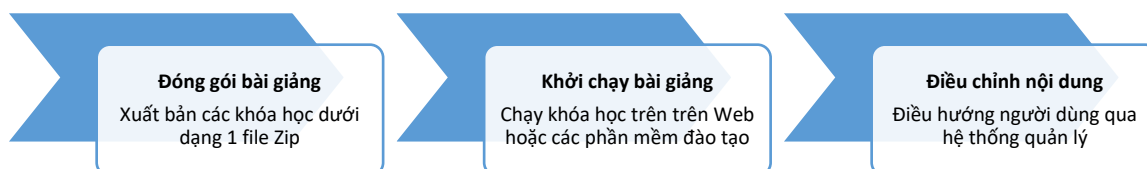
#### 4.1.2. Chuẩn SCORM

SCORM, là viết tắt cho Sharable Content Object Reference Model, là một tập hợp các tiêu chuẩn nền tảng dành cho e-Learning. SCORM được giới thiệu vào năm 2000 nhằm điều chỉnh những vấn đề đã gặp phải trong quá trình vận hành và sử dụng AICC. SCORM được phát triển qua một số giai đoạn và hiện tại có 03 version được sử dụng nhiều nhất là SCORM 1.2, SCORM 2004 ( 3rd Edition và 4th Edition).

- SCORM 1.1 là phiên bản đầu tiên được giới thiệu nhưng không được chấp nhận rộng rãi.

- SCORM 1.2 theo sau phiên bản 1.1, giải quyết được nhiều vấn đề trong phiên bản 1.1 và được thừa nhận rộng rãi.

- SCORM 2004 (3rd Edition và 4th Edition) chính thức hóa các đặc tả trong phiên bản 1.2 và cung cấp một số bổ sung quan trọng về khởi chạy (run-time) và điều chỉnh (sequencing).



Có thể nói SCORM gồm 3 thành phần chính được xây dựng trên JavaScript và XML trong đó:

- Đóng gói bài giảng (Content Packaging) mô tả cách đóng gói các nội dung của bài giảng. Cốt lõi của thành phần này là một file manifest phải được đặt tên là imsmanifest.xml. Như phần đuôi file đã đưa ra, file này tuân thủ các luật XML về cấu trúc bên trong và định dạng. Trong file có 4 phần chính:

- + Phần Meta-data ghi các thông tin cụ thể về gói
- + Phần Organization mô tả cấu trúc nội dung chính của gói. Nó gần như là một bảng mục lục tham chiếu tới tất cả các tài nguyên và các manifest khác.
- + Phần Resources bao gồm các mô tả chỉ tới các file khác được đóng cùng trong gói hoặc các file khác ở ngoài (như là các địa chỉ Web).

+ Phần Sub-manifests mô tả hoàn toàn các gói được gộp vào bên trong gói chính. Mỗi sub-manifest cũng có cùng cấu trúc bao gồm Meta-data, Organizations, Resources, và Sub-manifests. Do đó manifest có thể chứa các sub-manifest và các sub-manifest có thể chứa các sub-manifest khác nữa.

Cách đặc tả này cho phép gộp nhiều khóa học và các thành phần cao cấp khác từ các bài học đơn lẻ, các chủ đề, và các đối tượng học tập ở các mức thấp khác. Đặc tả này cũng cung cấp các kỹ thuật gộp manifest và các file thành một gói vật lý. Các định dạng file được khuyến cáo để ghép các file riêng rẽ là PKZIP (ZIP) file, Jar file (JAR), hoặc cabinet (CAB) file.

- Khởi chạy bài giảng (Run-time) xác định giao thức và mô hình dữ liệu dùng để trao đổi giữa các đối tượng nội dung học tập SCO (Sharable Content Object) và hệ thống quản lý LMS. Trong quá trình thực thi, những người soạn bài tạo ra các trang html, HTML trao đổi với hệ thống quản lý LMS bằng cách sử dụng các hàm JavaScript nằm trong file APIWrapper.js. Chuẩn trao đổi cung cấp nhiều cách thức để hệ thống quản lý và các đối tượng nội dung trao đổi với nhau. Theo SCORM 2004 có 5/8 phương thức quan trọng là Initialize (khởi tạo), Terminate (chấm dứt), GetValue (nhận giá trị), SetValue (đặt giá trị), và Commit (xác nhận).

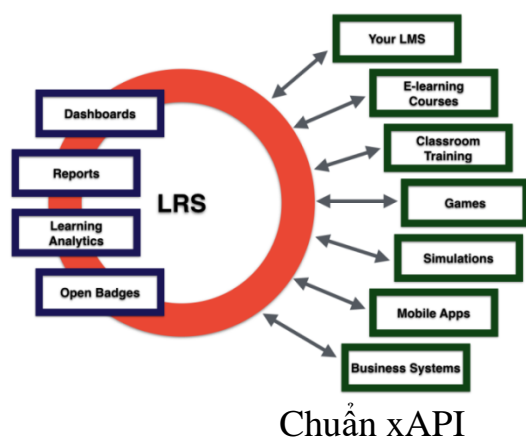
- Điều chỉnh nội dung (Sequencing) nhằm xác định các quy tắc mà hệ thống quản lý LMS dùng để kiểm soát điều hướng người học giữa các phần nội dung bài học.

Mặc dù không được cải tiến mới từ năm 2004 nhưng SCORM vẫn nhận được sự quan tâm lớn nhất của người sử dụng nhờ các thế mạnh: Dựng nội dung theo chuẩn SCORM tương đối dễ dàng thông qua các công cụ trực tiếp và thân thiện; Người quản lý có thể điều hướng và quyết định tiến độ học tập của người học thông qua quá trình điều phối, thiết lập một số quy tắc về thời gian học tập; SCORM được hỗ trợ rộng rãi. Nhưng dù sao SCORM vẫn những điểm yếu không thể vượt qua cần đến sự hỗ trợ của các tiêu chuẩn mới hơn.

#### 4.1.3. Chuẩn xAPI

Vào năm 2011, nhóm nghiên cứu ADL của Chính phủ Mỹ đã nhìn ra nhu cầu về một tiêu chuẩn chi tiết cho việc học e-Learning mạnh mẽ hơn. Họ đưa ra yêu cầu và hình thành một dự án mới, dự án TinCan được ủy thác cho tập đoàn chuyên gia về SCORM là Rustici Software. Năm 2013, tiêu chuẩn xAPI (Experience API) được công bố. Lý do tiêu chuẩn mới được gọi là API trải nghiệm là bởi vì nó được xây dựng để hỗ trợ và theo dõi trải nghiệm của người

học bất cứ khi nào và bất cứ nơi nào mà chúng xảy ra. Nói một cách cụ thể, khi một người học thực hiện một hoạt động học tập (trải nghiệm) nào đó thì một khai báo về hoạt động xAPI sẽ được ghi lại và lưu trữ vào trong kho lưu trữ bản ghi học tập (Learning Record Store – LRS). Một LRS có thể tồn tại một cách độc lập hoặc nằm trong một hệ thống quản lý học tập LMS.



Tiêu chuẩn xAPI chưa được sử dụng nhiều do đang mới, nhưng kiến trúc hiện đại của nó dẫn đến những thế mạnh vượt trội. Chẳng hạn:

- xAPI hỗ trợ các trải nghiệm học tập bên ngoài hệ thống LMS. Nếu một hoạt động học tập được xác định diễn ra trong một hệ thống phần mềm quản lý nhân sự hoặc bất kỳ loại phần mềm nào khác, xAPI có thể ghi lại nó.

- xAPI không yêu cầu kết nối internet. Nếu một người học hoàn thành hoạt động học tập ngoại tuyến, báo cáo hoạt động sẽ được ghi lại và sau khi có kết nối sẽ được tải lên LRS.

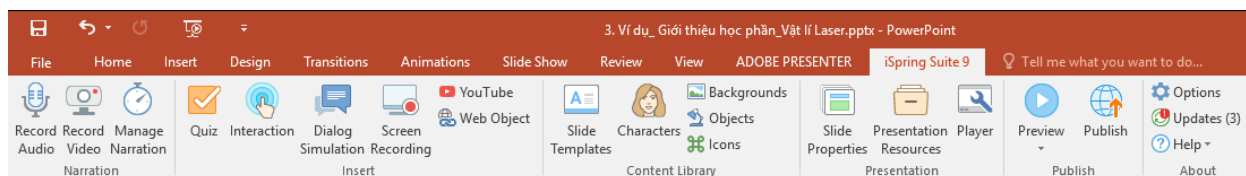
- xAPI có thể cung cấp học tập di động thực sự. xAPI không yêu cầu trình duyệt web hoạt động, có nghĩa là người tạo khóa học có thể thiết kế và quản lý các khóa học dành cho người dùng điện thoại thông minh thông qua các ứng dụng dành riêng cho thiết bị di động.

- xAPI theo dõi dữ liệu phong phú. xAPI không chỉ có thể theo dõi các kịch bản phức tạp như mô phỏng, trò chơi hoặc học tập pha trộn mà còn có thể theo dõi những thứ như nhấp chuột và trả lời mở theo thời gian thực. Thông tin chi tiết từ dữ liệu xAPI có thể cho phép giảng viên xây dựng các khóa học phong phú hơn và xem hoạt động đào tạo nào thực sự gắn liền với việc cải thiện hiệu suất của công việc.

## 4.2. Đóng gói bài giảng e-Learning với iSpring Suite

### 4.2.1. Giới thiệu phần mềm iSpring Suite

iSpring Suite là một bộ công cụ soạn thảo e-Learning chuyên dụng, đầy đủ của Hãng iSpring Solutions. Sau khi cài đặt, iSpring Suite tích hợp với MS Power Point.



iSpring Suite cho phép phát triển các khóa học e-Learning chất lượng, hoạt động tốt trên các nền tảng máy tính để bàn, máy tính xách tay và các thiết bị di động.

Các công cụ thành phần của iSpring Suite:

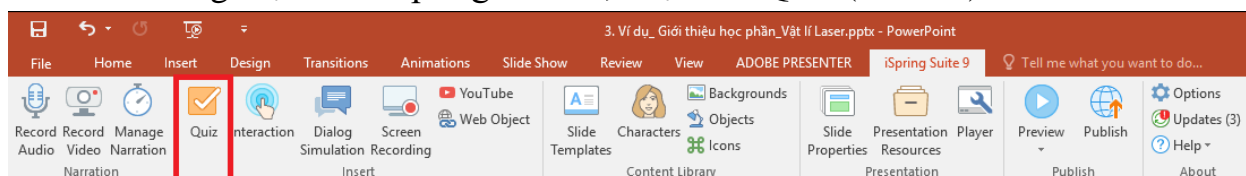
- iSpring Suite: công cụ tích hợp và đóng gói bài thuyết trình Power Point thành bài giảng e-Learning chất lượng, chuyên nghiệp.
- iSpring QuizMaker: công cụ tạo lập các bài khảo sát (survey) hoặc bài kiểm tra trắc nghiệm (quiz) với các kiểu câu hỏi đa dạng.
- iSpring TalkMaster: công cụ tạo mô phỏng cuộc trò chuyện để thực hành kỹ năng giao tiếp.
- iSpring Visual: công cụ tạo các mẫu tương tác e-Learning.
- iSpring Cam Pro: công cụ ghi, chụp màn hình và dạy học qua Video.
- iSpring Audio-Video Editor: công cụ chỉnh sửa tệp âm thanh, tệp phim.

### 4.2.2. Chèn bài khảo sát hoặc bài kiểm tra trắc nghiệm từ iSpring QuizMaker

Trong tiến trình giảng dạy, có thể chèn các bài khảo sát, các bài kiểm tra trắc nghiệm nhằm tăng tính tương tác với người học. Để chèn 1 bài khảo sát hoặc bài trắc nghiệm từ iSpring QuizMaker, các thầy cô thực hiện các bước sau:

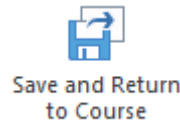
Bước 1: Chèn 1 slide trống vào vị trí cần thiết

Bước 2: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Quiz (hình vẽ)



Bước 3: Trong cửa sổ chương trình iSpring QuizMaker, mở tệp chứa bài khảo sát hoặc bài kiểm tra cần chèn

Bước 4: Thay đổi, bổ sung, điều chỉnh nội dung của bài khảo sát, bài kiểm tra trắc nghiệm (nếu cần thiết) (xem thêm nội dung ở phần 3.5. Thiết kế bài trắc nghiệm với iSpring QuizMaker)



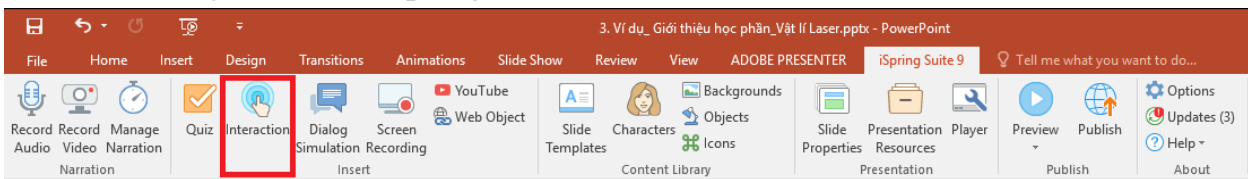
Bước 5: Chọn nút Save and Return to Course để kết thúc.

#### 4.2.3. Chèn bài tương tác từ iSpring Visual

Để chèn 1 bài khảo sát hoặc bài trắc nghiệm từ iSpring Visual, các thầy cô thực hiện các bước sau:

Bước 1: Chèn 1 slide trống vào vị trí cần thiết

Bước 2: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Interaction (hình vẽ)



Bước 3: Trong cửa sổ chương trình iSpring Visual, mở tệp chứa bài tương tác cần chèn

Bước 4: Thay đổi, bổ sung, điều chỉnh nội dung của bài tương tác (nếu cần) (xem thêm nội dung ở phần 3.6. Thiết kế bài tương tác với iSpring Visual)



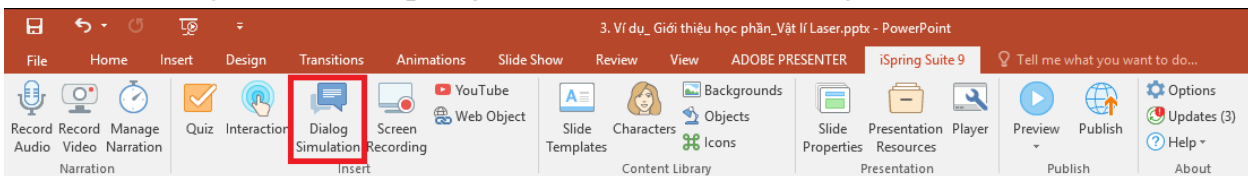
Bước 5: Chọn nút Save and Return to Course để kết thúc.

#### 4.2.4. Chèn bài mô phỏng hội thoại từ iSpring TalkMaster

Để chèn 1 bài mô phỏng hội thoại từ iSpring TalkMaster, các thầy cô thực hiện các bước sau:

Bước 1: Chèn 1 slide trống vào vị trí cần thiết

Bước 2: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Dialog Simulation (hình vẽ)



Bước 3: Trong cửa sổ chương trình iSpring TalkMaster, mở tệp chứa bài mô phỏng hội thoại cần chèn

Bước 4: Thay đổi, bổ sung, điều chỉnh nội dung của bài mô phỏng (nếu cần) (xem thêm nội dung ở phần 3.7. Thiết kế bài mô phỏng với iSpring TalkMaster)



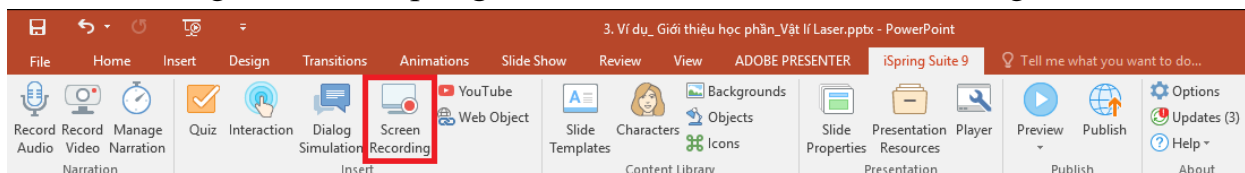
Bước 5: Chọn nút Save and Return to Course để kết thúc.

#### 4.2.5. Chèn phim quay màn hình từ iSpring Cam Pro

Để chèn 1 phim quay màn hình máy tính từ iSpring Cam Pro, các thầy cô thực hiện các bước sau:

Bước 1: Chèn 1 slide trống vào vị trí cần thiết

Bước 2: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Screen Recording (hình vẽ)



Bước 3: Trong cửa sổ chương trình iSpring Cam Pro, mở tệp chứa phim quay màn hình cần chèn

Bước 4: Thay đổi, bổ sung, điều chỉnh nội dung của bộ phim (nếu cần)



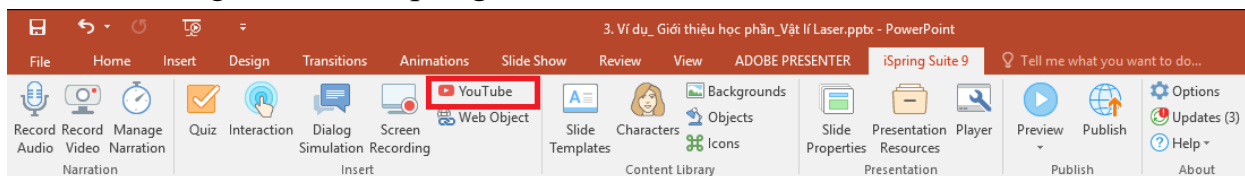
Bước 5: Chọn nút Save and Return to Course để kết thúc.

#### 4.2.6. Chèn phim từ Youtube

Để chèn 1 phim từ Youtube, các thầy cô thực hiện các bước sau:

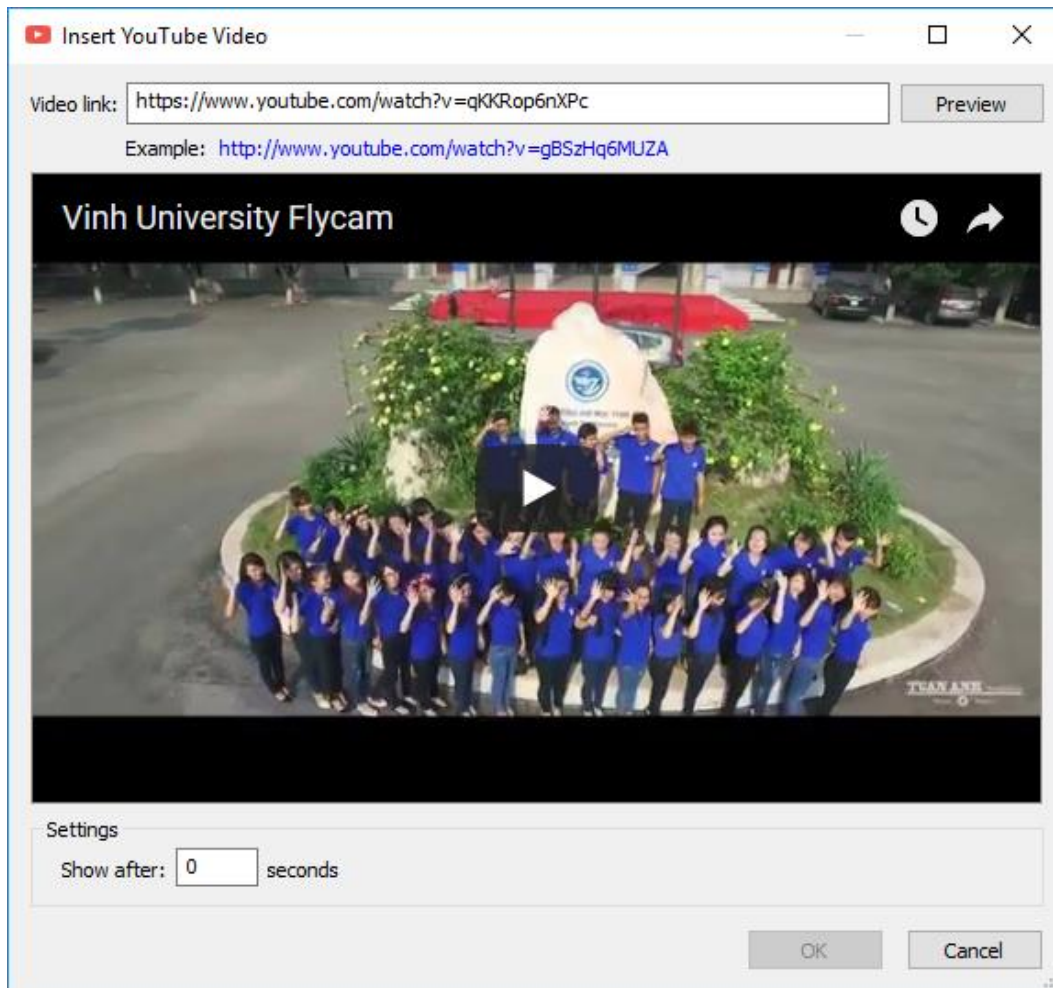
Bước 1: Chèn 1 slide trống vào vị trí cần thiết

Bước 2: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Youtube (hình vẽ)



Bước 3: Trong cửa sổ Insert Youtube Video (xem hình)

- Dán đường dẫn chứa Youtube Video vào mục Video link
- Chọn nút Preview để xem trước (nếu cần)
- Chọn thời gian bắt đầu trong mục Show after ... seconds
- Chọn nút OK để kết thúc.

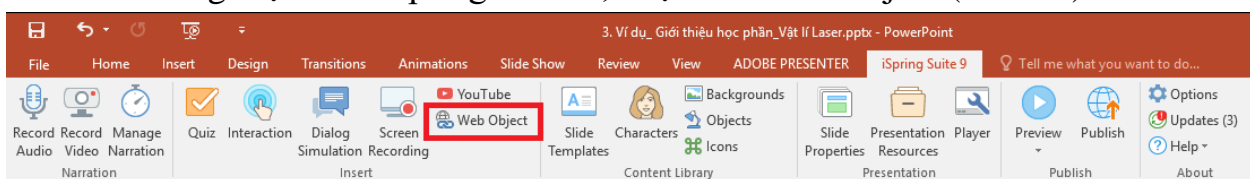


#### 4.2.7. Chèn trang web từ địa chỉ mạng

Để chèn 1 trang web từ một địa chỉ, các thầy cô thực hiện các bước sau:

Bước 1: Chèn 1 slide trống vào vị trí cần thiết

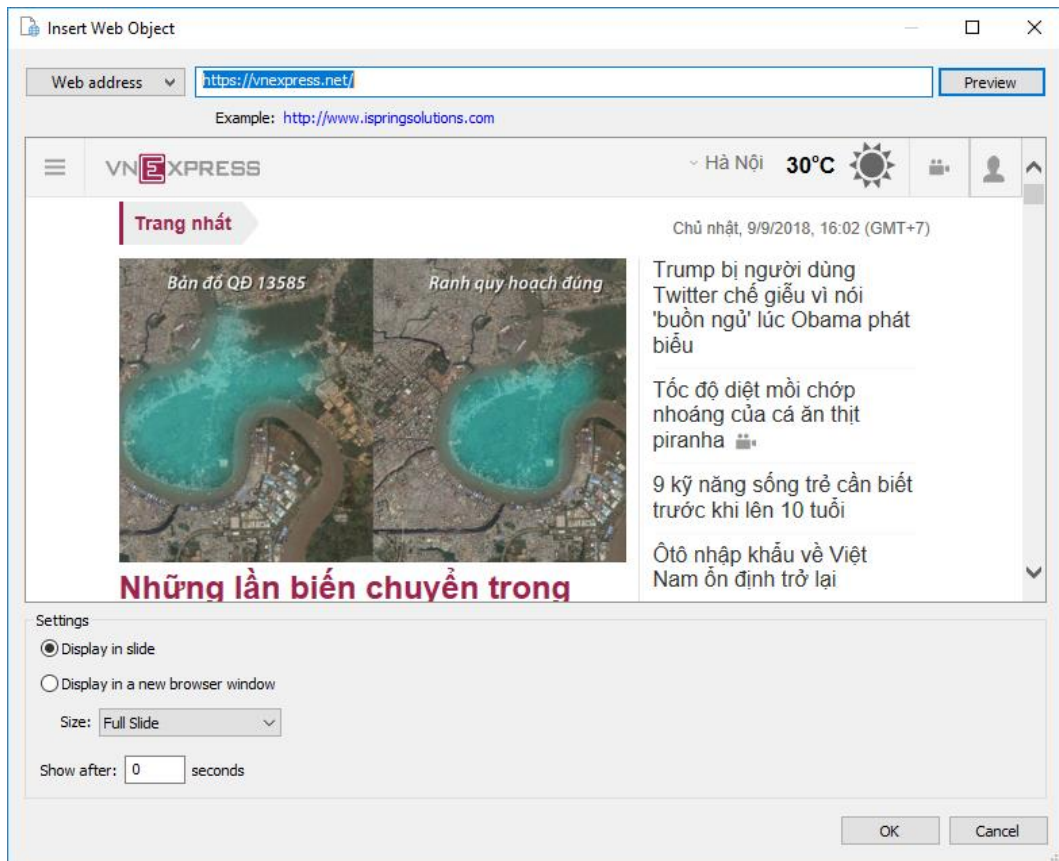
Bước 2: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Web Object (hình vẽ)



Bước 3: Trong cửa sổ Insert Web Object (xem hình)

- Dán đường dẫn chứa trang web vào mục Web address
- Chọn nút Preview để xem trước (nếu cần)
- Thay đổi các chế độ trình diễn Display in slide để hiển thị trong slide hiện thời hoặc Display in a new browse window để hiển thị trong cửa sổ mới.
- Chọn thời gian bắt đầu trong mục Show after ... seconds
- Chọn nút OK để kết thúc.



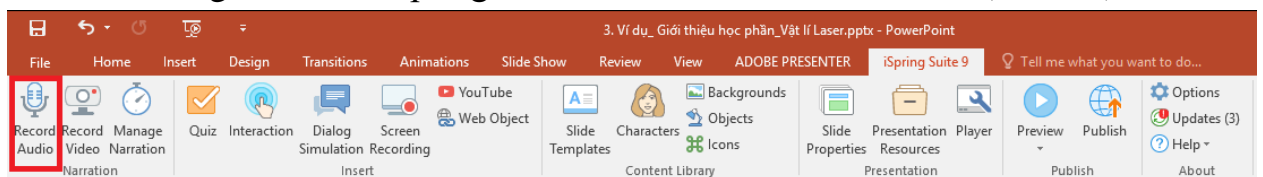


#### 4.2.8. Ghi âm bài giảng với iSpring Suite

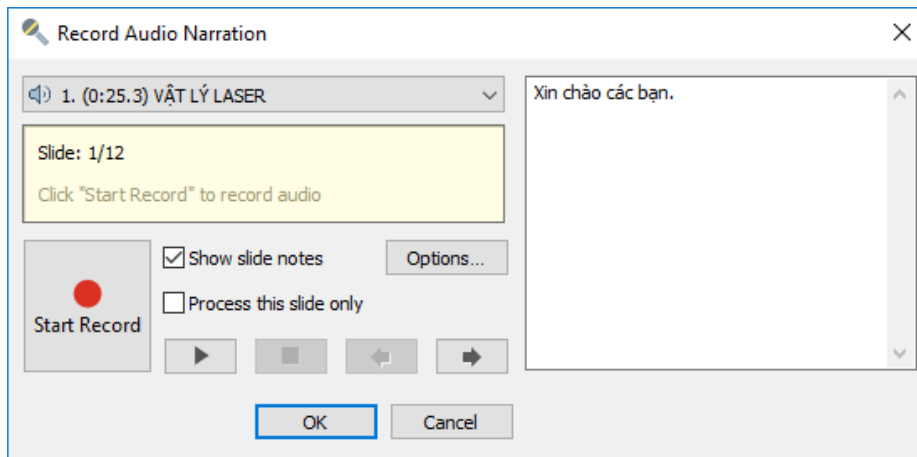
Để ghi âm bài giảng với iSpring Suite, các thầy cô thực hiện các bước sau:

Bước 1: Mở tệp bài trình bày bằng MS Power Point

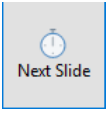
Bước 2: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Record Audio (hình vẽ)

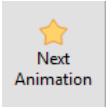


Bước 3: Trong hộp thoại xuất hiện (hình vẽ)






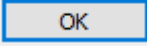
- Nhấp chọn nút Start Record  để bắt đầu ghi âm

- Nhấp chọn nút Next Slide  để chuyển slide kế tiếp

- Nhấp chọn nút Next Animation  để chuyển hiệu ứng kế tiếp (nếu có)

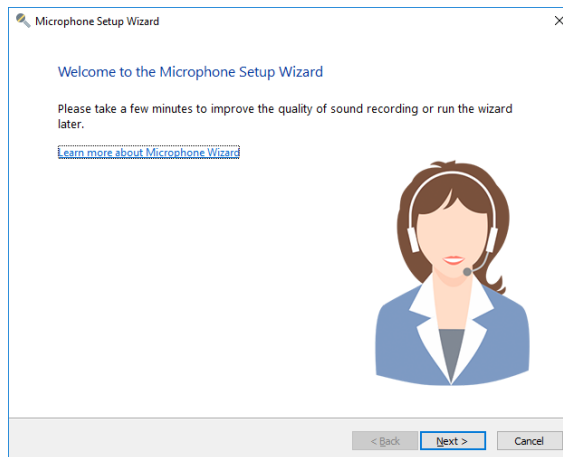
- Nhấp chọn nút  để tạm dừng việc ghi âm.



Sau khi tạm dừng có thể sử dụng các nút  để xem lại, nút  để chuyển slide liền trước, nút  để chuyển slide liền sau.

Bước 4: Chọn nút  để kết thúc việc ghi âm. Khi đó các file âm thanh được ghi vào một thư mục mới cùng tên và cùng thư mục cha với tệp bài giảng của các thầy cô.

### **Chú ý:**

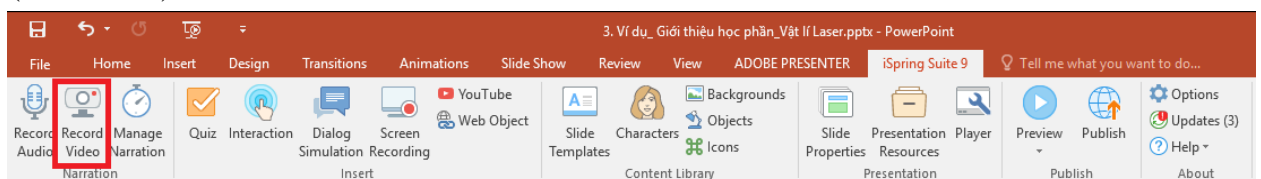
1. Trong lần đầu tiên sử dụng Micro để ghi âm bài giảng, Windows có thể xuất hiện hộp thoại yêu cầu cài đặt (như hình vẽ). Khi đó các thầy cô chọn nút Next và làm theo hướng dẫn.



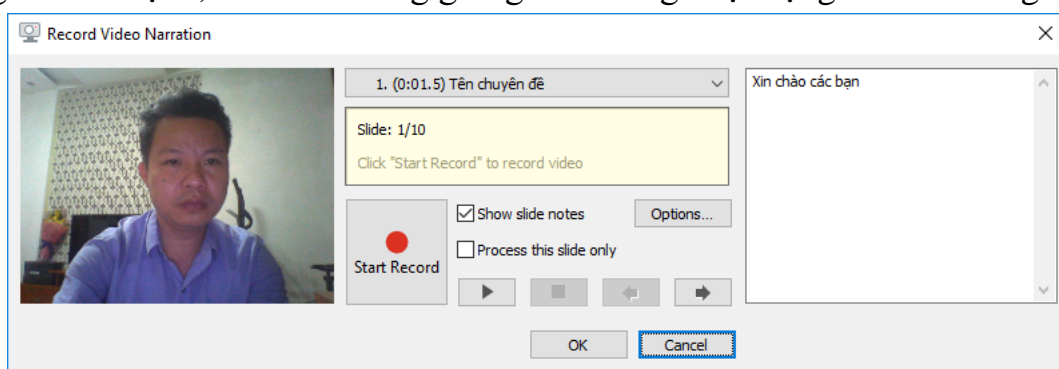
2. Sau khi ghi âm bài giảng có thể xảy ra nhưng sai sót cần phải ghi lại. Khi đó các thầy cô có thể thực hiện lại các bước ở trên, dùng nút  hoặc  để chuyển đến slide cần ghi lại, có thể tích chọn vào mục Process this slide only để tránh sai sót ảnh hưởng đến các slide khác.

#### 4.2.9. Ghi âm và hình webcam với iSpring Suite

Hoạt động này hoàn toàn tương tự hoạt động Ghi âm bài giảng với iSpring Suite. Trong thực đơn iSpring Suite, các thầy cô chọn nút Record Video (xem hình).



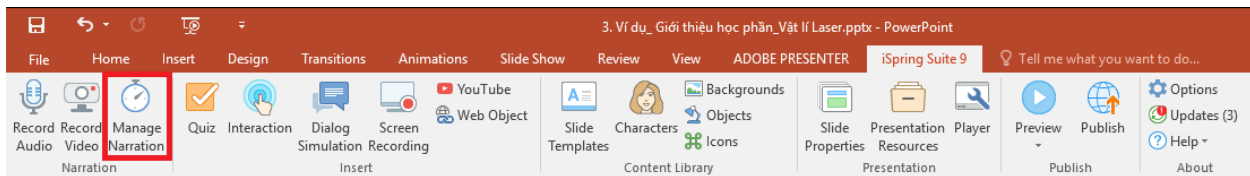
Khi đó sẽ xuất hiện hộp thoại ghi hình như hình vẽ, các thầy cô có thể sử dụng các nút lệnh, các chức năng giống như trong hoạt động Ghi âm bài giảng.



#### 4.2.10. Biên tập, đồng bộ bài giảng với iSpring

Sau khi hoàn thành việc soạn thảo, bổ sung các slide trình bày bài giảng, thực hiện việc ghi âm, ghi hình cho mỗi slide, các thầy cô có thể sử dụng chức năng Biên tập, đồng bộ các đối tượng của bài giảng theo các bước sau:

Bước 1: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Manage Narration (xem hình)



Bước 2: Trong cửa sổ của trình biên tập iSpring Narration Editor (xem hình)

- Để bổ sung một file âm thanh khác:



Audio

- o Chọn nút Audio trên thanh thực đơn Home
- o Tìm kiếm và mở file âm thanh cần bổ sung
- o Trong hộp thoại Import Audio (xem hình), chọn At current cursor position để chèn âm thanh vào vị trí con trỏ hiện thời, chọn At the beginning of the slide để chèn âm thanh vào vị trí đầu slide được chọn trong danh sách.
- o Đánh dấu Adjust slide duration nếu muốn điều chỉnh thời gian chiếu của slide đến hết thời gian file âm thanh.
- o Chọn nút Insert để chèn.

- Để bổ sung một file video khác



Video

- o Chọn nút Video trên thanh thực đơn Home
- o Các bước tiếp theo tương tự như bổ sung một file âm thanh.

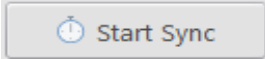
- Để chỉnh sửa một file audio hoặc video đã có trên thanh Timelines

- o Nháy chuột phải trên file cần chỉnh sửa
- o Chọn thực đơn Edit Clip
- o Trong cửa sổ trình chỉnh sửa iSpring Audio/Video Editor thực hiện các thao tác chỉnh sửa như Delete để xóa vùng được bôi đen (lựa chọn), Silence để loại bỏ âm thanh (câm) vùng được lựa chọn, Trim để xóa ngoài vùng được bôi đen, Remove Noise để giảm nhiễu tiếng ồn. Chọn nút Save and Close để kết thúc chỉnh sửa.

- Để đồng bộ các slide, hiệu ứng slide với các file âm thanh, hình ảnh



Sync

- o Chọn nút Sync trên thanh thực đơn Home
- o Chọn nút Start Sync  để bắt đầu đồng bộ
- o Chọn nút Next Slide, nút Next Animation để đồng bộ các hiệu ứng chuyển slide, hiệu ứng chuyển đối tượng trên mỗi slide.

- Chọn nút Done để kết thúc.

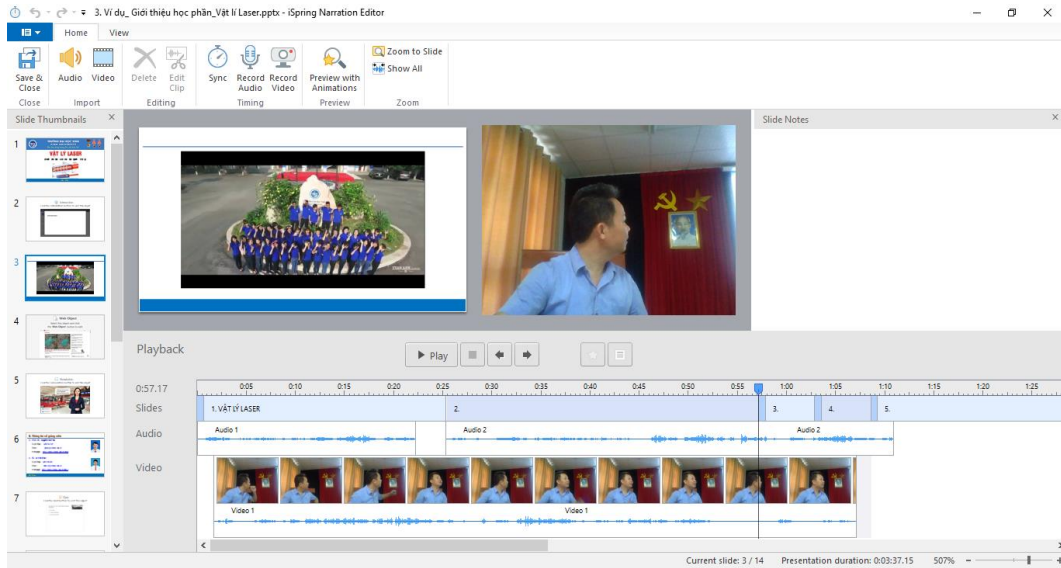
### **Chú ý:**

1. Có thể đánh dấu mục Process current slide only để đồng bộ slide hiện thời
2. Có thể dùng chuột để di chuyển, điều chỉnh điểm bắt đầu và kết thúc của mỗi slide, điểm hiệu ứng chuyển đổi tương ứng cho phù hợp.



Save & Close

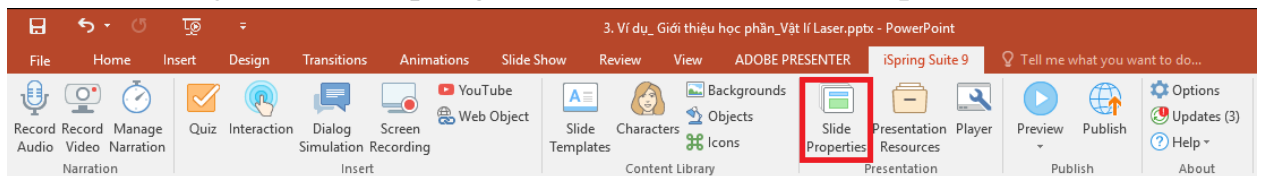
Bước 3: Chọn nút Save & Close để kết thúc.



#### 4.2.11. Thiết lập thuộc tính bố trí slide

Với mỗi màn hình slide trình bày các thầy cô có thể thiết lập các thuộc tính bằng các bước sau đây:

Bước 1: Trong thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Slide Properties (xem hình)



Bước 2: Trong cửa sổ Slide Properties (xem hình), nhấp chuột phải tại mỗi slide và thực hiện các chức năng sau:

- On click: để quy định phải Click chuột vào nút để chuyển slide kế tiếp
- Auto: để quy định tự động chuyển slide kế tiếp
- Demote: để chuyển slide hiện thời thành slide cấp con
- Promote: để chuyển slide hiện thời thành slide cấp cha
- Hide: để chuyển slide hiện thời qua lại chế độ ẩn/hiện
- Branch to: để thay đổi điều hướng slide kế tiếp (ít sử dụng)
- Lock: để khóa không cho sử dụng các nút điều hướng slide

- Presenter: để thay đổi thông tin người trình bày (xem thêm ở phần ...)
- Layout: để thay đổi quy định cách bố trí các thành phần trên slide
  - o No Change: giữ nguyên cách bố trí của slide trước
  - o Full: bố trí đầy đủ các thành phần của slide
  - o No Sidebar: không bố trí thành phần Sidebar, phần nội dung slide được hiển thị lớn nhất
  - o Maximized Video: hoán đổi vị trí nội dung slide và nội dung video, phần nội dung Video được hiển thị lớn nhất.

#	Title	Advance	Branching	Lock	Presenter	Layout	Playlist	Object
1	VẬT LÝ LASER	21,5s	Default		None	No Change	None	+ Add
2	No Title – click to change	32,4s	Default		None	No Change	None	Interaction
3	No Title – click to change	5,0s	Default		None	No Change	None	+ Add
4	No Title – click to change	5,0s	Default		None	No Change	None	+ Add
5	No Title – click to change	24,0s	Default		None	No Change	None	Simulation
6	II. Thông tin về giảng viên	10,8s	Default		None	No Change	None	+ Add

Slides: 14 Duration: 3m 34s



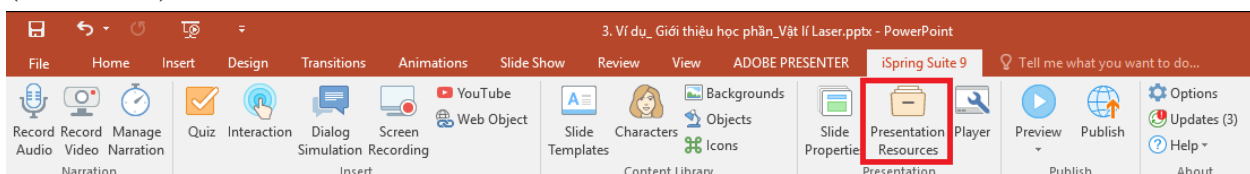
Save & Close

Bước 3: Chọn nút Save & Close để kết thúc.

#### 4.2.12. Thiết lập thông tin các tài nguyên đính kèm

Trên bài giảng e-Learning, một số thông tin và tài nguyên có thể được đính kèm và chia sẻ. Các thầy cô có thể thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Trong thanh thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Presentation Resource (xem hình)



Bước 2: Trong cửa sổ Presentation Resource, chọn:

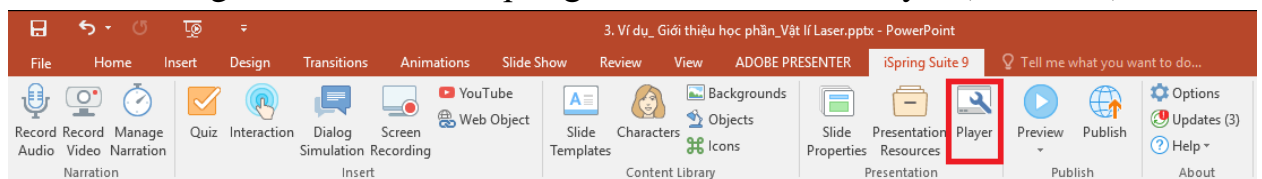
- Thẻ Attachments and Hyperlinks: để bổ sung các đường dẫn (Add Hyplink) hoặc các tệp đính kèm (Add Attachment)
- Thẻ Presenter: để bổ sung thông tin người trình bày
- Thẻ Company Logo: để bổ sung logo và đường dẫn website của công ty

Bước 3: Chọn nút OK để kết thúc.

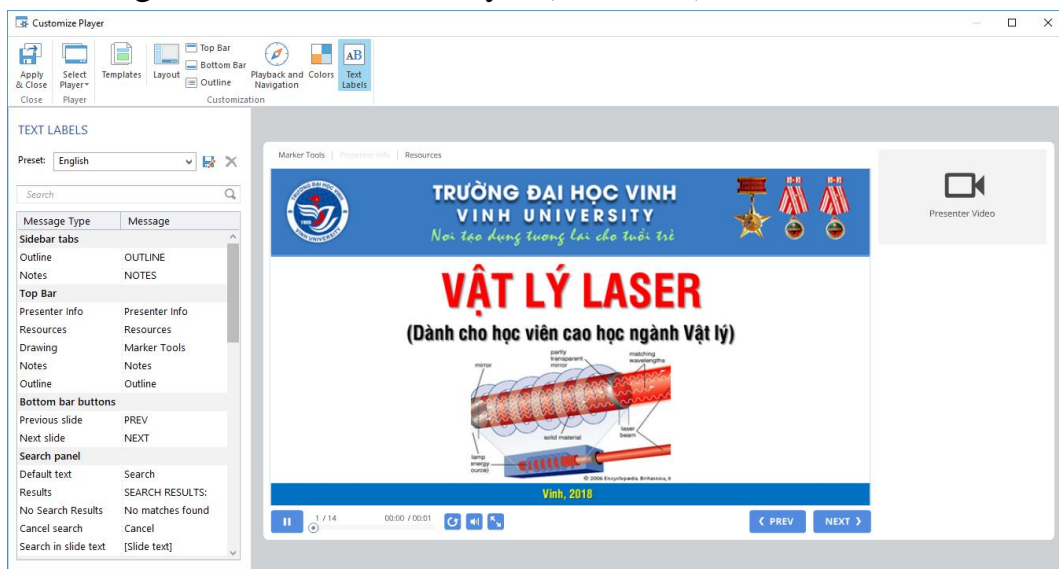
#### 4.2.13. Thiết lập, cấu hình giao diện hiển thị







Có thể thiết lập, cấu hình giao diện hiển thị bài giảng e-Learning, để làm được việc này các thầy cô thực hiện theo các bước sau đây:

Bước 1: Trong thanh thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Player (xem hình)



Bước 2: Trong cửa sổ Customize Player (xem hình)



- Chọn nút  Select Player để thay đổi kiểu cách bố trí slide
- Chọn nút  Templates để thay đổi các mẫu trình bày slide
- Chọn nút  Layout, nút  Top Bar, nút  Bottom Bar, nút  Outline để thiết lập thông số các thành phần được bố trí trên mẫu trình bày



Playback and Navigation

- Chọn nút Playback and Navigation để thiết lập các thông số điều hướng



- Chọn nút Color để thiết lập màu sắc



Text Labels

- Chọn nút Text Labels để thiết lập các tiêu đề giao diện hiển thị (thường dùng để Việt hóa giao diện hiển thị bài giảng).



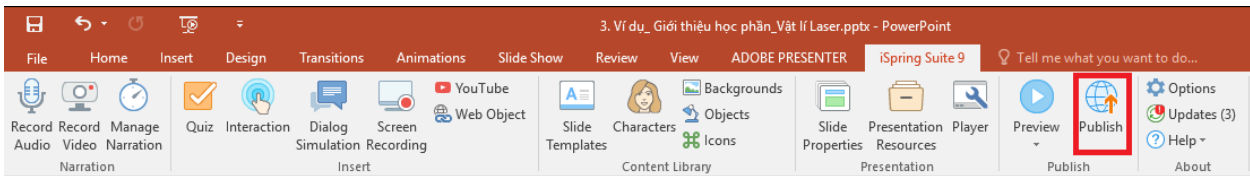
Apply & Close

Bước 3: Chọn nút Save & Close để kết thúc.

#### 4.2.14. Đóng gói bài giảng

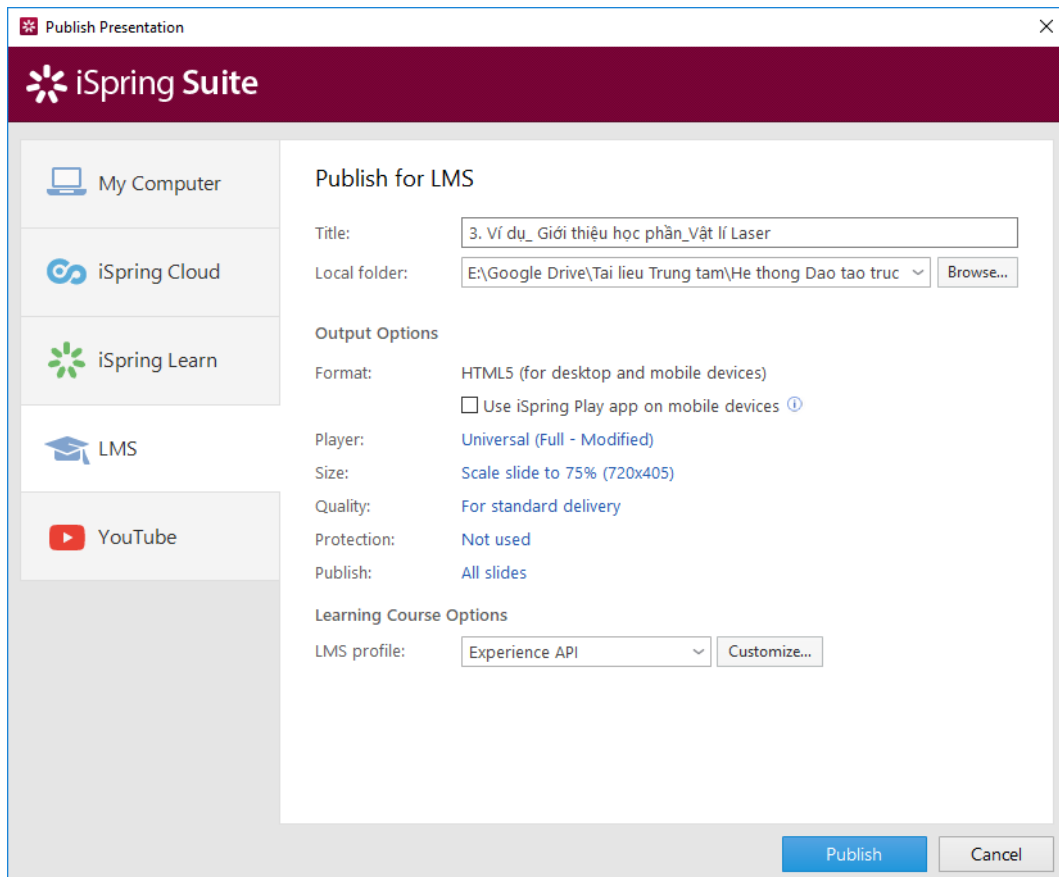
Bước cuối cùng trong sản xuất bài giảng e-Learning là đóng gói bài giảng, các thầy cô thực hiện như sau:

Bước 1: Trong thanh thực đơn iSpring Suite 9, chọn nút Publish (xem hình)



Bước 2: Trong cửa sổ Publish Presentation, chọn thẻ LMS (xem hình)





- Nhập tiêu đề của bài giảng trong mục Title
- Nhập đường dẫn tới thư mục sẽ chứa toàn bộ nội dung bài giảng ở mục Local folder
- Chọn chuẩn đóng gói LMS ở mục LMS profile. Có thể chọn SCORM 2004 hoặc Experience API (khuyến cáo nên dùng Experience API).

Bước 3: Chọn nút Customize để quy định các tham số của chuẩn đóng gói. Trong cửa sổ Learning Course chọn tiếp nút Customize, xuất hiện hộp thoại Progress and Completion (xem hình)

Progress and Completion

Graded Items

Rate number of slides viewed: 14 of 14

Rate quizzes and simulations

Rate	Title	Passing %
<input checked="" type="checkbox"/>	3. Ví dụ_ Giới thiệu học phần_Vật lí Laser Simulation 1 (Slide 5)	N/A
<input checked="" type="checkbox"/>	Câu hỏi khoa học (19) (Slide 7)	80
<input checked="" type="checkbox"/>	quiz2 (Slide 9)	80

Total score

Max score:

Custom passing score:

OK Cancel

- Tích chọn mục Rate number of slides views và quy định số lượng slide bắt buộc phải xem.
- Tích chọn mục Rate quizzes and simulations và các mục con để quy định các bài kiểm tra trắc nghiệm, các bài mô phỏng bắt buộc phải tham gia.
- Tích chọn mục Custom passing score và điền số điểm có thể chấp nhận được khi tham gia học bài học này.

Bước 4. Chọn nút OK, nút Save để ghi nhận

Bước 5: Chọn nút Publish để thực hiện việc đóng gói. Việc này có thể mất một khoảng thời gian.

## Chương 5. QUẢN TRỊ KHÓA HỌC e-LEARNING

### 5.1. Giới thiệu Hệ thống dạy học trực tuyến Trường Cao đẳng Việt Đức

Hệ thống dạy học trực tuyến – Trường Cao đẳng Việt Đức Nghệ An (viết tắt là CDVDNA e-Learning) là một hệ thống thông tin được xây dựng trên môi trường mã nguồn mở moodle 3.4. Mục tiêu của hệ thống là trở thành một công cụ hiệu quả cho việc đào tạo elearning; cung cấp các nguồn học liệu phong phú giúp các học viên có thể tự học, tự bồi dưỡng ngay tại chỗ một cách thường xuyên, liên tục; cung cấp cho các giảng viên công cụ quản lý bài giảng, quản lý tương tác và đánh giá giảng viên.

Địa chỉ truy cập:

- <http://elearning.cdvdna.edu.vn>
- Hoặc <http://hoctructuyen.cdvdna.edu.vn>.

Để tương tác với hệ thống, giảng viên có thể sử dụng các trình duyệt web trên máy tính hoặc sử dụng ứng dụng dành cho mobile.

### 5.2. Đăng nhập hệ thống và thiết lập thông tin tài khoản

#### 5.2.1. Đăng nhập

Mỗi giảng viên sẽ được cấp một tài khoản để đăng nhập vào hệ thống.

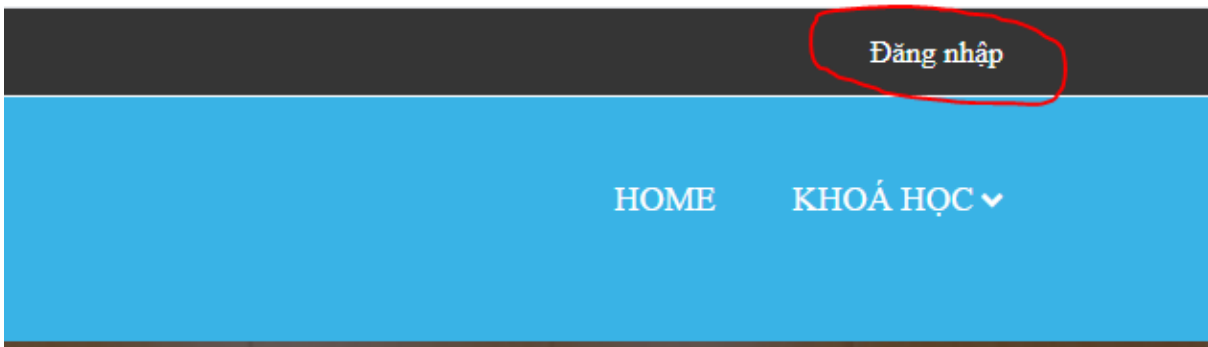
#### **Chú ý:**

- *Giảng viên sử dụng tài khoản và mật khẩu ngầm định.*
- *Để đảm bảo an toàn cho hệ thống thông tin này, đề nghị các giảng viên thực hiện đổi mật khẩu sau khi đăng nhập lần đầu.*

Để truy cập các thầy cô thực hiện theo các bước sau:

- Bước 1: Mở trình duyệt web, truy cập địa chỉ <http://elearning.cdvdna.edu.vn> hoặc <http://hoctructuyen.cdvdna.edu.vn>.

- Bước 2: Nhấp chọn vào mục (**Đăng nhập**) ở góc trên bên phải màn hình



- Bước 3: Nhập thông tin đăng nhập **Tên đăng nhập/Mật khẩu**

A screenshot of a login form. On the left, there are two input fields: 'Kí danh' (Username) containing the text 'admin' and 'Mật khẩu' (Password) which is currently empty. Below these fields is a checked checkbox labeled 'Nhớ tài khoản' (Remember account). At the bottom of the form is a blue button labeled 'Đăng nhập' (Login). On the right side of the form, there is a link 'Bạn quên kí danh hoặc mật khẩu?' (Forgot your username or password?). Below this link is a message: 'Trình duyệt của bạn cần phải mở chức năng quản lí cookie' (Your browser needs to enable cookie management) with a question mark icon.

**Chú ý:** Nếu tài khoản bạn nhập là đúng, hệ thống sẽ chuyển đến **Trang cá nhân**. Nếu đăng nhập sai sẽ có dòng thông báo như bên dưới. Nếu giảng viên quên thông tin về tài khoản hãy liên hệ hỗ trợ, nếu quên mật khẩu có thể chọn chức năng **Bạn quên ký danh hoặc mật khẩu?**

### 5.2.2. Quên mật khẩu

Trong trường hợp giảng viên quên mật khẩu mà chưa khai báo email (Thư điện tử) vào hệ thống hãy liên hệ đến *Phòng Kiểm định chất lượng* để được hỗ trợ.

Nếu giảng viên đã khai báo thông tin email của mình vào hệ thống thì có thể sử dụng chức năng **Quên mật khẩu** để tạo mật khẩu mới. Các bước thực hiện như sau:

- Bước 1: Truy cập trang **Đăng nhập**, chọn chức năng **Quên mật khẩu**

The screenshot shows a login form with the following elements:

- Input field for "Kí danh" (Username) containing "admin".
- Input field for "Mật khẩu" (Password).
- Checkbox "Nhớ tài khoản" (Remember account) which is checked.
- A blue "Đăng nhập" (Login) button.
- A link "Bạn quên kí danh hoặc mật khẩu?" (Forgot your username or password?) circled in red.
- A message: "Trình duyệt của bạn cần phải mở chức năng quản lí cookie" (Your browser needs to enable cookie management).

- Bước 2: Điền **Tên đăng nhập** hoặc **Email** của mình và nhấp nút **Tìm kiếm** ứng với ô trống đã điền (xem hình ảnh).

Để lấy lại mật khẩu, hãy cung cấp tên đăng nhập hay thư điện tử của bạn vào bên dưới. Nếu bạn được tìm thấy trong CSDL, một thư điện tử sẽ được gửi đến bạn, cùng với những hướng dẫn về cách tải truy cập.

**Tìm kiếm bằng tên đăng nhập**

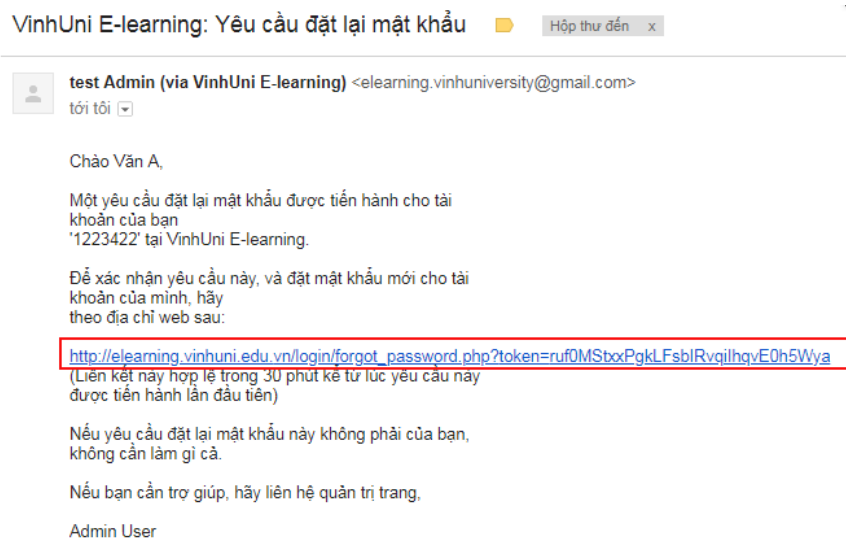
Tên đăng nhập  ①

**Tìm kiếm bằng thư điện tử**

Thư điện tử

②

- Bước 3: Nếu đã nhập đúng **Tên đăng nhập** hoặc **Email**, hệ thống sẽ gửi cho bạn một email với tiêu đề: **Yêu cầu đặt lại mật khẩu**. Bạn kiểm tra hộp thư và chọn liên kết gửi kèm dẫn tới trang tạo mới mật khẩu.



- Bước 4: Nhập **mật khẩu mới** và **xác nhận mật khẩu** vào 2 ô trống rồi chọn **LƯU NHỮNG THAY ĐỔI** (xem hình ảnh). Sau khi thay đổi thành công, hệ thống sẽ tự động xử lý đăng nhập.

Hãy nhập và lặp lại mật khẩu mới của bạn bên dưới, và nhấn "Đặt mật khẩu".  
Mật khẩu mới của bạn sẽ được lưu lại, và bạn sẽ được đăng nhập.

#### Đặt mật khẩu

Tên đăng nhập	1223422
Mật khẩu mới	<input type="password" value="....."/>
Mật khẩu mới (lần nữa)	<input type="password" value="....."/>

**LƯU NHỮNG THAY ĐỔI** **HỦY BỎ**

### 5.2.3. Đăng xuất

Để đăng xuất khỏi hệ thống, các bạn nhấp chọn vào biểu tượng người dùng (mặc định) hoặc ảnh cá nhân (đã thay đổi) hoặc tên người dùng bên cạnh ở góc trên bên phải màn hình. Trong menu đổ xuống, chọn mục **Thoát**.



#### 5.2.4. Thay đổi mật khẩu

Để an toàn cho hệ thống giảng viên nên tiến hành thay đổi mật khẩu ngầm định ở lần đầu tiên đăng nhập hệ thống. Các bước thực hiện như sau:

- Bước 1: Nhấp chọn vào biểu tượng người dùng (mặc định) hoặc ảnh cá nhân (đã thay đổi) ở góc trên bên phải màn hình. Trong menu đổ xuống chọn mục **Tùy chọn**.
- Bước 2: Trong danh sách **Tùy chọn - Tài khoản người dùng**, chọn mục **Đổi mật khẩu**

#### Tùy chọn



- Bước 3: Giảng viên nhập **mật khẩu hiện tại** vào ô đầu tiên, **mật khẩu mới** vào 2 ô tiếp theo. Sau khi hoàn tất nhấn vào nút **LƯU NHỮNG THAY ĐỔI**

Đổi mật khẩu

Kí danh	1223422
Mật khẩu hiện tại	<input type="password"/>
Mật khẩu mới	<input type="password"/>
Mật khẩu mới (lần nữa)	<input type="password"/>

Sign out everywhere

**LƯU NHỮNG THAY ĐỔI** **HỦY BỎ**

#### 5.2.5. Thay đổi Hồ sơ cá nhân

Hồ sơ cá nhân của giảng viên bao gồm các thông tin như ảnh, họ tên, ngày sinh, giới tính, địa chỉ, sở thích,... Giảng viên có thể thay đổi, cập nhật các thông tin này bằng các bước như sau:

- Bước 1: Nhấp chọn vào biểu tượng người dùng (mặc định) hoặc ảnh cá nhân (đã thay đổi) ở góc trên bên phải màn hình. Trong menu đổ xuống chọn mục **Tùy chọn**.

- Bước 2: Trong danh sách **Tùy chọn** → **Tài khoản người dùng**, chọn mục **Sửa hồ sơ cá nhân**

### Tùy chọn

**Tài khoản người dùng**

- Sửa hồ sơ cá nhân
- Đổi mật khẩu
- Ngôn ngữ ưa thích
- Forum preferences
- Editor preferences
- Course preferences

- Bước 3: Thực hiện cập nhật các thông tin cá nhân vào các mục tương ứng. Sau khi hoàn tất, nhấn chọn nút **CẬP NHẬT HỒ SƠ**.

**Trần Văn A**

#### ▼ Thông tin chung

Họ	<input type="text" value="Trần"/>
Tên đệm và tên	<input type="text" value="Văn A"/>
Mã học viên	<input type="text" value="1223422"/>
Thư điện tử	<input type="text" value="hocvien@vinhuni.edu.vn"/>
Hiển thị thư điện tử	<input type="text" value="Chỉ cho phép thành viên cùng lớp thầy đ"/>
Tỉnh/Thành phố	<input type="text" value="Vinh"/>
Chọn quốc gia	<input type="text" value="Chọn quốc gia..."/>
Múi giờ	<input type="text" value="Server timezone (Asia/Ho_Chi_Minh)"/>

**Chú ý:** Giảng viên nên cung cấp thông tin email chính xác để nhận thông báo hoặc sử dụng được chức năng **Quên mật khẩu**.

### 5.3. Quản lý trang thông tin cá nhân

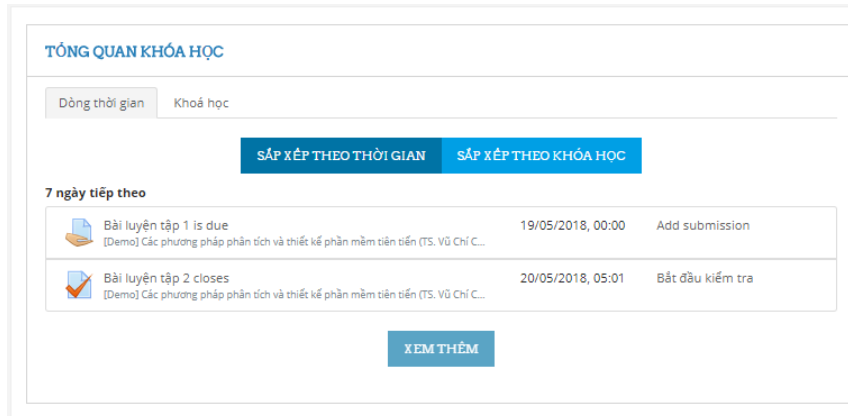
Mỗi thành viên trên hệ thống sẽ có một trang cá nhân để theo dõi quá trình hoạt động của mình. Các giảng viên có thể thực hiện các tác vụ như: Quản lý các khóa học mà mình phụ trách, xử lý các hoạt động tương tác từ học viên; upload quản lý các tài liệu cá nhân,...

#### 5.3.1. Chức năng Tổng quan khóa học

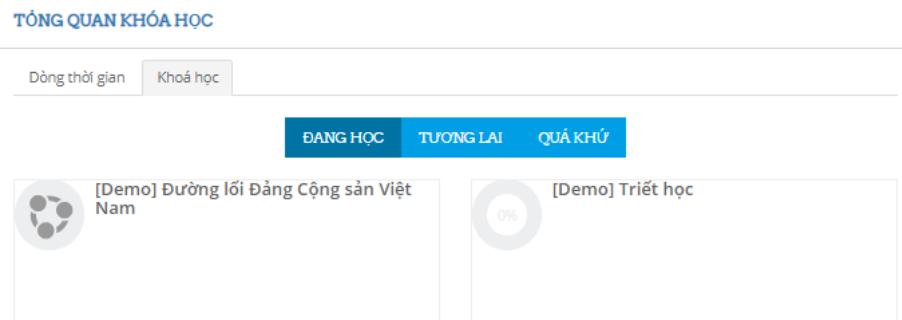
Chức năng **Tổng quan khóa học** giúp giảng viên có thể quản lý các khóa học do mình phụ trách như: tương tác với học viên, xem quá trình học, nộp bài tập và cho điểm các học viên. Chức năng này có 2 mục chính là:



- **Dòng thời gian:** Hiển thị các sự kiện hoạt động tương tác của học viên với giảng viên như quản lý cho điểm các bài tập đã giao (xem hình ảnh).



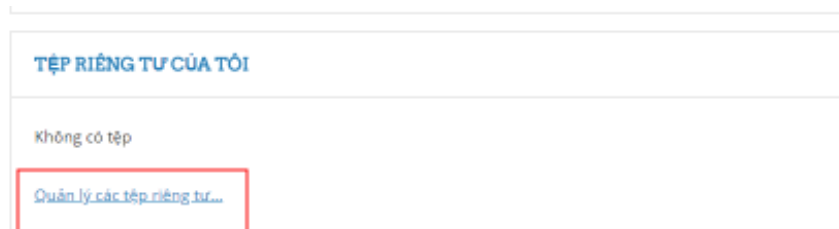
- **Khóa học:** Là danh sách để truy cập các khóa học (chuyên đề) theo khung chương trình đào tạo mà giảng viên đã được giao phụ trách giảng dạy.




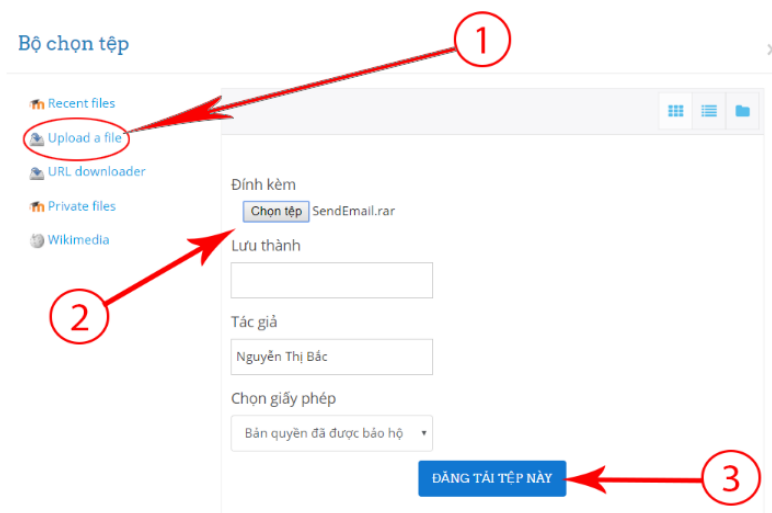
### 5.3.2. Upload tài liệu

Chức năng **Tệp riêng tư của tôi** là nơi giảng viên có thể tải lên và lưu trữ các tệp tài liệu của cá nhân trên hệ thống, có thể sử dụng, chia sẻ khi cần thiết. Hệ thống cho phép tổng dung lượng tối đa là 100MB. Để upload tài liệu lên hệ thống, các bước thực hiện như sau:

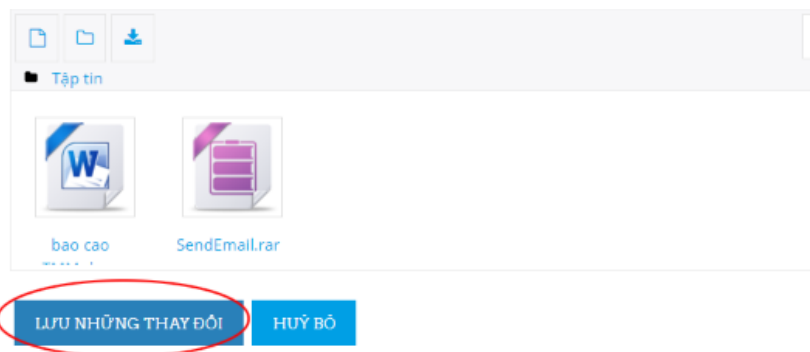
- Bước 1: Nhấp chọn vào mục **Quản lý các tệp riêng tư**.



- Bước 2: Nhấp chọn vào biểu tượng , một hộp thoại sẽ hiện ra. Bạn chọn mục **Upload a file**. Nhấp nút **Chọn tệp (Browse...)**. Hộp thoại chọn tệp hiện ra, bạn chọn một tệp từ máy tính của bạn rồi nhấp nút **OK** (xem hình ảnh).



- Bước 3: Nhấp nút **ĐĂNG TẢI TẬP NÀY** và chờ hệ thống xử lý. Sau khi chọn tất cả các tệp, bạn nhấp **LƯU NHỮNG THAY ĐỔI** (xem hình ảnh).

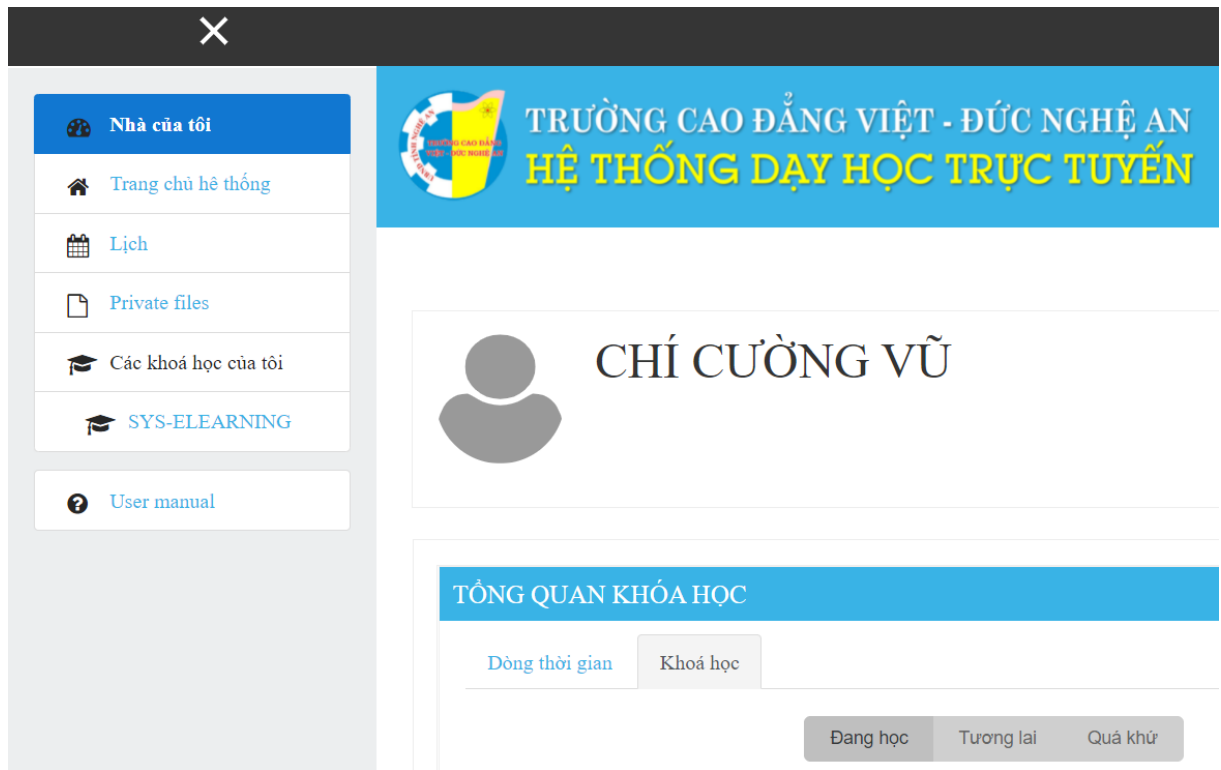


### 5.3.3. Menu tiện ích

Hệ thống cho phép truy cập nhanh các chức năng liên quan đến các khóa học thông qua menu tiện ích. Để sử dụng menu tiện ích, giảng viên bấm chuột trái vào biểu tượng 3 gạch ngang màu trắng như hình.



Hệ thống menu tiện ích sẽ xuất hiện bên trái màn hình website để ta có thể sử dụng một cách dễ dàng, nhanh chóng.

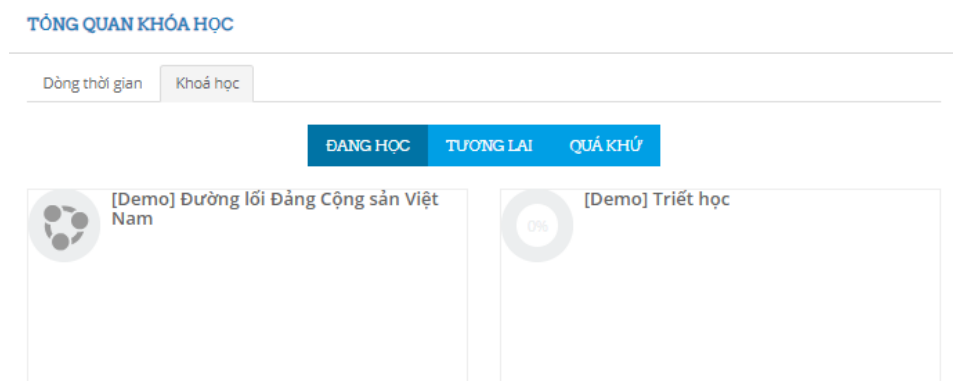


## 5.4. Quản lý khóa học

### 5.4.1. Truy cập Khóa học

Sau khi **Đăng nhập**, để quản lý khóa học mình phụ trách, giảng viên chọn các khóa học theo một trong các cách sau:

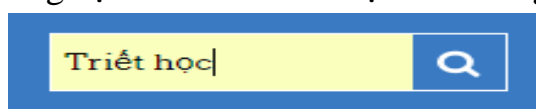
- **Cách 1:** Vào Menu **TRANG CÁ NHÂN** và chọn tab **Khóa học**



- **Cách 2:** Bật Menu **TIỆN ÍCH** và chọn khóa học cần quản lý



- **Cách 3:** Sử dụng công cụ tìm kiếm khóa học trên trang chủ:



#### 5.4.2. Quản lý khóa học

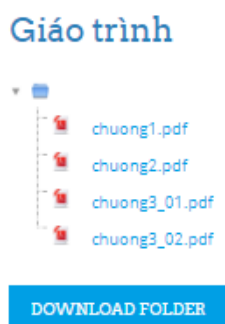
Cấu trúc một khóa học được bố trí thành hai phần chính:

- Tương tác với học viên: Thông báo, chat trực tuyến, diễn đàn trao đổi
- Học liệu: được tổ chức thành các modun Tài liệu, bài giảng, bài tập và Kiểm tra

Cụ thể:

**Thông báo:** Là diễn đàn mà Giảng viên đăng các quy định, các tin thông báo cho học viên.

**Giới thiệu chung:** Bao gồm Hồ sơ khoa học của giảng viên. Học liệu là mục chứa các tài liệu, giáo trình được định dạng thành nhiều tệp PDF.



Các **Module** là các nội dung kiến thức, thường bao gồm 3 mục:

- **Tài liệu:** nơi lưu trữ các tài liệu điện tử phục vụ cho học phần

- **Lý thuyết:** phân thành các khối kiến thức chương mục. Mỗi chương đều có các slide bài giảng và video bài giảng có thể xem trực tuyến.
- **Diễn đàn hỏi đáp:** là diễn đàn mà bất kỳ ai trong khóa học đều có thể đăng bài hoặc gửi ý kiến để trao đổi. Các nội dung trao đổi thường liên quan đến module kiến thức đang học.
- **Luyện tập:** Có 2 dạng là bài tập trắc nghiệm và bài tập nộp bài qua hệ thống. Số lần làm bài không hạn chế cho đến khi hết hạn. Điểm cuối cùng được lấy là điểm cao nhất trong các lần làm bài.
- **Đánh giá quá trình:** Các bài kiểm tra giữa kỳ trắc nghiệm hoặc bài làm nộp qua hệ thống. Học viên chỉ được làm bài một lần.

**Lưu ý:** Học viên phải hoàn thành toàn bộ các bài luyện tập của Module trước mới được xem nội dung Module sau (xem hình ảnh).

#### Module 02

**Hạn chế** Không hiện hữu trừ khi:

- Hoạt động **Bài luyện tập 2** được đánh dấu là hoàn thành
- Hoạt động **Bài luyện tập 1** được đánh dấu là hoàn thành

#### Module 03

**Hạn chế** Không hiện hữu trừ khi:

- Hoạt động **Bài luyện tập 3** được đánh dấu là hoàn thành
- Hoạt động **Bài luyện tập 4** được đánh dấu là hoàn thành

#### Kiểm tra

**Hạn chế** Không hiện hữu trừ khi:

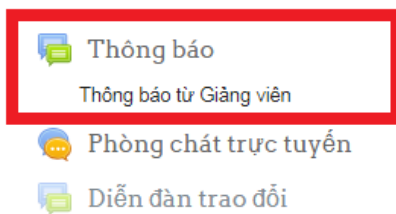
- Hoạt động **Bài luyện tập 5** được đánh dấu là hoàn thành
- Hoạt động **Bài luyện tập 6** được đánh dấu là hoàn thành

### 5.4.3. Chức năng đăng thông báo

**Thông báo** là chuyên mục mà chỉ có Giảng viên được đăng bài. Mỗi thông báo sau khi được tạo sẽ được gửi đến các học viên trong khóa học.

Để tạo thông báo, thực hiện các bước sau:

- **Bước 1:** Chọn mục **Thông báo** (xem hình ảnh).



**Hạn chế** Không truy cập được, trừ khi: Bạn thuộc bất kỳ nhóm nào


- **Bước 2:** Chọn nhóm cần thông báo tại hộp sổ xuống tại **NHÓM TÁCH BIỆT**, và thêm chủ đề bằng cách click vào **THÊM MỘT CHỦ ĐỀ MỚI**

## Thông báo

Thông báo từ Giảng viên

Nhóm tách biệt

**THÊM MỘT CHỦ ĐỀ MỚI**

Diễn đàn	Người khởi tạo
Thầy Sơn gửi thông báo	 Nguyễn Thái Sơn

- **Bước 3:** Tạo các thông báo bằng cách điền đầy đủ tiêu đề và nội dung cần thông báo, có thể thêm các tệp tài liệu đính kèm. Theo mặc định sau khi đăng lên, bạn sẽ có 30 phút để cho phép chỉnh sửa và sau đó nội dung sẽ gửi đến email của học viên.

**Thông báo**

Thông báo từ Giảng viên

▼ Chủ đề thảo luận mới

Tiêu đề ...

Nội dung ...

Đoạn văn bản  **B** *I*

Đường dẫn:

Đăng ký thảo luận

File đính kèm ?  Kích cỡ tối đa đối với các tệp mới:

**Bước 4:** Có thể tùy chọn thời gian hiển thị thông báo. Kết thúc tạo thông báo bằng việc click nút **GỬI BÀI VIẾT LÊN DIỄN ĐÀN**

▼ Thời gian hiển thị

Bắt đầu hiển thị ?

Hiển thị kết thúc ?

▶ Thẻ

**GỬI BÀI VIẾT LÊN DIỄN ĐÀN** **HỦY BỎ**

**Chú ý:** Có thể quản lý các thông báo: chỉnh sửa, phản hồi bằng cách chọn vào thông báo cần quản lý

Diễn đàn	Người khởi tạo	Nhóm	Phúc đáp	Bài viết gần đây nhất
Thông báo chuẩn bị cho buổi học tới	Quang Võ Đức	Nhóm Long An	0	Quang Võ Đức T7, 21 Th07 2018, 11:39 PM
Thầy Sơn gửi thông báo	Nguyễn Thái Sơn		0	Nguyễn Thái Sơn CN, 15 Th07 2018, 11:49 AM

## Lựa chọn các thao tác cần xử lý

### Thông báo

#### Thông báo chuẩn bị cho buổi học tới

◀ Thầy Sơn gửi thông báo

**Thông báo chuẩn bị cho buổi học tới**  
 Bởi Quang Võ Đức - Thứ bảy, 21 Tháng bảy 2018, 11:39 PM  
 Các bạn học viên chuẩn bị [tài liệu](#) để thảo luận về chủ đề nhóm được giao.

[Liên kết tĩnh](#) | [Chỉnh sửa](#) | [Xoá](#) | [Phúc đáp](#)

◀ Thầy Sơn gửi thông báo

### 5.4.4. Chức năng Diễn đàn trao đổi

Với chức năng **Diễn đàn trao đổi**, giảng viên có thể: *thêm chủ đề mới, quản lý phản hồi, di chuyển các chủ đề trao đổi sang các diễn đàn phù hợp...*

#### i. Đăng bài viết

- **Bước 1:** Chọn chức năng **Diễn đàn trao đổi**

Thông báo  
Thông báo từ Giảng viên

Phòng chat trực tuyến

**Diễn đàn trao đổi**

Hạn chế Không truy cập được, trừ khi: Bạn thuộc bất kỳ nhóm nào

- **Bước 2:** Nhấp nút **THÊM MỘT CHỦ ĐỀ THẢO LUẬN MỚI** (xem hình ảnh).

### Diễn đàn

Diễn đàn	Người khởi tạo	Phúc đáp
Demo diễn đàn	Phong Bụi	0

- **Bước 3:** Nhập các thông tin như tiêu đề, nội dung và tệp đính kèm (nếu có)

▼ Chủ đề thảo luận mới

Tiêu đề

Nội dung

Đoạn văn bản

Phông chữ 4 (14pt)

Có phải Mã nguồn mở có phải là mở hoàn toàn và ai cũng dùng được

Đường dẫn: p > span

Discussion subscription

File đính kèm

Kích cỡ tối đa đối với các tập tin mới: 500KB, đính kèm tối đa: 9

Tập tin

Có thể thêm các tập tin bằng cách kéo thả.

- **Bước 4:** Nhấp nút **Gửi bài viết lên diễn đàn** ở cuối trang.

*j. Trả lời, bình luận*


- **Bước 1:** Truy cập **Diễn đàn** ở mục **Hỏi đáp** và chọn một chủ đề bạn muốn (xem hình ảnh).

Diễn đàn

THÊM MỘT CHỦ ĐỀ THẢO LUẬN MỚI

Diễn đàn	Người khởi tạo	Phức đáp	Bài viết gần đây nhất
<b>PMMNM có lợi thế gì so với nguồn đóng?</b>	Nguyễn Thị Bắc	0	Nguyễn Thị Bắc Fri, 18 May 2018, 3:57 PM
Demo diễn đàn	Phong Bui	0	Phong Bui Mon, 14 May 2018, 4:09 PM

- **Bước 2:** Nhấp vào liên kết **Phức đáp**. Nhập câu trả lời vào ô **Nội dung** (xem hình ảnh).

 **PMMNM có lợi thế gì so với nguồn đóng?**  
Bởi Nguyễn Thị Bắc - Friday, 18 May 2018, 4:09 PM

Lợi thế nào của Mã nguồn mở được cho là nổi trội

Permalink **Phức đáp**



▼ Bài phúc đáp của bạn

Tiêu đề



Trả lời: PMMNM có lợi thế gì so với nguồn đóng?

Nội dung



Đoạn văn bản B I [List icons] [Link icon] [Image icon] [Table icon] [Document icon]

Miễn phí bản quyền

Đường dẫn: p > span

- **Bước 3:** Nhấp vào nút **Gửi bài viết lên diễn đàn** ở cuối trang.

### 5.4.5. Chức năng Phòng chat trực tuyến

Giảng viên và học viên có thể trao đổi trực tuyến với nhau thông qua một phòng chat online. Để vào phòng chat online, thực hiện chọn **PHÒNG CHAT TRỰC TUYẾN** trong phần chung của mỗi khóa học

Thông báo  
Thông báo từ Giảng viên

**Phòng chat trực tuyến**

Diễn đàn trao đổi

**Hạn chế** Không truy cập được, trừ khi: Bạn thuộc bất kỳ nhóm nào

Vào phòng chat bằng cách chọn **Nhóm** sẽ trao đổi trong mục **NHÓM TÁCH BIỆT** và chọn **Nhấn vào đây để tham gia**

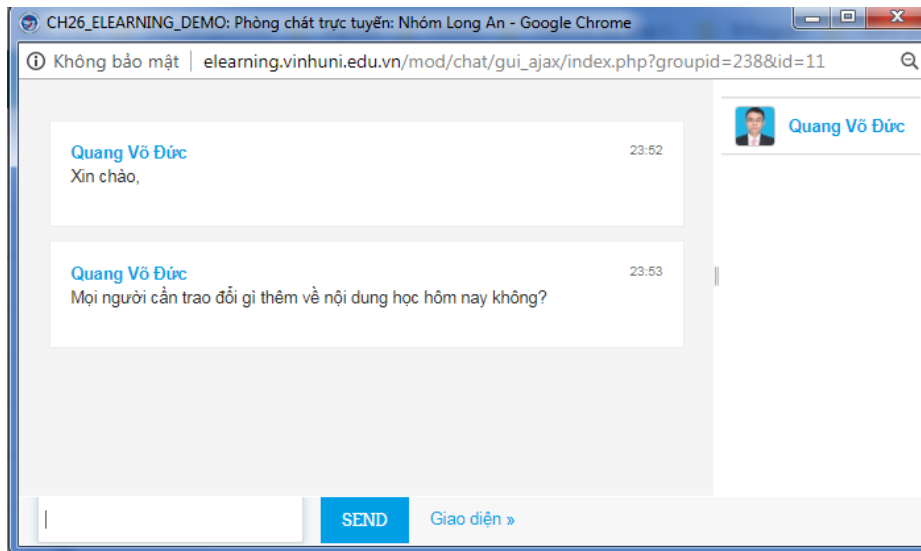
### Phòng chat trực tuyến

Nhóm tách biệt

[Nhấn vào đây để tham gia](#)

[Sử dụng giao diện để truy cập hơn](#)

Giao diện phòng chat như sau:



## 5.5. Quản lý học viên


### 5.5.1. Quản lý cho điểm phần luyện tập


#### k. *Giao bài tập luyện tập*

Để thêm một bài **luyện tập**, trước tiên, giảng viên click chương mục cần ra bài tập và chọn bài luyện tập, ví dụ **BÀI LUYỆN TẬP 1** ở chương 1.

#### Chương 1. Khái luận về triết học và Lịch sử triết học

##### Lý thuyết

 Slide bài giảng

 Video bài giảng

 Diễn đàn hỏi đáp

##### Luyện tập

 Bài luyện tập 1

Nộp bài qua hệ thống

 Bài luyện tập 2

Trắc nghiệm

 Bài tập 1

**Hạn chế** Không truy cập được, trừ khi: Bạn thuộc bất kỳ nhóm nào

Thực hiện việc sửa nội dung bài tập bằng cách nhấn chọn biểu tượng bánh xe ở góc trên bên trái và chọn các tác vụ cần làm đối với bài luyện tập, ví dụ **CHỈNH SỬA CÁC CÀI ĐẶT**

**Bài luyện tập 1**

Nộp bài qua hệ thống

bai tap chuong 1.pdf

Nhóm tách biệt: Nhóm Long An

**Tóm tắt chấm điểm**

Người tham gia	2
Đã gửi	0
Cần phân loại	0
Hạn chót	Thứ năm, 12 Tháng bảy 2018, 12:00 AM
Thời gian còn lại	Bài tập đến hạn

[XEM TẤT CẢ NỘI DUNG GỬI](#) [Điểm](#)

- Chỉnh sửa các cài đặt
- Ghi đề nhóm
- Người dùng ghi đề
- Các vai trò được bổ nhiệm cục bộ
- Các quyền
- Kiểm tra quyền
- Bộ lọc
- Nhật ký lưu
- Sao lưu
- Phục hồi
- Chấm điểm nâng cao
- Xem sổ điểm học
- Xem tất cả nội dung gửi
- Tải xuống tất cả nội dung gửi

Thực hiện việc thêm nội dung mô tả và tải file bài tập lên hệ thống, chọn các tùy chọn ngày mở bài tập, hạn nộp bài, giới hạn việc gửi bài,...

**Đang cập nhật Bài tập trong Chương 1. Khái luận về triết học và Lịch sử triết học**

[Mở rộng tất cả](#)

▼ Chung

Tên bài tập: **Bài luyện tập 1**

Mô tả

Nộp bài qua hệ thống

Đường dẫn p

Hiển thị mô tả ở trang khóa học

Các tệp bổ sung

Kích thước tối đa cho các tệp mới: Không giới hạn

Tên	Sửa lần cuối	Kích thước	Loại
bai tap chuong 1.pdf	1/07/2018 01:23	308.9KB	Tài liệu PDF

▼ Tính khả dụng

Allow submissions from: 5 Tháng sáu 2018 00:00  Mở

Hạn chót: 12 Tháng bảy 2018 00:00  Mở

Ngày cắt: 22 Tháng bảy 2018 00:05  Mở


Nhắc tôi xếp hạng theo: 16 Tháng bảy 2018 00:00  Mở

Luôn hiển thị mô tả

Chọn nút LƯU VÀ TRỞ VỀ KHÓA HỌC để kết thúc việc chỉnh sửa.

## 1. Chấm điểm bài luyện tập

Đối với các bài luyện tập, học viên có thể gửi bài làm của mình là các tệp văn bản (doc, docx, pdf) hoặc tệp nén (rar, zip). Để cho điểm các bài làm này, giảng viên thực hiện các bước sau:

- **Bước 1:** Truy cập vào liên kết có biểu tượng  trong mục **Luyện tập** (xem hình ảnh).

### Luyện tập



Nộp bài qua hệ thống



Làm bài trắc nghiệm

- **Bước 2:** Nhấp nút **Xem tất cả nội dung gửi**

### Bài luyện tập 1

Nộp bài qua hệ thống

 bài tập chương 1.pdf

Nhóm tách biệt: Tất cả thành viên

### Tóm tắt chấm điểm

Người tham gia	91
Đã gửi	2
Cần phân loại	2
Hạn chót	Thứ năm, 12 Tháng bảy 2018, 12:00 AM
Thời gian còn lại	10 ngày 21 giờ

XEM TẤT CẢ NỘI DUNG GỬI

Điểm

Sang trang chấm điểm, phía trên là danh sách các học viên, phía dưới là các tùy chọn.

## Bài luyện tập 1

Hành động chấm điểm

Nhóm tách biệt: Tất cả thành viên

Tên

Họ

Chọn	Ảnh người dùng	Họ / Tên	Mã học viên	Thư điện tử	Trạng thái	Điểm	Chỉnh sửa	Sửa đổi lần cuối (nộp)	File submissions	Submission comments	Lần sửa đổi cuối cùng (cấp)	Feedback comments
<input type="checkbox"/>		Quang Vô Đức	111	quangvd.cntt.dhv@gmail.com	Không gửi bài	<input type="button" value="Điểm"/>	Chỉnh sửa	-	-	-	-	-
<input type="checkbox"/>		Trần Viết Quang	quangtv	quangtv@vinhuni.edu.vn	Không gửi bài	<input type="button" value="Điểm"/>	Chỉnh sửa	-	-	-	-	-
<input type="checkbox"/>		Nguyễn Thái Sơn	sonntgdct	sonntgdct@vinhuni.edu.vn	Không gửi bài	<input type="button" value="Điểm"/>	Chỉnh sửa	-	-	-	-	-
<input type="checkbox"/>		Nguyễn Lương Bằng	bangnl	bangnl@vinhuni.edu.vn	Không gửi bài	<input type="button" value="Điểm"/>	Chỉnh sửa	-	-	-	-	-

▼ Tùy chọn

Bài tập trên mỗi trang

Bộ lọc

Sắp xếp nhanh

Chỉ hiện các ghi danh hoạt động

Tải xuống các bản đề trình trong các thư mục

- **Bước 3:** Để thuận tiện cho việc chấm, bạn chọn bộ lọc **Bài đã nộp** ở mục **Tùy chọn** (xem hình ảnh).

### ▼ Tùy chọn

Bài tập trên mỗi trang

Bộ lọc

Sắp xếp nhanh

Chỉ hiện các ghi danh hoạt động

Tải xuống các bản đề trình trong các thư mục

- **Bước 4:** Nhấp vào nút **Điểm** ứng với mỗi học viên

## Bài luyện tập 1

Hành động chấm điểm

Nhóm tách biệt: Tất cả thành viên

Chọn	Ảnh người dùng	Họ / Tên	Mã học viên	Thư điện tử	Trạng thái	Điểm	Chỉnh sửa	Sửa đổi lần cuối (nộp)	File submissions	Submission comments	Lần sửa đổi cuối cùng (cấp)
<input type="checkbox"/>		Lê Thị Nam An	naman		Đã gửi để chấm điểm	<input type="button" value="Điểm"/>	Chỉnh sửa	Chủ nhật, 1 Tháng bảy 2018, 2:32 AM	Bai lam Le An.pdf	Bình luận (0)	
<input type="checkbox"/>		Hoàng Thị Chung	chunght		Đã gửi để chấm điểm	<input type="button" value="Điểm"/>	Chỉnh sửa	Chủ nhật, 1 Tháng bảy 2018, 2:36 AM	bai lam HC.rar	Bình luận (0)	

- **Bước 5:** Sang trang xem bài và chấm, nhấp vào tên tệp ở mục **Bài nộp** để tải tệp về xem. Sau đó cho điểm ở ô **Điểm**. Có thể thêm nhận xét vào ô **Nhận xét – phản hồi** (xem hình ảnh).

**Bài nộp**  
Đã gửi để chấm điểm  
Đã cho điểm  
10 ngày 16 giờ còn lại  
Học viên có thể chỉnh sửa bài nộp này

Bai lam Le An.pdf

Bình luận (0)

**Điểm**


Xếp hạng 10  
9,00  
Điểm hiện tại trong số điểm  
9,00

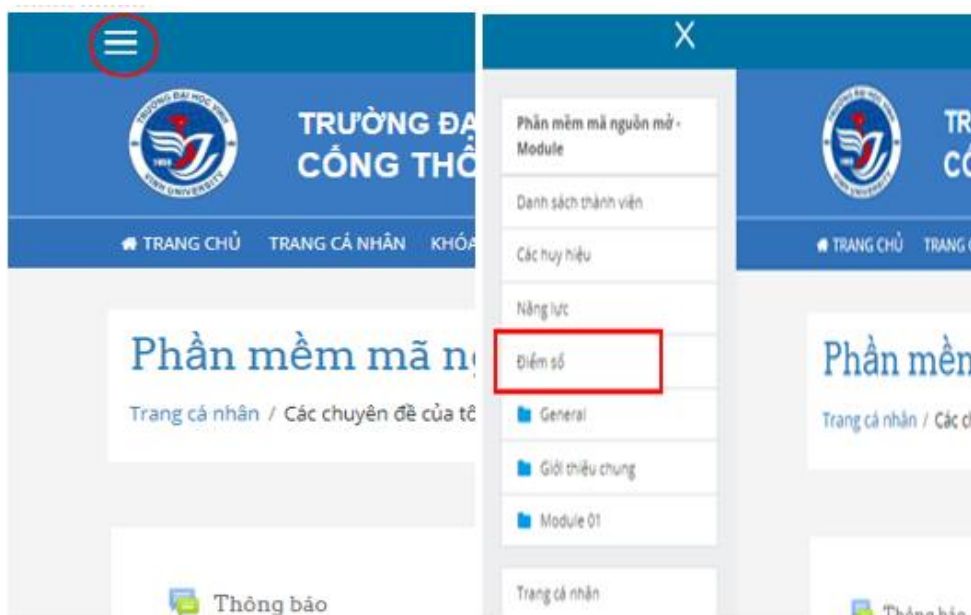
**Nhận xét - phản hồi**  
Tốt

- **Bước 6:** Nhấp vào nút **Lưu những thay đổi** ở cuối trang.

## 5.5.2. Chức năng Bảng điểm

### m. Xem bảng điểm tất cả học viên

- **Bước 1:** Truy cập khóa học, bạn ấn vào nút có biểu tượng  góc trên trái màn hình. Thanh menu hiện ra bạn nhấp vào nút **Điểm số** (xem hình ảnh).



- **Bước 2:** Vào tab **Xem** và **Báo cáo điểm học viên** (xem hình ảnh). Ở đây sẽ hiện ra danh sách học viên và điểm ứng với từng nội dung trong khóa học.

### Báo cáo điểm học viên

Xem   Thiết lập   Thang điểm   Chữ   Nhập dữ liệu   Xuất

Báo cáo điểm học viên   Lịch sử điểm   Báo cáo kết quả   Báo cáo tổng quan   Chế độ xem đơn   Báo cáo người dùng

Tất cả thành viên: 91/91

Tên

Họ

Họ ^ Tên	Mã học viên	Thư điện tử	[Demo] Triết học	Luyện tập
Bùi Thị Căn	canbt			
Cao Thị Phương	phuongct	phuongct@vinhuni.edu.vn		
Dương Đức Ánh	duonganh			
Dương Thị Mai Hoa	hoahtdm			

### n. Xem bảng điểm của một học viên

- **Bước 1:** Truy cập mục **Điểm số**, Nhấp vào tab **Xem** và **Báo cáo người dùng**

Xem    Thiết lập    Thang điểm    Chữ    Nhập dữ liệu    Xuất

Báo cáo điểm học viên    Lịch sử điểm    Báo cáo kết quả    Báo cáo tổng quan    Chế độ xem đơn    Báo cáo người dùng

Chọn tất cả hoặc một người dùng

Xem báo cáo dưới dạng

- **Bước 2:** Tại ô **Chọn tất cả hoặc một người dùng**, bạn chọn một học viên cần xem. Kết quả sẽ hiển thị ở bên dưới.

The screenshot shows the 'Báo cáo người dùng' (User Report) page. A dropdown menu is open, listing various users. The user 'Lê Thị Hương (A)' is currently selected and highlighted in blue. The background shows the report header with navigation tabs and the user selection field.

Mục điểm	Trọng số tính toán	Điểm	Khoảng	Phần trăm	Phản hồi	Đóng góp vào tổng số khóa học
<b>[Demo] Triết học</b>						
<b>Luyện tập</b>						
Bài luyện tập 1	0,00 %	9,00	0-10	90,00 %		0,00 %
Bài luyện tập 2	0,00 % (Trống)	-	0-10	-		0,00 %
<b>Luyện tập tổng cộng</b> Điểm trung bình khối.	0,00 % (Trống)	-	0-10	-		-
<b>Kiểm tra</b>						
<b>Kiểm tra tổng cộng</b> Điểm trung bình khối.	0,00 % (Trống)	-	0-10	-		-
Chương 1	0,00 % (Trống)	-	0-100	-		0,00 %
Chương 2	0,00 %	-	0-100	-		0,00 %



### o. Xác nhận điểm

Mục đích của việc xác nhận điểm là sau khoảng thời gian nào đó, giảng viên cần xuất ra các con điểm cuối cùng để tổng kết. Các bài làm của học viên sau thời điểm xác nhận sẽ không được ghi nhận điểm nữa.

- **Bước 1:** Truy cập mục **Điểm số**, chọn tab **Chế độ xem đơn** (xem hình ảnh).

#### Điểm học viên hoặc hạng mục

Xem Thiết lập Xuất

Báo cáo điểm học viên Lịch sử điểm Báo cáo kết quả Báo cáo tổng quan Chế độ xem đơn Báo cáo người dùng

Nhóm tách biệt: Nhóm 2

Chọn hạng mục ... Chọn học viên ...

Các mục trên mỗi trang 100

- **Bước 2:** Nhấp chọn vào ô **Chọn hạng mục** để chọn nội dung bài tập cần xác nhận điểm. Hoặc nhấp chọn ô **Chọn học viên** để chọn ra học viên sẽ xác nhận điểm các nội dung đã làm. Hình ảnh dưới đây là chọn hạng mục **Bài luyện tập 1**.

#### Hạng mục: Bài luyện tập 1

Xem Thiết lập Xuất




Báo cáo điểm học viên Lịch sử điểm Báo cáo kết quả Báo cáo tổng quan Chế độ xem đơn Báo cáo người dùng

Bài luyện tập 3

Nhóm tách biệt: Nhóm 2

Chọn hạng mục ... Chọn học viên ...

LƯU

Tên (Tên thay thế) Họ	Khoảng	Điểm	Phản hồi	Ghi đề Tất cả / Không	Loại trừ Tất cả / Không
 HOÀNG NGỌC THĂNG	0,00 - 10,00	3,00		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 LÊ THỊ THÙY DUNG	0,00 - 10,00	8,00		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 PHAN VĂN PHÙNG	0,00 - 10,00	7,00		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- **Bước 3:** Tại cột **Ghi đề**, tích vào ô của học viên hoặc nội dung bài tập bạn muốn xác nhận điểm. Nếu chọn tất cả thì nhấp vào **tất cả** (bên phải chữ **Ghi đề**) (xem hình ảnh). Bỏ chọn tất cả thì nhấp vào **Không**.

## Hạng mục: Bài luyện tập 1

Xem Thiết lập Xuất

Báo cáo điểm học viên Lịch sử điểm Báo cáo kết quả Báo cáo tổng quan Chế độ xem đơn Báo cáo người dùng

Bài luyện tập 3 ▶  
Nhóm tách biệt: Nhóm 2

Chọn hạng mục ... Chọn học viên ...

LƯU

Tên (Tên thay thế) Họ	Khoảng	Điểm	Phản hồi	Ghi đè Tất cả / Không	Loại trừ Tất cả / Không
HOÀNG NGỌC THẮNG	0,00 - 10,00	<input type="text" value="3,00"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LÊ THỊ THÙY DUNG	0,00 - 10,00	<input type="text" value="8,00"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PHAN VĂN PHÙNG	0,00 - 10,00	<input type="text" value="7,00"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Thực hiện chèn số lượng lớn

Dành cho  Chèn giá trị

LƯU

- **Bước 4:** Giảng viên có thể ghi phản hồi vào các ô **Phản hồi** tương ứng cho mỗi học viên hoặc mỗi nội dung.

**Lưu ý:** Đối với các điểm trống, là những bài tập học viên chưa làm hoặc chưa được giảng viên chấm trước đó. Trên bảng điểm ở tab **Báo cáo điểm học viên** thể hiện bằng dấu gạch ngang (-), còn ở đây là các ô để trống. Để chốt, tích vào ô **Thực hiện chèn số lượng lớn**. Tại ô **Dành cho**, chọn **Các điểm trống**. Tại ô **Chèn giá trị**, nhập điểm để thay thế (mặc định là 0).

## Hạng mục: Bài luyện tập 1

Xem Thiết lập Xuất

Báo cáo điểm học viên Lịch sử điểm Báo cáo kết quả Báo cáo tổng quan Chế độ xem đơn Báo cáo người dùng

Bài luyện tập 3 ▶  
Nhóm tách biệt: Nhóm 2

Chọn hạng mục ... Chọn học viên ...

LƯU

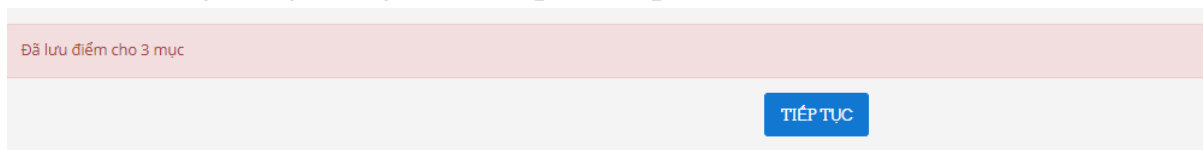
Tên (Tên thay thế) Họ	Khoảng	Điểm	Phản hồi	Ghi đè Tất cả / Không	Loại trừ Tất cả / Không
HOÀNG NGỌC THẮNG	0,00 - 10,00	<input type="text" value="3,00"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LÊ THỊ THÙY DUNG	0,00 - 10,00	<input type="text" value="8,00"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PHAN VĂN PHÙNG	0,00 - 10,00	<input type="text" value="7,00"/>	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Thực hiện chèn số lượng lớn

Dành cho  Chèn giá trị

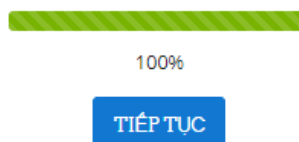
LƯU

- **Bước 5:** Nhấp chọn nút **LUU**.
- **Bước 6:** Sang trang thông báo kết quả, nhấp nút **Tiếp tục** (xem hình ảnh).



- **Bước 7:** Nhấp nút **Tiếp tục** (xem hình ảnh).

### Tính lại điểm số



- **Bước 8:** Trở lại tab **Báo cáo điểm học viên**, các con điểm được tô màu sẫm là các điểm đã được xác nhận

## Báo cáo điểm học viên

Xem    Thiết lập    Xuất

Báo cáo điểm học viên    Lịch sử điểm    Báo cáo kết quả    Báo cáo tổng quan    Chế độ xem đơn    Báo cáo người dùng

Nhóm tách biệt: Nhóm 2

**Nhóm 2:3/3**

Tên    Tất cả    A    Ă    Â    B    C    D    Đ    E    Ê    F    G    H    I    J    K    L    M    N    O    Ô    Ơ    P    Q    R    S    T    U    Ư    V    W    X    Y    Z

Họ    Tất cả    A    Ă    Â    B    C    D    Đ    E    Ê    F    G    H    I    J    K    L    M    N    O    Ô    Ơ    P    Q    R    S    T    U    Ư    V    W    X    Y    Z

				[Test] Triết học	
				Luyện tập	
				Bài luyện tập 1	Bài luyện tập 3
Họ ^ Tên	Mã học viên	Thư điện tử			
HOÀNG NGỌC THẮNG	155D4802010069	thangngochoang8@gmail.com		3,00	
LÊ THỊ THÙY DUNG	155D4802010156	bomdung5@gmail.com		8,00	2,0
PHAN VĂN PHÙNG	155D4802010132	phanphungit@gmail.com		7,00	

### p. Xuất bảng điểm

- **Bước 1:** Truy cập mục **Điểm số**, chọn tab **Xuất** và **Excel spreadsheet** (xem hình ảnh).

## Xuất ra Excel spreadsheet

Xem Thiết lập Thang điểm Chữ Nhập dữ liệu **Xuất**

OpenDocument spreadsheet Plain text file **Excel spreadsheet** XML file

### ▼ Các mục điểm bao gồm

- Bài luyện tập 1
- Bài luyện tập 3
- Bài luyện tập 5
- Bài luyện tập 2
- Bài luyện tập 4
- Bài luyện tập 6
- Tổng số trong phụ mục

- **Bước 2:** Đánh dấu vào các nội dung điểm cần xuất rồi ấn nút **Tải xuống** ở cuối trang.