

**ỦY BAN NHÂN DÂN TỈNH KON TUM**  
**TRƯỜNG CAO ĐẲNG CỘNG ĐỒNG**

**GIÁO TRÌNH**  
**ĐÀO TẠO THƯỜNG XUYÊN**

**XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E-LEARNING**

*(Ban hành kèm theo Quyết định số /QĐ-CDCE ngày tháng năm 2018  
của Hiệu trưởng trường Cao đẳng Cộng đồng Kon Tum)*

*Kon Tum, năm 2018*

## **TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN**

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình, nên các nguồn thông tin có thể được phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng cho các mục đích về đào tạo và tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

## LỜI GIỚI THIỆU

Giáo trình “Xây dựng bài giảng e-Learning” được nhóm tác giả biên soạn trên cơ sở thực tiễn phát triển e-Learning hiện nay, nội dung bài giảng được xây dựng theo logic mạch kiến thức, từ lý thuyết đến thực hành, từ việc giới thiệu tổng quát đến chi tiết, kiến thức lý thuyết được trình bày theo từng bước hướng dẫn, thực hành với yêu cầu, đầu ra sản phẩm cụ thể, phần mềm cũng được nhóm tác giả cân nhắc lựa chọn để đáp ứng tốt nhất yêu cầu, chuẩn của một bài giảng e-Learning, phù hợp với giáo viên và mặt bằng chung của người sử dụng. Mặt khác, cũng giới thiệu các phần mềm khác để người sử dụng có thể trải nghiệm và có sự lựa chọn cho phù hợp với công việc của mình.

Giáo trình được cấu trúc gồm 5 đơn vị bài học. Bài 1: giới thiệu tổng quan về e-Learning, các nguyên tắc, yêu cầu khi thiết kế bài giảng e-Learning, quy trình xây dựng bài giảng e-Learning. Bài 2: hướng dẫn việc lựa chọn phần mềm, cách tải và cài đặt các phần mềm xử lý âm thanh, video, phần mềm xây dựng bài giảng e-Learning. Bài 3: hướng dẫn sử dụng phần mềm xử lý âm thanh Adobe Audition. Bài 4: hướng dẫn sử dụng phần mềm xử lý video Camtasia Studio. Bài 5: hướng dẫn sử dụng phần mềm xây dựng bài giảng e-Learning Adobe Presenter. Với mỗi bài được trình bày theo cấu trúc: mục tiêu, nội dung, bài thực hành.

Để hoàn thành giáo trình, nhóm tác giả trân trọng cảm ơn Ban Giám hiệu nhà trường, phòng Đào tạo, phòng Nghiên cứu khoa học và Hợp tác quốc tế, giảng viên tổ Tin học đã tạo điều kiện về cơ sở vật chất, ủng hộ về quan điểm, góp ý chân thành về nội dung, cách trình bày. Tuy nhiên, trong quá trình biên soạn không tránh khỏi những sai sót, mong được tiếp tục đón nhận sự góp ý để giáo trình ngày càng được hoàn thiện hơn.

Kon Tum, ngày.....tháng..... năm.....

Tham gia biên soạn

1. Nguyễn Thị Lành (Chủ biên)
2. Trần Thị Ngọc Hà

## MỤC LỤC

<b>Bài 1: TỔNG QUAN .....</b>	<b>7</b>
1. Tổng quan về ứng dụng CNTT trong dạy học .....	8
2. E-Learning và các khái niệm.....	10
2.1. Lịch sử phát triển e-Learning .....	10
2.2. Thuật ngữ e-Learning .....	12
2.3. Các hình thức e-Learning .....	14
2.4. Bài giảng điện tử, bài giảng E-Learning: .....	14
3. Yêu cầu, nguyên tắc, chuẩn khi thiết kế bài giảng điện tử .....	16
4. Quy trình xây dựng bài giảng e-Learning .....	19
4.1. Xác định mục tiêu và kiến thức cơ bản của bài học.....	20
4.2. Xây dựng kho tư liệu phục vụ bài giảng .....	20
4.3. Xây dựng kịch bản bài giảng .....	20
4.4. Lựa chọn công cụ và số hóa kịch bản .....	20
4.5. Chạy thử chương trình, sửa chữa và đóng gói sản phẩm.....	21
<b>Bài 2. CÀI ĐẶT PHẦN MỀM.....</b>	<b>22</b>
<i>Thời gian: 4 giờ.....</i>	<i>22</i>
1. Cài đặt phần mềm Adobe Presenter .....	22
1.1. Tải phần mềm: .....	22
1.2. Hướng dẫn cài đặt: .....	23
2. Cài đặt phần mềm xử lý âm thanh .....	28
2.1. Tải phần mềm.....	30
2.2. Hướng dẫn cài đặt .....	30
3. Cài đặt phần mềm xử lý video .....	33
3.1. Tải phần mềm.....	34
3.2. Hướng dẫn cài đặt .....	34
<b>Bài 3. SỬ DỤNG PHẦN MỀM XỬ LÝ ÂM THANH .....</b>	<b>37</b>
1. Khởi động, giao diện phần mềm xử lý âm thanh Adobe Audition 3.0.....	37
2. Ghi âm: .....	44
3. Lưu, mở file âm thanh.....	47
4. Biên tập âm thanh.....	47

5. Xuất bản âm thanh.....	52
BÀI THỰC HÀNH .....	53
<b>Bài 4. SỬ DỤNG PHẦN MỀM XỬ LÝ VIDEO .....</b>	<b>54</b>
1. Khởi động phần mềm.....	54
2. Biên tập Video.....	55
2.1. Xác định dữ liệu ban đầu cần biên tập video .....	55
2.2. Cắt ghép phim, nhạc, hình ảnh.....	56
2.3. Tạo hiệu ứng chuyển cảnh .....	58
2.4. Tạo trang giới thiệu .....	60
2.5. Tạo chú thích.....	61
2.6. Viết ghi chú lên đoạn phim .....	62
2.7. Thu âm cho phim .....	63
2.8. Cận ảnh thông minh .....	65
2.9. Hiệu ứng con trỏ chuột.....	66
2.10. Tạo câu hỏi/ điều tra.....	67
3. Lưu, mở file Video .....	68
4. Ghép âm thanh vào Video.....	68
5. Xuất bản Video.....	69
BÀI TẬP THỰC HÀNH.....	72
<b>Bài 5. XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E_LEARNING .....</b>	<b>74</b>
1. Tạo nội dung bài giảng trên PowerPoint.....	74
2. Thiết lập thông tin ban đầu cho bài giảng .....	74
2.1. Thiết lập thông tin bài giảng .....	74
2.2. Chọn giao diện theme có sẵn .....	76
2.3. Tự thiết kế giao diện theme.....	76
2.4. Việt hóa giao diện .....	77
3. Thiết lập thông tin ban đầu của giáo viên .....	79
4. Ghi âm lời giảng.....	79
5. Chèn âm thanh vào bài giảng.....	80
6. Đồng bộ âm thanh với nội dung bài giảng.....	80
7. Biên tập âm thanh trong slide.....	80

8. Ghi hình trực tiếp .....	81
9. Chèn Video vào bài giảng .....	81
10. Biên tập Video.....	81
11. Chèn câu hỏi trắc nghiệm vào bài giảng .....	82
11.1. Dạng Multiple choice: Trắc nghiệm nhiều lựa chọn .....	83
11.2. Dạng True/ False: Câu hỏi đúng/sai .....	83
11.3. Dạng điền khuyết .....	84
11.4. Dạng trả lời ngắn.....	85
11.5. Dạng nối cặp.....	85
11.6. Dạng sắp xếp .....	85
11.7. Tạo câu hỏi định vị.....	86
11.8. Tạo câu hỏi kéo thả .....	87
12. Chỉnh sửa, xóa một câu hỏi.....	88
12.1. Chỉnh sửa một câu hỏi.....	88
12.2. Xóa một câu hỏi .....	88
12.3. Cho phép người học trả lời một câu hỏi nhiều lần.....	88
13. Thiết lập cho câu hỏi trắc nghiệm .....	89
13.1. Quản lý bộ câu hỏi .....	89
13.2. Thiết lập thuộc tính của một bộ Quiz:.....	90
13.3. Viêt hóa giao diện câu hỏi:.....	91
13. 4. Thiết lập yêu cầu cho bài kiểm tra: .....	92
14. Xuất bản bài giảng.....	93
BÀI THỰC HÀNH .....	94
<b>TÀI LIỆU THAM KHẢO .....</b>	<b>97</b>

# **GIÁO TRÌNH ĐÀO TẠO THƯỜNG XUYÊN**

## **MÔ ĐUN: XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E-LEARNING**

### **I. Vị trí, tính chất, ý nghĩa và vai trò của mô đun:**

**1. Vị trí:** Xây dựng bài giảng e-Learning là mô đun được tổ chức giảng dạy độc lập theo yêu cầu của người học.

**2. Tính chất:** Xây dựng bài giảng e-Learning là mô đun tích hợp giữa kiến thức lý thuyết và kỹ năng thực hành; được giảng dạy tại cơ sở đào tạo hoặc tại cơ quan, trường học khi có đầy đủ máy tính.

**3. Ý nghĩa và vai trò của mô đun:** Mô đun này được tổ chức đào tạo theo nhu cầu người học, dành cho các đối tượng giáo viên, sinh viên và các đối tượng khác đã biết sử dụng máy tính, nội dung của mô đun được thiết kế đảm bảo tính tiên quyết, hướng dẫn thực hiện từng bước.

### **II. Mục tiêu của mô đun:**

#### **1. Kiến thức**

- Trình bày được một số khái niệm liên quan bài giảng điện tử, bài giảng e-Learning; quy trình xây dựng bài giảng e-Learning.

- Mô tả được các chức năng của phần mềm Microsoft PowerPoint, phần mềm xử lý phim, âm thanh, phần mềm tạo bài giảng điện tử e-Learning Adobe Presenter.

#### **2. Kỹ năng:**

- Sử dụng được phần mềm xử lý âm thanh, video để biên tập và tạo ra những đoạn audio, video phù hợp yêu cầu.

- Sử dụng được một số tính năng của Adobe Presenter để xây dựng bài giảng e-Learning.

**3. Năng lực tự chủ và trách nhiệm :** Rèn luyện tính kiên trì, cẩn thận, chủ động, sáng tạo trong việc tạo ra các học liệu cho bài giảng, thiết kế bài giảng đảm bảo sự tương tác cao giữa người dạy và người học.

### **III. Nội dung của mô đun:**

# Bài 1: TỔNG QUAN

*Thời gian: 2 giờ*

## Mục tiêu

- Trình bày được mục đích, ý nghĩa việc ứng dụng CNTT trong dạy học, các khái niệm, thuật ngữ liên quan e-Learning, các hình thức e-Learning, nguyên tắc thiết kế bài giảng e-Learning,...

- Trình bày quy trình xây dựng bài giảng e-Learning

- Nhận diện đúng bản chất của e-Learning

## Nội dung:

### 1. Tổng quan về ứng dụng CNTT trong dạy học

Trong những năm gần đây, công nghệ thông tin được coi là một trong những ngành khoa học phát triển với tốc độ nhanh nhất. Được như vậy vì đây là một ngành khoa học phục vụ và mang lại hiệu quả rõ rệt cho hầu hết các ngành nghề khác nhau trong xã hội. Tuy vậy, tại Việt Nam, tiềm năng to lớn mà công nghệ thông tin có thể mang lại cho giáo dục chưa được khai thác một cách thoả đáng. Xét cho quá trình giáo dục, với sự đa dạng và phong phú của các phần mềm dạy học, công nghệ thông tin hoàn toàn có thể trợ giúp cho quá trình dạy học bởi những lý do dưới đây:

**Thứ nhất**, việc ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học sẽ khiến máy tính trở thành một công cụ hỗ trợ đắc lực cho quá trình dạy học, cụ thể là:

*Khả năng biểu diễn thông tin:* Máy tính có thể cung cấp thông tin dưới dạng văn bản, đồ thị, hình ảnh, âm thanh... Sự tích hợp này của máy tính cho phép mở rộng khả năng biểu diễn thông tin, nâng cao việc trực quan hoá tài liệu dạy học.

*Khả năng giải quyết trong một khối thống nhất các quá trình thông tin, giao lưu và điều khiển trong dạy học:* Dưới góc độ điều khiển học thì quá trình dạy học là một quá trình điều khiển hoạt động nhận thức của học sinh. Với một chương trình phù hợp, máy tính có thể điều khiển được hoạt động nhận thức của học sinh



trong việc cung cấp thông tin, thu nhận thông tin ngược, xử lý thông tin và đưa ra các giải pháp cần thiết giúp hoạt động nhận thức của học sinh đạt kết quả cao.

*Tính lặp lại trong dạy học:* Khác với giáo viên, máy tính có thể lưu trữ một thông tin nào đó, cung cấp và lặp lại nó cho học sinh đến mức đạt được mục đích sư phạm cần thiết. Trên cơ sở này, sự phát triển của từng cá thể học sinh trong quá trình dạy học trở thành hiện thực. Điều đó tạo điều kiện thuận lợi cho việc cá thể hoá trong quá trình dạy học.

*Khả năng mô hình hoá các đối tượng:* Đây chính là khả năng lớn nhất của máy tính. Nó có thể mô hình hoá các đối tượng, xây dựng các phương án khác nhau, so sánh chúng từ đó tạo ra phương án tối ưu. Thật vậy, có nhiều vấn đề, hiện tượng không thể truyền tải được bởi các mô hình thông thường, ví như các quá trình xảy ra trong lò phản ứng hạt nhân, hiện tượng diễn ra trong xilanh của động cơ đốt trong, từ trường quay trong động cơ không đồng bộ ba pha, chuyển động của điện tử xung quanh hạt nhân... trong khi đó máy tính hoàn toàn có thể mô phỏng chúng.

*Khả năng lưu trữ và khai thác thông tin:* Với bộ nhớ ngoài có dung lượng như hiện nay, máy tính có thể lưu trữ một lượng lớn dữ liệu. Điều này cho phép thành lập các ngân hàng dữ liệu. Các máy tính còn có thể kết nối với nhau tạo thành các mạng cục bộ hay kết nối với mạng thông tin toàn cầu Internet. Đó chính là những tiền đề giúp giáo viên và học sinh dễ dàng chia sẻ và khai thác thông tin cũng như xử lý chúng có hiệu quả.

**Thứ hai**, ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học có thể hỗ trợ cho nhiều hình thức dạy học khác nhau như dạy học giáp mặt (face to face); dạy học từ xa (distance learning); phòng đào tạo trực tuyến (online training lab); học dựa trên công nghệ web (web based training); học điện tử (e-learning)... đáp ứng được nhu cầu học tập ngày càng cao của các thành phần khác nhau trong xã hội.

**Thứ ba**, ứng dụng công nghệ thông tin trong dạy học dẫn đến việc giao cho máy tính thực hiện một số chức năng của người thầy giáo ở những khâu khác nhau của quá trình dạy học. Nhờ đó, có thể xây dựng những chương trình dạy học mà ở

đó máy thay thế một số công việc của người giáo viên... Cách dạy này đã thể hiện nhiều ưu điểm về mặt sư phạm như khuyến khích sự làm việc độc lập của học sinh, đảm bảo mối liên hệ ngược và cá biệt hoá quá trình học tập.

## **2. E-Learning và các khái niệm**

### ***2.1. Lịch sử phát triển e-Learning***

E-Learning (Electronic Learning) là thuật ngữ đã trở nên quen thuộc trên thế giới trong một vài thập kỷ gần đây. Cùng với sự phát triển của Tin học và mạng truyền thông, các phương thức giáo dục, đào tạo ngày càng được cải tiến nhằm nâng cao chất lượng, tiết kiệm thời gian và tiền bạc cho người học. Ngay từ khi mới ra đời, E-Learning đã xâm nhập vào hầu hết các hoạt động huấn luyện đào tạo của các nước trên thế giới. Tập đoàn dữ liệu quốc tế (IDG) nhận định rằng sẽ có một sự phát triển bùng nổ trong lĩnh vực E-Learning. Và điều đó đã được chứng minh qua sự thành công của các hệ thống thống giáo dục hiện đại có sử dụng phương pháp E-Learning nhiều quốc gia như Mỹ, Anh, Nhật,...

Gắn với sự phát triển của công nghệ thông tin và phương pháp giáo dục đào tạo, quá trình phát triển của E-Learning có thể chia ra thành 4 thời kỳ như sau :

- Trước năm 1983:

Thời kỳ này, máy tính chưa được sử dụng rộng rãi, phương pháp giáo dục “*Lấy giảng viên làm trung tâm*” là phương pháp phổ biến nhất trong các trường học. Học viên chỉ có thể trao đổi tập trung quanh giảng viên và các bạn học. Đặc điểm của loại hình này là giá thành đào tạo rẻ.

- Giai đoạn 1984 - 1993:

Sự ra đời của hệ điều hành Windows 3.1, Máy tính Macintosh, phần mềm trình diễn powerpoint, cùng các công cụ đa phương tiện khác đã mở ra một kỷ nguyên mới: kỷ nguyên đa phương tiện. Những công cụ này cho phép tạo ra các bài giảng có tích hợp hình ảnh và âm thanh dựa trên công nghệ CBT (Computer Based Training). Bài học được phân phối đến người học qua đĩa CD-ROM hoặc đĩa mềm. Vào bất kỳ thời gian nào, ở đâu, người học cũng có thể mua và tự học. Tuy nhiên sự hướng dẫn của giảng viên là rất hạn chế.

- Giai đoạn 1994 – 1999”

Khi công nghệ Web được phát minh ra, các nhà cung cấp dịch vụ đào tạo bắt đầu nghiên cứu cách thức cải tiến phương pháp giáo dục bằng công nghệ này. Các chương trình: E-mail, Web, Trình duyệt, Media player, kỹ thuật truyền Audio/video tốc độ thấp cùng với ngôn ngữ hỗ trợ Web như HTML và JAVA bắt đầu trở lên phổ dụng đã làm thay đổi bộ mặt của đào tạo bằng đa phương tiện. Người thầy thông thái đã dần lộ rõ thông qua các phương tiện: E-mail, CBT, qua Intranet với text và hình ảnh đơn giản, đào tạo bằng công nghệ WEB với hình ảnh chuyển động tốc độ thấp đã được triển khai trên diện rộng.

- Giai đoạn 2000 đến nay

Các công nghệ tiên tiến bao gồm JAVA và các ứng dụng mạng IP, công nghệ truy nhập mạng và băng thông Internet được nâng cao, các công nghệ thiết kế Web tiên tiến đã trở thành một cuộc cách mạng trong giáo dục đào tạo. Ngày nay thông qua Web, giáo viên có thể kết hợp hướng dẫn trực tuyến (hình ảnh, âm thanh, các công cụ trình diễn) tới mọi người học, nâng cao hơn chất lượng dịch vụ đào tạo. Cùng ngày công nghệ Web càng chứng tỏ có khả năng mang lại hiệu quả cao trong giáo dục đào tạo, cho phép đa dạng hoá các môi trường học tập. Tất cả những điều đó tạo ra một cuộc cách mạng trong đào tạo với giá thành rẻ, chất lượng cao và hiệu quả. Đó chính là làn sóng thứ 2 của E-learning, và hiện nay chúng ta đang ở trong giai đoạn của làn sóng này.

Cùng với xu hướng chung của thế giới, ở Việt Nam, E-Learning cũng đã được một số cơ quan và tổ chức đào tạo truyền bá và triển khai ứng dụng. Trên mạng Internet có hàng trăm trang Web cung cấp dịch vụ đào tạo theo mô hình E-Learning, điển hình là dịch vụ luyện thi trực tuyến trên mạng của công ty phát triển phần mềm VASC với trang Web <http://www.truongthi.com>, Trung tâm đào tạo kỹ thuật viên mạng CISCO qua trang Web <http://www.cisco.com>,... Bộ khoa học và công nghệ cũng đã thành lập trung tâm VITEC chuyên sát hạch CNTT và hỗ trợ đào tạo. Một số trường đại học trong nước cũng đã và đang áp dụng từng phần hình thức E-Learning.

## 2.2. Thuật ngữ e-Learning

E-Learning (viết tắt của Electronic Learning) là một thuật ngữ có nhiều quan điểm và cách hiểu khác nhau.

- 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 kĩ 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-learning site*).

- 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*).

- E-Learning là cách thức học mới qua mạng Internet, qua đó học viên có thể học mọi lúc, mọi nơi, học theo sở thích và học suốt đời (*EDUSOFT LTD.*).

### **Đặc điểm chung của E-Learning**

- Dựa trên công nghệ thông tin và truyền thông. Cụ thể hơn là công nghệ mạng, kĩ thuật đồ họa, kĩ thuật mô phỏng, công nghệ tính toán...

- Hiệu quả của E-Learning cao hơn so với phương pháp học truyền thống do E-Learning có tính tương tác cao dựa trên đa phương tiện (multimedia), tạo điều

kiện cho người học trao đổi thông tin dễ dàng hơn, cũng như đưa ra nội dung học tập phù hợp với khả năng và sở thích của từng người.

- E-Learning sẽ trở thành xu thế tất yếu trong nền kinh tế tri thức. Hiện nay, E-Learning đang thu hút được sự quan tâm đặc biệt của các nước trên thế giới. Rất nhiều tổ chức, công ty hoạt động trong lĩnh vực E-Learning đã ra đời.

*Hệ thống E-Learning bao gồm:*

- Đầu tiên, e-Learning có hệ thống quản lý học tập (LMS - Learning Management System) giúp xây dựng các lớp học trực tuyến hiệu quả.

- Một thành phần quan trọng nữa của hệ thống e-Learning là hệ thống quản lý nội dung học tập (LCMS - Learning Content Management System) cho phép tạo và quản lý nội dung học tập.

- Ngoài ra e-Learning còn cung cấp các công cụ làm bài giảng (authoring tools) một cách sinh động, dễ dùng, và đầy đủ multimedia.

- Quan trọng hơn là e-Learning đã được thế giới chuẩn hoá nên các bài giảng có thể trao đổi với nhau trên toàn thế giới cũng như giữa các trường học ở Việt Nam.

**Ưu, nhược điểm của E-Learning trong dạy học:**

**\* Ưu điểm:**

- E-Learning làm biến đổi cách học cũng như vai trò của người học, người học đóng vai trò trung tâm và chủ động của quá trình đào tạo, có thể học mọi lúc, mọi nơi nhờ có phương tiện trợ giúp việc học.

- Người học có thể học theo thời gian biểu cá nhân, với nhịp độ tùy theo khả năng và có thể chọn các nội dung học, do đó nó sẽ mở rộng đối tượng đào tạo rất nhiều. Tuy không thể hoàn toàn thay thế được phương thức đào tạo truyền thống, E-Learning cho phép giải quyết một vấn đề nan giải trong lĩnh vực giáo dục đó là nhu cầu đào tạo của người lao động và số lượng sinh viên tăng lên quá tải so với khả năng của các cơ sở đào tạo.

- E-Learning sẽ có sức lôi cuốn rất nhiều người học kể cả những người trước đây chưa bao giờ bị hấp dẫn bởi lối giáo dục kiểu cũ và rất phù hợp với hoàn cảnh của những người đang đi làm nhưng vẫn muốn nâng cao trình độ.

- Các chương trình đào tạo từ xa trên thế giới hiện nay đã đạt đến trình độ phong phú về giao diện, sử dụng rất nhiều hiệu ứng đa phương tiện như âm thanh, hình ảnh, hình ảnh động ba chiều, kỹ xảo hoạt hình,... có độ tương tác cao giữa người sử dụng và chương trình, đàm thoại trực tiếp qua mạng. Điều này mang đến cho học viên sự thú vị, say mê trong quá trình tiếp thu kiến thức cũng như hiệu quả trong học tập.

- E-Learning cho phép học viên làm chủ hoàn toàn quá trình học của bản thân, từ thời gian, lượng kiến thức cần học cũng như thứ tự học các bài, đặc biệt là cho phép tra cứu trực tuyến những kiến thức có liên quan đến bài học một cách tức thời, duyệt lại những phần đã học một cách nhanh chóng, tự do trao đổi với những người cùng học hoặc giáo viên ngay trong quá trình học, những điều mà theo cách học truyền thống là không thể hoặc đòi hỏi chi phí quá cao.

**\* Nhược điểm:**

Sự giao tiếp cần thiết giữa người dạy và người học bị phá vỡ. Người học sẽ không được rèn kỹ năng giao tiếp xã hội.

Đối với những môn học mang tính thực nghiệm, E-Learning không thể đáp ứng yêu cầu môn học, không rèn được cho người học thao tác thực hành thí nghiệm, kỹ năng nghiên cứu thực nghiệm.

### **2.3. Các hình thức e-Learning**

Có một số hình thức đào tạo bằng E-learning , cụ thể như sau:

- Đào tạo dựa trên công nghệ (TBT- Technology -Based Training).
- Đào tạo dựa trên máy tính (CBT -Computer- Based Training).
- Đào tạo dựa trên Web (WBT – Web-Based Training).
- Đào tạo trực tuyến (Online Learning/Training).
- Đào tạo từ xa (Distance Learning).

### **2.4. Bài giảng điện tử, bài giảng E-Learning:**

*- Bài giảng điện tử:*

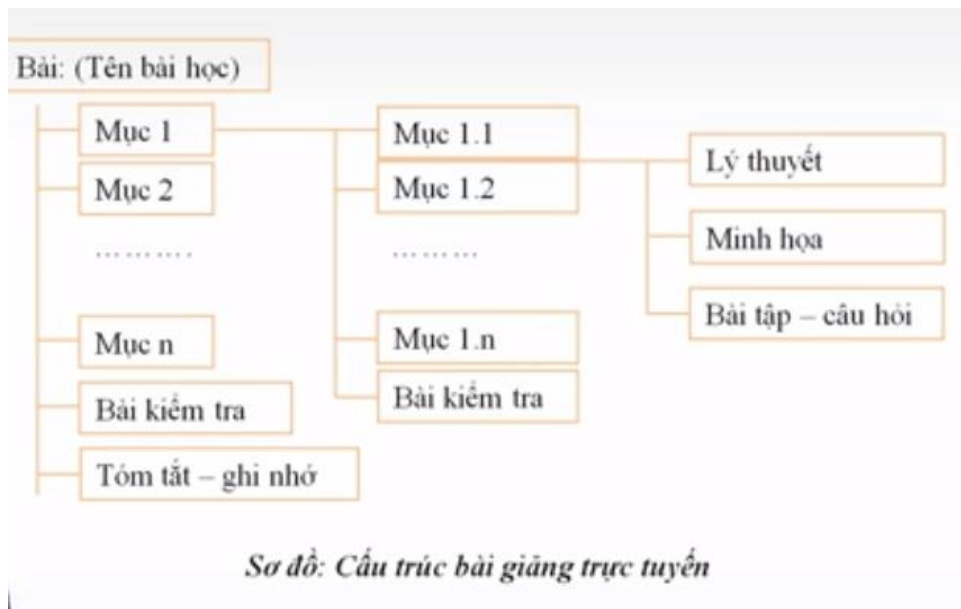
Bài giảng điện tử là một hình thức tổ chức bài lên lớp mà ở đó toàn bộ kế hoạch hoạt động dạy học đều được chương trình hoá do giảng viên điều khiển thông qua môi trường multimedia do máy vi tính tạo ra.

Multimedia được hiểu là đa phương tiện, đa môi trường, đa truyền thông. Trong môi trường multimedia, thông tin được truyền dưới các dạng: văn bản (text), đồ hoạ (graphics), hoạt ảnh (animation), ảnh chụp (image), âm thanh (audio) và phim video (video clip).

*- Bài giảng E-Learning:* Cũng có nhiều quan niệm khác nhau về bài giảng E-Learning được đưa ra tùy vào từng thời điểm, từng giai đoạn phát triển, nhưng hiện nay, bài giảng e-Learning là sản phẩm được tạo ra từ các công cụ tạo bài giảng (Authoring Tools), có khả năng tích hợp đa phương tiện (Multimedia) gồm phim (video), hình ảnh, âm thanh, hoạt hình,... và tuân thủ một trong các chuẩn như SCORM, AICC.

Bài giảng E-Learning là một hình thức biểu hiện cao nhất của bài giảng điện tử nhưng có điểm khác biệt là bài giảng E-Learning có thể tồn tại trong môi trường máy tính cá nhân và tồn tại cả trong môi trường web tạo ra môi trường học tập rộng lớn, còn bài giảng điện tử chỉ tồn tại trong môi trường máy tính cá nhân; bài giảng E-Learning có thể được sử dụng để học trực tuyến (online) và học ngoại tuyến (off-line), người học có thể sử dụng bài giảng E-Learning để học mọi nơi, mọi lúc, không cần đến trường lớp và không cần giáo viên.

*Cấu trúc bài giảng E-Learning:*



Bài giảng E-Learning được cấu trúc bởi sự liên kết giữa các nội dung của bài giảng với nhau và sự liên kết này được thể hiện từ chủ đề chính đến các chủ đề con, ở mỗi chủ đề (hoặc chủ đề con) có thể có thể có các câu hỏi, bài tập để kiểm tra mức độ nhận thức của người học.

### **3. Yêu cầu, nguyên tắc, chuẩn khi thiết kế bài giảng điện tử**

#### ***Yêu cầu chung:***

- Phải dựa trên lí luận dạy học, đặc biệt là lí luận dạy học hiện đại. Lựa chọn phần mềm để hỗ trợ cho giáo viên thể hiện ý tưởng sư phạm của mình một cách thuận lợi và hiệu quả.

- Cấu trúc bài dạy phải chặt chẽ, logic. Thông tin ngắn gọn, cô đọng, được bố trí và trình bày một cách khoa học phù hợp với tiến trình lên lớp

- Thể hiện đồng bộ và hợp lí các đối tượng đa phương tiện để hỗ trợ các hoạt động nhận thức.

- Bài dạy cần khuyến khích sự trao đổi giữa giáo viên và học sinh; tăng cường trao đổi, hợp tác giữa các học sinh; khích lệ tư duy, hoạt động độc lập, sáng tạo...

- Nội dung bài dạy phải cuốn hút, đảm bảo học sinh tập trung vào nội dung, logic của kiến thức.



- Sử dụng bài dạy đúng kế hoạch, tiến trình với tư thế, cử chỉ, điệu bộ, giọng nói, ánh mắt của giáo viên hợp lý.

***Một số nguyên tắc, chuẩn khi thiết kế bài giảng điện tử***

+ Độ lớn chữ viết:

Đây là một yếu tố cần được quan tâm nhằm đảm bảo cho tất cả người học có thể thu nhận thông tin một cách rõ ràng trên màn chiếu. Có thể tham khảo tiêu chuẩn dưới đây:

Khoảng cách từ người quan sát tới màn chiếu (m)	3	6	9	12	15	18	21	24
Chiều cao tối thiểu của chữ (mm)	12	25	40	50	60	75	80	100

Cần chú ý rằng, chiều cao của chữ trên màn chiếu phụ thuộc vào rất nhiều yếu tố như kiểu chữ, cỡ chữ, khoảng cách từ máy chiếu tới màn chiếu, khả năng phóng to, thu nhỏ của máy chiếu...Do vậy, tùy thuộc vào phòng học và trang thiết bị cụ thể mà chọn kiểu chữ và cỡ chữ để đáp ứng được tiêu chuẩn trên. Trong thực tế, nên chọn cỡ chữ tối thiểu 20pt cho kiểu chữ Arial hay tương đương; tối thiểu 24pt cho kiểu chữ Times New Roman hay tương đương.

Còn về kiểu chữ, nên sử dụng các kiểu chữ không chân vì đây là kiểu chữ dễ đọc. Nên lựa chọn và sử dụng không quá hai kiểu chữ nhằm đảm bảo tính cân bằng và nhất quán trong bài trình bày. Hạn chế sử dụng chữ in hoa vì nó sẽ làm mất hình dạng của ký tự gây khó đọc cho người quan sát. Ví dụ

Nên dùng kiểu CHỮ KHÔNG CHÂN

Không nên dùng kiểu chữ có chân, hình dạng phức tạp

**KHÔNG NÊN SỬ DỤNG NHIỀU NỘI DUNG BẰNG CHỮ IN HOA**

+ Đảm bảo độ tương phản:

Để nội dung thông tin trên màn chiếu rõ ràng, dễ đọc, cần đảm bảo nguyên tắc phối hợp giữa màu nền và màu chữ. Đó là, nếu màu nền là màu sáng thì màu chữ sẽ là màu tối và ngược lại. Có thể tham khảo một số cặp màu chữ - nền sau:

<b>Màu nền</b>	Màu vàng	Màu trắng	Màu xanh	Màu trắng	Màu đen
----------------	----------	-----------	----------	-----------	---------

<b>Màu chữ</b>	Màu đen	Màu đỏ, Xanh	Màu trắng	Màu đen	Màu vàng
----------------	---------	--------------	-----------	---------	----------

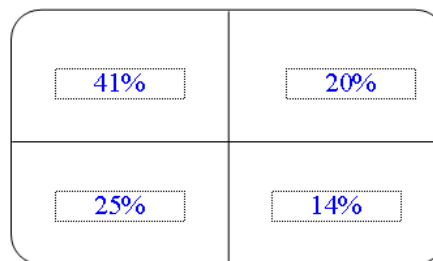
Trong thực tế, có hai phong cách trình bày

Một là, màu nền tối, màu chữ sáng. Cách chọn này đảm bảo độ tương phản tốt, tuy nhiên, lớp học có thể bị tối, gây khó khăn cho học sinh ghi chép các nội dung, kiến thức chính

Hai là, màu nền sáng, màu chữ tối. Cách chọn này cũng đảm bảo độ tương phản tốt, lớp học sáng, học sinh có thể ghi chép tốt. Tuy nhiên, màu nền sáng trong một thời gian dài có thể gây ức chế cho người học.

+ Xác định vùng hiển thị thông tin quan trọng:

Một nghiên cứu chỉ ra rằng, khi mắt người nhìn vào một hình chữ nhật thì sự tập trung chú ý không giống nhau với các vùng khác nhau. Theo sơ đồ này, mắt người sẽ tập trung chú ý nhiều nhất vào phía trên, bên trái của khung hình chữ nhật. Đây chính là vùng người thiết kế nên đặt những đối tượng, thông tin quan trọng.



+ Đảm bảo yếu tố ngắt dòng:

Việc ngắt dòng không đúng sẽ làm cho người học rất khó đọc và ghi nhớ thông tin trình bày. Ví dụ dưới đây sẽ minh họa điều này:

<b>Ngắt dòng không đúng</b>	<b>Ngắt dòng đúng</b>
PowerPoint là một phần mềm ứng dụng cho phép thiết kế và xây dựng trình diễn	PowerPoint là một phần mềm ứng dụng cho phép thiết kế và xây dựng trình diễn

+ Khai thác ý nghĩa các biểu tượng:

Lôgo, biểu tượng không những có thể cung cấp các thông tin về người trình bày, về tổ chức, cá nhân...mà còn có tác dụng hỗ trợ quá trình nhận thức cho người học. Do vậy, trong bài trình bày, trên các slide nên sử dụng các biểu tượng phù hợp với nội dung được đề cập. Ví dụ, có thể sử dụng một biểu tượng như dưới đây:

+ Màu sắc và cấu trúc thông tin trong slide nhất quán:

Không nên sử dụng quá nhiều màu sắc trong một trình diễn (không quá 3 màu), điều này có thể khiến người học mệt mỏi. Cách bố trí các nội dung trong slide, màu nền, màu chữ nên trình bày đồng bộ.

+ Hoạt hình các đối tượng trong slide:

Hoạt hình các đối tượng trong slide là cách thức làm cho từng thông tin hiển thị phù hợp với tiến trình dạy học của người thầy. Tuy nhiên, để định hướng người học tập trung vào nội dung trình bày, cần thiết sử dụng các hoạt hình đơn giản, cân phương.

+ Nhấn mạnh các thông tin trong slide

Nhấn mạnh nội dung thông tin nào đó là yêu cầu quan trọng khi thể hiện thông tin trong giờ dạy. Có nhiều cách thức để nhấn mạnh một nội dung nào đó như sử dụng chức năng hoạt hình (animation) hoặc màu sắc hoặc độ lớn.

#### **4. Quy trình xây dựng bài giảng e-Learning**

Quy trình xây dựng bài giảng E-Learning gồm 5 bước:

B1. Xác định mục tiêu và kiến thức cơ bản của bài học

B2. Xây dựng kho tư liệu phục vụ cho bài học

B3. Xây dựng kịch bản dạy học

B4. Lựa chọn công cụ và số hóa kịch bản

B5. Chạy thử chương trình, sửa chữa và đóng gói bài giảng

Để thực hiện xây dựng bài giảng cần có sự tham gia của giáo viên và nhóm cán bộ hỗ trợ kỹ thuật (nhóm cán bộ hiểu biết về CNTT và các công cụ thiết kế bài giảng). Tuy nhiên, người giáo viên có kỹ năng CNTT tốt thì có thể đóng vai trò của cán bộ kỹ thuật.

#### ***4.1. Xác định mục tiêu và kiến thức cơ bản của bài học***

Việc xác định mục tiêu và nội dung phải bám sát nội dung chương trình; nghiên cứu kỹ giáo trình và tài liệu tham khảo; xác định nội dung trọng tâm.

Mục tiêu phải được xác định là mục tiêu học tập (hướng về người học), chứ không phải là mục tiêu giảng dạy, tức là chỉ ra sản phẩm mà học sinh có được sau bài học.

Việc chọn lọc kiến thức cơ bản của bài dạy học có thể gắn với việc sắp xếp lại cấu trúc của bài để làm nổi bật các mối liên hệ giữa các hợp phần kiến thức của bài, từ đó rõ thêm các trọng tâm, trọng điểm của bài.

#### ***4.2. Xây dựng kho tư liệu phục vụ bài giảng***

Tư liệu phục vụ bài giảng có thể là hình ảnh (ảnh quét, ảnh chụp), phim (tự quay hoặc biên tập từ nhiều nguồn khác nhau), âm thanh, lời giảng, ... Dùng các phần mềm chuyên dụng để xử lý các hình ảnh, âm thanh, phim, ... đảm bảo chất lượng về hình ảnh, âm thanh. Khi sử dụng các đoạn phim, hình ảnh, âm thanh cần phải đảm bảo các yêu cầu về mặt nội dung, phương pháp, thẩm mỹ và ý đồ sư phạm.

Sau khi có được đầy đủ tư liệu cần dùng cho bài giảng điện tử, phải tiến hành sắp xếp tổ chức lại thành thư viện tư liệu, tức là tạo được cây thư mục hợp lý. Cây thư mục hợp lý sẽ tạo điều kiện tìm kiếm thông tin nhanh chóng và giữ được các liên kết trong bài giảng đến các tập tin âm thanh, video clip khi sao chép bài giảng từ ổ đĩa nay sang ổ đĩa khác, từ máy này sang máy khác.

#### ***4.3. Xây dựng kịch bản bài giảng***

Ở bước này, cần thực hiện chi tiết và cần phải tuân thủ các nguyên tắc sư phạm, nội dung cơ bản, đảm bảo mục tiêu bài học (cả về mặt kiến thức và kỹ năng).

Thực hiện các bước trong các nhiệm vụ dạy học: Xây dựng các bước dạy học, xây dựng sự tương tác người dạy và người học, xây dựng các câu hỏi tương tác, lắp ghép các bước lại thành quá trình dạy học.

#### ***4.4. Lựa chọn công cụ và số hóa kịch bản***

Tiêu chí cần căn cứ vào nhu cầu của người sử dụng, căn cứ vào nguồn tài chính, căn cứ vào trình độ của cán bộ kỹ thuật sử dụng công cụ như thế nào.

Các công cụ: có nhiều công cụ, chẳng hạn Adobe Presenter, Lecture Marker, iSpring,...tuy nhiên một phần mềm được nhiều giáo viên sử dụng đó là Adobe Presenter vì nó có khả năng tích hợp với Powerpoint nên nó tạo ra tính thân thiện và gần gũi đối với giảng viên.

Các bước để số hóa kịch bản: Xây dựng được bài giảng bằng MS Powerpoint. Quá trình xây dựng phải đảm bảo các bước trong quá trình dạy học; Ghi âm, thu hình (quay video giảng viên giảng bài); Biên tập video, âm thanh; Sử dụng phần mềm để đồng bộ bài giảng.

#### ***4.5. Chạy thử chương trình, sửa chữa và đóng gói sản phẩm***

Công việc gồm: chạy thử chương trình, kiểm soát lỗi và chỉnh sửa bài giảng. Sau đó, đóng gói bài giảng theo định dạng phù hợp với mục đích yêu cầu. Kết thúc bước này ta đã có sản phẩm bài giảng trực tuyến.

Trong mỗi bước của quy trình trên, người thực hiện có thể là giảng viên hoặc nhóm kỹ thuật hoặc cả hai. Cần phải có sự phối hợp đồng bộ giữa giảng viên và nhóm kỹ thuật.

## **Bài 2. CÀI ĐẶT PHẦN MỀM**

*Thời gian: 4 giờ*

### **Mục tiêu**

- Trình bày được các bước cài đặt các phần mềm
- Biết lựa chọn, tải về và cài đặt phần mềm xử lý, âm thanh, Video.

### **Nội dung:**

Thông thường khi cài đặt một phần mềm, chúng ta cần biết yêu cầu tối thiểu về máy tính để cài đặt phần mềm, nếu phần mềm có bản quyền thì phải biết key hoặc số series, bắt đầu cài đặt với việc chạy file Setup.exe (hoặc Install.exe) và thực hiện các bước theo hướng dẫn (thường thì chọn nơi lưu trữ các file cài đặt, nhập key hoặc series, đồng ý với những thỏa thuận, next,...). Nếu phần mềm yêu cầu phải có phần mềm khác hỗ trợ hoặc làm nền tảng thì phải cài bổ sung thêm phần mềm hỗ trợ hoặc nền tảng theo yêu cầu.

### **1. Cài đặt phần mềm Adobe Presenter**

Có nhiều phần mềm để cài đặt bài giảng E-Learning như: Adobe Presenter, Lecture Marker, iSpring,...

Trong bài giảng này sẽ hướng dẫn cài đặt và sử dụng phần mềm Adobe Presenter.

Phần mềm Adobe Presenter có khả năng tích hợp với Powerpoint (Plug-in trong PowerPoint), giúp người sử dụng kế thừa các slide đã thiết kế trên PowerPoint để phát triển thành bài giảng E-Learning.

Adobe Presenter có nhiều phiên bản: 7, 9, 10, 11. Để xuất bản bài giảng với chuẩn HTML5 thì nên dùng Adobe Presenter 10 trở lên.

#### **1.1. Tải phần mềm:**

Đây là phần mềm có bản quyền của hãng Adobe, có thể tải về bản dùng thử 30 ngày hoặc đăng kí mua với giá 199 USD tại địa chỉ:

<http://www.adobe.com/products/presenter/>

Hoặc có thể tải về từ tài nguyên của mạng giáo dục EduNet

<http://edu.net.vn/media/g/cong-cu-soan-bai-giang/default.aspx>

## **1.2. Hướng dẫn cài đặt:**

### *1.2.1. Yêu cầu máy tính để cài đặt Adobe Presenter*

Tối thiểu 2GB Ram

Ổ cứng trống 1GB để cài đặt, và 5GB trong quá trình sử dụng

Độ phân giải màn hình tối thiểu 1024 x 768 (khuyến cáo 1280 x 720)

Trình duyệt [Internet Explorer 8.x](#), [Mozilla Firefox 3.x](#), [Safari 4.x](#)

Phần mềm [Adobe Reader](#) để xem nội dung trong khi thuyết trình

[Windows Media Player](#)

Adobe Flash Player

Microsoft PowerPoint 2007 hoặc 2010 (32 bit) để cài đặt Adobe Presenter  
32 bit,

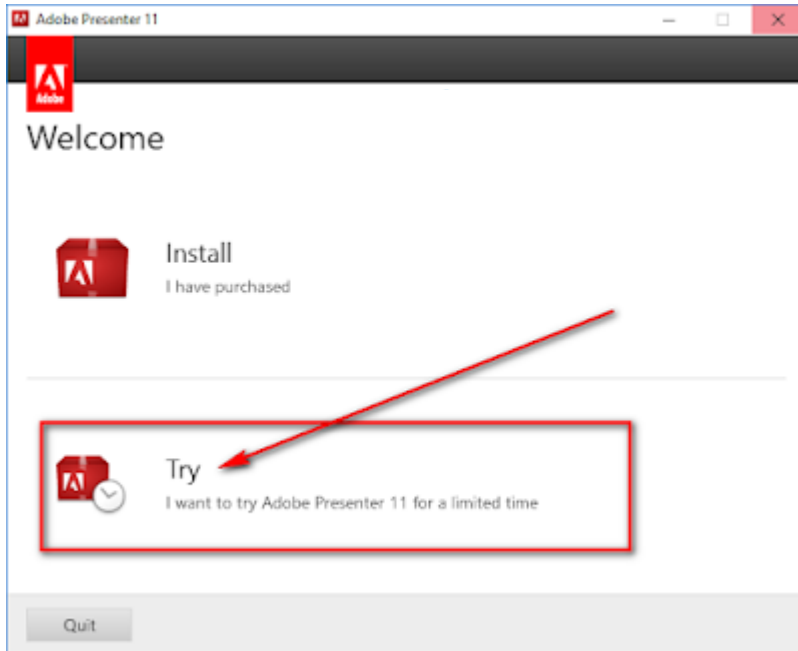
Microsoft PowerPoint 2010 (64 bit) dành cho Adobe Presenter 64 bit

Microsoft XML Library 4.0

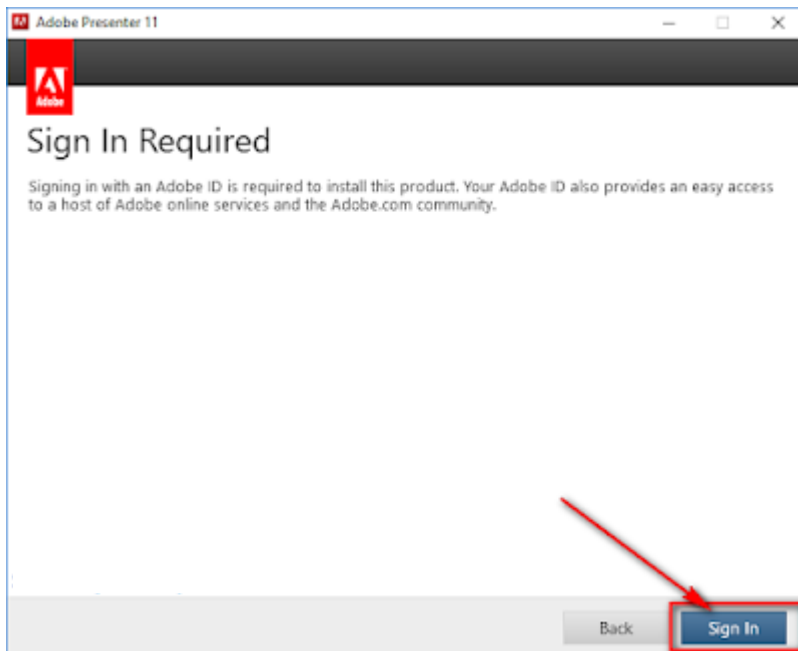
QuickTime: Phần mềm hỗ trợ để chèn file Video, âm thanh trong  
Presenter.

### *1.2.2. Hướng dẫn cài đặt Adobe Presenter 11*

**Bước 1:** Kích đúp chuột vào file **Setup.exe** để cài đặt chương trình. Tại cửa sổ giao diện chọn **Install** để cài đặt nếu đã mua bản quyền, hoặc chọn **Try** để cài dùng thử, trong tài liệu này hướng dẫn cài dùng thử.

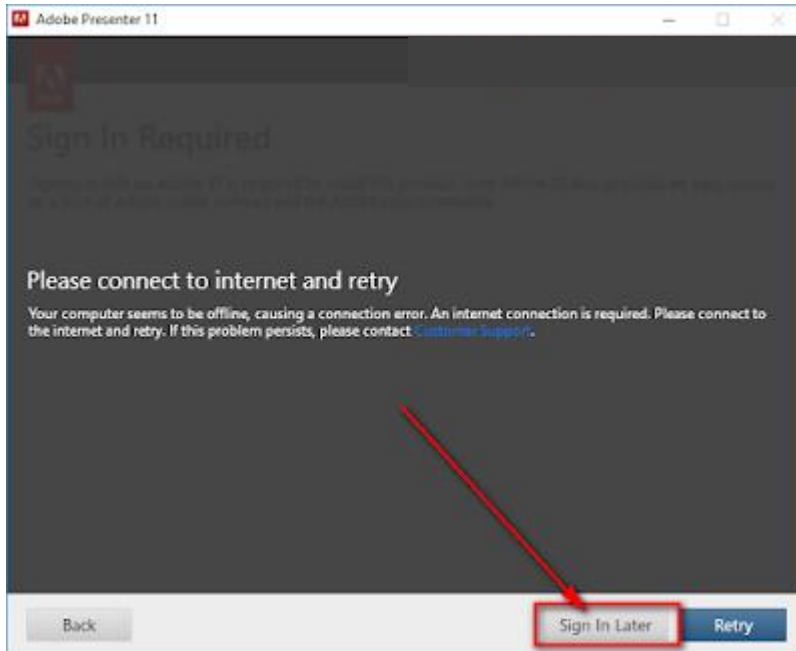


**Bước 2:** Bấm chuột vào nút **Sign In**.

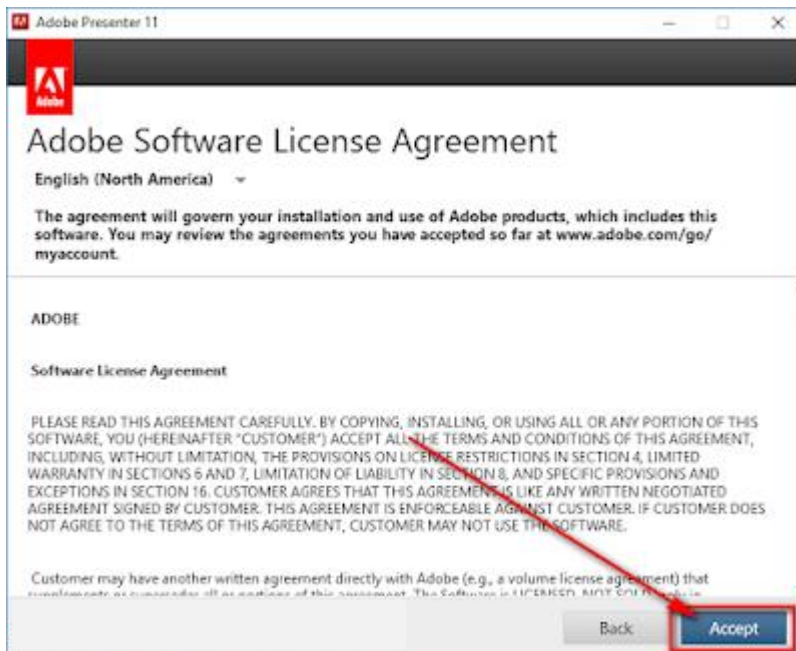


**Bước 3:** Bấm chuột chọn **Sign In Later**.

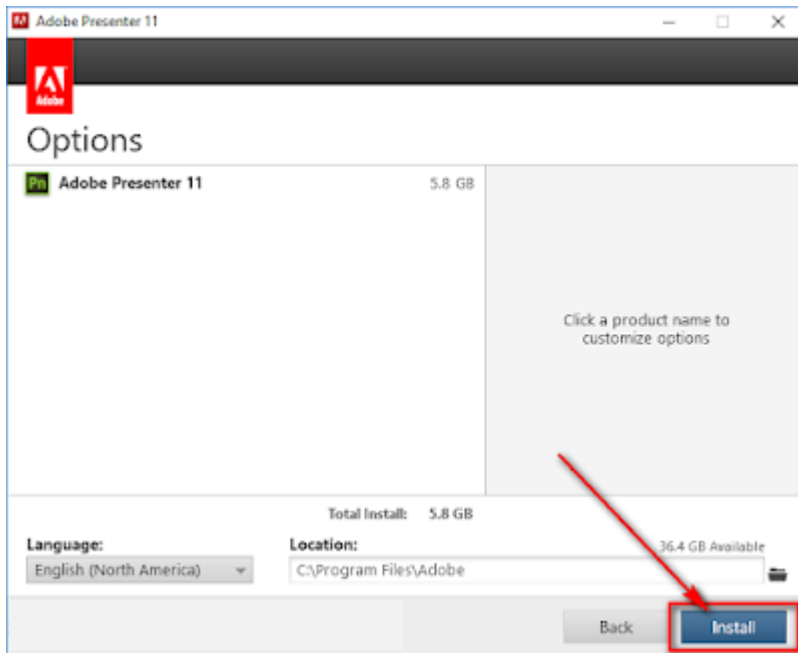




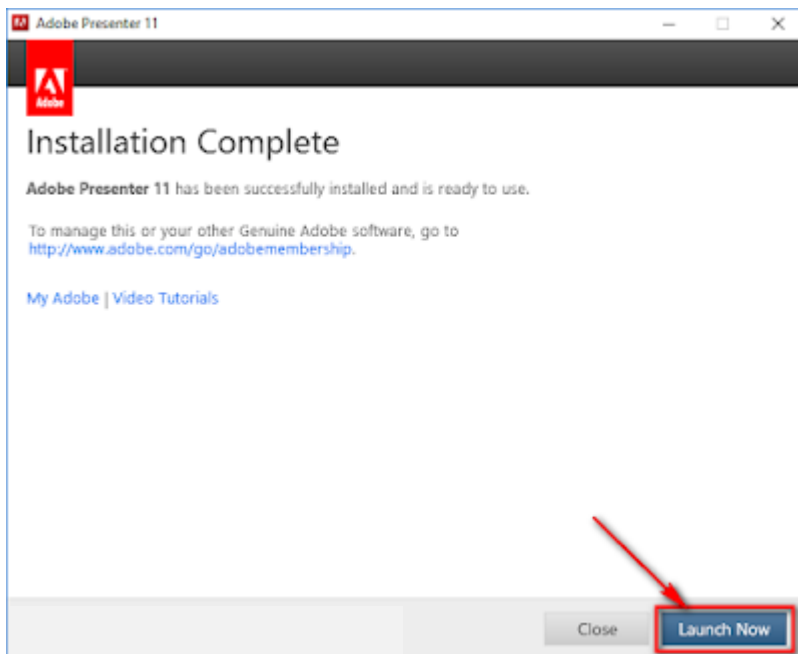
**Bước 4:** Bấm chọn **Accept**.



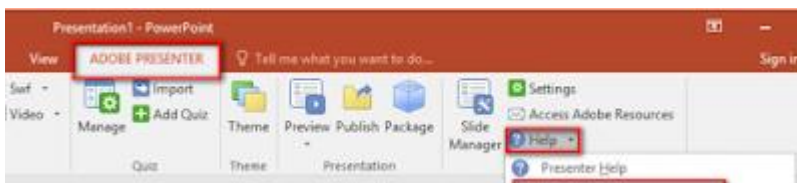
**Bước 5:** Bấm chuột vào nút **Install** để bắt đầu cài đặt chương trình.



**Bước 6:** Chờ khoảng chừng trình chạy cài đặt hoàn tất rồi bấm vào nút **Launch Now**.



Sau khi hoàn tất việc cài đặt, Adobe Presenter sẽ được Plug-in vào PowerPoint ở dạng menu mở rộng, khi mở PowerPoint ta sẽ có giao diện như sau:



### 1.2.3. Cài đặt phần mềm hỗ trợ Quick time

Nếu máy tính chưa được cài đặt phần mềm hỗ trợ đọc video khi chèn video vào bài giảng e-Learning thì chúng ta phải cài đặt phần mềm QuickTime

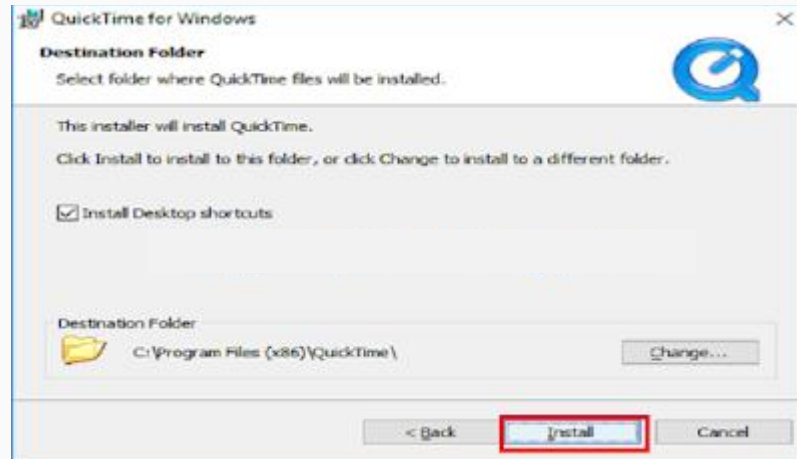
Chúng ta vào google tìm kiếm và tải về phần mềm QuickTime, kích đúp chuột vào file cài đặt sau đó sẽ được như hình



Chọn **Next** và xuất hiện một cửa sổ mới



Chọn **Yes**



Chọn **Install**

Chờ đợi chương trình cài đặt, sau đó kích vào **Finish** để hoàn tất

**1.3. Cài đặt:** thực hành cài đặt trực tiếp trên máy tính.

## 2. Cài đặt phần mềm xử lý âm thanh

Chất lượng của 1 bản thu âm phụ thuộc vào nhiều yếu tố như con người, thiết bị thu âm, không gian và kỹ thuật,... Phần mềm thu âm – xử lý âm thanh cũng là 1 trong các yếu tố quan trọng góp phần tạo nên những bản thu âm chất lượng như mong đợi.

Hiện nay, có nhiều phần mềm xử lý âm thanh, tuy nhiên tùy thuộc vào mục đích, yêu cầu của công việc mà cần lựa chọn phần mềm để xử lý âm thanh đáp ứng yêu cầu.

Sau đây là 5 phần mềm thu âm – xử lý hình ảnh bạn có thể tham khảo và lựa chọn cho mình trong quá trình thu âm.

1/ Audacity

Đây là 1 phần mềm miễn phí trên nền tảng mã nguồn mở bạn có thể sử dụng phần mềm rất dễ dàng và thuận lợi có thể chỉnh sửa nhiều loại tập tin như Mp3, wave, ogg... theo sở thích trước khi sử dụng. Ngoài ra tính năng căn bằng về âm lượng hay loại hệ thống loại bỏ tạp âm cũng rất chất lượng nên bạn hoàn toàn có thể sử dụng phần mềm này trong quá trình thu âm cho mình

Phần mềm thích hợp cho những ai thích thu âm tại nhà với nền tảng cá nhân...

## 2/ Adobe Audition

Adobe Audition là phần mềm xử lý âm thanh chuyên nghiệp hơn, ngoài các tính năng cơ bản như thu âm, lọc nhiễu, ... còn có những tính năng nâng cao mà các phần mềm khác không có như cắt, ghép, trộn và chỉnh sửa đặc biệt nó hỗ trợ thêm nhiều hiệu ứng, xuất bản ra nhiều định dạng khác nhau.

## 3/ Avid Pro Tools

Phần mềm xử lý âm thanh này thuộc dạng DAW cho phép biên tập và chỉnh sửa âm thanh theo sở thích 1 cách tuyệt vời và hoàn hảo, tuy nhiên phần mềm này không được cho là phù hợp lắm với trình độ nghiệp dư mà nó thích hợp hơn cho những người có kinh nghiệm cao và phục vụ cho những dự án lớn... và chuyên nghiệp

## 4/ Reaper

Phần mềm xử lý hình ảnh Reaper này cũng thuộc dạng DAW cũng hỗ trợ rất nhiều tính năng cho phép bạn chỉnh sửa 1 cách linh hoạt những bản thu âm của mình và khả năng biên tập âm thanh vượt trội. Phần mềm cho phép chỉnh sửa với độ tùy biến cao

Công cụ này hỗ trợ nhiều plugin khác giúp bạn có thể mở rộng khả năng làm việc và sử dụng 1 cách dễ dàng cho dù bạn là người không chuyên. Phần mềm xử lý âm thanh Reaper này có 2 phiên bản cho bạn lựa chọn đó chính là bản hạn chế dùng cho cá nhân và dự án nhỏ. Và bản full dùng cho những dự án lớn và dân chuyên nghiệp...bạn có thể lựa chọn mỗi bản cho mục đích và khả năng của mình.

## 5/ Ableton Live

Vẫn là các tính năng phổ biến như chỉnh sửa và tạo âm thanh. Phần mềm thuộc dạng DAW có những chức năng phổ biến mạnh mẽ giúp có thể xử lý âm thanh 1 cách hoàn hảo. Ứng dụng này tích hợp nhiều tính năng nâng cao rất phức

tạp nếu như bạn không chuyên sẽ gặp rất nhiều khó khăn trong quá trình sử dụng và không thể làm chủ được phần mềm.

Trong tài liệu này, hướng dẫn cài đặt phần mềm **Adobe Audition**

## **2.1. Tải phần mềm**

Có thể vào google để tìm kiếm và tải về phần mềm Adobe Audition từ nhiều trang Web khác nhau. Đối với những người cần phải làm việc thường xuyên về âm thanh thì có thể mua phần mềm bản quyền chính hãng. Đối với sinh viên hoặc những người nghiệp dư có thể tải phần mềm miễn phí dùng thử 30 ngày.

Adobe Audition có nhiều phiên bản khác nhau 1.0, 1.5, 2.0, 3.0

## **2.2. Hướng dẫn cài đặt**

### *2.2.1. Yêu cầu máy tính cài đặt:*

Hệ điều hành Windows XP trở lên

RAM 1GB trở lên

700MB trống trong ổ cứng (tốt nhất với 5.5GB trở lên)

Độ phân giải màn hình 1024x768 (tốt nhất với 1280x1024)

Card âm thanh với DirectSound hoặc ASIO drivers (tốt nhất với card âm thanh ASIO hỗ trợ multitrack)

Ổ đĩa CD-ROM (hoặc DVD-ROM)

Ổ đĩa CD-RW để ghi CD sản phẩm

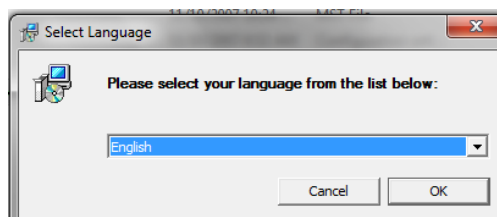
Tai nghe hoặc loa

Đường điện thoại hoặc Internet để kích hoạt sản phẩm.

### *2.2.2. Cài đặt Adobe Audition 3.0*

Sau khi tải phần mềm về, thực hiện giải nén, chạy file **Audition 3.0 Setup.exe**, thực hiện theo hướng dẫn của chương trình:

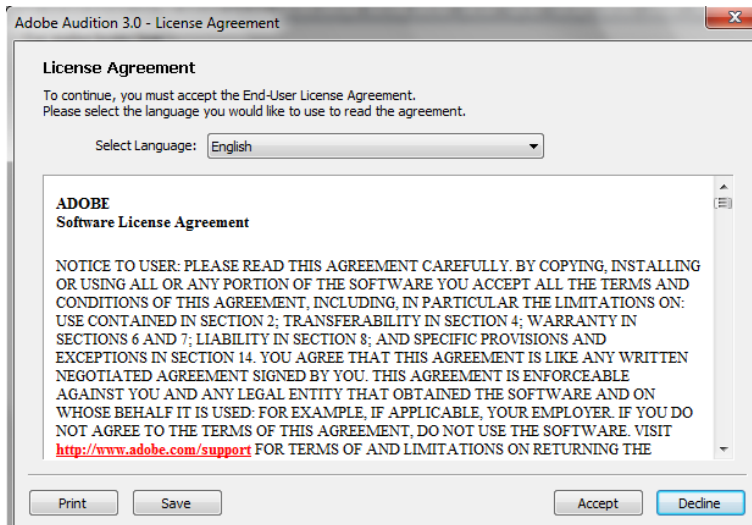
- Chọn ngôn ngữ -> OK (mặc định là English)



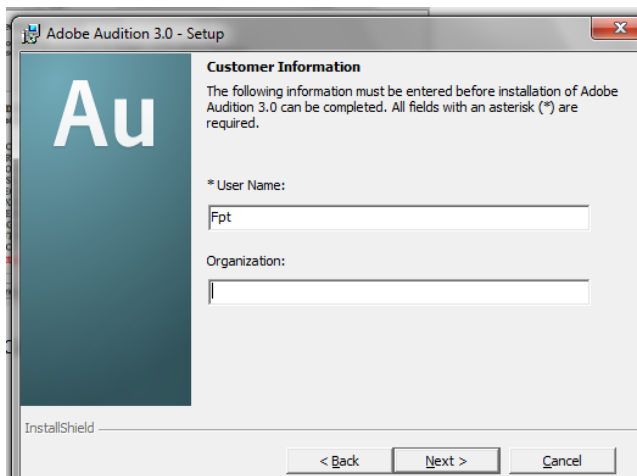
- Kịch Next để tiếp tục



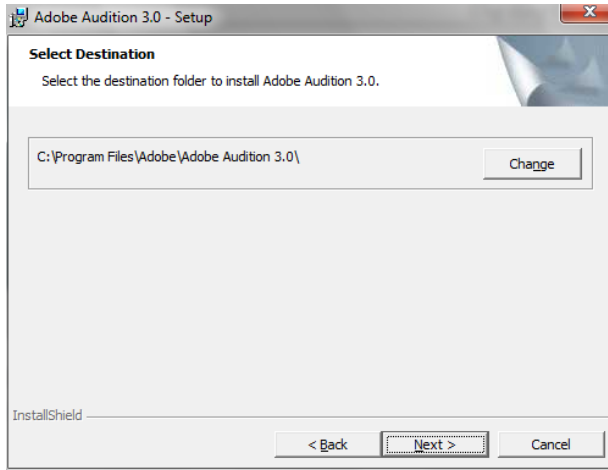
- Kịch Accept



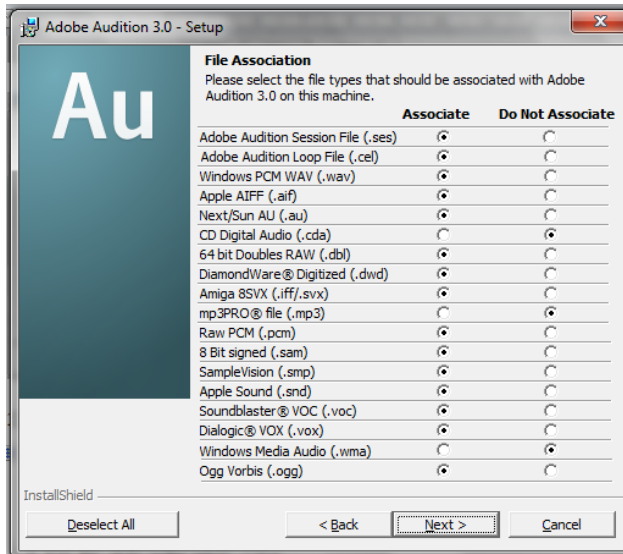
- Nhập tên người sử dụng và tổ chức (có thể bỏ qua) và kịch Next



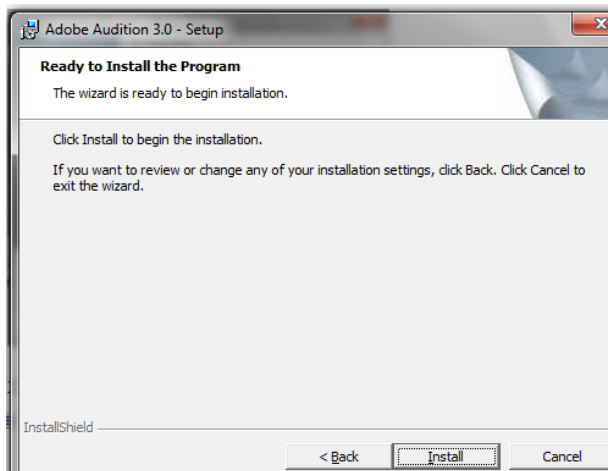
- Kịch Next để tiếp tục



- Kịch Next để tiếp tục

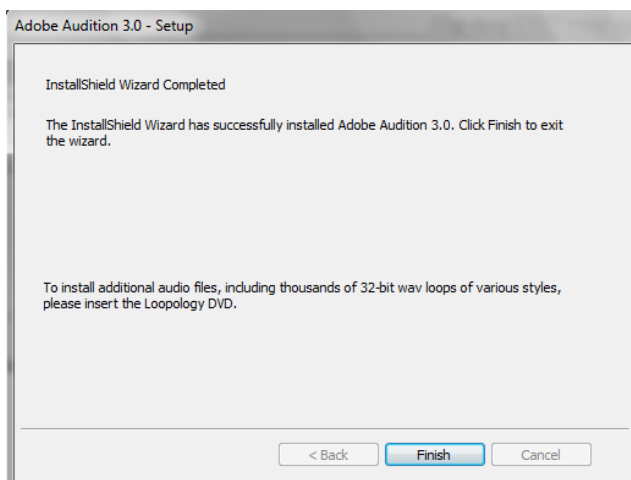


- Kịch Install để cài đặt



- Kịch Finish để hoàn tất việc cài đặt





**2.3. Cài đặt:** thực hành cài đặt trực tiếp trên máy tính.

### **3. Cài đặt phần mềm xử lý video**

Muốn tạo một video cho mình từ những hình ảnh, âm thanh, video có sẵn hay muốn chỉnh sửa một video có sẵn và cũng có thể là ghép nối từ rất nhiều video khác nhau tạo ra một video mới, có nhiều phần mềm xử lý video từ đơn giản đến chuyên nghiệp, vấn đề là người sử dụng lựa chọn phần mềm phù hợp để xử lý công việc của mình, sau đây xin giới thiệu một số phần mềm xử lý video:

1. Windows Movie Maker: là phần mềm miễn phí dành cho Windows, sử dụng Windows Movies Maker khá đơn giản, không cần thao tác nhiều mà vẫn có thể chỉnh sửa được video bằng các phương pháp kéo thả hình ảnh, video, ngoài ra bạn có thể cho thêm các hiệu ứng cho video, cắt ghép cũng như chèn thêm nhạc và đoạn text,.... , Windows Movies Maker cho phép xuất bản video với định dạng wmv và hỗ trợ video đầu vào với định dạng avi, wmv, asf, mpg...

2. ProShow Gold:

ProShow Gold có thể mạnh là cho phép tạo video từ ảnh có sẵn, từ thêm các hiệu ứng hình ảnh, Proshow Gold hỗ trợ chèn thêm nhạc nền cho video. Từ đó có thể chi sẻ với bạn bè hoặc có thể ghi ra đĩa DVD để lưu trữ. ProShow Gold được nhiều bạn trẻ sử dụng để tạo những album ảnh cưới, những hình ảnh kỷ niệm với nhiều hiệu ứng đẹp, hỗ trợ nhiều định dạng ảnh phổ biến hiện nay. Tuy nhiên phần mềm này cũng không được cung cấp miễn phí.

3. Proshow Producer:

Proshow Producer tương tự như Proshow Gold nhưng được tích hợp nhiều hiệu ứng, công cụ hỗ trợ chỉnh sửa video hơn, Proshow Producer cũng có hiệu suất xử lý tốt hơn, cung cấp nhiều tính năng với nhu cầu sử dụng của người dùng.

#### 4. Camtasia Studio

Camtasia Studio là công cụ dùng để quay phim chụp ảnh màn hình máy tính, ngoài ra còn hỗ trợ các tính năng chỉnh sửa video rất chuyên nghiệp, hỗ trợ nhiều định dạng phổ biến hiện nay, phù hợp với giáo viên, sinh viên trong quá trình giảng dạy và làm bài giảng, tư liệu dạy học. Camtasia Studio cũng không miễn phí cho người sử dụng.

#### 5. CyberLink PowerProducer

CyberLink PowerProducer cho phép tạo có thể chỉnh sửa, tạo đĩa DVD hoặc Blu-ray với chất lượng tốt nhất, chúng cung cấp cho bạn rất nhiều các hiệu ứng đồng thời, CyberLink PowerProducer còn cho phép bạn những tùy chỉnh về hình ảnh chất lượng cao rồi từ đó áp dụng vào Video của mình một cách nhanh chóng và chính xác.

Với giao diện trực quan, dễ sử dụng bạn có thể nhanh chóng loại bỏ những đoạn video thừa như cắt bỏ những đoạn quảng cáo, hoặc loại bỏ những đoạn không cần thiết. CyberLink PowerProducer có khả năng làm việc với các Video, hình ảnh, âm thanh có các định dạng khác nhau, bao gồm cả những Video, hình ảnh chất lượng cao theo chuẩn 3D.

Trong giáo trình này, chúng tôi hướng dẫn cài đặt và sử dụng phần mềm Camtasia 8.0 của TechSmith.

### **3.1. Tải phần mềm**

Vào google để tìm kiếm và có thể tải về phần mềm Camtasia studio tại các trang web:

<https://camtasia-studio.vi.softonic.com/>

<http://taimienphi.vn/download-techsmith-camtasia-studio-1747>

<https://download.com.vn/camtasia-studio/download>

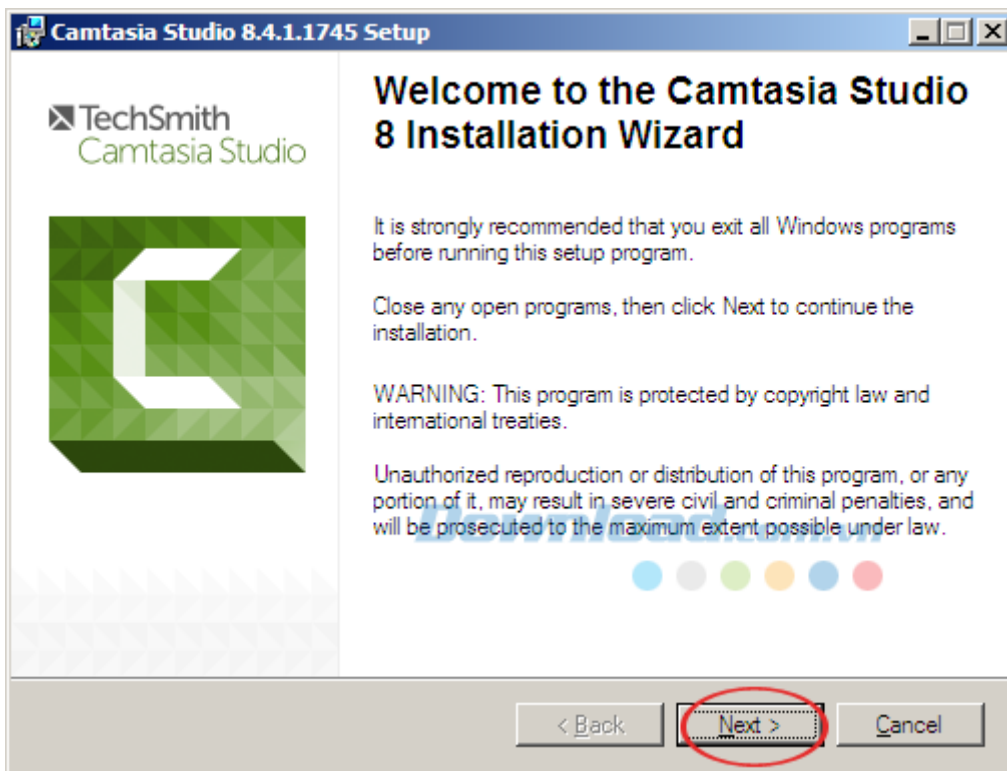
### **3.2. Hướng dẫn cài đặt**

### 3.2.1. Yêu cầu máy tính

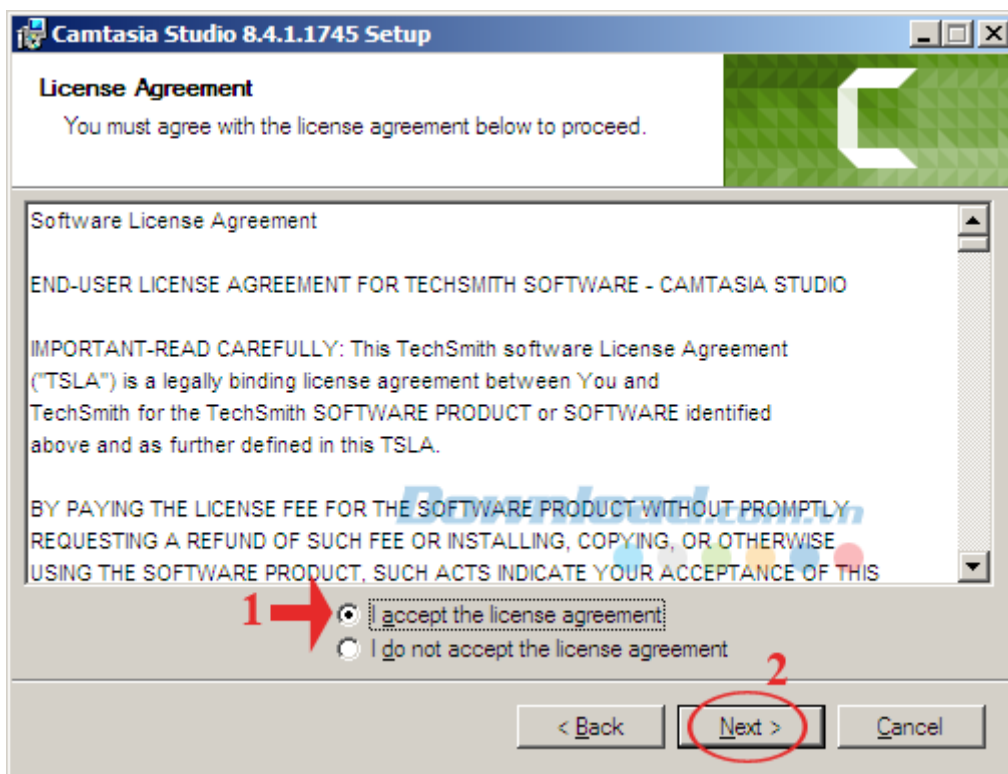
- Hệ Windows XP/Vista/7/8.
- Cần có sự hỗ trợ tốt nhất từ Microsoft DirectX 9 hoặc cao hơn bao gồm cả Microsoft .NET 4.0 trở lên.
- Bộ vi xử lý tối thiểu là Dual-core trở lên
- RAM 2GB trở lên.
- Bộ nhớ HDD tối thiểu 2GB
- Màn hình hiển thị thấp nhất là 1024×768.
- Microphone, speaker để thu âm và nghe lại khi phát video.

### 3.2.2. Hướng dẫn cài đặt Camtasia Studio 8

**Bước 1:** Nhấn đúp chuột vào file cài đặt, cửa sổ cài đặt xuất hiện nhấn **Next** để bắt đầu quá trình cài đặt.



**Bước 2:** Cửa sổ thông báo các điều khoản sử dụng phần mềm xuất hiện. Tích chọn vào ô **I accept the license agreement** để đồng ý với các điều khoản mà nhà sản xuất đưa ra. Sau đó nhấn **Next** để tiếp tục cài đặt.



**Bước 3:** Tiếp tục nhấn **Next... Next** theo hướng dẫn rồi nhấn **Finish** để hoàn tất quá trình cài đặt.

**3.3. Cài đặt:** Thực hành cài đặt trực tiếp trên máy tính

## **Bài 3. SỬ DỤNG PHẦN MỀM XỬ LÝ ÂM THANH**

*Thời gian: 18 giờ*

### ***Mục tiêu***

- Trình bày được các tính năng của phần mềm xử lý âm thanh
- Sử dụng được các tính năng của phần mềm để biên tập âm thanh từ âm thanh có sẵn, ghi âm, lọc nhiễu,... ; Xuất bản âm thanh theo định dạng mong muốn.
- Rèn luyện tính chính xác, sáng tạo.

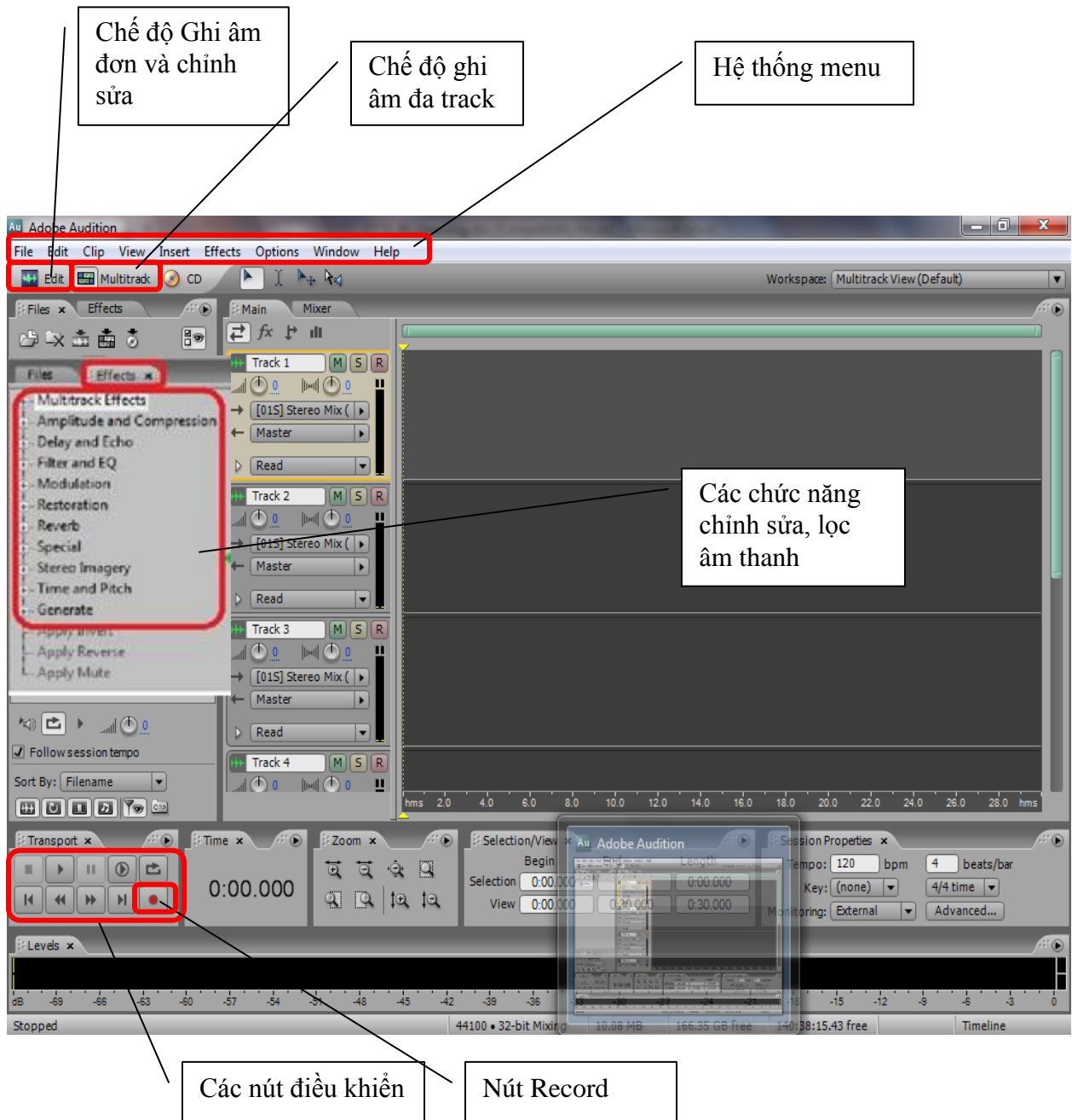
### **Nội dung:**

#### **1. Khởi động, giao diện phần mềm xử lý âm thanh Adobe Audition 3.0**

Sau khi phần mềm đã được cài đặt trên máy tính. Để khởi động phần mềm từ Desktop: kích đúp vào biểu tượng từ Desktop hoặc kích chuột vào Start -> chọn Adobe Audition 3.0

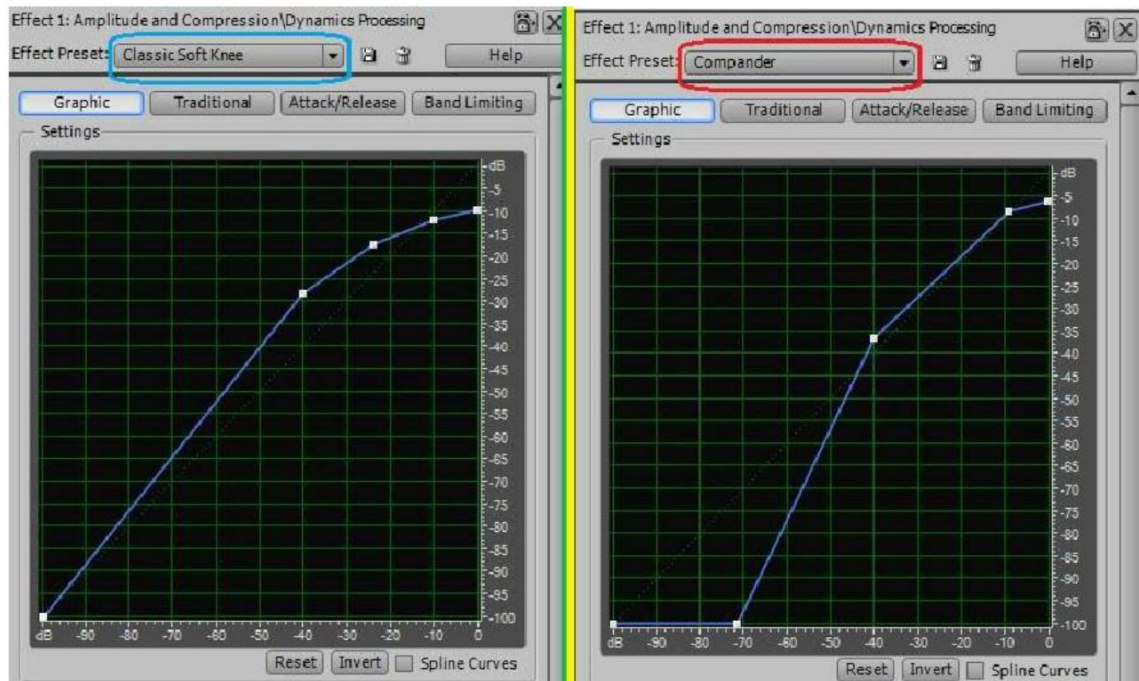
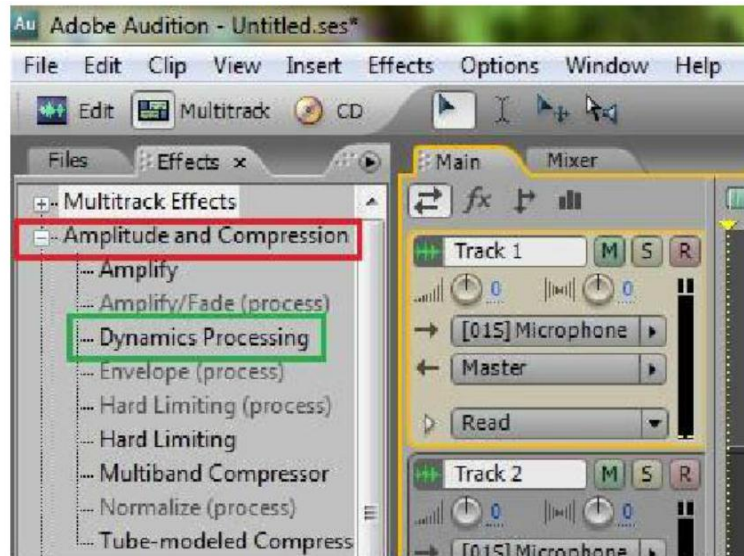


Xuất hiện giao diện phần mềm như sau:



Menu Effects bao gồm các chức năng chỉnh sửa, lọc âm thanh cụ thể sau:

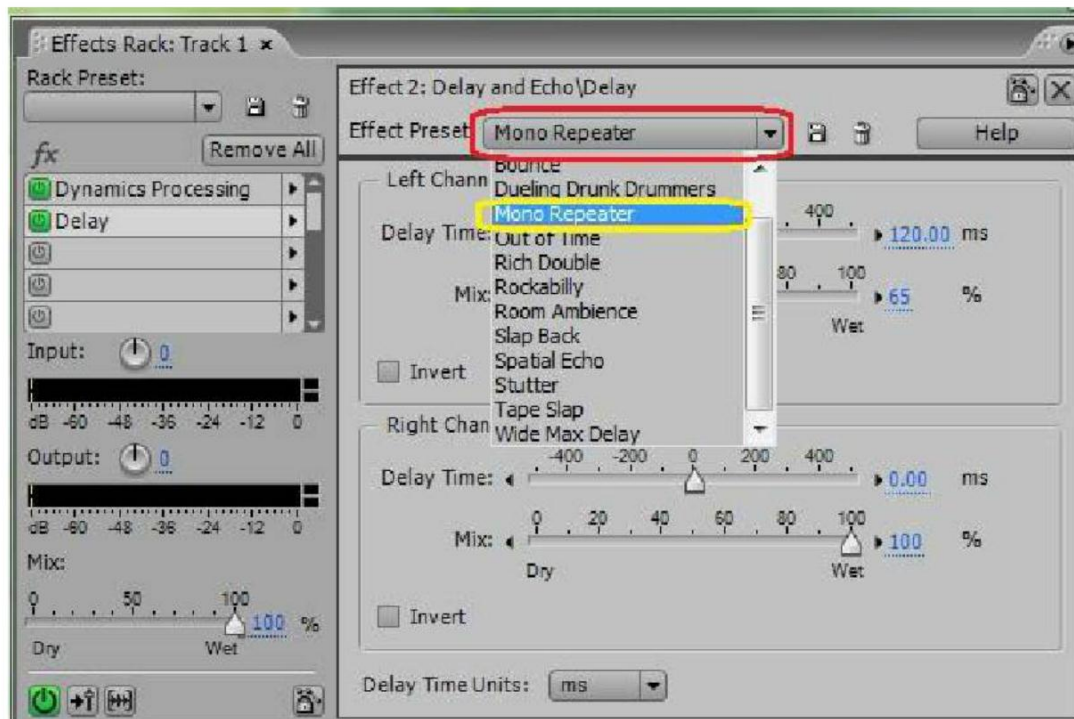
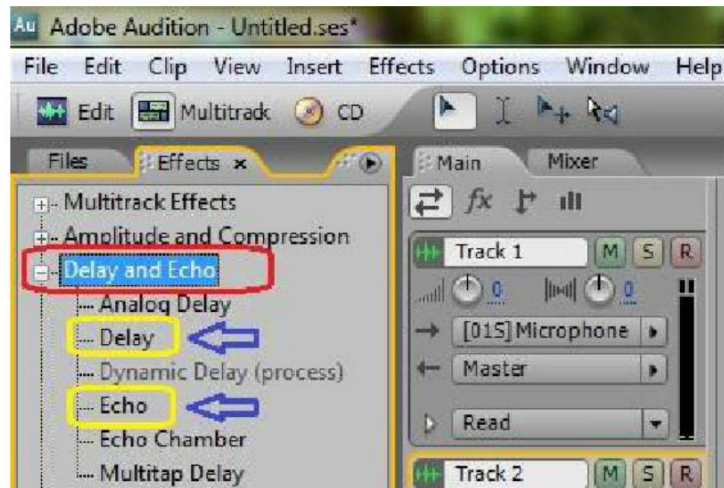
- **Amplitude and Compression:** Biên độ và giải nén. Trong phần này thường sử dụng chức năng Dynamics Process - tác dụng nén và gom âm thanh lại nhằm ổn định dao động của âm thanh.



- **Delay and Echo:** Phần này tạo chiều rộng âm thanh hiệu quả

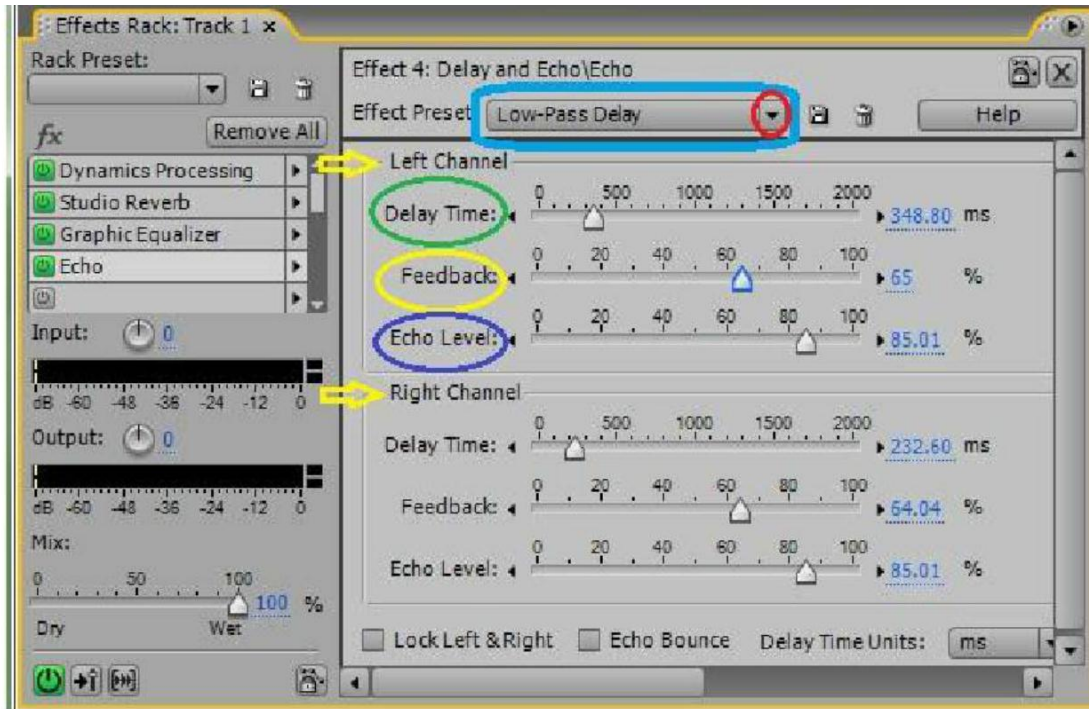
Delay effect nó là một loại hiệu ứng âm thanh, tín hiệu sẽ được lưu lại vào một loại bộ nhớ rồi được phát lại sau một khoảng thời gian nhất định. Tín hiệu này có thể phát lại một hoặc nhiều lần. Delay là effect cơ sở để phát triển thêm các loại Effect khác như: Chorus, Reverb, Echo, Flanging, Looping...vv.



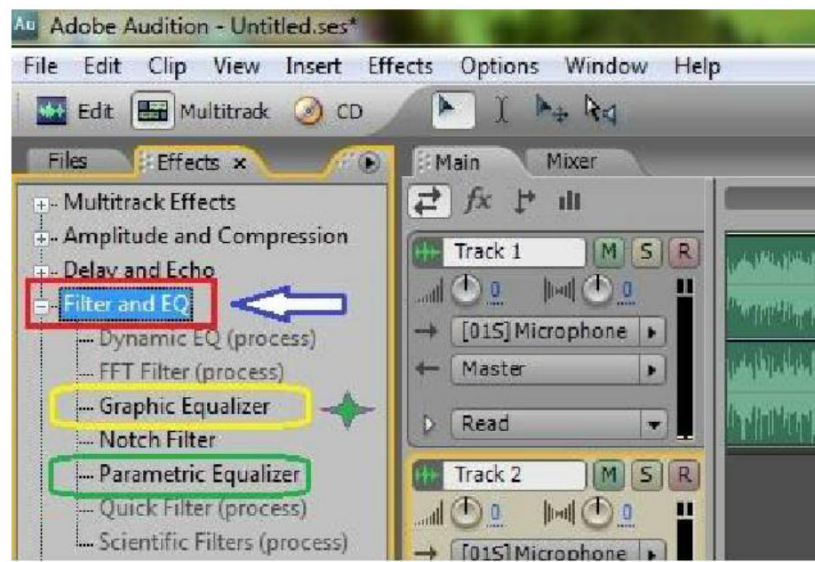


Với Echo Level để tạo độ lặp lại âm thanh cho track âm thanh chính, nhiều ít tùy vào Feedback là tốc độ lặp và delay time tạm hiểu là số lần lặp.





- **Filter and EQ:** Filter and EQ có tác dụng lọc và tăng giảm các tần số âm thanh trầm bổng (bass,treble).



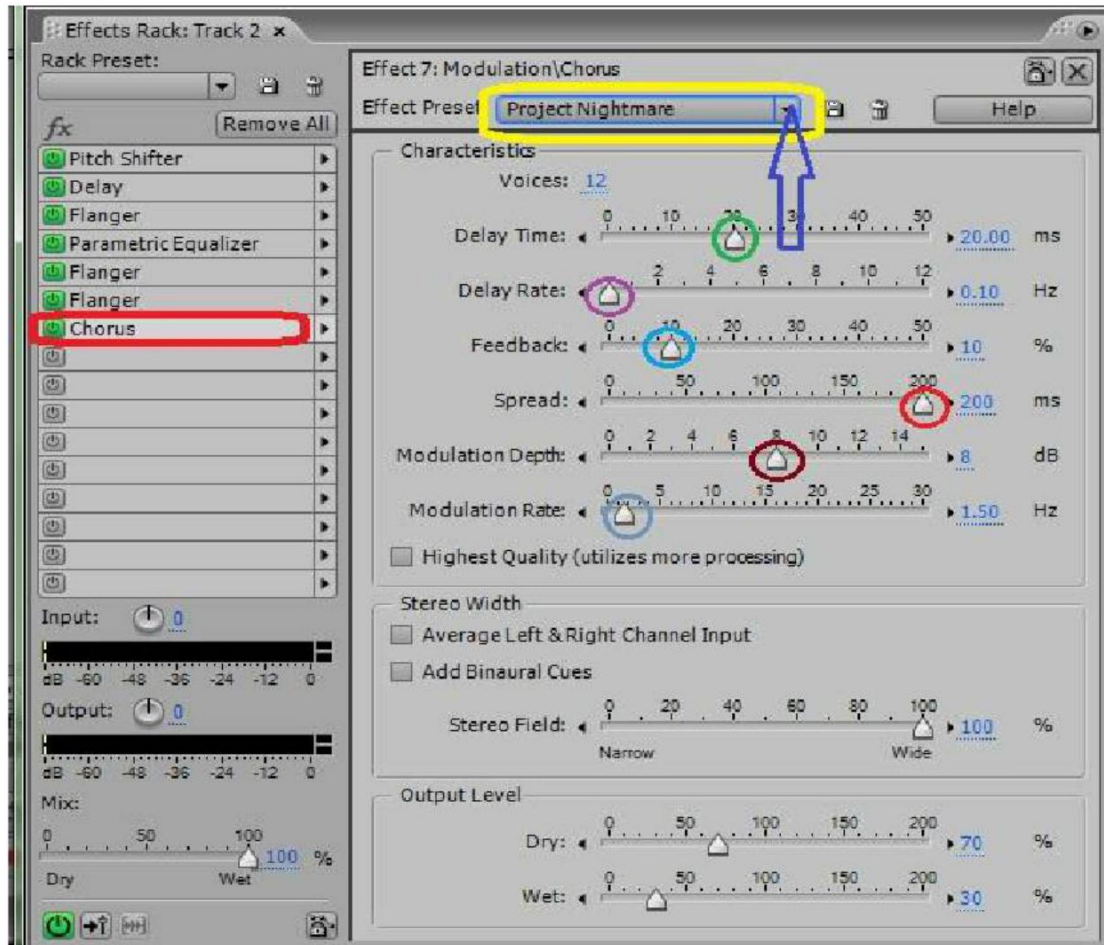
Graphic Equalizer tách dụng tăng giảm tần số âm thanh trầm bổng.

Effects Parametrich equalizer thì tùy vào loại mic mà chỉnh âm thanh, mid-bass nhiều thì người ta thường cắt các tần số thấp. Chỉnh các điểm giảm theo ý muốn, nhưng nhớ là các tần số không nên để cao.

- **Modulation:**



Trong phần này Effect hay sử dụng là Chorus, hiệu ứng này có tác dụng làm dày âm thanh phù hợp với mix rap hoặc bè.



- Phần Reverb:

Phần này có tác dụng tạo hiệu quả chiều sâu cho âm thanh với Effect đáng quan tâm là Reverb, Full Reverb và Studio reverb.



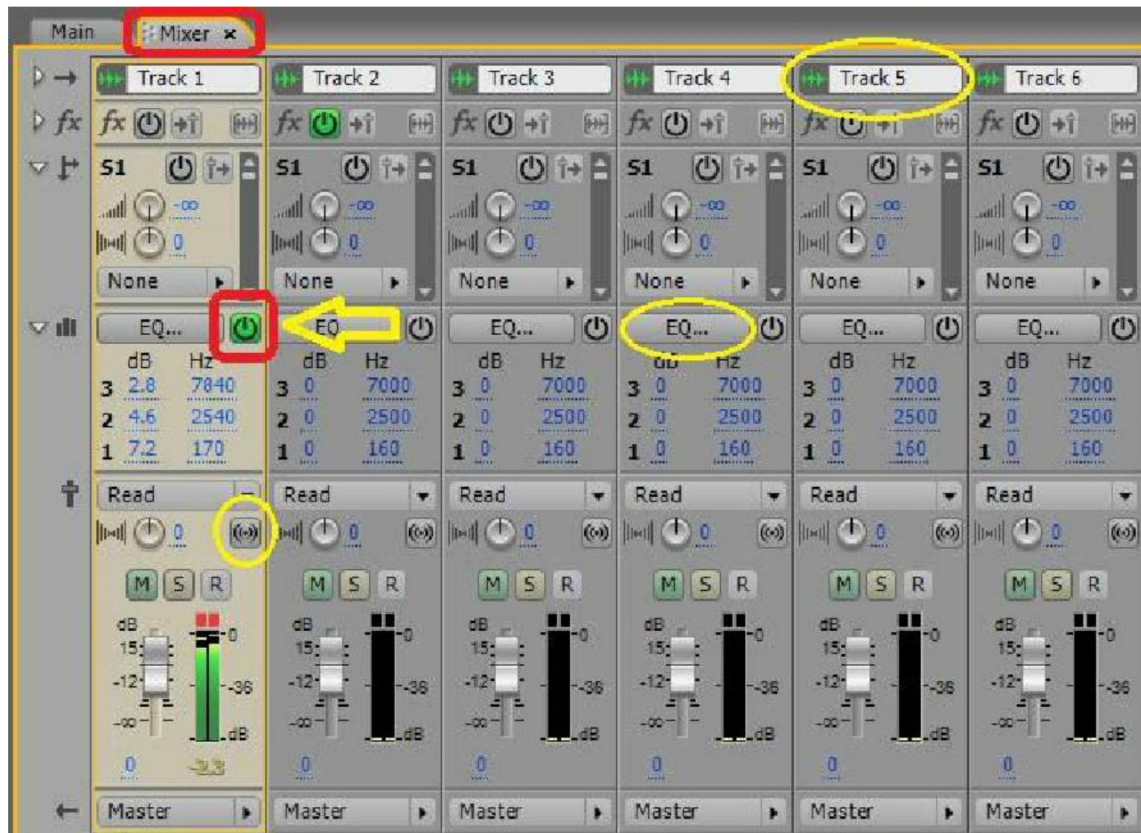
Ngoài ra, hai tính năng hiển thị chính ở màn hình làm việc Audition là Main và Mixer

Cửa sổ làm việc của tab Main



Cửa sổ làm việc của tab Mixer





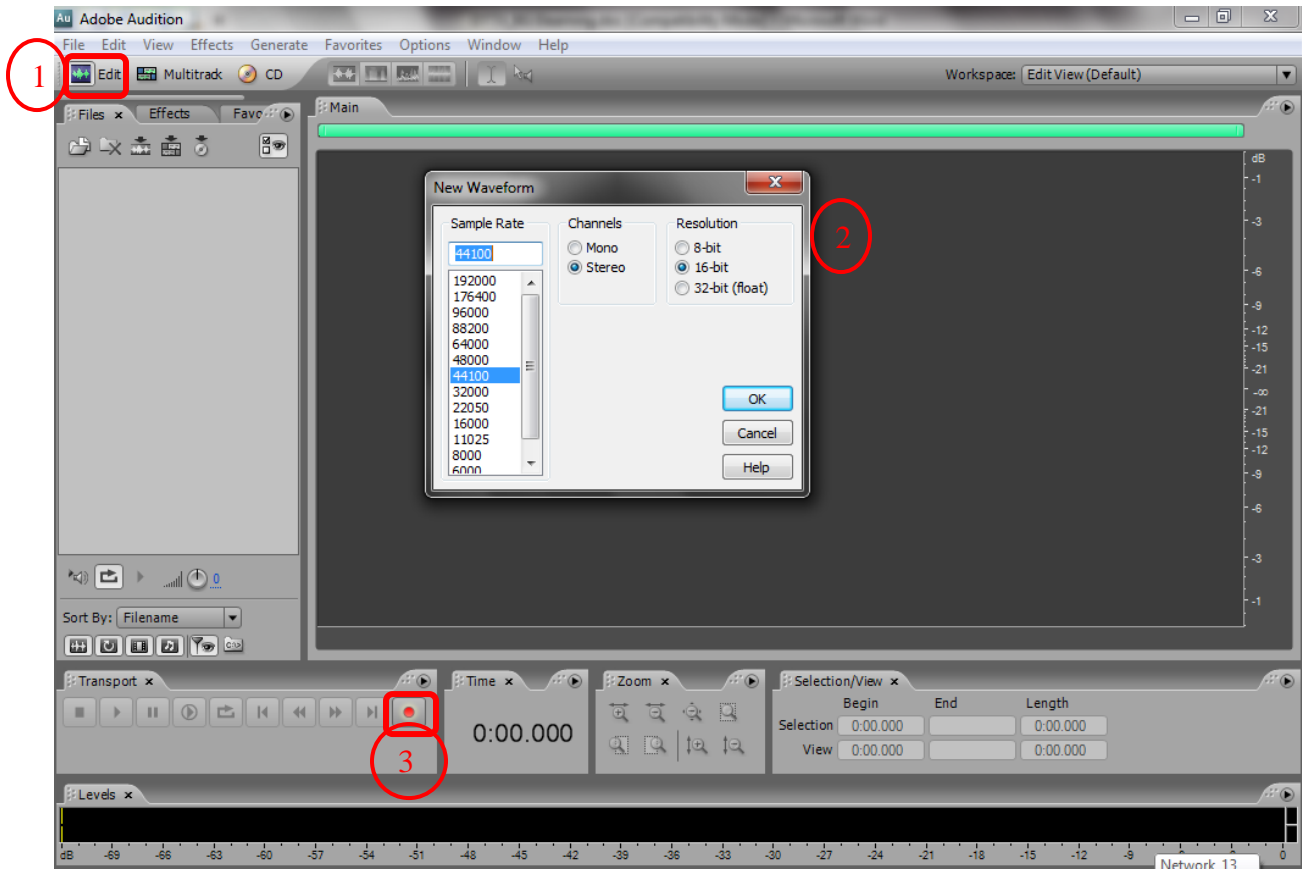
## 2. Ghi âm:

Có 2 chế độ ghi âm, ghi âm ở chế độ đơn (Edit View: Sử dụng trong trường hợp chỉ ghi âm lời giảng) và nhiều track (Multi track View: sử dụng trong trường hợp muốn ghi âm lời giảng kết hợp với nhạc nền)

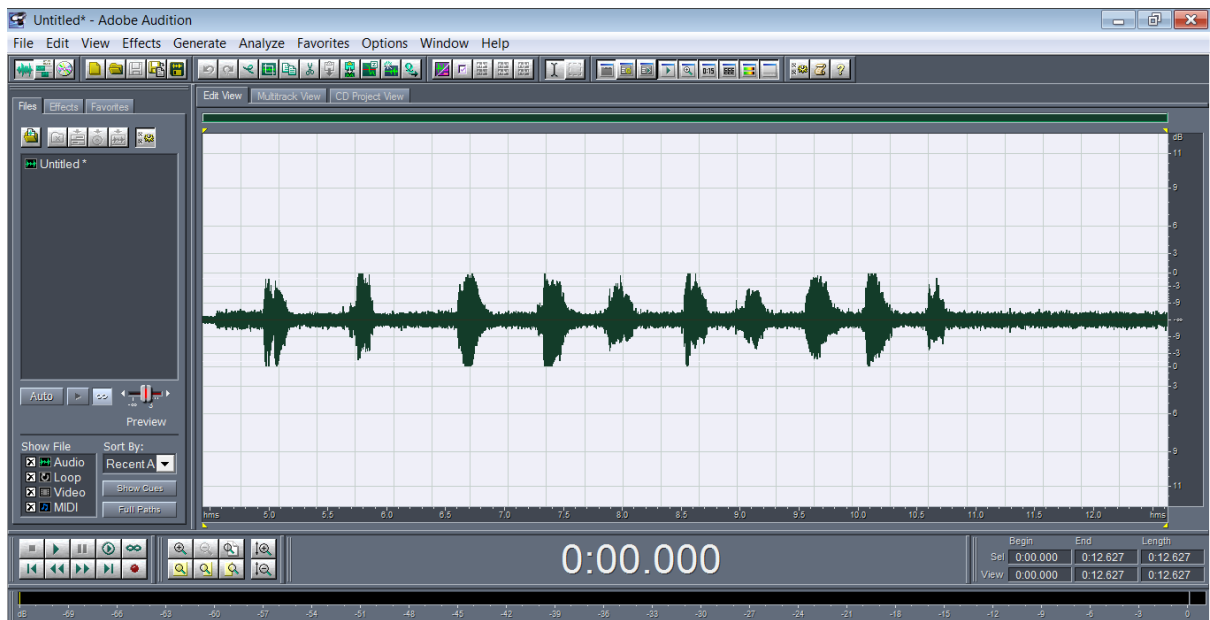
### 2.1. Ghi âm ở chế độ đơn

Bước 1: Kích chuột vào nút **Edit** trên giao diện -> Vào menu File-> chọn New

Bước 2: Thiết lập tần số, channel... -> OK, file âm thanh mới được tạo ra với tên Untitled



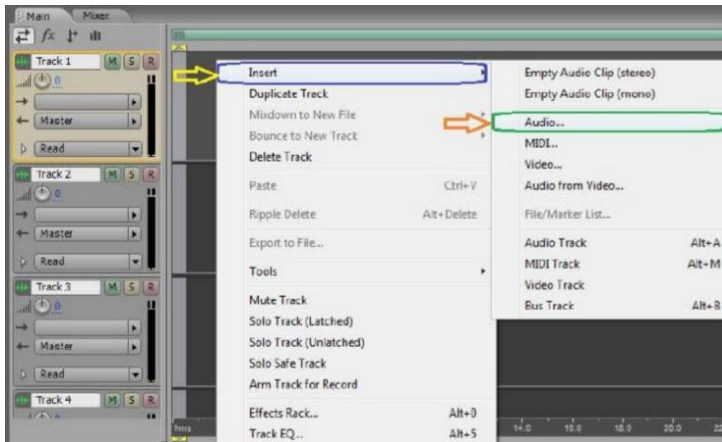
Bước 3: Kích nút Record để bắt đầu thu âm, trong quá trình thu kích nút Stop hoặc Record để kết thúc thu âm.



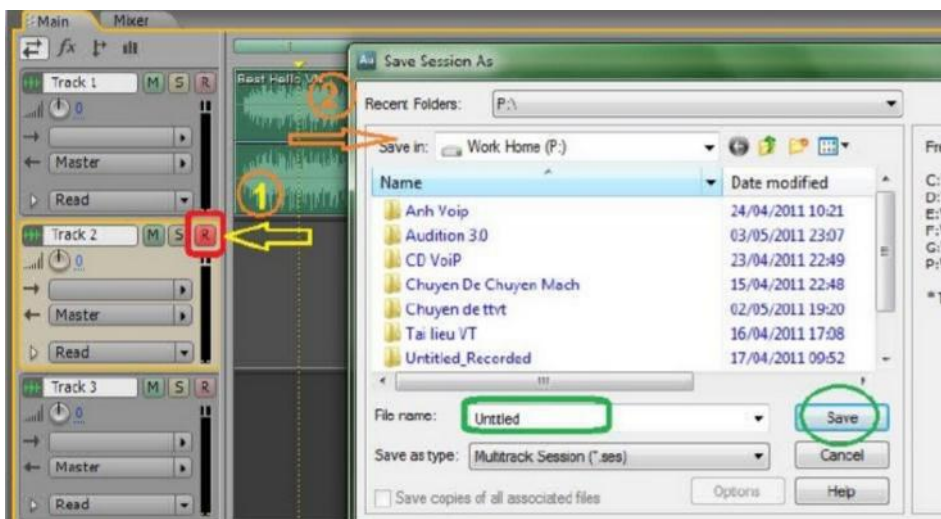
### 2.1. Ghi âm ở chế độ nhiều Track

Để thu âm với nhiều Track thì kích vào nút **Multitrack** để bật chế độ Multitrack và chọn từng track để đưa âm thanh vào.

Bước 1: Import nhạc nền vào track 1 (có thể đưa nhạc nền vào track 2 hoặc track 3), bằng cách kích nút phải chuột lên khoảng trống ở track 1 -> Insert -> Audio -> tìm và chọn file nhạc nền -> chọn Open để chèn file nhạc nền vào track 1



Bước 2: Ghi âm lời giảng vào track2 (hoặc track khác tùy ý), bằng cách kích vào biểu tượng R màu đỏ ở track 2, chương trình sẽ yêu cầu đặt tên cho **session**, đặt tên cho session rồi bấm Save



Tương tự khi muốn bắt đầu ở track 3 thì click vào nút R ở track 2 một lần nữa để tắt ghi âm ở track 2, rồi click vào nút R ở track 3 và thu âm ở track 3.

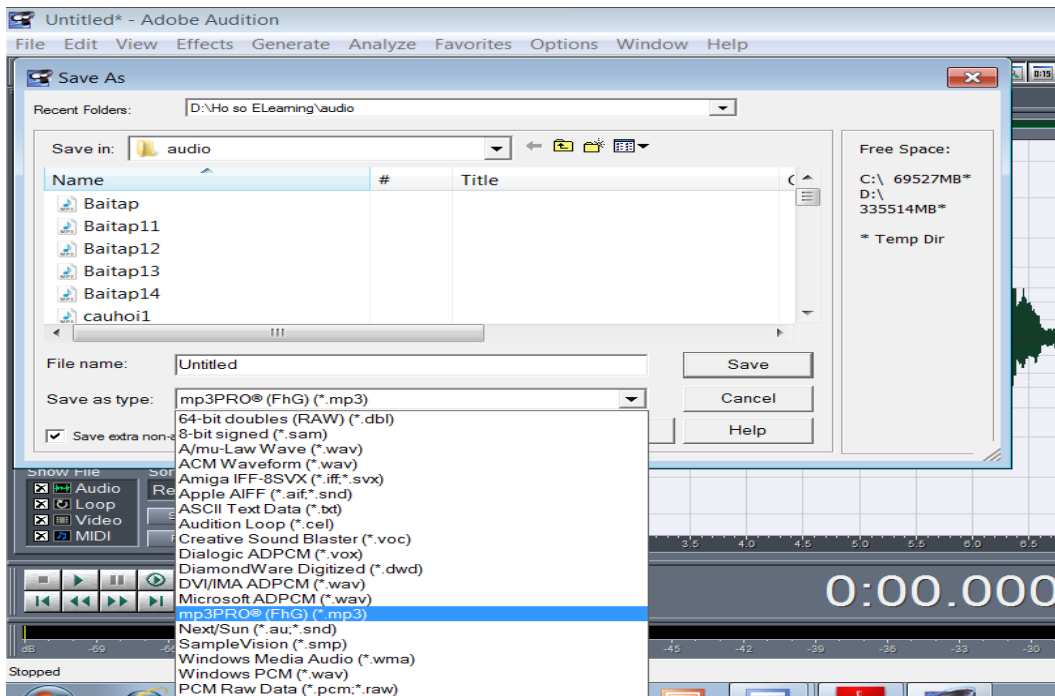
Có thể nghe lại bằng các nhấn vào nút Play ở phần Transport.

### 3. Lưu, mở file âm thanh

#### 3.1. Lưu file âm thanh

Kích menu File -> Save As -> chọn nơi để lưu, gõ tên file

Chọn kiểu file ở ô Save as type : nên lưu thành 2 file: 1 file có đuôi WAV (xem như file gốc vì chất lượng âm thanh tốt hơn, nhưng kích thước lớn hơn), 1 file có đuôi MP3 (file nén có kích thước nhỏ để dễ dàng đưa lên Web hoặc tương thích với phần mềm e-Learning)



#### 3.2. Mở file âm thanh

Kích menu File -> Open -> tìm đến file để mở

### 4. Biên tập âm thanh

Sau khi ghi âm xong, tiến hành xóa bỏ những đoạn âm thanh thừa, lọc nhiễu, tiếng xè, hoặc cắt ghép 1 số đoạn âm thanh,...

#### 4.1. Lọc tạp âm.

Khi thu âm với môi trường có nhiều tiếng ồn, tiếng xè, để loại bỏ ta thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Lấy mẫu tạp âm

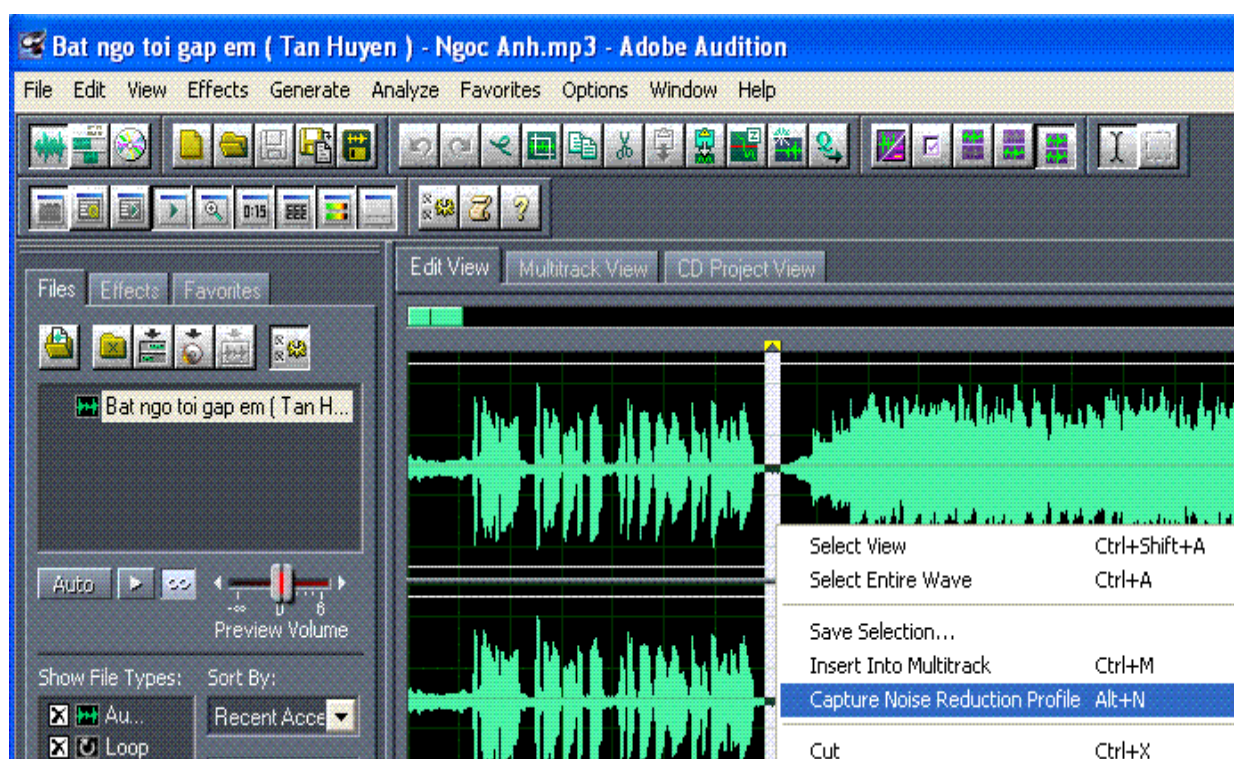


Thông thường khi bắt đầu ghi âm nên để im lặng khoảng 2, 3 giây đầu tiên, để những tạp âm được thu vào, nó sẽ được lấy làm “Mẫu tạp âm” và những âm thanh có tần số như mẫu này sẽ được lọc đi.

Chọn đoạn âm thanh chỉ có tạp âm (chiều dài khoảng này chỉ cần 1s là đủ),

**Effects --> Noise Reduction --> Capture Noise Reduction** (phím tắt Alt +N) rồi OK hoặc kích nút chuột phải tại vùng đã chọn và chọn **Capture Noise Reduction Profile** -> tiến trình lấy mẫu sẽ được thực hiện

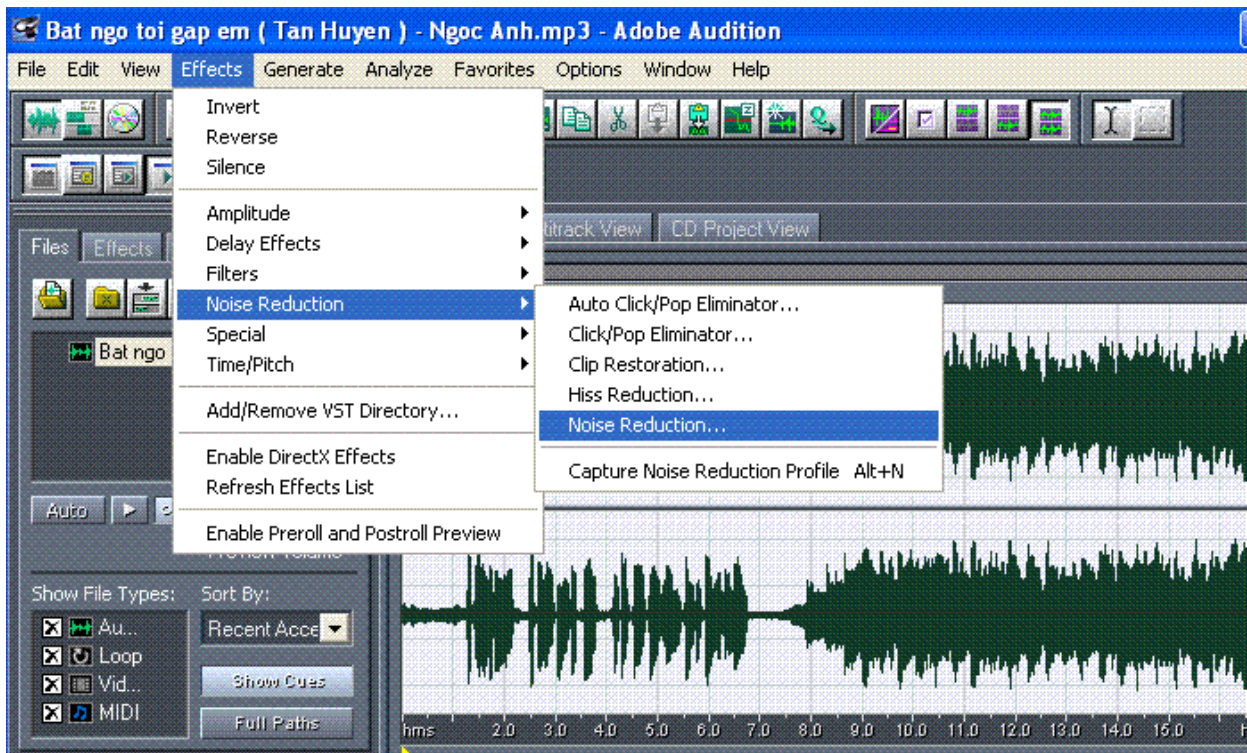
*Lưu ý: Nếu đang thu âm ở chế độ Multitrack thì chuyển về chế độ Edit, kích đúp vào track muốn lọc*



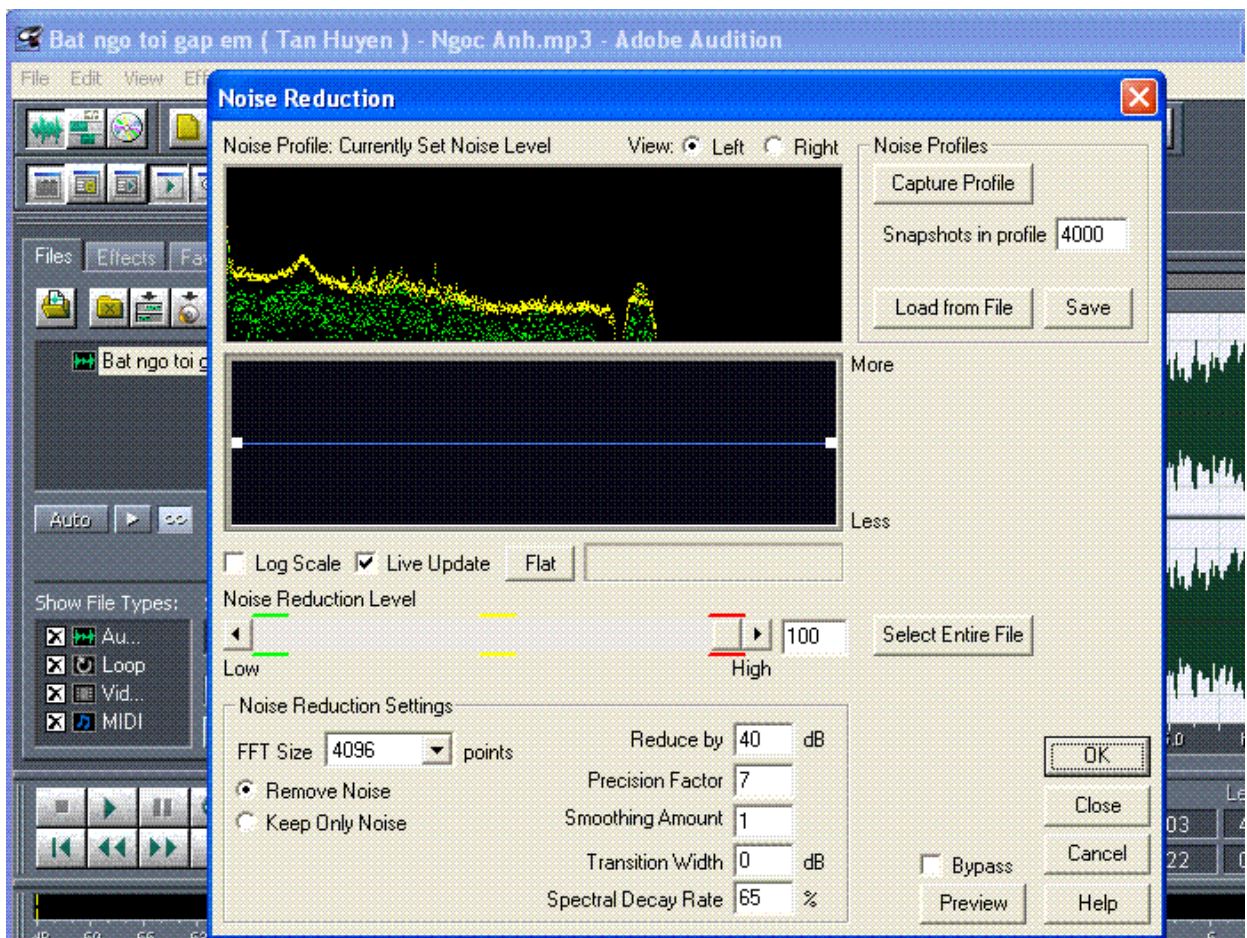
Bước 2: Đánh dấu toàn bộ file âm thanh (Ctrl-A) để chuẩn bị áp dụng chức năng lọc tạp âm

Bước 3: Vào menu **Effects -> Noise Reduction -> Noise Reduction**





Hộp thoại Noise Reduction hiện ra. Nhấn OK để bắt đầu thực hiện. (Có thể nghe thử trước đó bằng nút Preview)



#### ***4.2. Xóa bỏ đoạn âm thanh:***

Chúng ta có thể xóa bỏ đoạn âm thanh dư thừa sau khi thu âm hoặc trong 1 file âm thanh có sẵn, ta muốn giữ lại một số đoạn âm thanh cần thiết và xóa bỏ một số đoạn không cần thiết, bằng cách: dùng chuột để chọn đoạn âm thanh muốn xóa -> bấm phím delete.

#### ***4.3. Sao chép đoạn âm thanh***

- Sao chép trong cùng file âm thanh: Chọn đoạn âm thanh muốn sao chép -> kích nút phải chuột -> chọn Copy -> kích chuột vào nơi muốn chép đến -> Paste

- Sao chép đoạn âm thanh ra file mới: Chọn đoạn âm thanh muốn sao chép -> kích nút phải chuột -> chọn Copy to new

#### ***4.4. Di chuyển đoạn âm thanh***

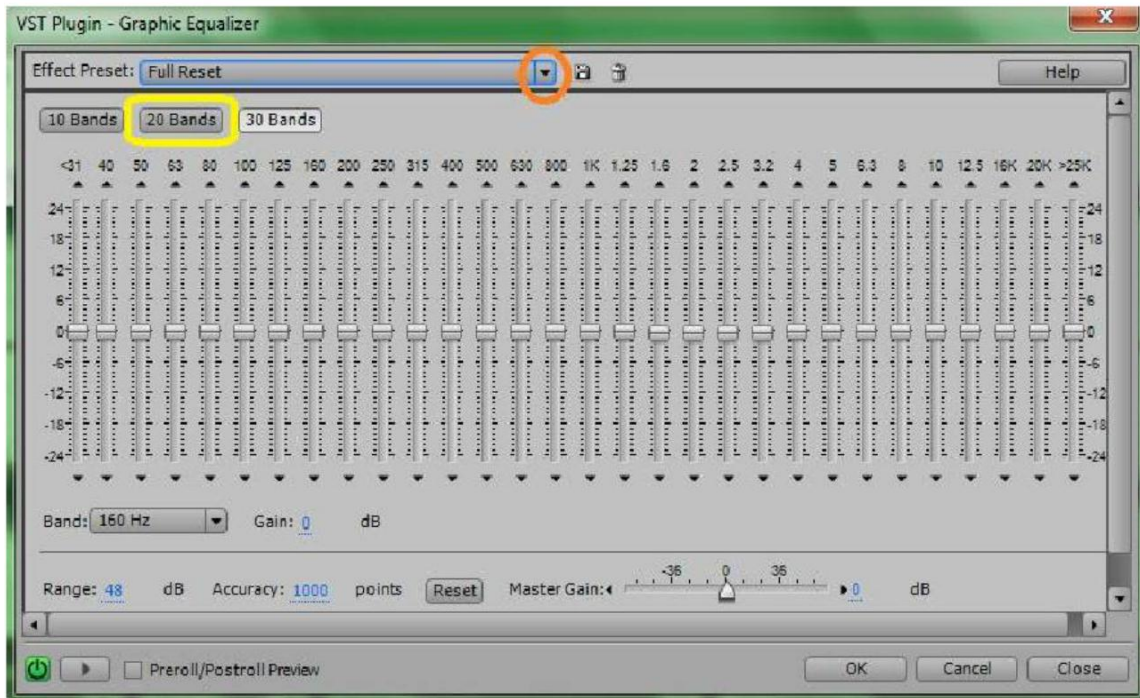
Chọn đoạn âm thanh muốn di chuyển -> kích nút phải chuột -> chọn Cut -> kích chuột vào nơi muốn chép đến -> Paste

#### ***4.5. Mix âm***

Mix âm là việc điều chỉnh các thông số về độ trầm, bổng, độ âm, độ sắc nét, thêm tiếng lặp, vang, làm đều âm thanh...

- Điều chỉnh độ trầm, độ âm, độ sắc nét,...

Chọn phần âm thanh cần điều chỉnh, về chế độ Edit view, vào **Effects** -> chọn **Filter and EQ Graphic Equalizer**



Click vào nút 20 bands để có thể chỉnh ở nhiều băng tần hơn, những cột bên phải là những cột dùng để chỉnh treble, bên trái là bass, ở giữa là những âm ở tầng trung (middle). Có thể nghe thử bằng cách nhấn vào nút Play (hình tam giác ở góc dưới bên trái cửa sổ để nghe thử và điều chỉnh), sau khi đã vừa ý nhấn vào Ok.

- Điều chỉnh âm thanh to nhỏ (volume): Nếu muốn nhạc nền nhỏ lại và lời giảng to hơn nhạc nền thì bôi đen phần nhạc nền và điều chỉnh volume nhỏ ở phía trên (hoặc vào **menu Effects** -> chọn **Amplitude and Compression** -> điều chỉnh thanh trượt để tăng giảm âm lượng)

Có thể chỉnh âm lượng to nhỏ từng đoạn bằng cách bôi đen từng đoạn đó rồi làm như trên



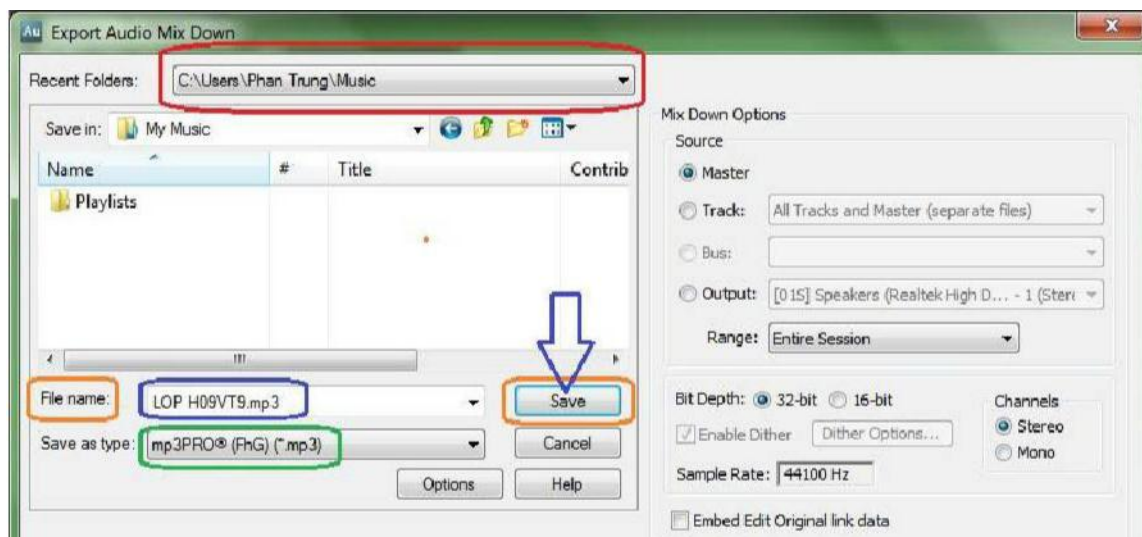


Ngoài ra, có thể điều chỉnh các hiệu ứng khác như Reverb, delay, echo,... cho đoạn âm thanh. Để điều chỉnh cho hài hòa giữa nhạc nền và âm thanh đã thu, ta bật Mixer lên để điều chỉnh.

Với việc mix âm, các thông số chúng ta tự điều chỉnh và cảm nhận thực tế với âm thanh mình đang mix và thường xuyên nghe đi nghe lại khi điều chỉnh để chọn được thông số phù hợp.

## 5. Xuất bản âm thanh

Kích menu **File -> Export -> Audio Mix Down**



Chỉ định nơi lưu file, đặt tên ở ô **File name**, chọn kiểu file ở ô **Save as type** là mp3, bên mục Channels chọn Stereo, kích nút **Save**.

## **BÀI THỰC HÀNH**

Bài 1. Thực hành ghi âm với nội dung ghi âm được cho ở tệp *Noidung1.doc*, sau đó tiến hành lọc nhiễu, rồi lưu lại với tên *Ghiam1*, sau đó xuất đoạn âm thanh với định dạng mp3

Học viên có thể ghi âm với nội dung khác

Bài 2. Thực hành ghi âm lời giảng với nhạc nền, nội dung lời giảng cho trong tệp *Noidung1.doc*, nhạc nền được cho trong tệp *Cam xuc tay nguyen.mp3* (học viên có thể chuẩn bị nội dung ghi âm và nhạc nền riêng)

*Yêu cầu: Lọc nhiễu, cắt xén nhạc nền sao cho thời gian trùng khớp với thời gian của lời giảng, điều chỉnh âm thanh nhạc nền nhỏ hơn lời giảng (khoảng 20% so với lời giảng). Lưu với ghiam2.mp3*

Bài 3. Cho trước file âm thanh lời giảng (tệp *lichsu.wma*) và nhạc không lời (tệp *Cam xuc tay nguyen.mp3*), tiến hành biên tập thành 1 file âm thanh hoàn chỉnh (điều chỉnh, mix âm sao cho hài hòa giữa lời giảng và nhạc không lời). Xuất bản với tên *Ghiam3.mp3*

Bài 4. Dùng điện thoại ghi âm với nội dung bất kỳ, chuyển file vào Audition, chỉnh sửa và xuất ra file mp3

## Bài 4. SỬ DỤNG PHẦN MỀM XỬ LÝ VIDEO

*Thời gian: 18 giờ*

### **Mục tiêu**

- Trình bày được các tính năng của phần mềm xử lý Video
- Sử dụng được các tính năng của phần mềm để biên tập Video từ hình ảnh, Video, âm thanh có sẵn thành Video theo mong muốn; Xuất bản Video theo định dạng mong muốn.
- Rèn luyện tính cẩn thận, tỉ mỉ, sáng tạo.

### **Nội dung**

#### **1. Khởi động phần mềm**

Sau khi cài đặt xong nhấp vào biểu tượng Camtasia Studio 8 trên Desktop.

Tiếp theo sẽ hiện ra bảng Welcome, có 2 khung chức năng chính: ghi màn hình, chèn âm nhạc, phim, ảnh.

Hộp thoại này sẽ không xuất hiện lúc khởi động chương trình nếu nhấp chuột vào dòng chữ **Show this dialog at startup.**



Sau khi khởi động xong, giao diện chương trình như sau:



## 2. Biên tập Video

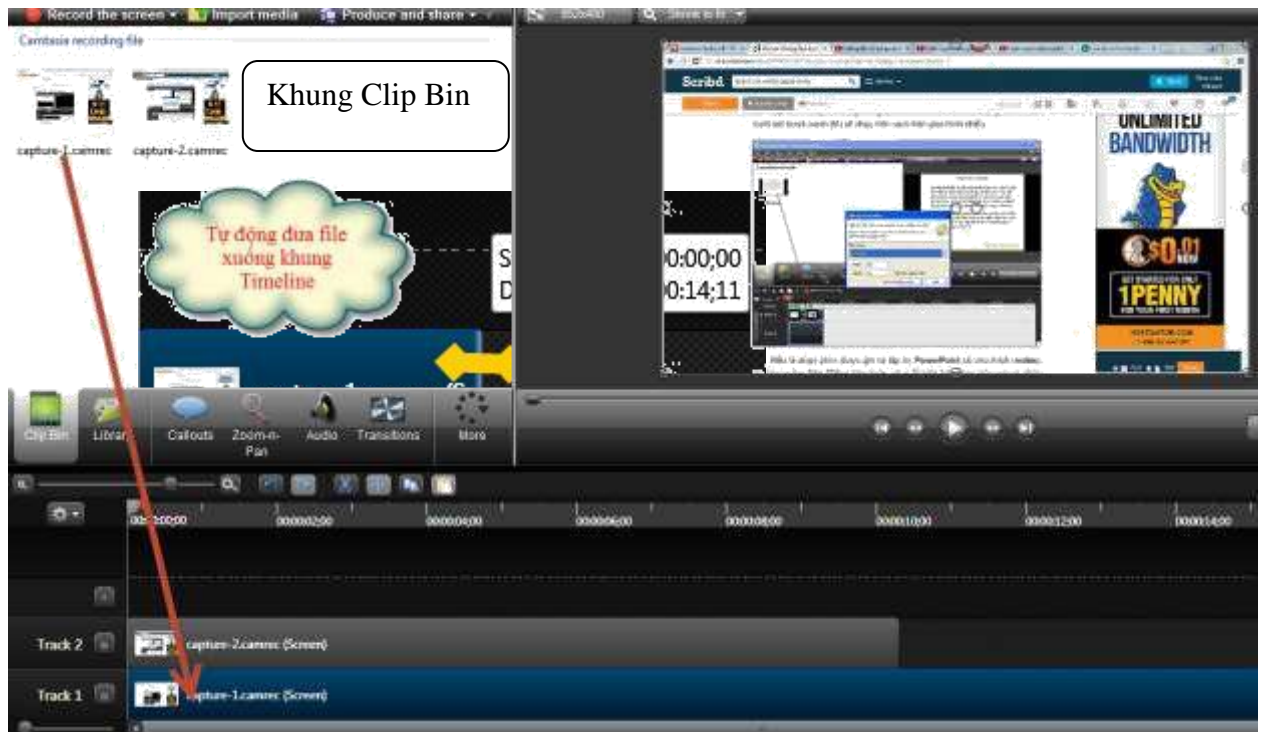
### 2.1. Xác định dữ liệu ban đầu cần biên tập video

Trước khi biên tập, chúng ta phải nhập toàn bộ những tập tin cần thiết (hình ảnh, âm thanh, video) vào khung **Clip Bin**.

Nhấp thẻ **Import media** trên thanh menu, chọn tập tin (phim, âm thanh, hình ảnh) cần biên tập, nhấp **Open**. Tập tin xuất hiện trong khung **Clip Bin**, kéo tập tin và

thả vào khe **Video** của khung **Timeline**. Bảng **Editing Dimensions** hiện ra hỏi xem có muốn chọn lựa kích thước khác không, sau đó nhấp **OK**. Nhấp nút **Play** trong của sổ **Preview** để xem, đồng thời ở bên dưới nút trượt (xanh đỏ) sẽ chạy trên vạch thời gian trình chiếu.

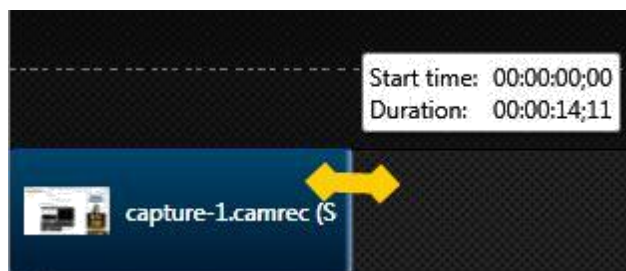
Nếu là đoạn phim được ghi từ tập tin **PowerPoint** có chú thích (notes), khi kéo xuống khe **Video** bên dưới, sẽ xuất hiện hộp thoại hỏi xem có nhập những chú thích này không. Nếu nhấp **Yes**, những chú thích đó sẽ xuất hiện ở dưới phim (kiểu như phụ đề).



## 2.2. Cắt ghép phim, nhạc, hình ảnh

**Ghép phim/ nhạc:** Những đoạn phim, nhạc, hình ảnh cần thiết đã xuất hiện ở khe video, nếu cảm thấy không cần chỉnh sửa gì nữa thì có thể xuất phim (xem phần xuất phim). Phim khi xuất ra sẽ bao gồm nhiều đoạn phim, ảnh, âm thanh nối liền với nhau.

**Cắt phần đầu/ cuối phim/ nhạc:** Kéo chuột đến đầu hoặc cuối đoạn phim/ nhạc, khi hiện ra mũi tên trắng thì kéo chuột sang phải hoặc sang trái, và thả chuột ra khi đã ưng ý. Sau đó có thể xuất phim/ nhạc nếu không cần chỉnh sửa gì nữa.



**Tách phim và nhạc:** Thông thường phần **Video** và phần **Audio** của một đoạn phim nào đó luôn gắn chặt với nhau. Nếu muốn cắt phần đầu của **Video** nhưng giữ nguyên phần **Audio** thì phải vào nút **Edit** > Chọn **Unlink Audio 1 from Video 1** (hoặc nhấp vào điểm sáng ở **Video 1** đầu khung **Timeline**) > **Yes**.



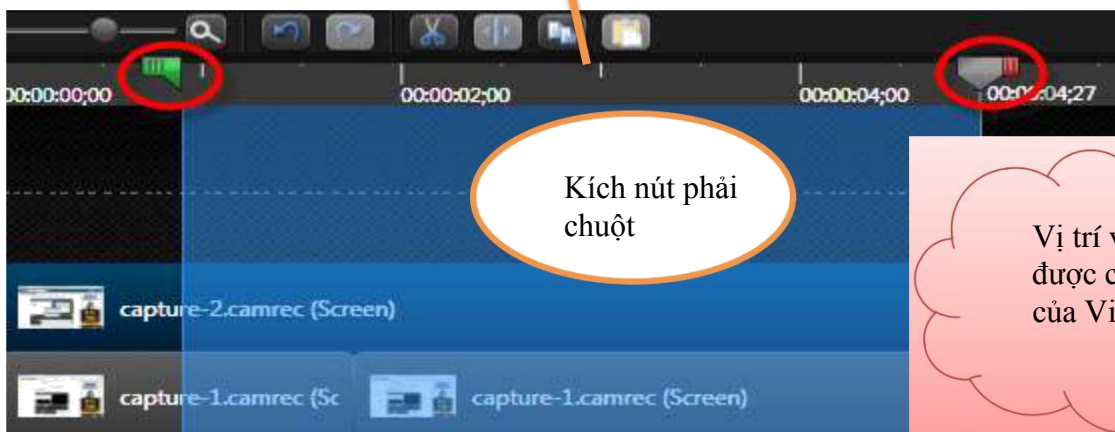
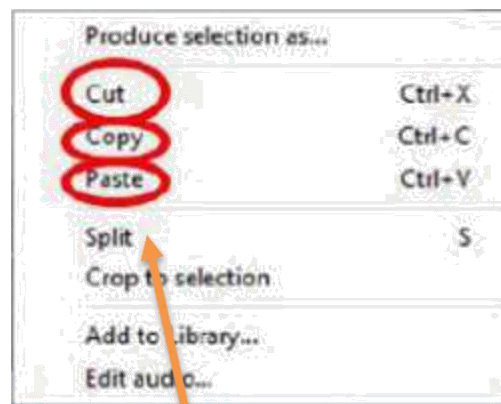
**Cắt phim/ nhạc thành nhiều đoạn:** Kéo nút trượt đến vị trí cần cắt, nhấp vào nút **Split** (hoặc nhấn phím **S**, hoặc nhấp chuột phải, chọn **Split**).



**Ghép dữ liệu khác vào chỗ vừa cắt:** Trước tiên, nhập phim/ nhạc, hình ảnh cần ghép vào **Clip Bin**, sau đó kéo dữ liệu xuống khe **Video**, vào đúng chỗ vừa cắt bỏ. Khi đã hài lòng, ta có thể xuất phim.

**Cắt bỏ hoặc sao chép đoạn giữa:**

Ví dụ cần cắt bỏ hoặc sao chép từ đoạn A đến B trong phim, kéo nút trượt đến vị trí A, sau đó tách nút trượt màu xanh lá cây và màu đỏ ra, kéo nút màu đỏ sang B.



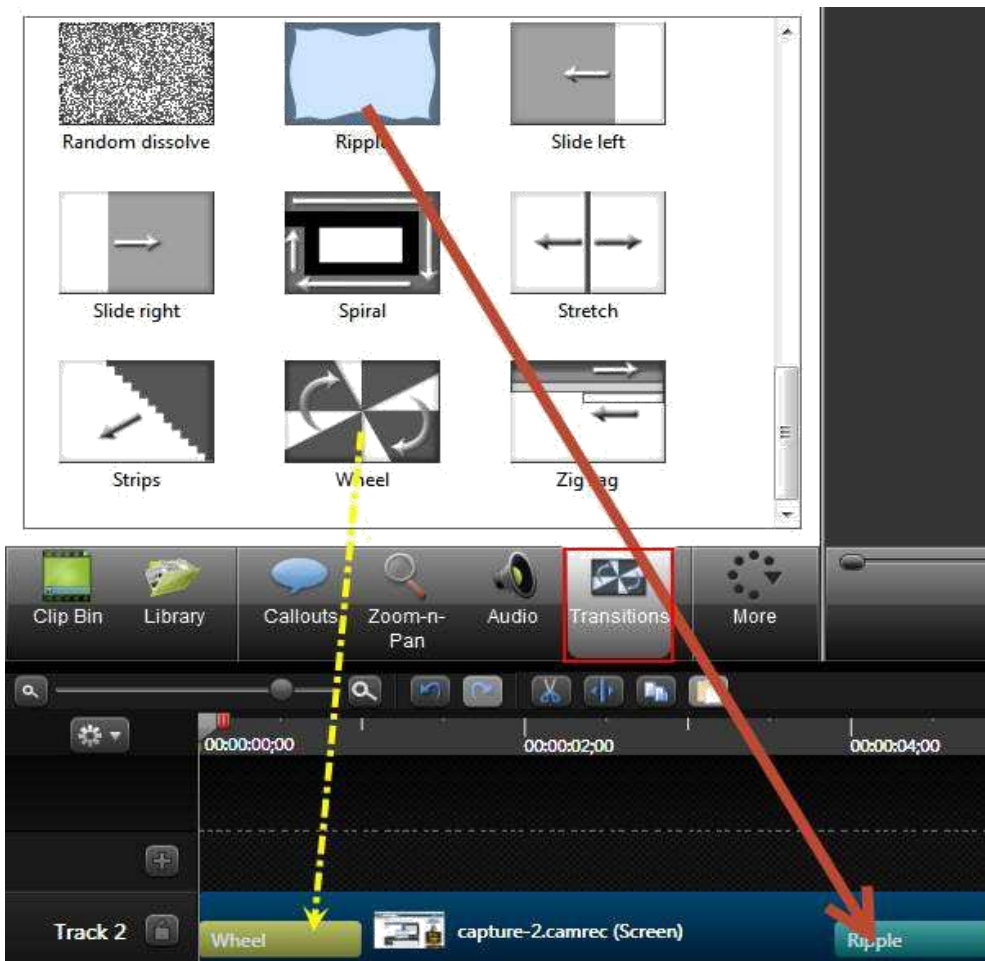
Nhấp chuột phải vào đoạn A->B, nếu cắt vỏ, chọn **Cut** (hoặc nhấn Ctrl + X); nếu sao chép chọn **Copy** (hoặc nhấn Ctrl + C).

Dán vào một vị trí khác trên **Timeline** bằng cách nhấp phải, chọn **Paste** (hoặc nhấn Ctrl + V).

🚦 Lưu ý: đoạn phim/ nhạc gốc vẫn không bị thay đổi. Nếu không biên tập gì nữa thì xuất phim.

### 2.3. Tạo hiệu ứng chuyển cảnh

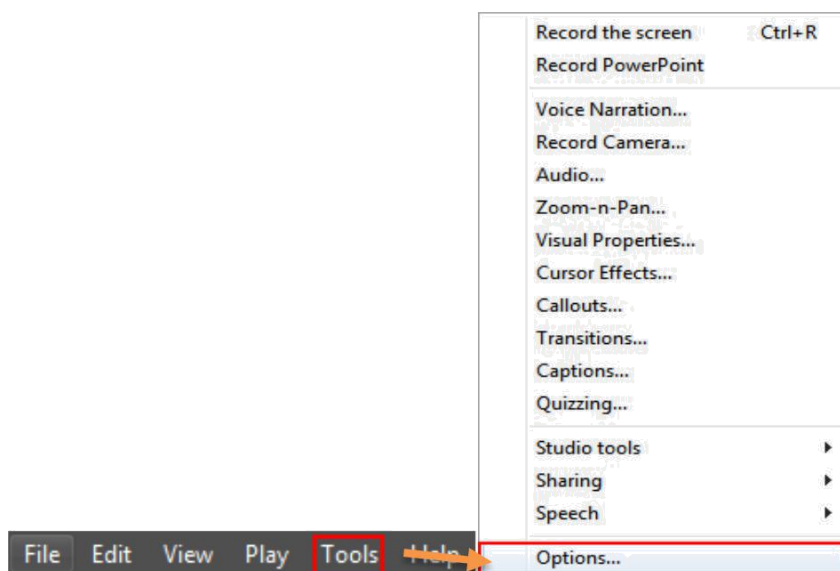
- Click **Transitions** để tạo hiệu ứng chuyển cảnh.



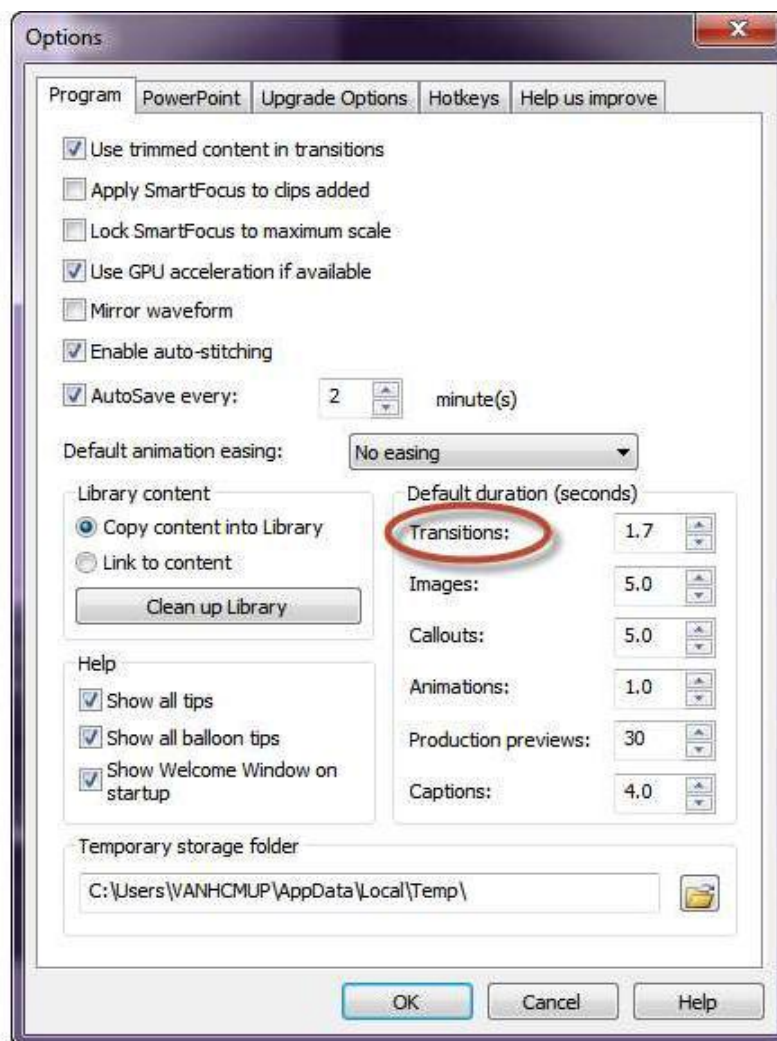
- Chọn hiệu ứng, kéo thả vào đoạn video mình muốn. Nếu muốn thay đổi hiệu ứng khác thì **click chuột phải** tại hiệu ứng cần thay đổi và nhấp **delete**. Và chọn hiệu ứng rồi kéo thả vào chỗ cần thay đổi.

- Điều chỉnh thời gian hiệu ứng: chọn hiệu ứng cần điều chỉnh, nhấp chuột phải, chọn **Transition duration**.

- Có thể điều chỉnh thời gian như nhau cho các hiệu ứng bằng cách vào **Tools > Options > Transitions**. Bằng cách này cũng có thể điều chỉnh thời gian trình chiếu của hình ảnh, chú thích...



- Xuất hiện hộp thoại:



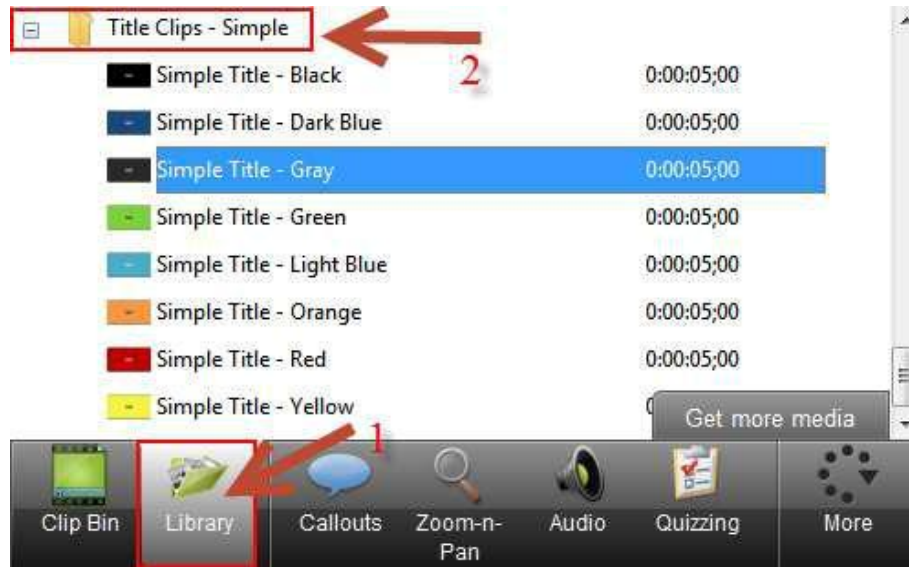
#### 2.4. Tạo trang giới thiệu

Nhấp vào **More**, chọn **Library**, nhấp **Title clips – Simple**, sau đó chọn khung mong muốn.

Nhập lời giới thiệu (tên phim, tác giả...) vào **Text**, sau đó chỉnh kiểu chữ, kích cỡ, màu chữ, dạng chữ, màu nền, hình nền... tùy ý.

Có thể điều chỉnh thời gian của trang giới thiệu bằng 2 cách: đưa chuột đến cuối **Title clip** (ở khung **Timeline**) và kéo sang trái hoặc phải; hoặc nhấp chuột phải vào **Title clips** ở khung **Timeline**, sau đó chọn **Title duration**.

Nếu muốn tạo trang giới thiệu ở giữa phim thì trước tiên phải tách đoạn phim ở vị trí cần chèn.



## 2.5. Tạo chú thích

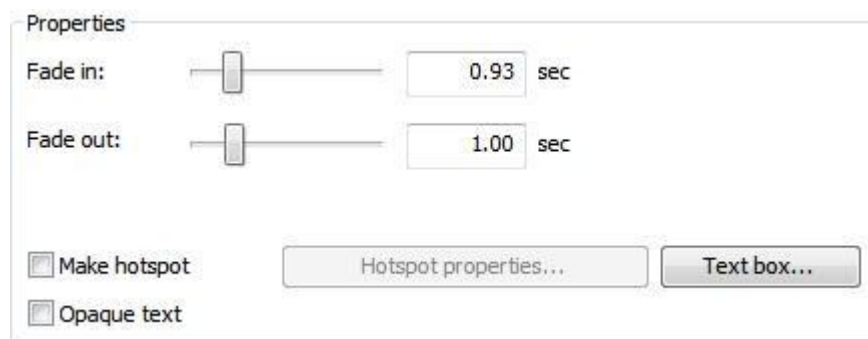
Khi muốn chú thích một vị trí nào đó trong phim và tạo nhiều hình thù đặc biệt cho chú thích, ta tạo **callout** như sau:

- + Nhấp vào **Callouts** ở thành công cụ, nhấp **Add callout**.
- + Nhấp chọn biểu tượng **callout**, chọn kiểu chữ, kích cỡ, màu chữ, màu khung viền, sau đó nhập nội dung vào. Có thể kéo chú thích đến vị trí tùy ý hoặc xoay theo bất kỳ hướng nào cũng được.
- + Chú thích mới tạo sẽ xuất hiện ở khe **Callout** trong khung **Timeline**.





+ Điều chỉnh thời gian chú thích: đưa chuột đến cuối **callout** ở khe **Callout** trong khung **Timeline** và kéo sang trái hoặc phải; hoặc nhấp chuột phải vào **callout** ở khung **Timeline**, sau đó chọn **Title duration**.



## 2.6. Viết ghi chú lên đoạn phim

Nhấp vào **More**, chọn **Captions**.

Trong khung thoại, nhập đoạn ghi chú cần hiển thị trên đoạn phim. Nếu quan sát ở cửa sổ **Preview** thấy đoạn chú thích hiển thị chưa được đẹp, nhấp chọn nút công cụ **Overlay** để đưa đoạn chú thích lồng hẳn vào biên dưới của phim, chứ không chừa khoảng đen phía biên dưới như mặc định. Thông số trong khung **Width (in class)** càng lớn thì kích thước của dòng chữ chú thích sẽ càng nhỏ.

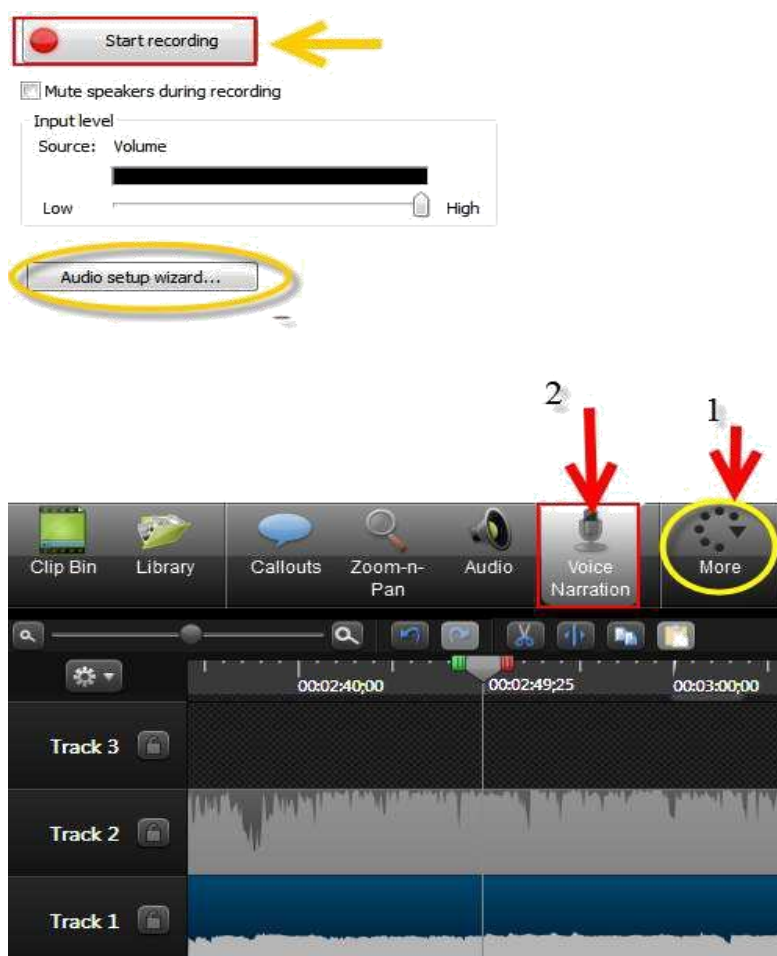
Khi hoàn tất, dòng chữ ghi chú cũng sẽ thể hiện ở khe **Caption** trong khung **Timeline**.



## 2.7. Thu âm cho phim

Khi ghi hình bài giảng mà chưa thu lời giảng, hoặc muốn thuyết minh thêm thì ta có thể “lồng tiếng” cho phim. Lưu ý: kiểm tra xem **microphone** đã sẵn sàng cho việc thu âm chưa. Các thao tác thu âm như sau:

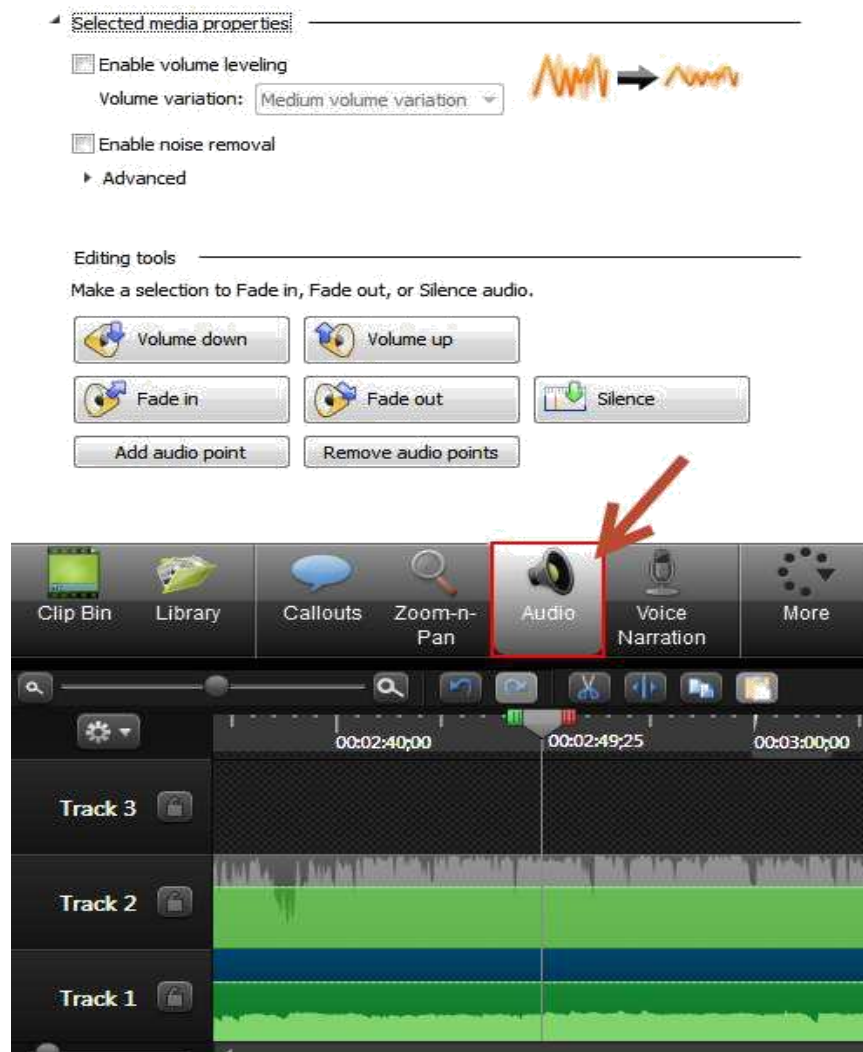
+ Nhấp vào **More**, chọn **Voice Narration**, nhấp **Start recording** để bắt đầu ghi.



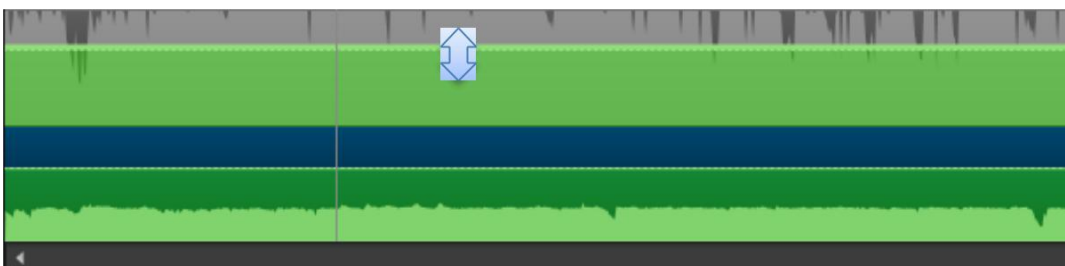
+ Nhấp **Stop recording** để kết thúc. Khi đó sẽ hiện ra hộp thoại yêu cầu lưu đoạn âm thanh vừa thu. Khi đã lưu xong, đoạn âm thanh này sẽ xuất hiện ở khe **Audio** của khung **Timeline**.

+ **Biên tập âm thanh**: Nhấp vào **Audio** ở thanh công cụ (hoặc đưa chuột vào đoạn âm thanh ở khe **Audio**, nhấp chuột phải, chọn **Edit audio**). Ở đây, ta có thể điều chỉnh âm lượng (**Enable volume leveling**, hoặc **Volume down**, **Volume up**),

chỉnh âm thanh tăng dần (**Fade in**), âm thanh nhỏ dần (**Fade out**), tắt âm thanh (**Silence**), thêm điểm mốc trên đường biên âm thanh để hiệu chỉnh âm thanh to nhỏ một cách chi tiết (**Add audio point**).



**Cách khác** để tăng giảm âm lượng: nhấp vào **Audio** ở thanh công cụ, khi đó sẽ xuất hiện một đường ngang ở giữa đoạn âm thanh, đưa chuột đến đường ngang sẽ thấy mũi tên trắng theo chiều dọc, kéo mũi tên theo chiều lên hoặc xuống để tăng hoặc giảm âm lượng.

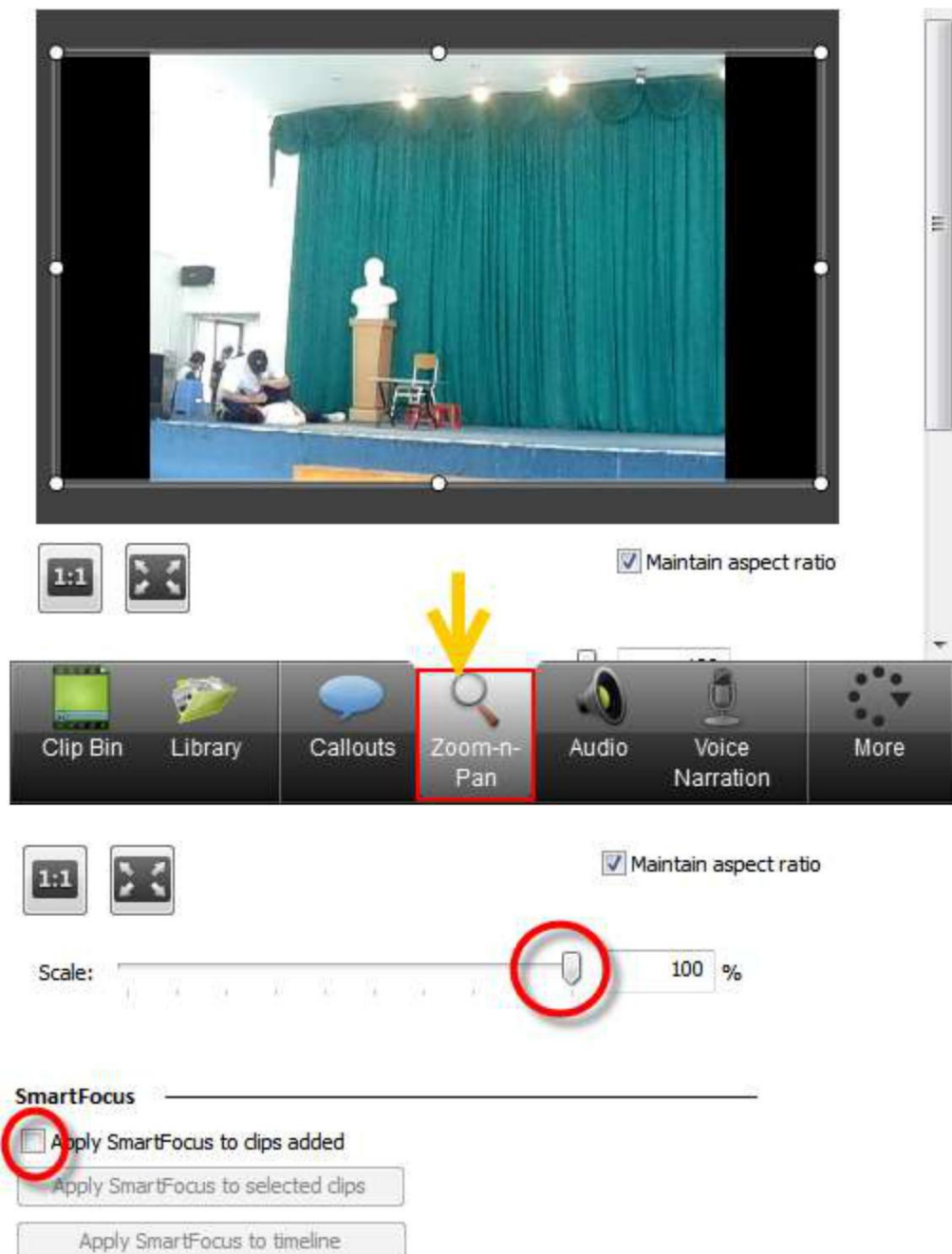




## 2.8. Cận ảnh thông minh

Nếu quay một đoạn phim hướng dẫn sử dụng phần mềm có một vài chi tiết quá nhỏ không được rõ lắm, ta có thể phóng to những chi tiết quan trọng đó trên màn hình. Cách thực hiện như sau:

+ Kích thẻ **Zoom-n-Pan** > Nhấp nút **Open Zoom Option** > Đánh dấu vào **Apply Smart Focus To Clips Added** > Ok.



+ Tại khung bên trái, dùng chuột co giãn vùng chọn hình chữ nhật và kéo vào vị trí cần phóng to. Kết quả phóng to sẽ hiển thị trên khung **Preview**.

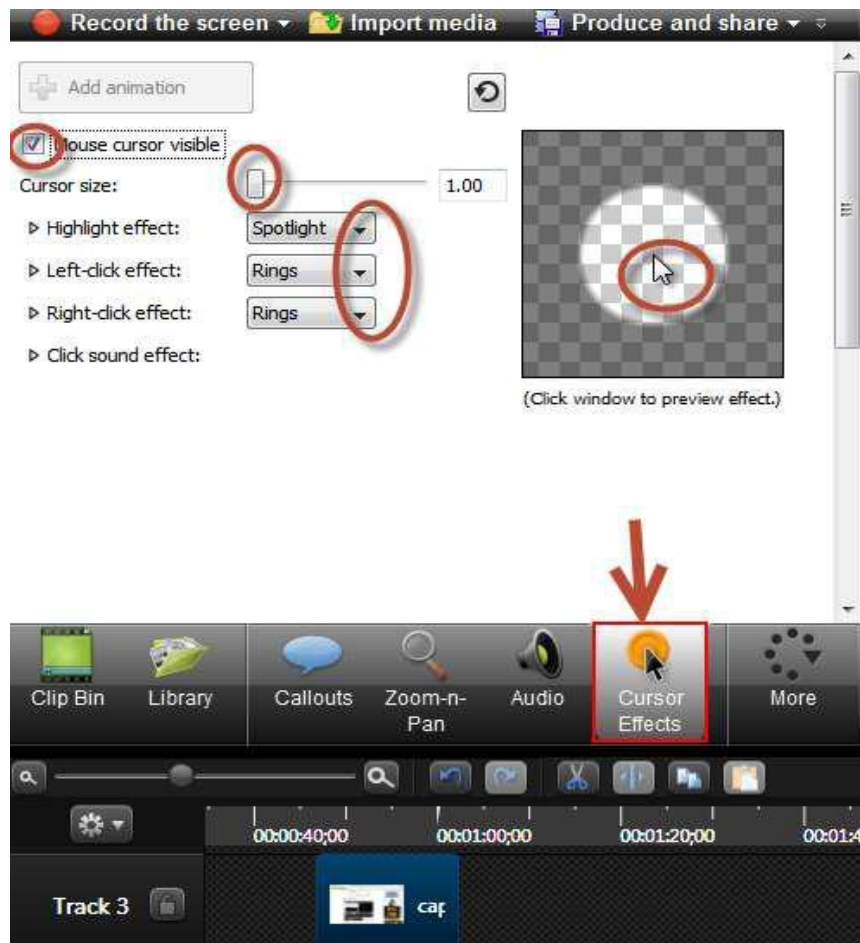
+ Khi cần phóng to thu nhỏ một cảnh nào thì kéo nút trượt ở khung **Timeline** đến cảnh đó.

+ Các cảnh áp dụng tính năng cận ảnh thông minh (Smart Focus) sẽ được nhận biết bằng ký hiệu ở khe **Zoom** trong khung **Timeline**.

## 2.9. Hiệu ứng con trỏ chuột

Ta có thể thay đổi kích thước và hiệu ứng nhấp chuột để đoạn phim trực quan hơn:

+ Kích vào **More > Cursor Effects > Mouse Cursor Visible** để làm xuất hiện con trỏ trong đoạn phim.



+ Chính độ lớn con trỏ tại **Cursor Size**.

+ Mục **Highlight Effect** làm nổi bật những vùng có trỏ chuột đi đến như **Spot Light**, biến con trỏ thành đèn pin để chiếu sáng vùng chung quanh.

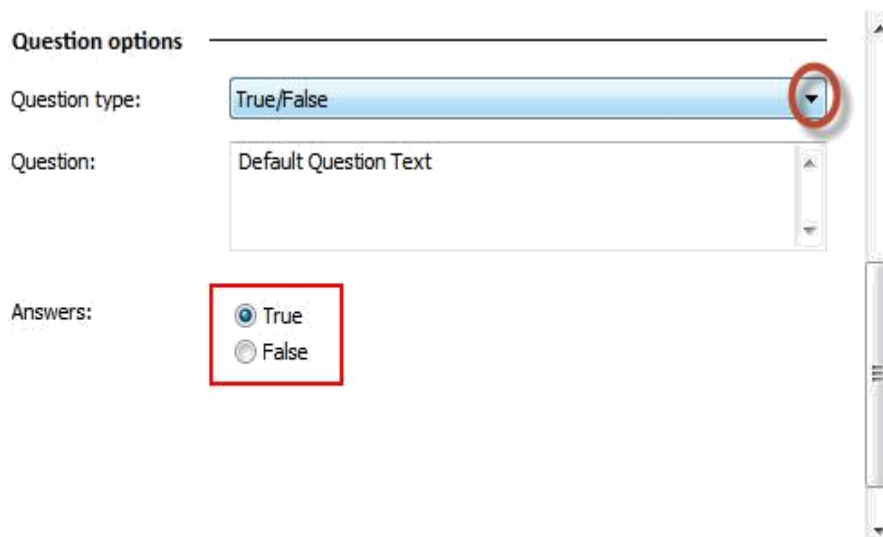
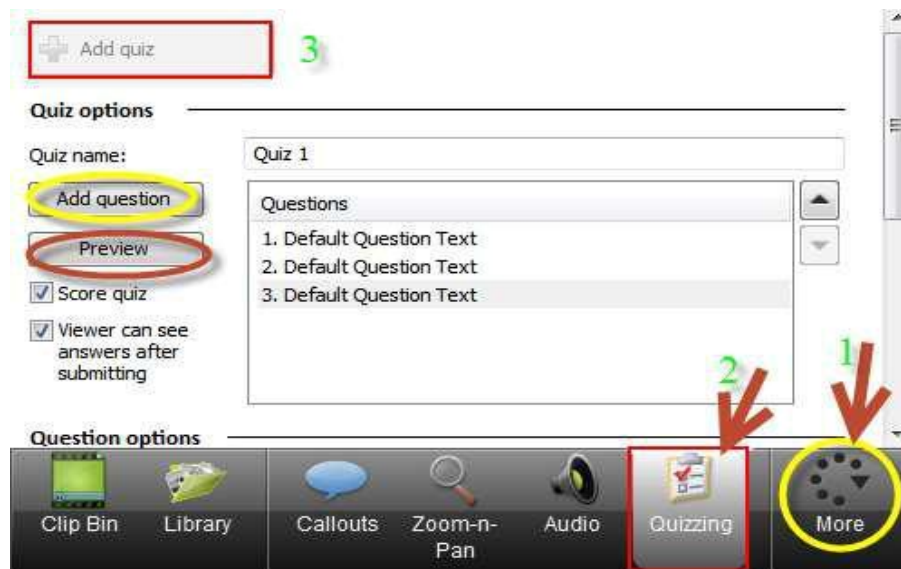
+ Mục **Left Click Effect / Right Click Effect** cung cấp các hiệu ứng động khi nhấp chuột trái/ phải.

+ Để chọn âm thanh cho mỗi lần nhấp chuột, ta nhấp Click **Sound Effect** và chọn âm thanh cho chuột trái, chuột phải.

+ Hiệu ứng con trỏ chuột sẽ xuất hiện trong cửa sổ **Preview**, và được thể hiện ở khe **Cursor** trong khung **Timeline**.

## 2.10. Tạo câu hỏi/ điều tra

+ Kích vào **More > Quizzing**. Khi đó sẽ xuất hiện khe **Quiz** ở khung **Timeline**.



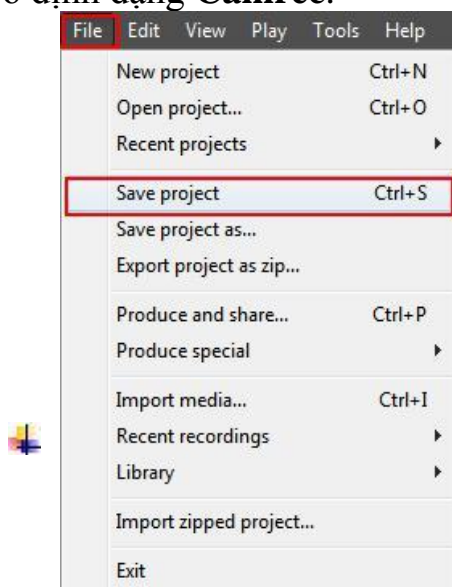
- + Kích vào **Add Question** nếu muốn tạo câu hỏi.
- + Nhập nội dung câu hỏi vào khung **Question**.
- + Nhập đáp án vào khung **Answers**. Nhấp vào **Add** nếu muốn tạo thêm câu đáp án.
- + Nhấp vào ô vuông trước đáp án đúng. Khi đó sẽ hiện từ “**Đúng**” phía sau đáp án.
- + Di chuyển thứ tự của các đáp án bằng cách nhấp **Move up** hoặc **Move down**.
- + Nhấp vào **Preview** để xem thử.

Lưu ý: Khi xuất phim, phải chọn lưu **Web**, hoặc định dạng là **SWF** mới xem được phần câu hỏi/ điều tra.

### 3. Lưu, mở file Video

#### 3.1. Lưu file Video

Nên lưu lại đoạn phim đang biên tập để khi khác tiếp tục chỉnh sửa bằng cách nhấn **ctrl+s** hoặc vào **File→Save project**. Đoạn phim được lưu có định dạng **Camrec**.



#### 3.2. Mở file Video

Mở Video gốc đã lưu khi biên tập để tiếp tục chỉnh sửa bằng cách nhấn **ctrl+O** hoặc vào **File→Open project**.

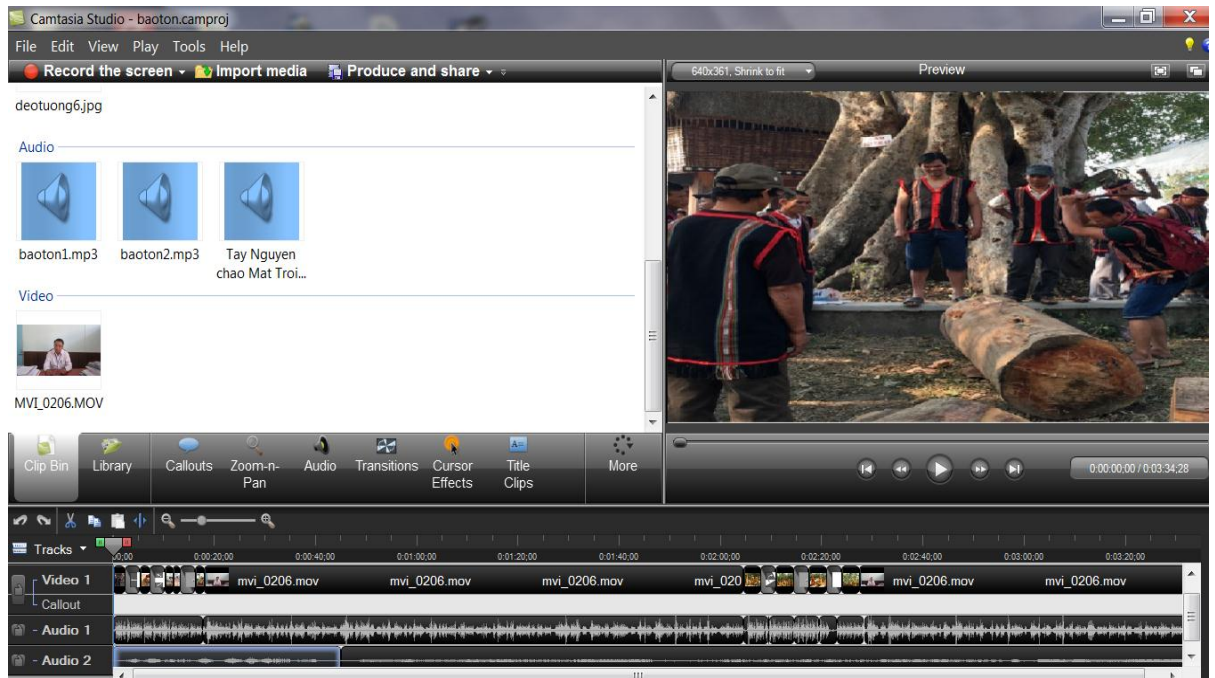
### 4. Ghép âm thanh vào Video

Đối với những đoạn phim có chất lượng âm thanh không tốt hoặc âm thanh

trong phim không phù hợp, ta muốn thay thế đoạn âm thanh đó bằng 1 đoạn âm thanh khác; hoặc muốn chèn nhạc nền vào video, thực hiện:

Import file âm thanh vào khung Clip Bin, sau đó kéo thả xuống vùng video. Trong 1 video chúng ta có thể ghép nhiều hơn 1 file âm thanh, khi đó các file âm thanh sẽ được bố trí trên nhiều Track Audio khác nhau.

Sau đó điều chỉnh âm lượng của các audio cho phù hợp và có thể cắt xén, biên tập lại.



## 5. Xuất bản Video

Khi đã hoàn tất quá trình thu bài giảng và biên tập phim/nhạc, ta có thể xuất ra đoạn phim/nhạc với các định dạng như: **SWF, FLV, AVI, MP4, WMV, MOV, RM, GIF** động và **EXE**. Ngoài ra, ta cũng có thể xuất ra để ghi vào CD hay đưa lên Web.

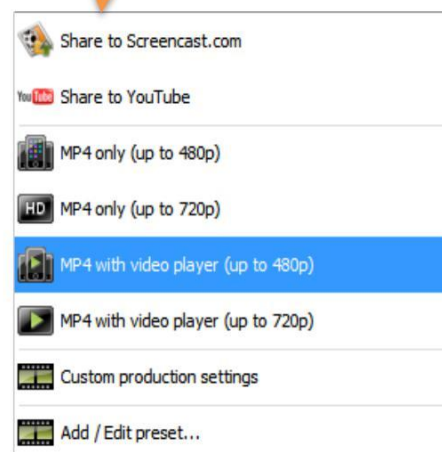
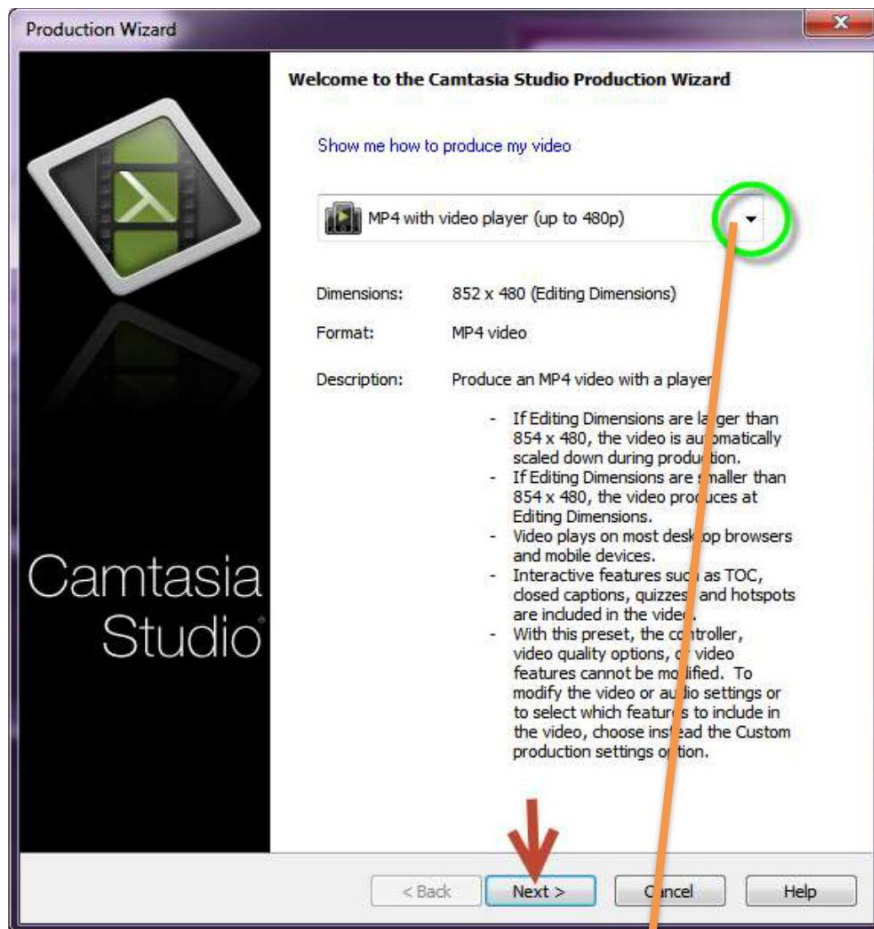
Thông thường, ta nên xuất phim lưu trong máy:

Nhấp vào **Produce and share** ở thanh menu, xuất hiện hộp thoại **production Wizard**, chọn chế độ cần xuất, click **Next**.



- Xuất hiện hộp thoại:



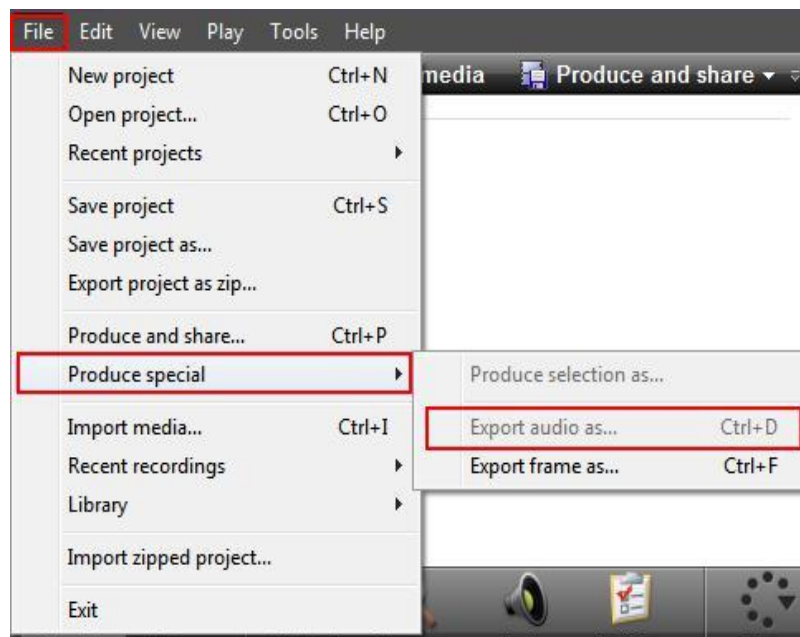


Thông thường đối với đoạn phim, nên chọn định dạng **WMV** vì dung lượng không quá lớn, cũng không quá nhỏ, dễ tích hợp với các chương trình khác, hoặc định dạng **FLV** có dung lượng rất nhỏ, đối với đoạn âm thanh, chỉ

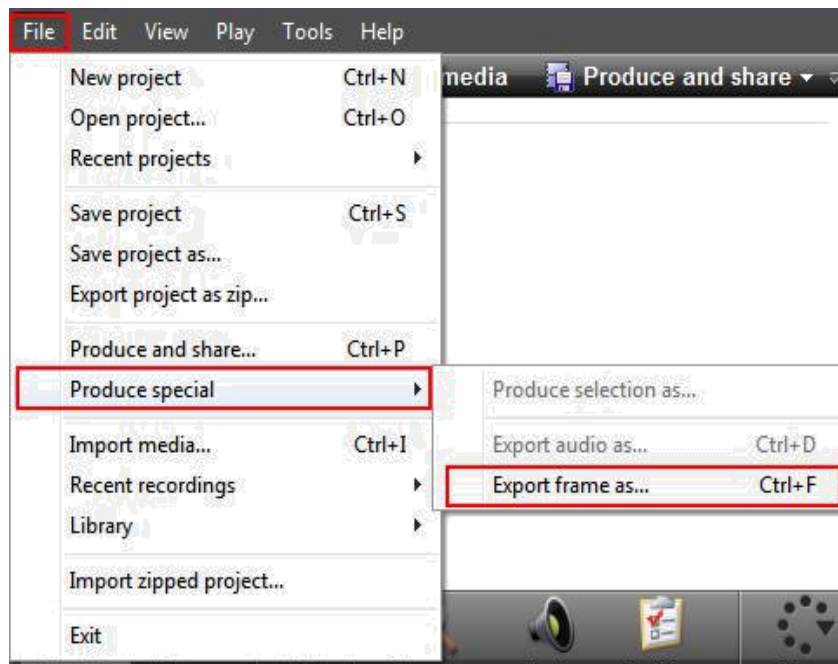
có một định dạng **MP3**. Nếu đoạn phim được sử dụng để chèn vào phần mềm e-learning Presenter thì chọn định dạng **MP4** Sau đó cứ nhập **Next**.

Khi xuất hiện **Output file** thì điền tên đoạn phim/nhạc, chọn đường dẫn để lưu. Cuối cùng, nhấp **Finish**.

Xuất âm thanh của đoạn phim: nếu chỉ cần phần âm thanh mà không cần phần hình của đoạn phim, vào **File** → **produce special** → **Export audio as** → chọn đường dẫn để lưu và đặt tên tập tin âm thanh (chọn định dạng **mp3** hoặc **wav**).



Xuất ảnh của đoạn phim: nếu muốn lưu lại một cảnh nào đó của đoạn phim thành tập tin hình ảnh riêng, ta vào **File** → **Produce special** → **Export frame as** → Chọn đường dẫn để lưu và đặt tên tập tin hình ảnh (chọn định dạng **jpeg** hoặc **png**).



## BÀI TẬP THỰC HÀNH

Bài 1. Tạo một video gồm ít nhất 10 ảnh liên quan đến chủ đề nào đó (gợi ý: danh lam thắng cảnh, món ăn, động vật, thực vật, giao thông,...) và có nhạc nền

Yêu cầu:

- Hình ảnh và nhạc nền cho HV tìm kiếm trên mạng để đưa vào video
- Chèn tiêu đề, chú thích vào clip
- Tạo hiệu ứng chuyển tiếp giữa 2 ảnh
- Định thời gian chuyển ảnh, tức là thời gian để chạy hiệu ứng (Transition).
- Lưu project
- Xuất Video với định dạng mp4 (tên *Phim1.mp4*)

Bài 2. Cho trước các hình ảnh và file âm thanh trong thư mục **Du lieu BT Phim**, thực hiện biên tập video từ hình ảnh và âm thanh đã cho, xuất bản ra định dạng mp4 (*Phim2.mp4*)



Yêu cầu: nghe âm thanh và sắp xếp các hình ảnh sao cho phù hợp, điều chỉnh thời gian trên ảnh sao cho trùng khớp với âm thanh đang nghe, chèn hiệu ứng chuyển cảnh phù hợp,...

Bài 3. Cho trước file video và file nhạc nền ở thư mục **Du lieu BT Phim** (file video P1.mp4, file nhạc nền *Cam xuc tay nguyen.mp3*), thực hiện lồng nhạc nền vào video và xuất bản với định dạng mp4 (*Phim3.mp4* )

Bài 4. Cho trước hình ảnh, file âm thanh, đoạn video ở thư mục **Du lieu BT Phim**, thực hiện biên tập thành video (*Phim4.mp4*)

Bài 5. Tạo video với thời gian không quá 5 phút với nội dung do học viên tự chọn, xuất bản với định dạng mp4 (*Phim5.mp4*)

## Bài 5. XÂY DỰNG BÀI GIẢNG E\_LEARNING

Thời gian: 50 giờ

### Mục tiêu:

- Trình bày các tính năng của Adobe Presenter.
- Sử dụng các tính năng của Adobe Presenter để biên tập bài giảng trên PowerPoint thành bài giảng e-Learning như thiết lập thông tin bài giảng, giáo viên; chèn âm thanh, lời giảng, video, thiết lập bài tập trắc nghiệm và đưa các câu hỏi trắc nghiệm vào bài giảng.
- Xuất bản bài giảng theo chuẩn e-Learning và theo định dạng khác.
- Rèn luyện tính cẩn thận, tính chính xác.

### Nội dung:

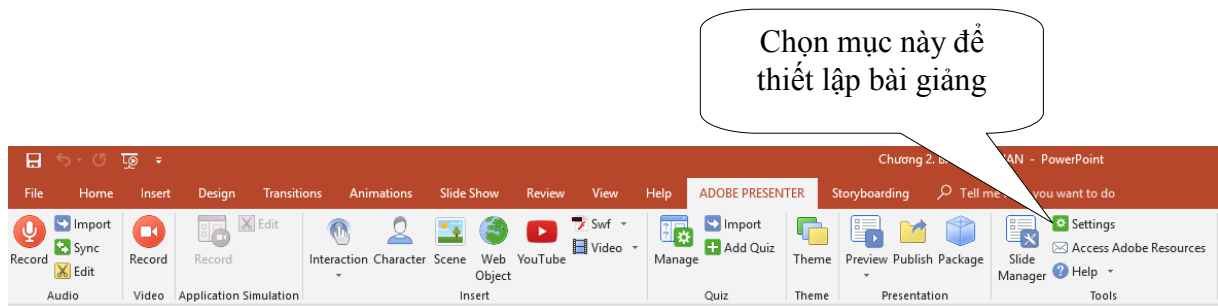
#### 1. Tạo nội dung bài giảng trên PowerPoint

Để xây dựng bài giảng e-learning trên Adobe Presenter, trước tiên chúng ta tạo nội dung bài giảng trên Power Point, bài giảng phải đảm bảo theo nguyên tắc đã trình bày ở bài 1.

#### 2. Thiết lập thông tin ban đầu cho bài giảng

##### 2.1. Thiết lập thông tin bài giảng

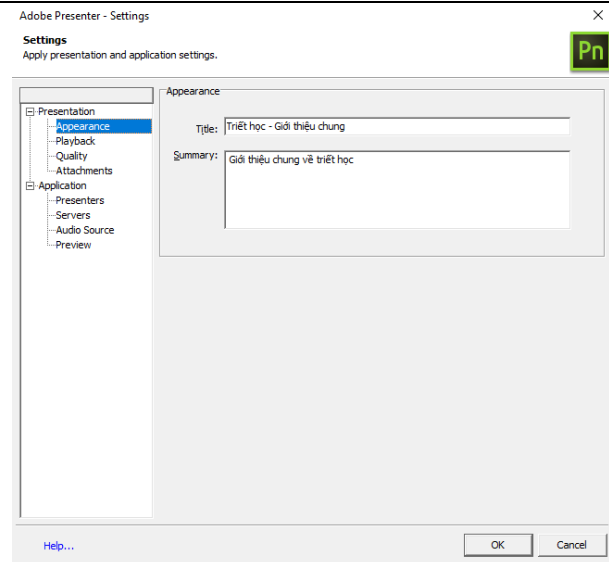
- Chọn menu **ADOBE PRESENTER** trên PowerPoint -> Chọn **Settings**



Xuất hiện cửa sổ dưới đây để thiết lập các tham số cho bài giảng

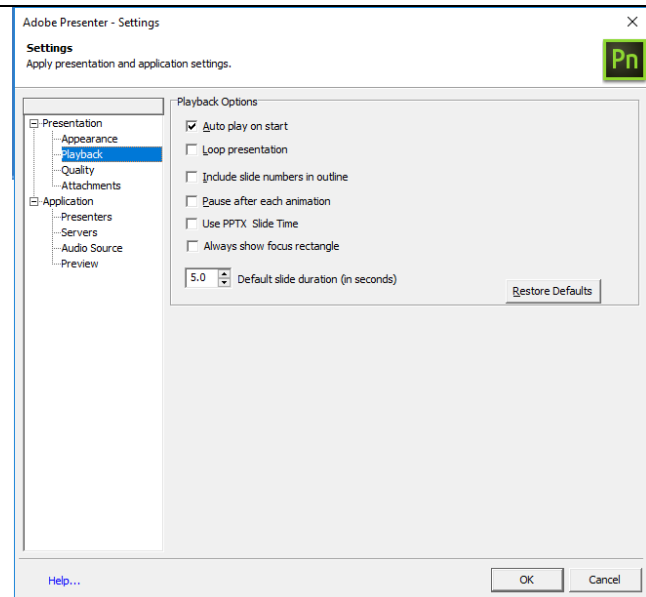
**Appearance:** Thiết lập tiêu đề và tóm tắt bài giảng

- + **Title:** Tiêu đề bài giảng
- + **Summary:** Tóm tắt bài giảng

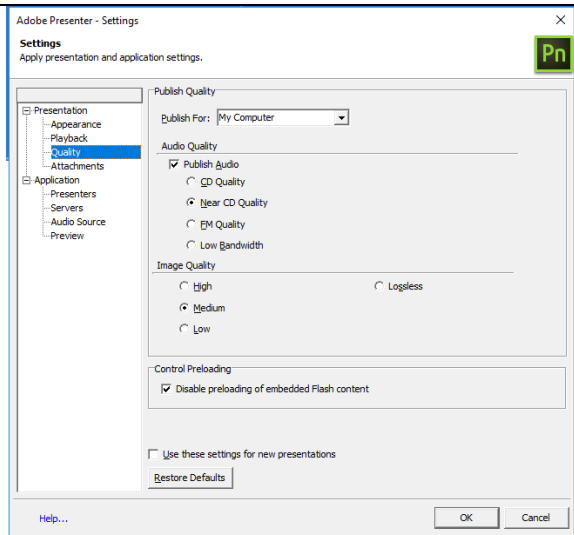


**Playback:** Thiết lập các thông số trình chiếu bài giảng

- + **Auto play on start:** Tự động chạy bài giảng
- + **Loop precention:** Lặp lại bài trình chiếu khi hết slide
- + **Include slide number in outline:** Hiện thị cả số thứ tự slide
- + **Pause after each animation:** Dừng sau mỗi hiệu ứng slide
- + **Use PPTX Slide Time:** Sử dụng thời gian trên PowerPoint
- + **Always show focus retangle:** Hiện thị các tiêu điểm khung hình vuông
- + **5.0:** Tự động chuyển slide sau xx giây nếu không có âm thanh và video

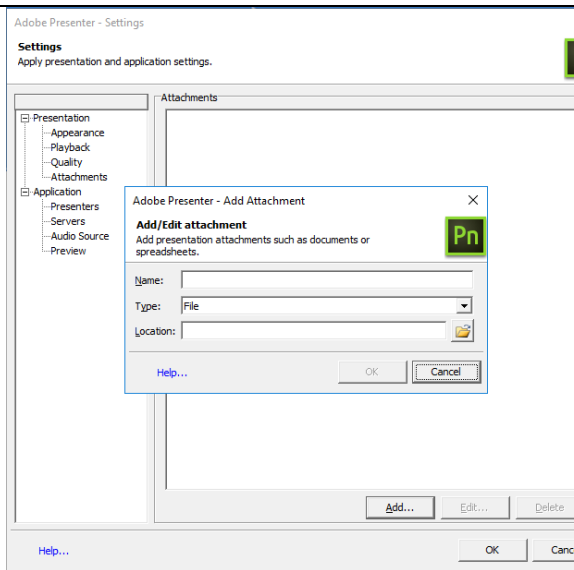


**Quality:** Thiết lập các chất lượng trình chiếu, Cửa sổ này dùng để thiết lập chất lượng âm thanh, hình ảnh và video



**Attachments:** Đính kèm các tập tin khác

**Add:** Chọn tập tin đính kèm và bấm OK để chèn các tập tin cần đính kèm



## 2.2. Chọn giao diện theme có sẵn

Adobe Presenter → Theme → Chọn mẫu → OK

## 2.3. Tự thiết kế giao diện theme

Adobe Presenter → Theme

→ Appearance:

Theme: Màu tổng thể

Glow: Màu vị trí con trỏ chuột

Font: Màu chữ

Background: Màu nền

→ Background Image: Chọn ảnh có sẵn làm nền

→ Notes Pane Font: Chọn font chữ cho cửa sổ ghi chú

→ Size: Chọn kích thước chữ

#### **2.4. Việt hóa giao diện**

Adobe Presenter → Theme → Modify Text Labels... → Nhấp đôi chuột vào dòng Custom Text → Nhập nội dung tiếng Việt → OK

Buttons/Messages	Custom Text
Attach File Name	File đính kèm
Attach File Size	Kích thước
Attachment download message	Lưu về máy tính
Attachment download prompt	Click để tải về
Attachment download title	File đính kèm
Attachments	Các file đính kèm
Bio button title	Tiểu sử
Bio window title	Tiểu sử: %p
Bookmark Name	Adobe Presenter - %p
Bookmark slide x	Adobe Presenter - %p %s
Contact button title	Nhập email của tác giả vào đây
Divider button title	
Duration heading	Thời lượng
Elapsed time	Còn lại %m phút %s giây
Flash Player version for H.264 video	Phiên bản Flash Player trên máy tính không hỗ trợ trình chiếu. Click vào khu vực video để tải phiên bản mới nhất.
Graded text	Xếp loại
Infinite Question Attempt text	Không giới hạn
Infinite Quiz Attempt text	Không giới hạn
Mute	Tắt âm
No	No
Notes tab text	Ghi chú
Nothing Found	Không tìm thấy
Outline tab text	Mục lục
Playing status: Answer Question	Trả lời câu hỏi
Playing status: Buffering	Buffering
Playing status: Loading	Đang tải
Playing status: No Audio	Không có âm thanh
Playing status: Playing	Đang phát
Playing status: Reviewing Quiz	Xem lại câu hỏi
Playing status: Stopped	Đã dừng
Playing status: Video Playing	Đang phát Video
Question type text	Loại câu hỏi: %s
Quiz Attempt Label	Số lần trả lời:
Quiz Attempt text	Lần thứ: %n trong %t lần
Quiz Attempt Value	%n / %t
Quiz Max Score Label	Điểm tối đa:
Quiz Navigation Warning Message	Có một vài câu hỏi chưa được trả lời. Click No để tiếp tục làm bài.
Quiz Navigation Warning Title	Thông báo
Quiz Pass Score Label	Điểm đạt:
Quiz Score Label	Điểm:
Quiz tab text	Câu hỏi
Search for text:	Từ khóa cần tìm:
Search tab text	Tìm kiếm
Show Sidebar	Mở thanh công cụ
Slide heading	Slide
Slide information	Slide %n / %t
Slide Notes	Ghi chú slide
Survey text	Khảo sát
Thumb tab text	Thu nhỏ
Thumbnail Heading	Slide
Thumbnail Information	Slide/Thời gian
Unnamed slide title	Slide %n
Yes	Yes

### 3. Thiết lập thông tin ban đầu của giáo viên

Adobe Presenter → Setting → Application → Presenters → Add

Name: Gõ tên

Job Title: Nghề nghiệp

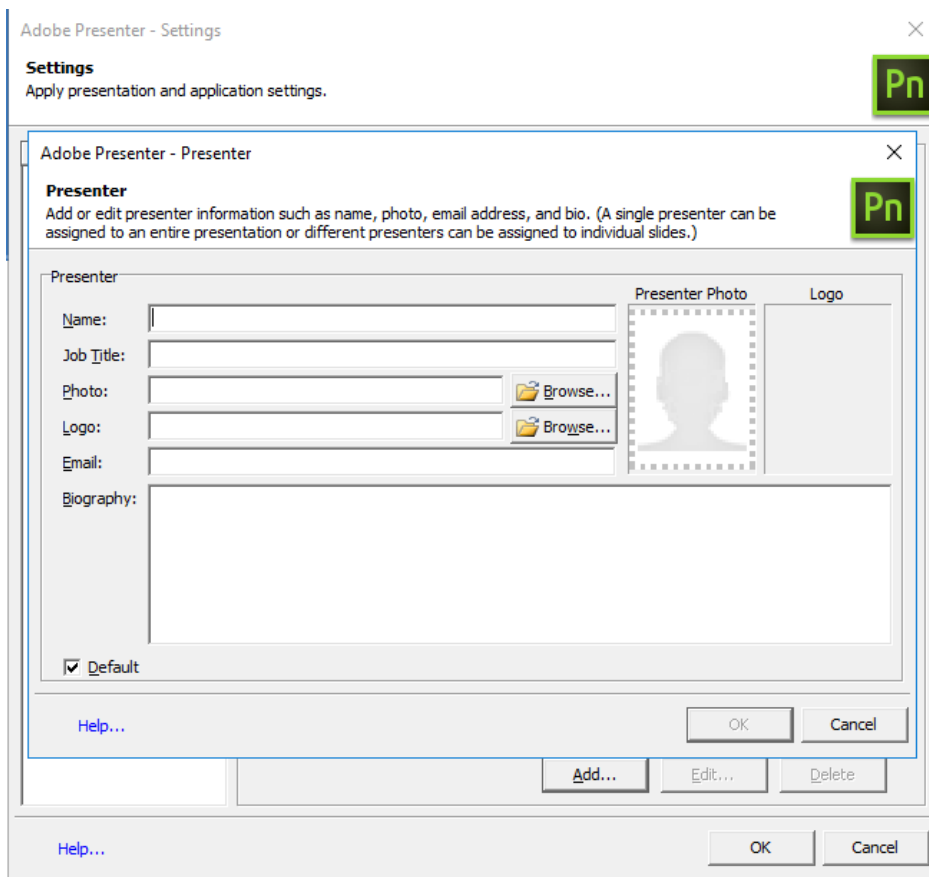
Photo: Hình

Logo: Hình của đơn vị

Email: Địa chỉ mail


Biography: Giới thiệu vắn tắt về tác giả

→ OK



### 4. Ghi âm lời giảng

**Adobe Presenter** → **Record** (tại mục Audio) → Adobe sẽ kiểm tra Micro (chờ màu đỏ chuyển sang màu xanh lá) → OK → có thể dùng các nút

lệnh qua lại để chọn Slide cần ghi âm → Chọn  để bắt đầu ghi âm → Chọn



khi ghi âm hoàn tất → Chọn  để nghe lại → Chọn **Save** để lưu file



âm thanh → chọn Close để đóng. Hoặc chọn **Discard** để hủy bỏ âm thanh vừa ghi âm.

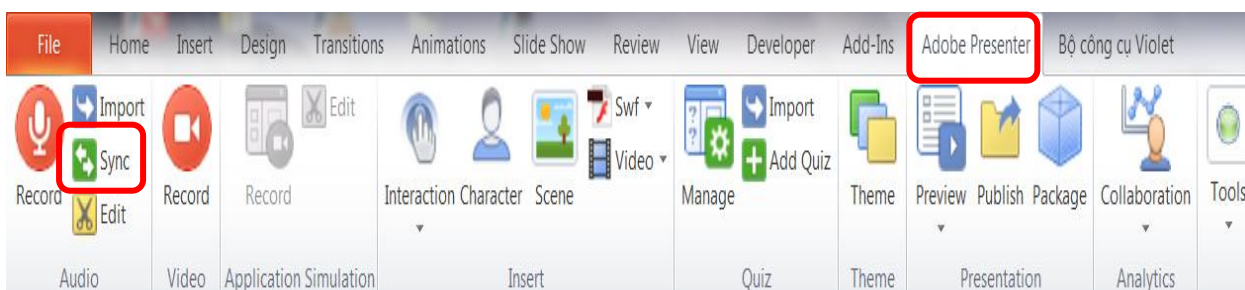
## 5. Chèn âm thanh vào bài giảng


**Adobe Presenter** → **Import** (tại mục Audio) → Chọn Slide cần đưa âm thanh vào -> nhấp **Browse** để chọn file âm thanh cần chèn → OK → OK

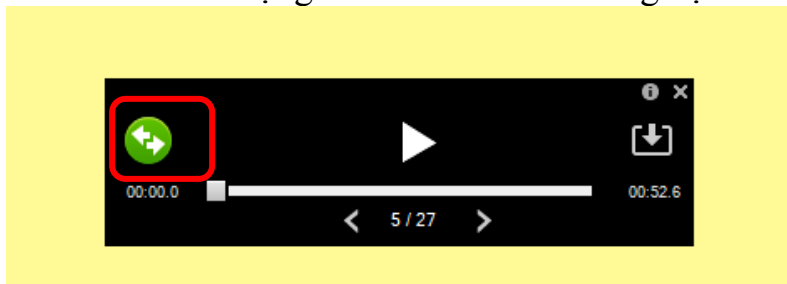
## 6. Đồng bộ âm thanh với nội dung bài giảng


Với nội dung bài giảng đã được tạo và đã thiết lập tạo hiệu ứng, sau khi chèn âm thanh (lời giảng) vào slide, cần tiến hành đồng bộ âm thanh khớp với từng nội dung trên Slide, ta tiến hành như sau:

Chọn Slide cần đồng bộ -> **Adobe Presenter** -> **Sync**



Kích vào biểu tượng  để bắt đầu đồng bộ âm thanh với hiệu ứng



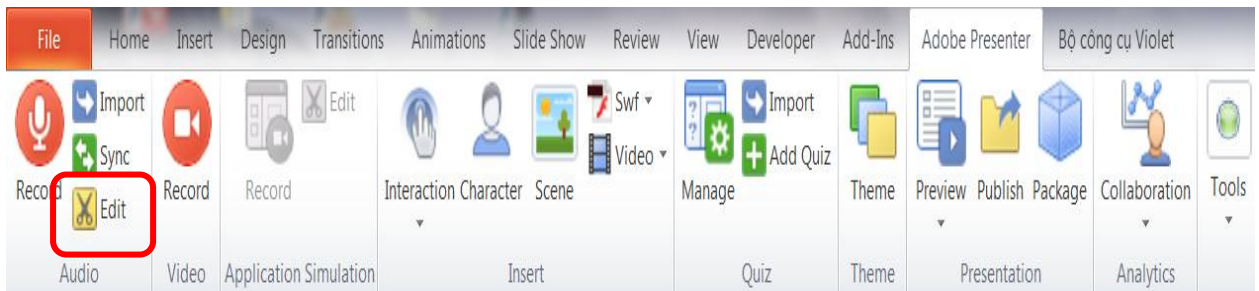
Màn hình tiếp theo xuất hiện, kích nút  để chuyển qua hiệu ứng tiếp theo cho đến hết



Sau đó chọn Save để lưu lại, hoặc Discard để hủy

## 7. Biên tập âm thanh trong slide

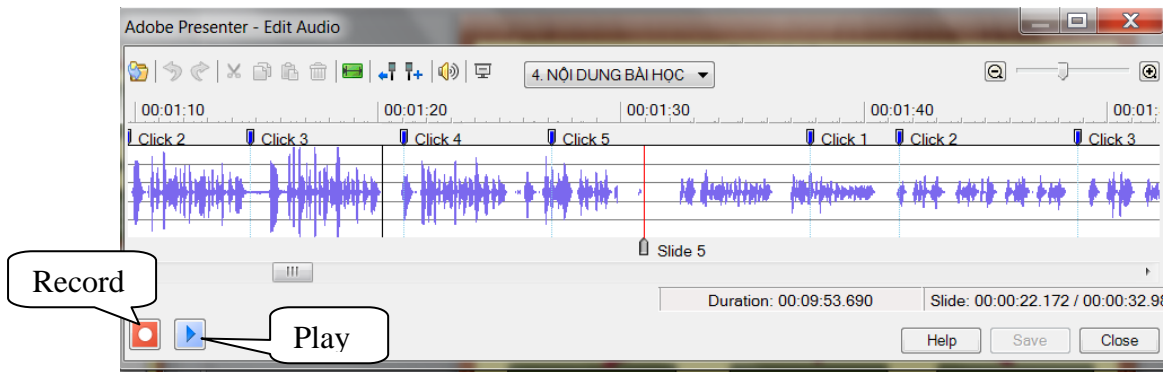
Chọn Slide cần biên tập lại âm thanh -> **Adobe Presenter** -> **Edit**



xuất hiện hộp thoại cho phép chỉnh sửa âm thanh:

- Xóa âm thanh: chọn đoạn âm thanh muốn xóa trong vùng sóng âm và bấm phím Delete

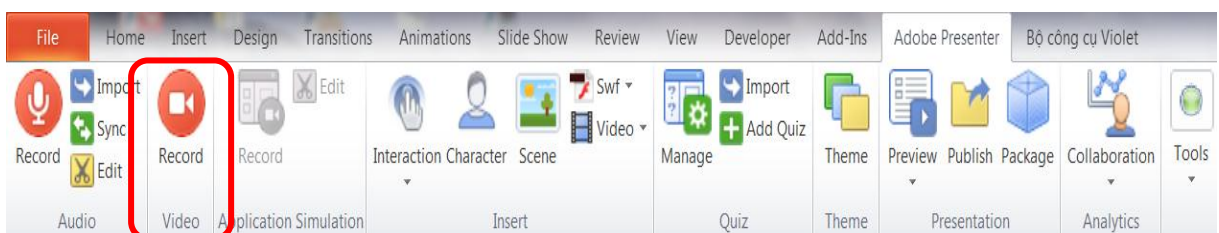
- Sao chép: chọn đoạn âm thanh muốn sao chép trong vùng sóng âm -> Ctrl+C -> đặt con trỏ ở vị trí muốn chép đến -> Ctrl+V



- Ghi âm bổ sung: Đặt con trỏ ở vị trí muốn ghi âm -> kích vào nút Record màu đỏ, nghe lại kích vào nút Play

## 8. Ghi hình trực tiếp

**Adobe Presenter -> Record**

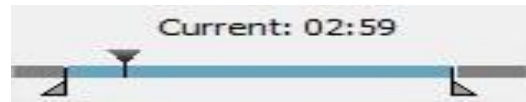


## 9. Chèn Video vào bài giảng

**Adobe Presenter -> Video -> Import -> Chọn file video cần chèn -> OK**

## 10. Biên tập Video

**Adobe Presenter -> Video -> Edit**



### **Giới hạn thời gian trình chiếu:**

Nhấn giữ hai nút tam giác và kéo đến vị trí cần giới hạn

### Tại ô **Effects**

**Fade in:** Video bắt đầu mờ, từ từ rõ dần lên

**Fade Out:** Video đang rõ, từ từ mờ dần đi

### Tại ô **Start After**

**Time Delay:** Video sẽ bắt đầu trình chiếu sau một khoảng thời gian quy định trước ở ô **Time** (thời gian tính bằng giây)

**Animations:** Video sẽ bắt đầu trình chiếu sau khi tất cả các hiệu ứng trên Slide Powerpoint đã hoàn tất.

**Presenter Audio:** Video sẽ bắt đầu trình chiếu sau khi kết thúc lời ghi âm của giáo viên.

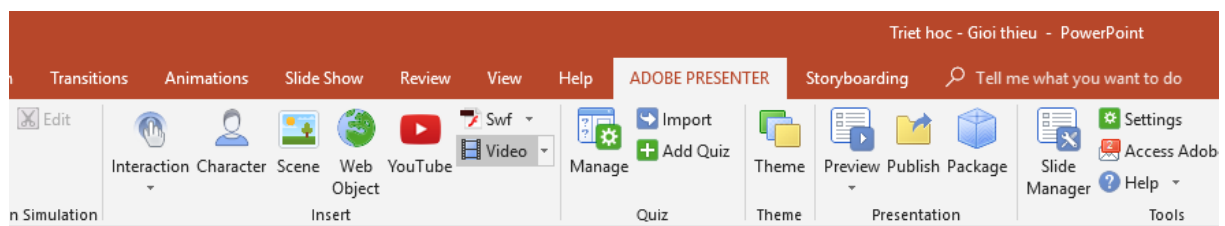
→ OK

## **11. Chèn câu hỏi trắc nghiệm vào bài giảng**

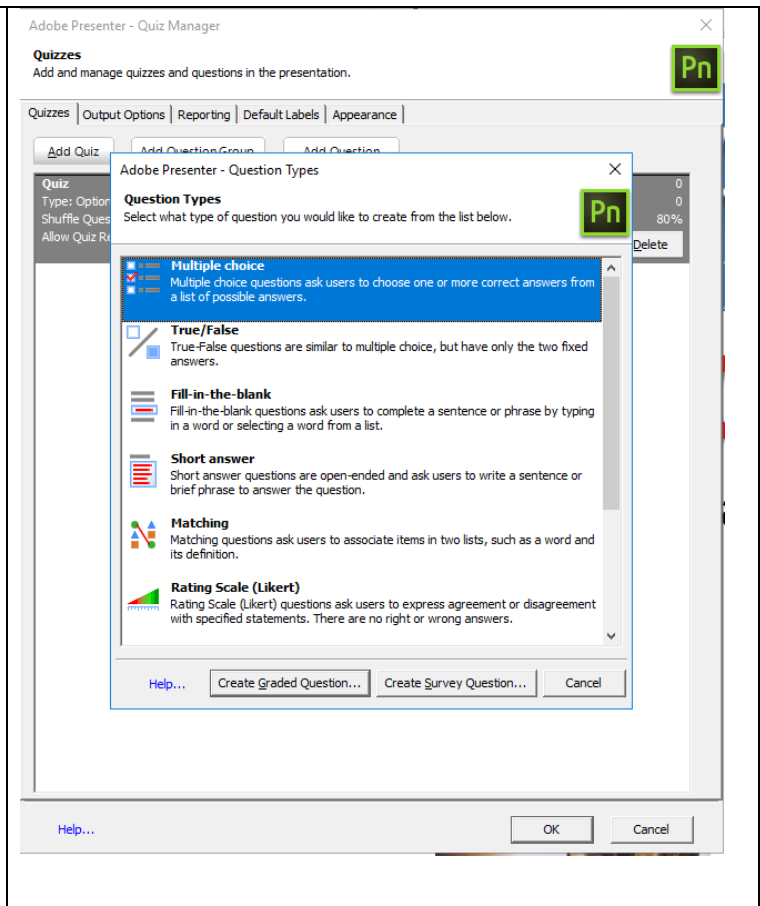
Trong một bài giảng, có thể tạo nhiều bộ câu hỏi khác nhau với mục đích khác nhau, một bộ câu hỏi gọi là một Quiz, trong một bộ câu hỏi có nhiều câu hỏi, mỗi câu hỏi gọi là Question, câu hỏi có nhiều loại: câu hỏi nhiều lựa chọn, đúng/sai, ghép đôi, điền khuyết,...

Ví dụ: một bài giảng, GV có thể tạo 3 bộ câu hỏi (3 Quiz): Quiz 1 có 3 câu hỏi để kiểm tra bài cũ, Quiz 2 có 5 câu hỏi nhằm khai thác nội dung bài học, Quiz 3 có 10 câu hỏi để củng cố bài học

Để tạo và quản lý câu hỏi trắc nghiệm, vào menu ADOBE PRESENTER, trong ngăn Quiz, chọn **Manage**. Để thêm bộ câu hỏi, chọn nút Add Quiz, để thêm câu hỏi, chọn Add Question, có các loại câu hỏi sau:



- Câu hỏi lựa chọn
- Câu hỏi đúng/sai
- Điền vào chỗ khuyết
- Trả lời ngắn với ý kiến của mình.
- Ghép đôi
- Đánh giá mức độ.
- Không có câu trả lời đúng hay sai.
- Sắp xếp thứ tự
- Xác định vị trí đúng
- Kéo thả



### 11.1. Dạng Multiple choice: Trắc nghiệm nhiều lựa chọn

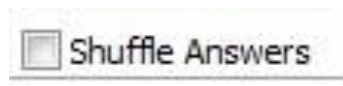
Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → **Multiple choice** → **Create Graded Question**

Name: Nhập tên câu hỏi (Thể loại câu hỏi)

Question: Nhập câu hỏi

Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

Chọn **Add**: Nhập các câu trả lời → Đánh dấu  vào câu trả lời đúng nhất



Đánh dấu nếu muốn đảo lộn các câu trả lời

Tại mục **Type** chọn:

Multiple Responses: Câu hỏi có nhiều đáp án đúng

Single Response: Chỉ có một đáp án đúng duy nhất

OK

### 11.2. Dạng True/ False: Câu hỏi đúng/sai

Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → *\_True/ Fale* →

### **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi (Thẻ loại câu hỏi)

- Question: Nhập câu hỏi

- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

→ Nhập câu trả lời cho hai mục Đúng(True) và Sai(False) → Đánh dấu  vào câu trả lời đúng

- Tại mục **Type** chọn:

True/ False: Câu hỏi đúng/ sai

Yes/ No: Câu hỏi có/ không

→ OK

### **11.3. Dạng điền khuyết**

#### **a. Người học tự nhập nội dung**

Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → *Fill-in-the-black* →

### **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi (Thẻ loại câu hỏi)

- Description: Nhập lời hướng dẫn

- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

- Phrase: Nhập câu hỏi cần điền vào chỗ trống, để tạo chỗ trống → **Add Black** → Tích chọn ô **The user will type in the answer, which will be compared to the list below** → **Add** → Nhập đáp án đúng mà học sinh cần điền → OK → Tiếp tục nhập phần còn lại của ô *Phrase*, có thể tạo thêm các trống khác (*Tối đa 8 khoảng trống*) → OK → OK

#### **b. Người học chọn nội dung**

Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → *Fill-in-the-black* →

### **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi (Thẻ loại câu hỏi)

- Description: Nhập lời hướng dẫn

- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

- Phrase: Nhập câu hỏi cần điền vào chỗ trống, để tạo chỗ trống → **Add Black** → Tích chọn ô **The user will selete an answer from the list below** → **Add** → Nhập tất cả các đáp án để tạo danh sách lựa chọn → Đánh dấu vào đáp án đúng → OK Tiếp tục nhập phần còn lại của ô *Phrase*, có thể tạo thêm các trống khác (*Tối đa 8 khoảng trống*) → OK → OK

#### **11.4. Dạng trả lời ngắn**

Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → *Short answer* → **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi
- Question: Nhập câu hỏi
- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

➔ Add → Nhập các câu trả lời để kiểm tra → OK → OK

#### **11.5. Dạng nối cặp**

Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → *Matching* → **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi
- Question: Nhập câu hỏi
- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

➔ Nhập tên của 2 cột → Nhập nội dung của 2 cột → Chọn nội dung từ cột thứ nhất, sau đó kéo sang cột thứ hai tại đáp án phù hợp → OK → OK

#### **11.6. Dạng sắp xếp**

##### **a. Người học tự kéo/ thả**

Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → *Sequence* → **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi
- Question: Nhập câu hỏi
- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

➔ Add → Lần lượt nhập các đối tượng cần sắp xếp theo đúng thứ tự đáp án.

Có thể dùng: Nút Delete: Xóa một nội dung

Move up: Di chuyển nội dung đang chọn lên trên

Move down: Di chuyển nội dung đang chọn xuống dưới.

→ OK → OK

### **b. Người học chọn từ danh sách**

Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → *Sequence* → **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi (Thể loại câu hỏi)

- Question: Nhập lời hướng dẫn

- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

→ Add → Lần lượt nhập các đối tượng cần sắp xếp theo đúng thứ tự đáp án.

- Style: chọn Drop Down list

Có thể dùng: Nút Delete: Xóa một nội dung

Move up: Di chuyển nội dung đang chọn lên trên

Move down: Di chuyển nội dung đang chọn xuống dưới.

→ OK → OK

### **11.7. Tạo câu hỏi định vị**

Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → *Hot spot* → **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi (Thể loại câu hỏi)


- Question: Nhập lời hướng dẫn

- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

- Hot Spots: Chọn số điểm cần định vị

- Choose: Chọn hình ảnh cho con trỏ chuột

→ OK → OK

Trở lại slide Powerpoint, chọn điểm Hot spot thứ nhất → click vào biểu tượng  nhấn giữ và kéo biểu tượng này vào trung tâm hình vuông → Click phải vào điểm Hot spot, sau đó chọn màu đường viền là No Outline (Thao tác



này nhằm giấu đi đường viền chung quanh điểm Hot spot, để người học không biết trước đáp án của câu hỏi)

Thực hiện tương tự với các điểm Hot spot khác

Chèn hình ảnh/ sơ đồ vào slide Powerpoint thông qua thao tác Insert/ Picture

Click phải vào hình ảnh/ sơ đồ, sau đó chọn Send to black/ Send to black


Lần lượt kéo các điểm Hot spot vào đúng đáp án


### 11.8. Tạo câu hỏi kéo thả


Manage → Chọn thẻ Quiz → Chọn **Add Question** → **Drag drop** → **Create Graded Question**

- Name: Nhập tên câu hỏi (Thể loại câu hỏi)


- Score: Nhập điểm số cho câu hỏi

- Chọn nút lệnh  để chọn một hình ảnh làm phông nền cho câu hỏi

Cột **Drag Item**: Chọn nút lệnh **Add image Drag**  để chọn một hình làm đối tượng sẽ được kéo thả *hoặc* Chọn nút lệnh **Add Text Drag** để nhập đoạn văn bản ngắn để làm đối tượng sẽ được kéo thả

Cột **Drop Target**: Chọn nút lệnh **Add image Drop**  để chọn một hình làm vị trí được thả vào *hoặc* Chọn nút lệnh **Add Text Drop** để nhập đoạn văn bản ngắn để làm đối tượng sẽ được gắn vào

Hoặc chọn nút lệnh Blank Drop  để tạo một vị trí trống tương ứng với hình sẽ được thả vào

→ Chọn  → Thay đổi kích thước hoặc bố trí lại vị trí của các đối tượng có trong câu hỏi

→ OK → OK

## 12. Chỉnh sửa, xóa một câu hỏi

### 12.1. Chỉnh sửa một câu hỏi

**Manage** → Thẻ **Quizzes** → Chọn câu hỏi cần chỉnh sửa → **Edit** → Thẻ **Question** → Chỉnh sửa → OK → OK

### 12.2. Xóa một câu hỏi

**Manage** → Thẻ **Quizzes** → Chọn câu hỏi cần xóa → Chọn **Delete** → OK → OK

### 12.3. Cho phép người học trả lời một câu hỏi nhiều lần

**Manage** → Thẻ **Quizzes** → Chọn câu hỏi cần chỉnh sửa → **Edit** → Thẻ **Option**

**If correct answer** ( Khi người học trả lời đúng)

Action: Go to next Slide: Đi đến Slide kế tiếp

Go to Slide: Đi đến một Slide cụ thể

Open Url: Mở một địa chỉ Web

Play audio clip: Thu âm lời khen vào âm thanh khen ngợi

Show correct message: Đánh dấu chọn để hiện thông điệp cho biết người học đã làm đúng

**If wrong answer** ( Khi người học trả lời sai)

Allow user: Chọn số lần người học được phép trả lời câu hỏi

Hoặc đánh dấu chọn ô **Infinite attempts** để cho phép thực hiện lại câu hỏi không giới hạn số lần.

Action: Go to next Slide: Đi đến Slide kế tiếp

Go to Slide: Đi đến một Slide cụ thể

Open Url: Mở một địa chỉ Web

Play audio clip: Thu âm lời nhắc nhở

Đánh dấu chọn :

Show error message: Hiện thông điệp cho biết người học đã trả lời sai.

Show retry message: Nhắc người học trả lời lại

Show in complete message: Hiển thị thông báo về việc chưa hoàn thành câu hỏi.

OK

### 13. Thiết lập cho câu hỏi trắc nghiệm

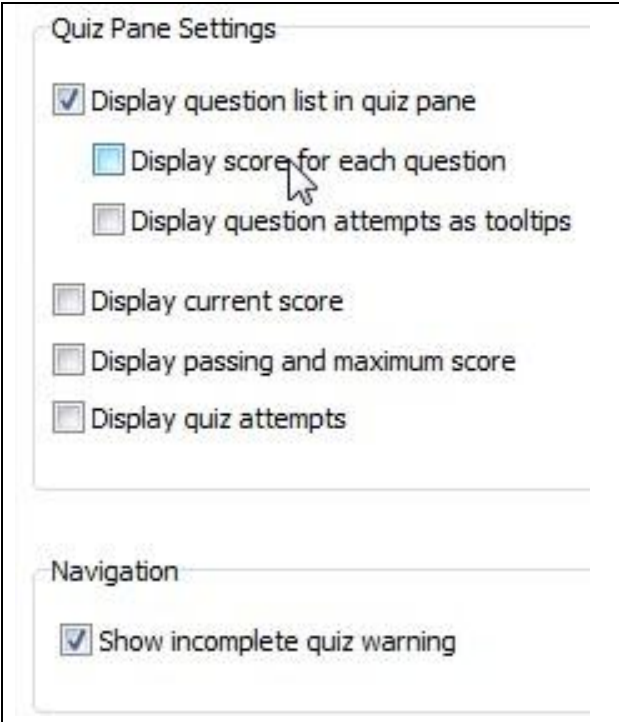
#### 13.1. Quản lý bộ câu hỏi

Adobe Presenter → Manage

**Thẻ Quiz:** Quản lý các câu hỏi có trong bài giảng

+ Add Quiz: Thêm bộ câu hỏi.

**Thẻ Output Option:** Quy định một số nội dung về bộ câu hỏi

 <p>The screenshot shows two sections of settings. The 'Quiz Pane Settings' section includes: 'Display question list in quiz pane' (checked), 'Display score for each question' (checked), 'Display question attempts as tooltips' (unchecked), 'Display current score' (unchecked), 'Display passing and maximum score' (unchecked), and 'Display quiz attempts' (unchecked). The 'Navigation' section includes: 'Show incomplete quiz warning' (checked).</p>	<p>Hiển thị danh sách câu hỏi tại phần outline</p> <p>Hiển thị điểm của mỗi câu hỏi</p> <p>Hiển thị số lần được trả lời câu hỏi</p> <p>Hiển thị số điểm đang có</p> <p>Hiển thị điểm cần đạt và điểm tối đa</p> <p>Hiển thị số lần trả lời bộ câu hỏi</p> <p>Hiển thị nhắc nhở khi chưa hoàn thành bộ câu hỏi</p>
---	--

**Thẻ Default Labels:** Quản lý các nhãn cho câu hỏi

- + Submit button labels: Tên nút lệnh Submit (Chọn, Nộp bài)
- + Clear button text: Tên nút lệnh Clear (Xóa, Làm lại)
- + Correct message: Thông điệp khi người học trả lời đúng (Đáp án đúng – Click để tiếp tục)
- + Incorrect message: Thông điệp khi người học trả lời sai (Đáp án sai – Click để tiếp tục)
- + Retry message: Thông điệp nhắc người học làm lại (Thử làm lại)

+ Incomplete message: Thông điệp nhắc người chưa trả lời câu hỏi (Cần phải hoàn thành câu hỏi)

**The Appearance:** Thiết lập kiểu chữ, cỡ chữ ... mặc định (Trang 18)

+ Mục Current Profile: Những thiết lập hiện hành. Sau khi thiết lập kiểu chữ, ta có thể Save As, để sử dụng lâu dài.

+ Question: Font chữ cho các câu hỏi

+ Answer: Font chữ các câu trả lời

+ Button: Font chữ cho các nút bấm

+ Message: Font chữ cho các thông báo

+ Mục Button placement: Thiết lập vị trí mặc định cho các nút bấm.

Vertical: Nút bấm nằm dọc

Horizontal: Nút bấm nằm ngang

Position on slide: Vị trí trên slide

Bottom right: Dưới – phải

Bottom left: Dưới – trái

Bottom Center: Dưới – giữa

Center Right: Giữa – phải

Apply formatting to all existing quizzess: Áp dụng thiết lập cho tất cả câu hỏi đã có sẵn.

### **13.2. Thiết lập thuộc tính của một bộ Quiz:**

Manage → Chọn bộ Quiz → Edit → Chọn thẻ Quiz Settings

Quiz

Name: Nhập tên của bộ câu hỏi (Ví dụ: Câu hỏi kiểm tra bài cũ)

Required: Chọn tùy chọn thích hợp

Optional - the user can skip this quiz Người học có thể bỏ qua câu hỏi

Required - the user must take the quiz to continue Người học cần thực hiện bài kiểm tra

Pass required - the user must pass this quiz to continue Người học cần hoàn thành bài kiểm tra

Answer all - the user must answer every question to continue Người học cần trả lời đúng tất cả các câu hỏi trong bài kiểm tra

## Settings

<input checked="" type="checkbox"/> Allow backward movement	Cho phép quay lại câu hỏi trước
<input checked="" type="checkbox"/> Allow user to review quiz	Cho phép xem lại các câu hỏi đã trả lời
<input type="checkbox"/> Include instructions slide	Cho phép xem các slide hướng dẫn
<input checked="" type="checkbox"/> Show score at end of quiz	Hiện kết quả kiểm tra khi hoàn tất
<input type="checkbox"/> Show questions in outline	Hiện bảng câu hỏi tại mục lục
<input type="checkbox"/> Shuffle questions	Hoán đổi trật tự câu hỏi
<input type="checkbox"/> Shuffle answers	Hoán đổi trật tự câu trả lời

→ OK

### 13.3. Việt hóa giao diện câu hỏi:

Manage → Chọn bộ Quiz → Edit → Chọn thẻ Quiz Settings

Question Review Messages...

Correct: Thông điệp khi người học trả lời đúng (Bạn đã hoàn thành)

Incomplete: Thông điệp khi người học chưa hoàn thành bài kiểm tra (Bạn chưa hoàn thành)

Incorrect: Thông điệp khi người học trả lời sai (Câu trả lời của bạn: Đáp án đúng là:)

OK

Quiz Result Messages...

Pass message: Thông điệp khi người học vượt qua bài kiểm tra

Fail message: Thông điệp khi người học không vượt qua được bài kiểm tra

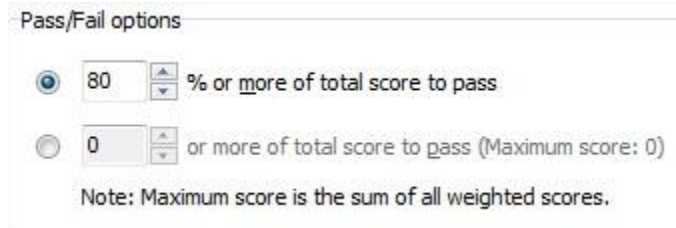
Đánh dấu chọn vào ô trống tùy theo nhu cầu

<input checked="" type="checkbox"/> Display score (e.g., 70 out of 100) <input type="checkbox"/> Display percent score (e.g., 70%) <input type="checkbox"/> Tally correct (e.g., 7 out of 10 correct)	Hiện thị kết quả kiểm tra Hiện thị tỉ lệ phần trăm kết quả kiểm tra Hiện thị tỉ lệ các câu trả lời đúng
---	---

OK

### 13. 4. Thiết lập yêu cầu cho bài kiểm tra:

Manage → Chọn bộ Quiz → Edit → Pass or Fail Options



Qui định tỉ lệ các câu trả lời đúng cần đạt để được công nhận hoàn thành bài kiểm tra. Hoặc nhập số điểm cần đạt để hoàn thành bài kiểm tra.



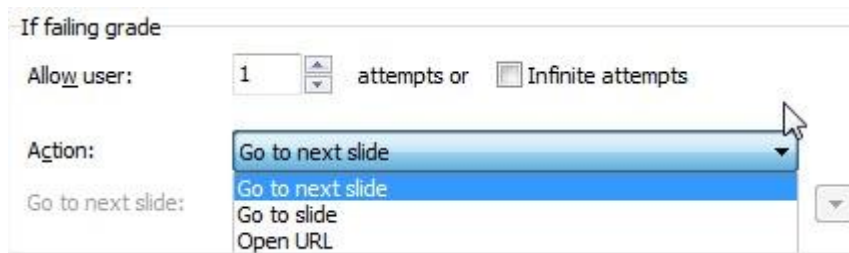
Nếu hoàn thành

bài kiểm tra

Go to next Slide: Đi đến slide kế tiếp

Go to Slide: Đi đến 1 Slide cụ thể

Open Url: Mở một địa chỉ Web



Nếu không hoàn thành bài k/tra

Go to next Slide: Đi đến slide kế tiếp

Go to Slide: Đi đến 1 Slide cụ thể

Open Url: Mở một địa chỉ Web

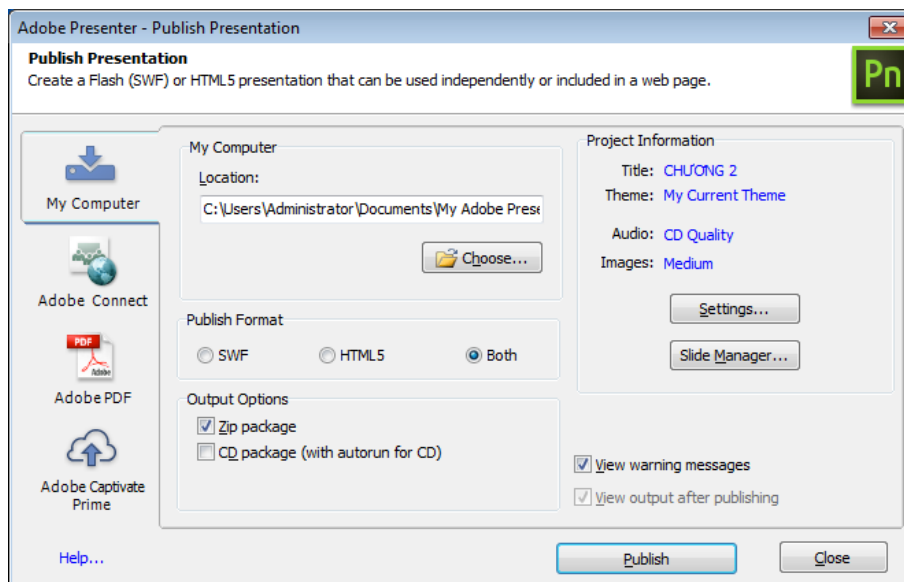
OK

## 14. Xuất bản bài giảng

Xuất bài giảng sang chuẩn SCORM

Chọn Adobe Presenter, nút Publish.

Khi này một bảng sau hiện ra cho các chọn lựa:



- My Computer: Lưu trên máy tính

- Location: đường dẫn đến thư mục chứa kết quả xuất bản. Nếu để mặc định thì thư mục sẽ là

**Publish Format:** Đánh dấu chọn vào các tùy chọn sau:

**SWF:** Xuất bản file flash, bài giảng mở trên các trình duyệt web có hỗ trợ Flash Player

**HTML5:** Xuất bản dạng địa chỉ Web, hỗ trợ mở bài giảng trên các thiết bị cầm tay như mobile, ipad,...

**Both:** Xuất bản cả file flash và dạng địa chỉ Web

**Output Option:**

**Zip package:** nếu muốn xuất thành phẩm dạng gói file nén chuẩn SCORM

**CD package:** nếu muốn tạo đĩa CD có sẵn tiện ích tự động chạy.

Đánh dấu chọn: **View output after publishing** nếu muốn xem sản phẩm khi đã xuất bản xong.

→ **Publish:** để bắt đầu tiến hành xuất bản sản phẩm.



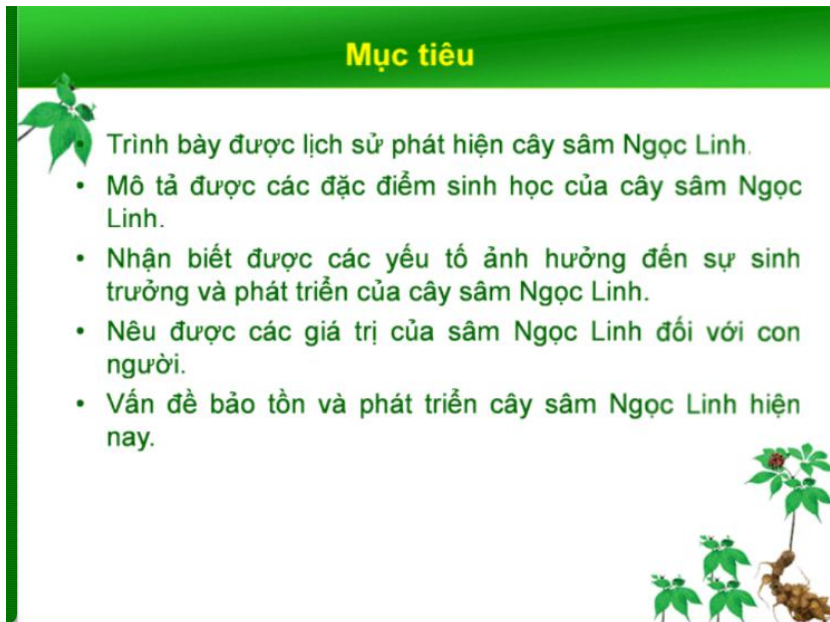
Sau khi Adobe xuất bản xong thành phẩm, trang web sẽ tự động khởi chạy.

## BÀI THỰC HÀNH

### Bài 1:

1. Tạo file bài giảng trên Power Point với các Slide sau:


Slide 1:



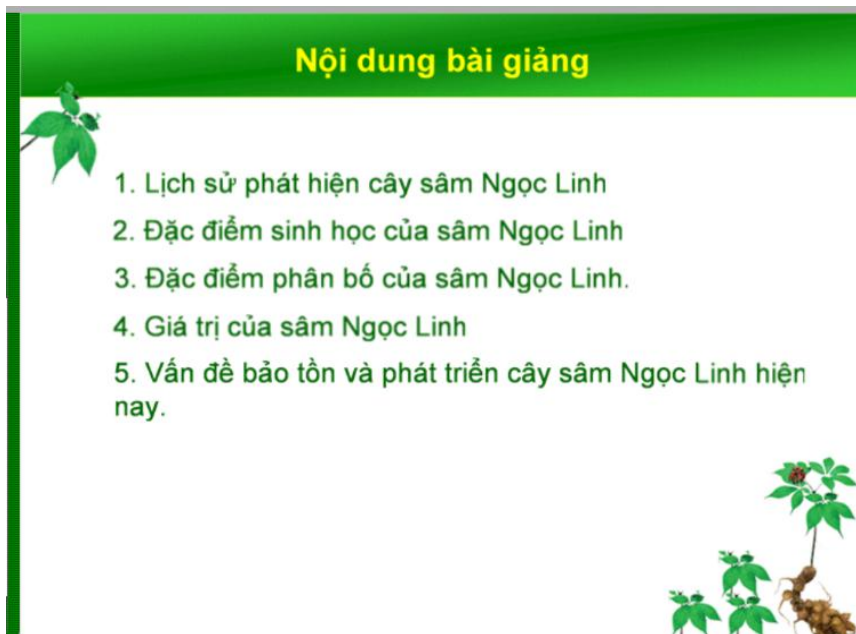
**Mục tiêu**

Trình bày được lịch sử phát hiện cây sâm Ngọc Linh.

- Mô tả được các đặc điểm sinh học của cây sâm Ngọc Linh.
- Nhận biết được các yếu tố ảnh hưởng đến sự sinh trưởng và phát triển của cây sâm Ngọc Linh.
- Nêu được các giá trị của sâm Ngọc Linh đối với con người.
- Vấn đề bảo tồn và phát triển cây sâm Ngọc Linh hiện nay.




Slide 2



**Nội dung bài giảng**

1. Lịch sử phát hiện cây sâm Ngọc Linh
2. Đặc điểm sinh học của sâm Ngọc Linh
3. Đặc điểm phân bố của sâm Ngọc Linh.
4. Giá trị của sâm Ngọc Linh
5. Vấn đề bảo tồn và phát triển cây sâm Ngọc Linh hiện nay.



Slide 3

## 2. Đặc điểm sinh học của sâm Ngọc Linh

Các đặc điểm chính được hệ thống hóa như sau:



- Tạo hiệu ứng cho các nội dung trên slide

2. Biên tập với yêu cầu sau:

- Chèn nhạc nền cho Slide 1, cắt bớt nhạc nền chỉ để lại 25s (nhạc nền do học viên tự chọn), đồng bộ nhạc nền với hiệu ứng chữ để chữ lần lượt xuất hiện.

- Ghi âm trực tiếp tương ứng với nội dung của Slide 2

- Chèn âm thanh đã ghi vào Slide 3 và đồng bộ âm thanh và hiệu ứng chữ cho khớp (file *Ghiam2.mp3* đã được thực hiện ở bài thực hành bài âm thanh).

- Chèn video đã biên tập ở bài “Biên tập phim” (*Phim3.mp4*) vào Slide tiếp theo của bài giảng.

- Chèn các câu hỏi trắc nghiệm sau:

Ai là người đầu tiên phát hiện ra sâm Ngọc Linh ?

- A) Hà Thị Dung
- B) Nguyễn Thới Nhâm
- C) Đào Kim Long
- D) Trần Chí Liêm

đáp án C

Sâm Ngọc Linh được phát hiện vào ngày tháng

năm nào?

- A) 18/3/1972
- B) 18/3/1973
- C) 18/3/1984
- D) 18/3/1985

đáp án B

Hãy điền từ vào chỗ trống

Vị trí tìm thấy cây sâm đầu tiên ở núi

thuộc tỉnh

đáp án Ngọc Linh, Kon Tum

### Câu 7. Ghép bộ phận với đặc điểm tương ứng

#### Bộ phận

- Rễ - củ
- Thân
- Lá
- Hoa
- Quả

#### Đặc điểm

- A. Khí sinh
- B. Kép chân vịt
- C. Mọng, hình cầu, có chấm đen ở đầu
- D. Chứa chất dinh dưỡng và dược chất lớn nhất
- E. Kép lông chim, mọc vòng
- F. Tán đơn hay kép

Đáp án: 1- D; 2-A; 3- B; 4-F; 5-C

- Thực hiện thiết lập thông tin ban đầu cho bài giảng và thông tin giáo viên (là thông tin của học viên).

3. Xuất bản bài giảng với chuẩn HTML5

**Bài 2:** Xây dựng 1 bài giảng e-learning về 1 chủ đề môn học do HV tự chọn hoặc giới thiệu 1 sản vật hoặc 1 danh lam thắng cảnh, món ăn tại địa phương.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

(1) Hoàng Ngọc Cảnh, Hướng dẫn sử dụng Adobe Presenter, 2009 tại địa chỉ <http://edu.net.vn/media/p/416016.aspx>

(2) Nguyễn Thị Lành, *Bài giảng ứng dụng CNTT trong dạy học*, 2016, Tài liệu ưu hành nội bộ.

(3) Nguyễn Thị Lành, Nguyễn Thị Bích Hạnh, Huỳnh Hà Tố Uyên, *Bài giảng e-Learning “Sâm Ngọc Linh - Loài sâm quý của Việt Nam”*, 2016

(4) Trần Thị Ngọc Hà, Nguyễn Thị Hồng Chuyên, Lê Thị Vân, *Bài giảng e-Learning “Gỏi lá Kon Tum – Đặc sản đậm hương vị núi rừng”*, 2016

(5) Kho bài giảng e-learning của Bộ Giáo dục và đào tạo tại địa chỉ <https://elearning.moet.edu.vn/elearning/Le-hoi/page-2/>

(6) <http://hubt.edu.vn/tin-tuc/25-12-2014/tong-quan-ve-elearning/32/157/>

(7) <https://giaoducthoidai.vn/trao-doi/quy-trinh-5-buoc-thiet-ke-bai-giang-elearning-3611820.html>