

LCDS (Learning Content Development System)

I. Giới thiệu tổng quát

Phần mềm Microsoft Learning Content Development System (LCDS) là một công cụ miễn phí cho phép cộng đồng giáo dục của Microsoft tạo ra các bài giảng trực tuyến tương tác chất lượng cao. Phần mềm LCDS cho phép tất cả mọi người có thể xuất bản các bài học trực tuyến bằng cách hoàn tất các mẫu thiết kế có sẵn đa dạng của LCDS, bao gồm nội dung, các hoạt động tương tác, các câu hỏi, trò chơi, biểu mẫu đánh giá, các hoạt hình, minh họa và nhiều hình thức đa phương tiện khác.

Xây dựng	Xem thử	Chỉnh sửa	Hoàn tất
Xây dựng cấu trúc bài giảng của bạn, chọn một mẫu thiết kế cho từng chủ đề, xác định tác quyền của bạn. Bổ sung các hình ảnh, minh họa, phim hoặc âm thanh, chèn thêm các liên kết và các đối tượng khác.	Thử nghiệm bài học của bạn với vai trò là người học vào mọi lúc thuận tiện. Sử dụng chế độ xem thử để xem, kiểm tra và tương tác với toàn bộ bài giảng như thật.	Thực hiện những chỉnh sửa theo ý bạn và lưu sản phẩm.	Xuất bản bài giảng và giới thiệu cho người học thông qua web hoặc một hệ thống quản lý giáo dục.

1. LCDS cung cấp cho chúng ta khả năng gì?

Xây dựng và chuyển giao nội dung bài giảng nhanh chóng, tiết kiệm thời gian và rất thích hợp.

Xây dựng nội dung Web tuân thủ theo chuẩn Sharable Content Object Reference Model (SCORM) 1.2, có khả năng lưu trữ tại một hệ thống quản lý đào tạo.

Tải lên hoặc đính kèm nội dung đã soạn sẵn. (LCDS hỗ trợ rất nhiều dạng file)

Có thể lựa chọn rất nhiều mẫu soạn sẵn và các mẫu bài tập tương tác dựa trên nền Silverlight.

Xây dựng cấu trúc của khoá học và dễ dàng bố trí lại vào bất kỳ lúc nào.

Sau khi đã cài đặt LCDS, bạn có thể tải về tham khảo các bài tập mẫu.

2. Những điểm cần lưu ý khi sử dụng chương trình

Các bài soạn của bạn khi tạo ra sẽ được lưu tại địa chỉ :

C:\Program Files\Microsoft\Learning\LCDScourses

Khi vừa tạo ra một khoá học mới, khoá học sẽ được tự động lưu lại với tên khoá học do bạn đặt ra.

Trước khi chuyển sang một trang khác hay một bài tập khác, hãy lưu sản phẩm lại.

Chương trình hỗ trợ tốt tiếng Việt Unicode.

3. Tải về phiên bản mới nhất của phần mềm LCDS

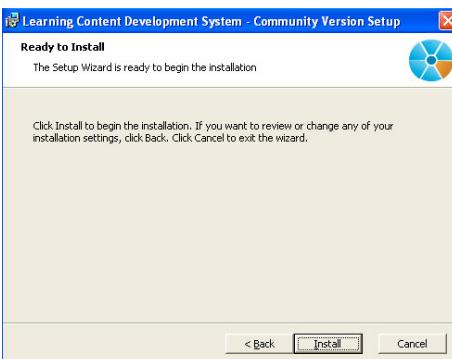
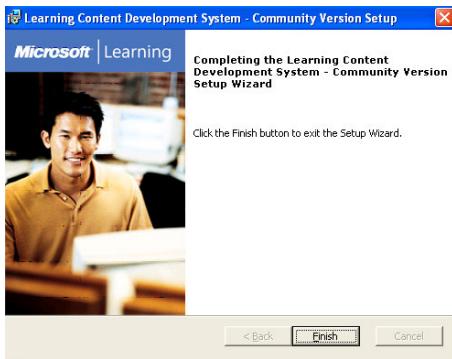
Phần mềm LCDS phiên bản mới nhất đã sẵn sàng để tải về. Phiên bản mới nhất là LCDS 2.3 được bổ sung thêm các tiện ích như kiểm tra lỗi chính tả và xuất bản sản phẩm ra dạng văn bản Microsoft Office Word, có các chỉ mục để hỗ trợ cho việc tìm kiếm dễ dàng hơn, cũng như có thêm nhiều mẫu thiết kế mới. Để tải về, ta có thể vào địa chỉ :

<http://www.microsoft.com/learning/en/us/training/lcds.aspx>

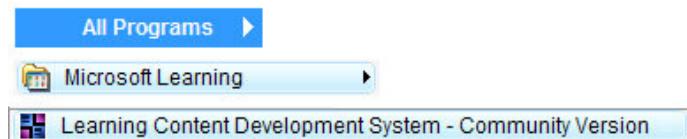
LCDS chấp nhận các tài khoản Live@edu đã được đăng ký.

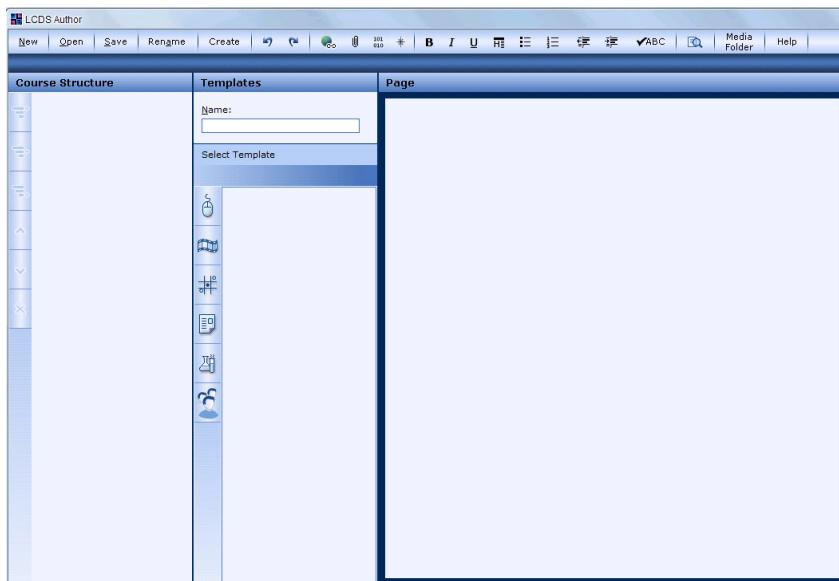
4. Cài đặt phần mềm LCDS

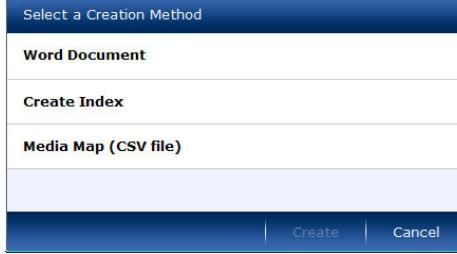
Bước	Minh họa	Thao tác cần thực hiện
1		Sau khi đã tải phần mềm về máy của bạn, nháy đúp chuột vào biểu tượng để bắt đầu cài đặt.
2		Nháy chuột chọn "Yes"
3		Nháy chuột chọn nút "Next"
4		Nháy chuột vào ô trống trước dòng chữ "I accept the terms in the License Agreement"
5		Nháy chuột vào ô trống trước chữ "Typical"

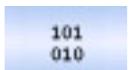
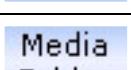
6		Nháy chuột chọn nút lệnh “Install” 
7		Tiến trình cài đặt hoàn tất. Nháy chuột chọn nút lệnh “Finish” để đóng cửa sổ này lại. 

5. Khởi động chương trình:



Giao diện chương trình khi khởi động**6. Các nút lệnh tại thanh công cụ :**

Nút lệnh	Công dụng
<u>New</u>	Tạo một bài học mới
<u>Open</u>	Mở bài học đã lưu trong máy.
<u>Save</u>	Lưu những thay đổi vừa được tạo ra
<u>Rename</u>	Đổi tên bài học của bạn.
<u>Create</u>	Xuất sản phẩm ra theo nhu cầu, có thể xuất toàn bộ bài học ra Word, hoặc tạo chỉ mục index hoặc media map. 
	Các tác vụ Undo và Redo
	Chèn hoặc huỷ các siêu liên kết

	Đính kèm tệp tin.
	Bật cửa sổ soạn thảo code (Inline Code)
	Chèn các biểu tượng lưu ý vào văn bản giúp người học thuận tiện hơn (Tip, Caution, Warning, Important)
B <i>I</i> <u>U</u>	Định dạng văn bản
	Tạo Drop cap
	Tạo Bullet hay numbering
	Canh lề, gióng hàng văn bản
	Kiểm tra chính tả (Chỉ đúng với ngôn ngữ là tiếng Anh)
	Xem thử sản phẩm
	Mở thư mục đa phương tiện
	Trợ giúp của chương trình

Bài tập:

- Tiến hành cài đặt phần mềm LCDS vào máy của bạn.
- Chọn một bài dạy mà bạn ưng ý nhất để thực hiện với công cụ LCDS.
- Tập trung tất cả các tư liệu có liên quan đến bài dạy: Hình ảnh, phim minh họa.
- Tại Desktop, tạo đường dẫn đến thư mục: C:\Program Files\Microsoft\Learning\LCDSc để thuận tiện cho việc sử dụng về sau.

II. Bắt đầu bài học của bạn bằng cách xây dựng khung bài soạn

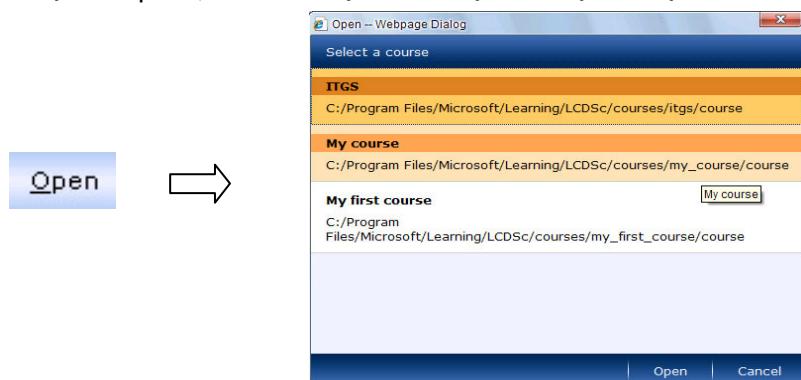
1. Tạo một khoá học mới:

Nháy chuột vào nút lệnh “New”, sau đó nhập tên khoá học của bạn như hình minh họa:



2. Mở một khoá học đã có sẵn:

Nháy chuột vào nút lệnh “Open”, sau đó chọn khoá học mà bạn đã tạo từ trước đó:



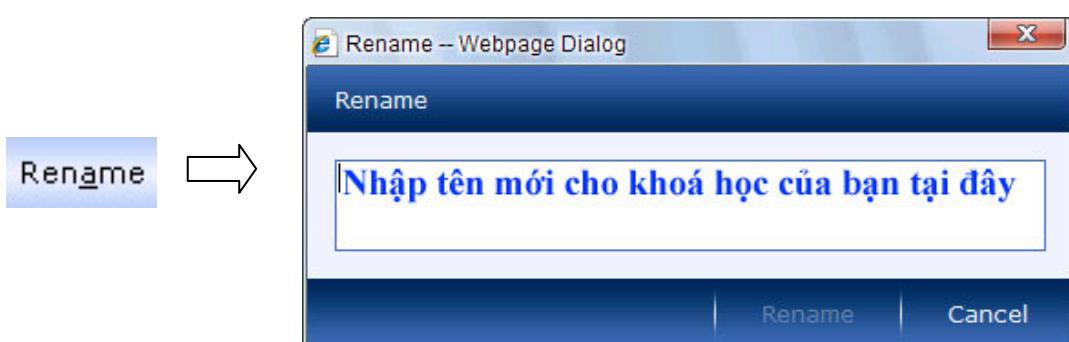
3. Lưu những thay đổi mà bạn vừa tạo ra

Nháy chuột vào nút lệnh “Save”

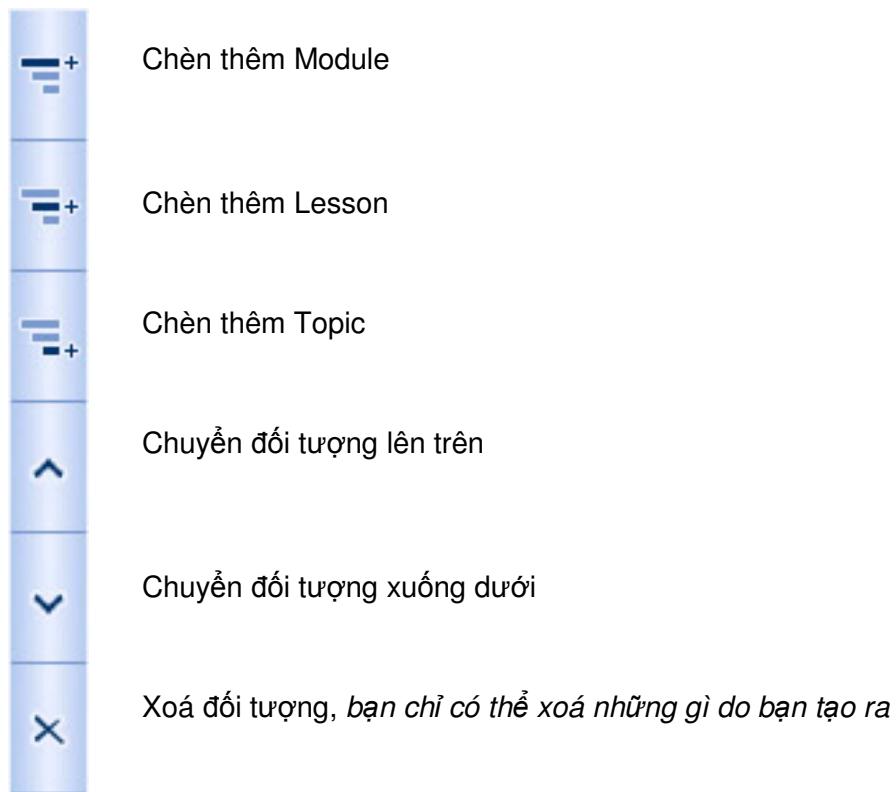


4. Đổi tên khoá học của bạn:

Nháy chuột vào nút lệnh “Rename”, sau đó nhập tên mới cho khoá học của bạn như hình minh họa:



5. Các nút lệnh quản lý nội dung



Bài tập:

- Xây dựng bộ khung bài soạn của bạn với các module, topic và lesson.

III. Thiết kế các bài tập tương tác

1. Các bài tập tương tác sử dụng chuột (Interact)

a. Adventure Activity (Tuỳ chọn nội dung)

Đây là dạng dẫn dắt nội dung, từ một câu dẫn nhập, người học có 4 lựa chọn để chuyển sang phần kế tiếp, tùy theo cách người học chọn mà họ sẽ chuyển sang phần kiến thức phù hợp.

Các bài tập dạng này chỉ hoạt động tốt khi trình duyệt của bạn có cài đặt tiện ích hỗ trợ Silverlight của Microsoft, tiện ích này là miễn phí và có thể tải về tại đây:

<http://www.microsoft.com/silverlight/resources/>

Cách thiết kế bài tập:



Tổng số trang của bài tập Vị trí trang hiện hành

Choice 1	Nhập tùy chọn	Go To page	[]	GO	Trang sẽ nhảy đến
Choice 2	Nhập tùy chọn	Go To page	[]	GO	Trang sẽ nhảy đến
Choice 3	Nhập tùy chọn	Go To page	[]	GO	Trang sẽ nhảy đến
Choice 4	Nhập tùy chọn	Go To page	[]	GO	Trang sẽ nhảy đến

Bài tập thực hành: Thiết kế bài tập theo mẫu sau

Sau khi đã xem qua đoạn phim giới thiệu về con éch, bạn sẽ tiếp tục tìm hiểu thêm về:

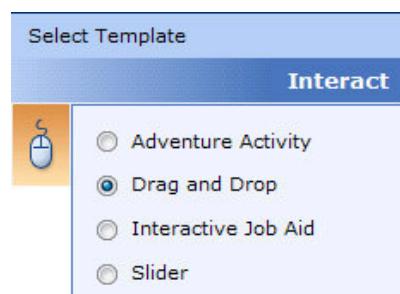
- Vòng đời của éch – (Nhảy sang trang 2)
- Các loài éch quý hiếm trên thế giới – (Nhảy sang trang 3)
- Cách éch sinh sống và kiếm ăn – (Nhảy sang trang 4)

b. Drag and drop (Kéo thả chuột)

Dạng bài tập này yêu cầu người học phải chọn đối tượng từ một danh sách cho trước và kéo thả vào các khu vực phù hợp.

Các bài tập dạng này chỉ hoạt động tốt khi trình duyệt của bạn có cài đặt tiện ích hỗ trợ Silverlight của Microsoft, tiện ích này là miễn phí và có thể tải về tại đây:

<http://www.microsoft.com/silverlight/resources/>



Cách thiết kế bài tập:

Category 1	Category 2	Category 3
Tên của nhóm 1	Tên của nhóm 2	Tên của nhóm 3
Thành phần 1	Thành phần 2	Thành phần 3
Thành phần 1	Thành phần 2	Thành phần 3
Thành phần 1	Thành phần 2	Thành phần 3
Thành phần 1	Thành phần 2	Thành phần 3

Lưu ý:

Nếu bạn chỉ có hai nhóm đối tượng (Ví dụ như thực vật và động vật), hãy bỏ trống ô Category 3.

Tổng số thành viên không vượt quá 9 nếu bạn muốn danh sách chọn được hiển thị đầy đủ.

Chương trình LCDS sẽ tự xếp thứ tự ngẫu nhiên cho các đối tượng.

Bài tập thực hành: Thiết kế bài tập theo mẫu sau

Em hãy xếp danh sách các loài sau đây theo hai cột động vật và thực vật sao cho phù hợp.

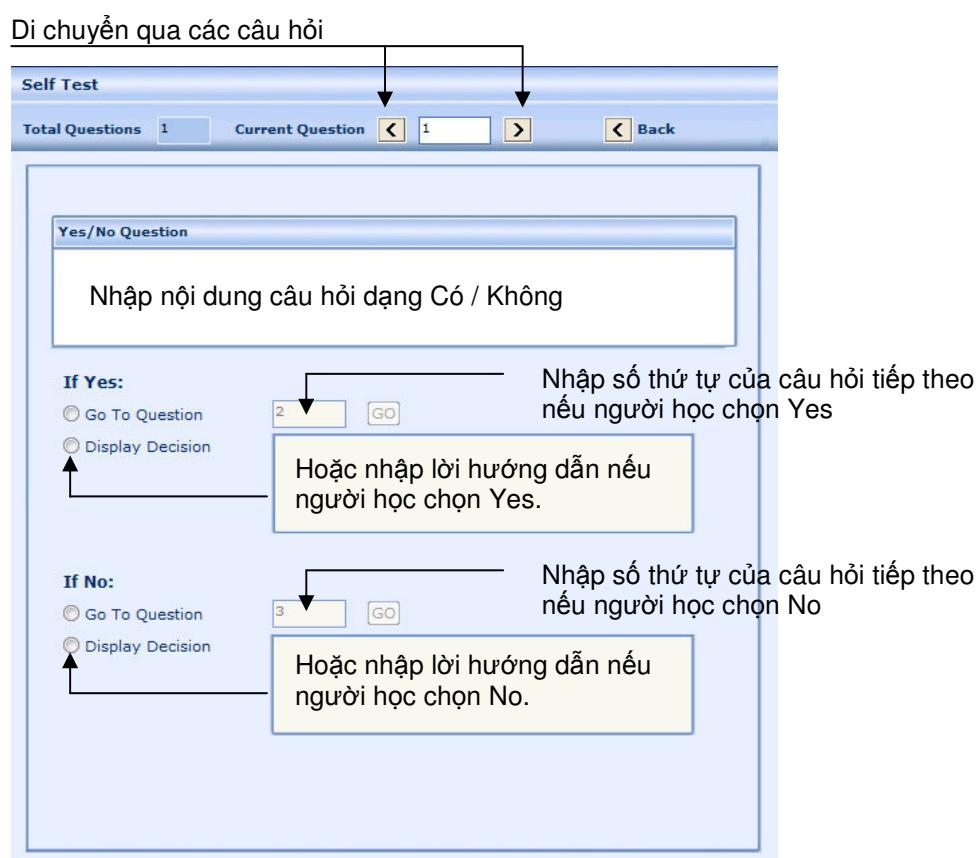
Chó, mèo, hoa hồng, thỏ, trái dừa, cá vàng, đậu hoa lan.

c. Interactive Job Aid (Hướng dẫn nhanh người học)

Xây dựng bộ câu hỏi ngắn Có / Không, nhằm giúp người học từ việc trả lời các câu hỏi này sẽ rút ra được quyết định phù hợp.



Cách thiết kế bài tập:



Bài tập thực hành: Thiết kế bài tập theo mẫu sau:

Hôm qua bạn có ngủ sớm không? Yes / No

Nếu chọn Yes thì xuất ra màn hình:

Vậy thì rất tốt, bạn sẽ dậy sớm và bắt đầu một ngày thật khoẻ mạnh.

Nếu chọn No thì xuất ra màn hình câu hỏi thứ hai

Sáng nay bạn có ăn sáng không? Yes / No

Nếu chọn Yes thì xuất ra màn hình: Vậy cũng tốt, bạn sẽ đủ sức làm việc.

Nếu chọn No thì xuất ra màn hình: Bạn thức khuya, không ăn sáng, vậy thì sẽ không đủ sức làm việc đâu, chú ý ngủ sớm, ăn sáng đầy đủ để có đủ năng lượng làm việc.

d. Slider (Công thức tương tác)

Người học sẽ có cơ hội thay đổi từ 1 đến 4 giá trị bằng cách kéo 4 thanh trượt và quan sát kết quả chung thay đổi theo như thế nào.



Cách thiết kế bài tập:

Instructions: Nhập hướng dẫn thực hành bài tập tại đây

Paragraph: Mô tả mối quan hệ giữa các thành phần và với tổng thể

Sliders:

- Name:** [Input field]
- Minimum Value:** [Input field]
- Maximum Value:** [Input field]
- Marker Value:** [Input field]
- Marker Label:** [Input field]

Lưu ý:

Slider Relationship Equation:

Nhập công thức tính toán tỉ lệ liên quan giữa các thanh trượt, sử dụng ký tự a, b, c, d để đại diện cho từng thanh trượt.

Ví dụ muốn lấy thanh thứ nhất nhân với thanh thứ hai và chia cho thanh thứ ba để ra kết quả, ta nhập:

$$a*b/c$$

(Không nhập dấu bằng phía trước công thức)

Các chú thích:

Chú thích của kết quả:

Results Units / Label: Nhập đơn vị tính của kết quả.

Minimum Result value: Giá trị thấp nhất của kết quả

Maximum Result value: Giá trị cao nhất của kết quả.

Decimal Places: Nhập dấu phẩy thập phân nếu cần.

Chú thích của các thanh trượt:

Name : Nhập tên của đại lượng này,

Minimum Value: Nhập giá trị nhỏ nhất.

Maximum Value: Nhập giá trị cao nhất

Marker Value: Nhập điểm đánh dấu cần lưu ý trên thanh trượt.

Marker Label: Chú thích tương ứng.

Initial Position: Giá trị mặc định khi khởi động bài tập.

Các bài tập dạng này chỉ hoạt động tốt khi trình duyệt của bạn có cài đặt tiện ích hỗ trợ Silverlight của Microsoft, tiện ích này là miễn phí và có thể tải về tại đây:

<http://www.microsoft.com/silverlight/resources/>

Bài tập thực hành: Thiết kế bài tập theo mẫu sau:



2. Các ứng dụng Multimedia (Watch)

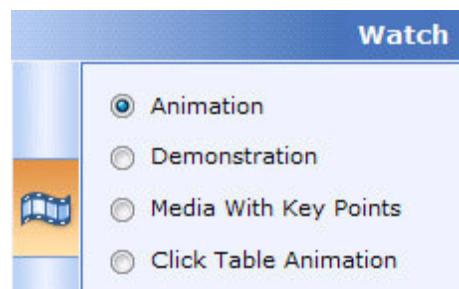
Để thực hiện các ứng dụng multimedia, bạn cần chép tất cả các tệp tin multimedia (Phim, hình ảnh) vào thư mục Media Folder, nằm trong thư mục khoá học của bạn

C:\Program Files\Microsoft\Learning\"tên khoá học"\courses\itgs\course\media

Các phim bạn muốn sử dụng cần được chuyển đổi sang định dạng wmv hoặc swf.

a. Animation

Tạo trang xem phim để người học có thể xem các đoạn clip minh họa.



Cách thiết kế bài tập:

Nhập nội dung văn bản minh họa cho đoạn clip của bạn.

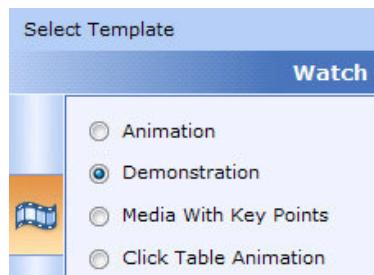
Cửa sổ trình chiếu clip

Browse Delete

Nháy chuột chọn Browse để mở thư mục media, sau đó chọn đoạn clip mà bạn muốn trình chiếu.

b. Demonstration

Tạo trang xem phim để người học có thể xem các đoạn clip minh họa tại một cửa sổ khác với màn hình phóng to hơn.



Cách thiết kế bài tập

Sản phẩm minh họa:

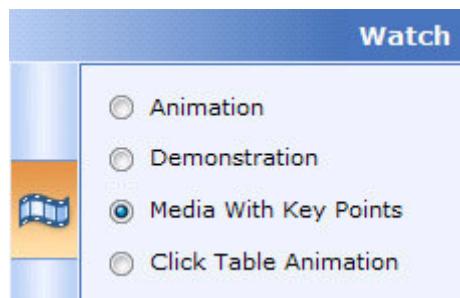
Công cụ Demonstration sẽ giúp cho bạn tạo cửa sổ trình chiếu phim rời khỏi cửa sổ của LCDs, người học khi cần xem phim chỉ cần nhấp chuột vào nút lệnh Launch

[Launch](#)

Click to view and print the transcript for this demonstration.

c. Media with key point

Trang xem clip sẽ có thêm các dòng đánh dấu để giúp người học có thể nhảy trực tiếp đến một phân cảnh nào đó của clip mà không cần phải xem toàn bộ clip. Tuy nhiên, để thiết kế được công cụ này, chúng ta cần phải có kiến thức về công cụ Microsoft® Expression® Encoder để tạo ra một tệp tin XML đánh dấu các phân cảnh của clip.



Cách thiết kế bài tập

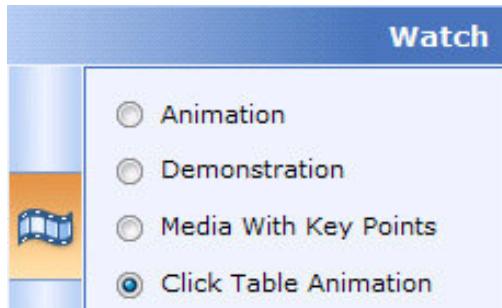
The screenshot shows the Microsoft Expression Encoder Storyboard panel. At the top, it says "Introduction". The main area is divided into three sections: "Video" (containing a large empty video frame), "Transcript" (containing placeholder text "Nhập nội dung văn bản minh họa cho đoạn clip của bạn"), and "Key Points" (containing placeholder text "Danh sách các phân cảnh, danh sách này sẽ được tải tự động khi bạn đã tải tệp tin XML lên"). In the "Video" section, there is a "Browse" button with an arrow pointing to it, and below the video frame are "Browse" and "Delete" buttons. In the "XML" section, there is also a "Browse" button with an arrow pointing to it, and below it are "Browse" and "Delete" buttons.

Nháy chuột chọn Browse để mở thư mục media, sau đó chọn đoạn clip mà bạn muốn trình chiếu.

Nháy chuột chọn Browse để mở thư mục media, sau đó chọn tệp tin XML mà bạn đã chuẩn bị.

d. Click Table animation

Trang xem clip sẽ là một table với nhiều clip và các dòng minh họa, người học cần xem clip nào thì nháy chuột vào dòng minh họa.



Cách thiết kế bài tập

The image shows a software window titled 'Paragraph'. At the top, there is a text input field containing the text 'Nhập đoạn văn bản giới thiệu bài học của bạn.' Below this is a table editor. The table has two columns. The first column (Column 1) has two rows: 'Column 1 Title' (containing 'Tiêu đề cột 1') and 'C1/R1' (containing 'Text' and 'Nội dung bài học, hoặc tên clip thứ nhất'). The second column (Column 2) has three rows: 'Column 2 Title' (containing 'Tiêu đề cột 2'), 'C2/R1' (containing 'Animation' and a large empty box), and 'C2/R2' (containing 'Transcript' and placeholder text 'Nhập nội dung văn bản minh họa cho đoạn clip của bạn'). There are 'Browse' and 'Delete' buttons at the bottom of the 'Animation' row in Column 2.

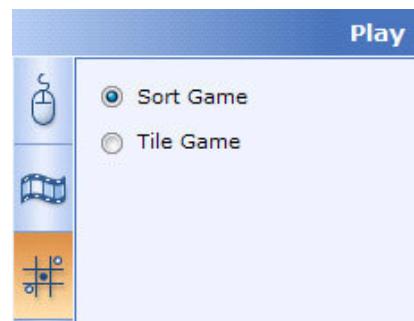
3. Các ứng dụng Play (Game)

a. Sort Game (Trò chơi phân loại)

Trò chơi phân loại đòi hỏi người học biết phân loại kiến thức theo từng nhóm đối tượng được quy định bằng cách nháy chuột và kéo thả vào từng khu vực.

Các bài tập dạng này chỉ hoạt động tốt khi trình duyệt của bạn có cài đặt tiện ích hỗ trợ Silverlight của Microsoft, tiện ích này là miễn phí và có thể tải về tại đây:

<http://www.microsoft.com/silverlight/resources/>



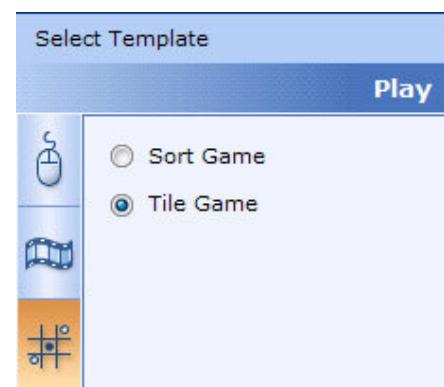
Cách thiết kế trò chơi

b. Tile game (Trò chơi Trúc xanh)

Người học cần lật các ô sao cho kiến thức đúng của mỗi thẻ được mở lên, khi đã mở được đủ các thẻ theo hàng dọc hay hàng ngang thì nháy chuột vào nút submit.

Các bài tập dạng này chỉ hoạt động tốt khi trình duyệt của bạn có cài đặt tiện ích hỗ trợ Silverlight của Microsoft, tiện ích này là miễn phí và có thể tải về tại đây:

<http://www.microsoft.com/silverlight/resources/>



Cách thiết kế trò chơi:

Self Test

Instructions

Nhập lời hướng dẫn trò chơi của bạn

True / False Statements

	True	False
Tile 1	Nhập mệnh đề đúng 1	Nhập mệnh đề sai 1
Tile 2	Nhập mệnh đề đúng 2	Nhập mệnh đề sai 2
Tile 3	Nhập mệnh đề đúng 3	Nhập mệnh đề sai 3
Tile 4	Nhập mệnh đề đúng 4	Nhập mệnh đề sai 4
Tile 5	Nhập mệnh đề đúng 5	Nhập mệnh đề sai 5

Number of Turns

8

Picture

Chọn một ảnh làm hình nền

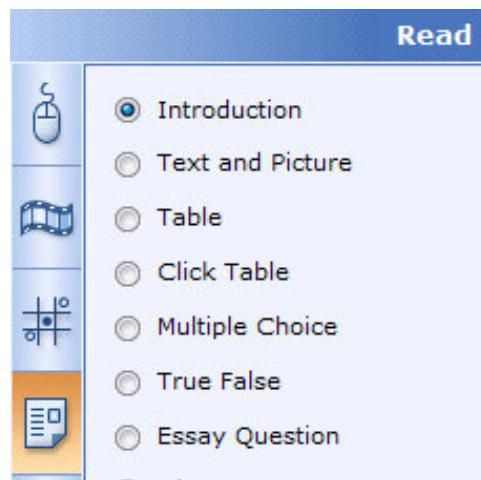
Nhập số lần submit tối đa cho phép

Chọn một ảnh làm hình nền

4. Các ứng dụng Read

a. Introduction

Tạo một trang mới giới thiệu về bài học (Hay bài tập) của bạn.

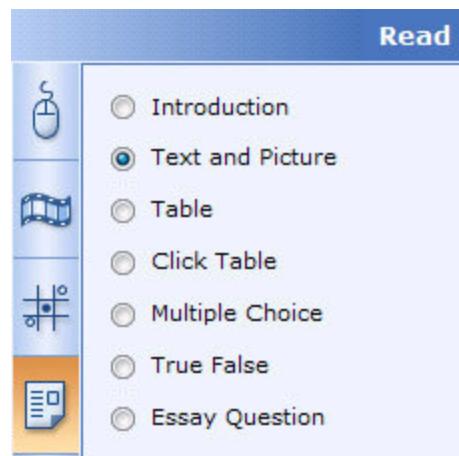


Cách thiết kế bài tập:

The screenshot shows a 'Self Test' configuration interface. It has two main sections: 'Picture' on the left and 'Heading 1' and 'Paragraph' on the right. In the 'Picture' section, there is a placeholder for an image labeled 'Chọn ảnh minh họa' (Select illustration image). Below it is a 'Browse' and 'Delete' button. A note says 'Nhập chú thích cho ảnh minh họa.' (Enter notes for the illustration image). In the 'Heading 1' section, there is a text input field labeled 'Nhập tiêu đề đoạn 1' (Enter title for section 1). In the 'Paragraph' section, there is a text input field labeled 'Nhập nội dung đoạn 1' (Enter content for section 1). Below these, there is another 'Heading 2' section with a 'Nhập tiêu đề đoạn 2' (Enter title for section 2) field and a 'Paragraph' section with a 'Nhập nội dung đoạn 2' (Enter content for section 2) field. At the bottom left, there is an 'Audio' section with a note 'Bổ sung âm thanh nếu có' (Add sound if any) and a 'Transcript' section with a note 'Nhập kịch bản bài học' (Enter script for the lesson).

b. Text and picture (Văn bản và hình ảnh minh họa)

Tạo trang bài học với hai đối tượng là văn bản và hình ảnh minh họa.

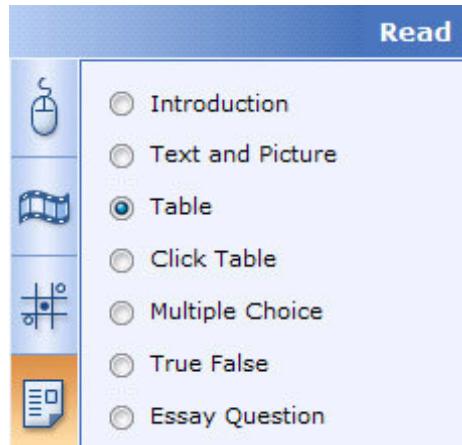


Cách thiết kế bài tập:

The image shows the 'Self Test' section of the LCDS software. It has three main panels: 'Paragraph' (containing the text 'Nhập văn bản của bạn'), 'Picture' (containing the instruction 'Chọn hình ảnh minh họa.' and a browse/delete button), and 'Alt Text' (containing the instruction 'Nhập chú thích cho ảnh').

c. Table

Tạo trang bài học mở đầu bằng một đoạn văn bản, sau đó là table và kết thúc là một đoạn văn bản khác.



Cách thiết kế bài tập:

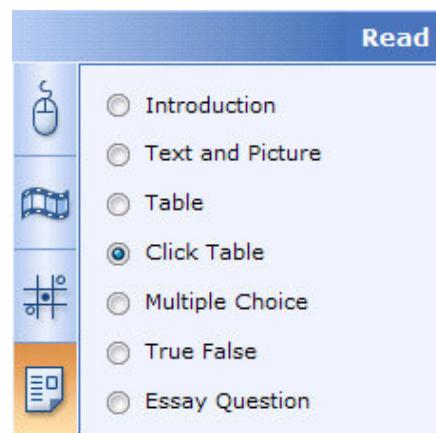
Column 1 Title	Column 2 Title	Column 3 Title
Tiêu đề cột 1	Tiêu đề cột 2	Tiêu đề cột 3
C1/R1 Picture Ảnh minh họa 1 <input type="button" value="Browse"/> <input type="button" value="Delete"/> Alt Text Chú thích ảnh 1 Text Văn bản cột 1	C2/R1 Picture Ảnh minh họa 2 <input type="button" value="Browse"/> <input type="button" value="Delete"/> Alt Text Chú thích ảnh 2 Text Văn bản cột 2	C3/R1 Picture Ảnh minh họa 3 <input type="button" value="Browse"/> <input type="button" value="Delete"/> Alt Text Chú thích ảnh 3 Text Văn bản cột 3

Paragraph

Nhập đoạn văn bản thứ hai

d. Click table

Tạo một bảng so sánh gồm hai cột, cột trái hiện danh sách các tiêu đề, cột phải là nội dung chi tiết, người học nháy chuột vào tiêu đề nào thì nội dung sẽ được mở ra. Ngoài ra phần thiết kế còn có cột 3 dùng để bổ sung các hình ảnh minh họa.



Cách thiết kế bài tập

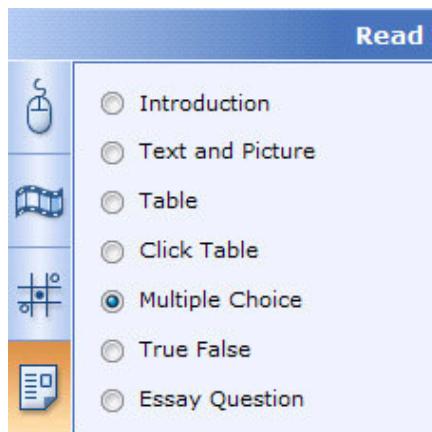
The screenshot shows the 'Paragraph' editor for creating a 'Click Table' exercise. At the top, there is a title 'Nhập đoạn văn giới thiệu'. Below it is a table structure with three columns:

Column 1 Title	Column 2 Title	Column 3 Title
Tiêu đề cột 1	Tiêu đề cột 2	Tiêu đề cột 3
C1/R1 Text Nhập tiêu đề cho nội dung cần giải thích	C2/R1 Picture Ảnh minh họa Alt Text Chú thích ảnh Text Văn bản giải thích	C3/R1 Picture Ảnh minh họa Alt Text Chú thích ảnh Text Văn bản giải thích

At the bottom, there is another 'Paragraph' editor with the title 'Nhập đoạn văn kết luận'.

e. Multiple choice (Trắc nghiệm nhiều lựa chọn)

Tạo bộ câu hỏi trắc nghiệm nhiều lựa chọn, mỗi lựa chọn sẽ nhận được một lời giải thích.

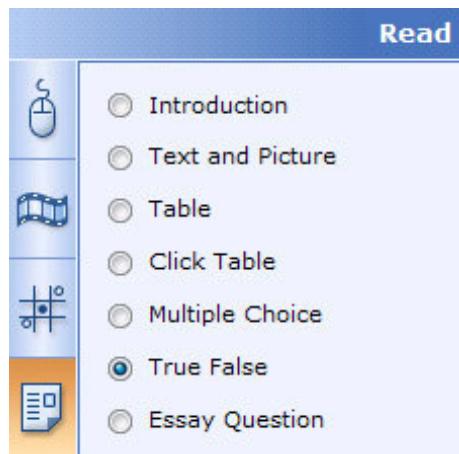


Cách thiết kế bài tập:

The image shows the 'Questions' panel in the LCDS software. At the top, it says 'Question 1' and has a large text area labeled 'Nhập nội dung câu hỏi'. Below this are five rows, each consisting of an 'Answer' column and a 'Feedback' column. Row 1: 'Answer 1' (Nhập câu trả lời 1) and 'Feedback 1' (Nhập phản hồi 1). Row 2: 'Answer 2' (Nhập câu trả lời 2) and 'Feedback 2' (Nhập phản hồi 2). Row 3: 'Answer 3' (Nhập câu trả lời 3) and 'Feedback 3' (Nhập phản hồi 3). Row 4: 'Answer 4' (Nhập câu trả lời 4) and 'Feedback 4' (Nhập phản hồi 4). Row 5: 'Answer 5' (Nhập câu trả lời 5) and 'Feedback 5' (Nhập phản hồi 5). At the bottom, there is a 'Correct Answer' dropdown menu with numbers 1 through 5. An arrow points from this dropdown to the number 4. A callout box on the right side contains the text 'Quy định câu trả lời đúng.'

f. True False (Câu hỏi đúng sai)

Tạo bộ câu hỏi với hai lựa chọn trả lời đúng hoặc sai.

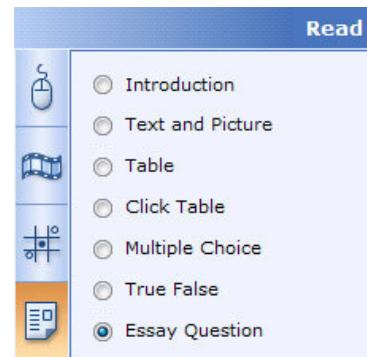


Cách thiết kế bài tập

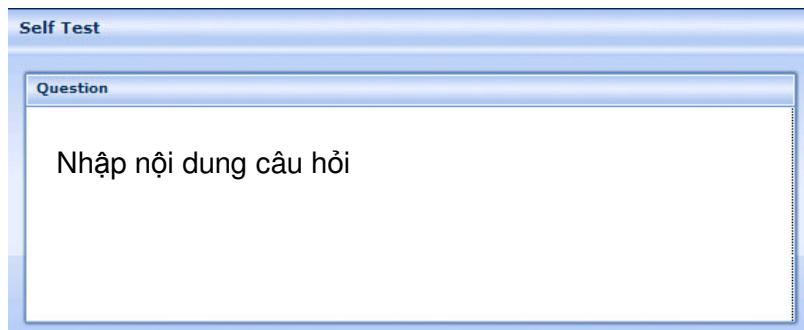
Quy định lựa chọn nào là chính xác.

g. Essay Question (Câu hỏi tự luận)

Người học sẽ đọc câu hỏi và sau đó tự nhập câu trả lời của mình vào ô trống cho sẵn với tối đa là 250 ký tự.

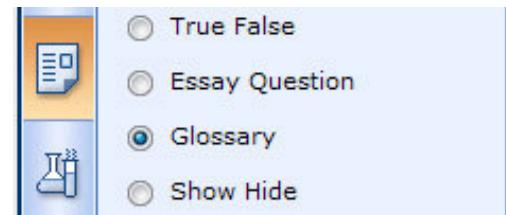


Cách thiết kế bài tập:

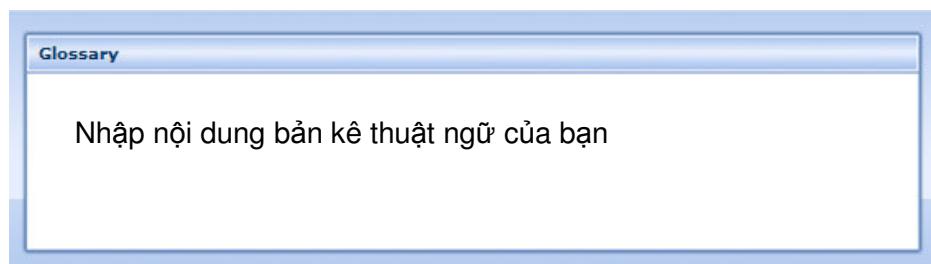


h. Glossary (Tạo bản kê thuật ngữ)

Tạo một bảng kê các thuật ngữ được dùng trong bài học của bạn.

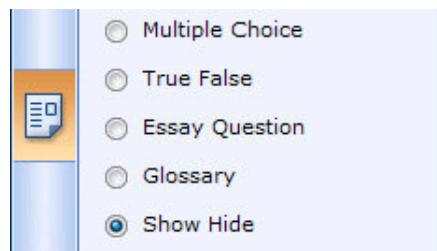


Cách thiết kế bài tập:



i. Show Hide (Ẩn hiện)

Người học sẽ quan sát một hình ảnh cho sẵn với các chú thích được thiết kế trong bảng ở cột bên, các chú thích chi tiết được ẩn, chỉ khi người học nháy chuột vào từng mục thì nội dung chú thích của từng mục sẽ xuất hiện.



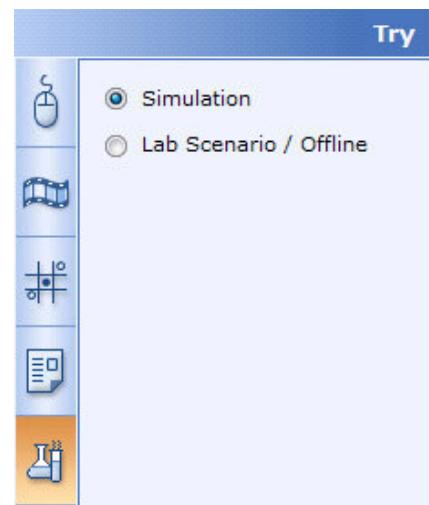
Cách thiết kế bài tập:

Heading	Text
Nhập tên đối tượng thứ nhất	Nhập chú thích cho đối tượng
Nhập tên đối tượng thứ hai	Nhập chú thích cho đối tượng

5. Các ứng dụng Try

a. Simulation (Minh họa Flash)

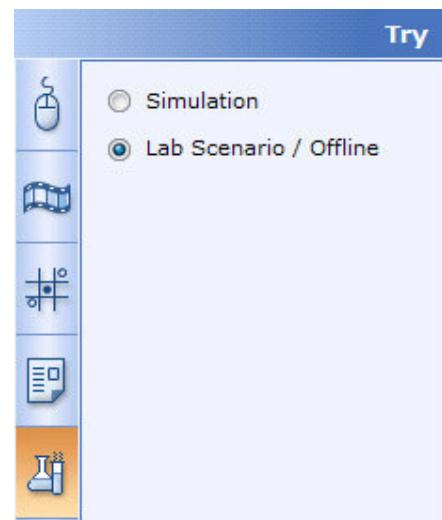
Công cụ này cho phép người học có thể nghiên cứu bài học thông qua các tệp tin minh họa động được thiết kế dưới dạng Flash.



Cách thiết kế bài tập:

A screenshot of the 'Launch Page' configuration interface for a 'Simulation' activity. The interface is divided into two main sections: 'Launch Page' on the left and 'Simulation' on the right. In the 'Launch Page' section, there are three fields: 'Picture' (containing 'Chọn hình ảnh giới thiệu' with 'Browse' and 'Delete' buttons), 'Alt Text' (containing 'Nhập chú thích cho hình ảnh'), and 'Paragraph' (containing 'Nhập nội dung bài học'). In the 'Simulation' section, there is one field: 'Simulation' (containing 'Chọn tệp tin Flash minh họa (Dạng swf)' with 'Browse' and 'Delete' buttons). The 'Transcript' field in the 'Simulation' section is empty and contains the placeholder text 'Nhập kịch bản của tệp tin minh họa'.

b. Lab Scenario / Offline (Hướng dẫn thực hành thí nghiệm)



Công cụ này giúp người học khi không kết nối trực tiếp có thể xem hướng dẫn và thực hành các thí nghiệm thông qua hình ảnh minh họa và văn bản hướng dẫn.

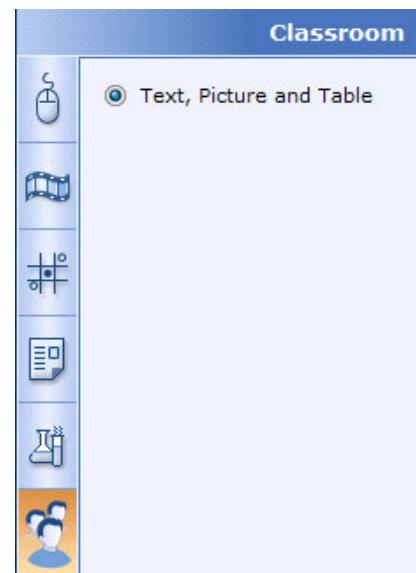
Cách thiết kế bài tập:

A screenshot of the LCDS software interface showing the creation of a lab scenario. The interface is divided into three main sections: "Paragraph", "Picture", and "Alt Text".

- Paragraph:** Contains the text: "Nhập các hướng dẫn của bạn."
- Picture:** Contains the text: "Chọn hình ảnh minh họa." Below this is a "Browse" button and a "Delete" button.
- Alt Text:** Contains the text: "Nhập chú thích cho hình ảnh."

6. Ứng dụng classroom

a. Text, picture and table (Văn bản, hình ảnh và bảng biểu)



Cho phép người dùng tạo ra các bài học gồm nhiều đối tượng từ văn bản, hình ảnh và có sử dụng bảng biểu.

Cách thiết kế bài tập:

The screenshot shows the 'Page 1' design interface. It includes:

- Heading:** Nhập tựa đề của bài học
- Picture:** Chọn hình ảnh minh họa. Includes 'Browse' and 'Delete' buttons.
- Alt Text:** Nhập chú thích cho hình ảnh.
- Text:** Nhập nội dung bài học.
- Table:** A 2x3 grid table with columns labeled 'Tiêu đề cột 1', 'Tiêu đề cột 2', and 'Tiêu đề cột 3'. The first row contains 'Column 1 Title' and the second row contains 'Nội dung cột 1', 'Nội dung cột 2', and 'Nội dung cột 3'.
- Total Pages:** 1
- Add Page:** A button with an arrow pointing to the right.

A callout box points to the 'Add Page' button with the text: 'Thêm một trang mới với cùng cấu trúc'.

Số trang hiện có của bài học

IV. Đóng gói và sử dụng thành phẩm

1. Đăng tải lên dịch vụ dạy học trực tuyến Learning Management System (LMS).

Để đăng tải, trước tiên bạn cần tiến hành nén toàn bộ thư mục khoá học của bạn tại địa chỉ C:\Program Files\Microsoft\Learning\LCDSc\courses\tên_khoá_học\course

Với Windows Vista thì tại địa chỉ:

C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses\tên_khoá_học\course

Thư mục được nén trở thành một sản phẩm đại diện cho hình thức đóng gói theo chuẩn SCORM 1.2. Điều này có nghĩa là sản phẩm của bạn phù hợp chuẩn SCORM và có thể đăng tải lên các dịch vụ dạy học trực tuyến.

2. Tạo một bản đồ đa phương tiện Media Map (tệp tin CSV)

Bản đồ đa phương tiện là một công cụ rất hữu ích để ta có thể xem cấu trúc khoá học, đánh giá loại hình và nhiều yếu tố khác của khoá học, đồng thời xem được tên các tệp tin và ký hiệu của các tệp tin. Bản đồ đa phương tiện cũng là một công cụ hữu ích dành cho những người thiết kế và kiểm tra, vì họ có thể nhanh chóng tham khảo các tệp tin khi cần thiết.

Bản đồ đa phương tiện gồm 5 cột và có thể được mở bằng tiện ích Microsoft Excel

	A	B	C	D	E
1	imsmanifest.xml	Course Title			
2	0002_topic.xml	Module	Read	Introduction	2
3	0004_introduction.xml	Introduction	Read	Introduction	4
4	0005_topic.xml	Topic	Watch	Animation	5
5	0006_topic.xml	Topic	Play	Tile Game	6
6	0007_self_test.xml	Self Test	Read	Multiple Choice	7

Để tạo bản đồ đa phương tiện:

Tại thanh công cụ LCDS, chọn **Publish**.

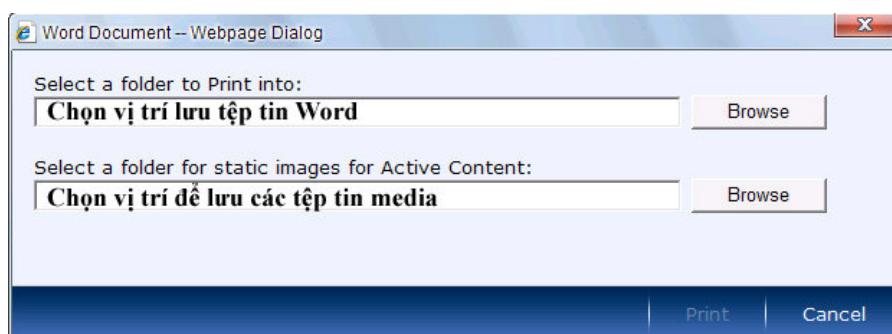
Tại hộp thoại, chọn **Media Map (CSV File)**, sau đó chọn **Publish**.

Chọn vị trí lưu tệp tin, sau đó nháy chuột chọn **Save**.

3. Xuất sản phẩm ra Microsoft Word

Tại thanh công cụ, chọn Create.

Tại hộp thoại, chọn Word Document, sau đó chọn Create.



Sau khi đã hoàn tất, nháy chuột chọn Print.

4. Sử dụng thành phẩm dạng ngoại tuyến.

Sao chép toàn bộ thư mục khoá học của bạn.

Để sử dụng, chỉ cần vào thư mục khoá học, khởi động tệp tin **wrapper.htm**



I. Giới thiệu tổng quát	1
1. LCDS cung cấp cho chúng ta khả năng gì?	1
2. Những điểm cần lưu ý khi sử dụng chương trình	1
3. Tải về phiên bản mới nhất của phần mềm LCDS	1
4. Cài đặt phần mềm LCDS.....	2
5. Khởi động chương trình:	3
6. Các nút lệnh tại thanh công cụ :	4
II. Bắt đầu bài học của bạn bằng cách xây dựng khung bài soạn.....	6
1. Tạo một khoá học mới:.....	6
2. Mở một khoá học đã có sẵn:	6
3. Lưu những thay đổi mà bạn vừa tạo ra	6
4. Đổi tên khoá học của bạn:.....	6
5. Các nút lệnh quản lý nội dung	7
III. Thiết kế các bài tập tương tác.....	8
1. Các bài tập tương tác sử dụng chuột (Interact)	8
a. Adventure Activity (Tuỳ chọn nội dung)	8
b. Drag and drop (Kéo thả chuột).....	9
c. Interactive Job Aid (Hướng dẫn nhanh người học)	10
d. Slider (Công thức tương tác)	11
2. Các ứng dụng Multimedia (Watch)	13
a. Animation	13
b. Demonstration	14
c. Media with key point.....	15
d. Click Table animation.....	16
3. Các ứng dụng Play (Game)	16
a. Sort Game (Trò chơi phân loại).....	17
b. Tile game (Trò chơi Trúc xanh)	18
4. Các ứng dụng Read	19
a. Introduction	19
b. Text and picture (Văn bản và hình ảnh minh họa).....	20
c. Table.....	21
d. Click table	22
e. Multiple choice (Trắc nghiệm nhiều lựa chọn)	23
f. True False (Câu hỏi đúng sai).....	24
g. Essay Question (Câu hỏi tự luận)	25
i. Show Hide (Ẩn hiện)	26
5. Các ứng dụng Try	27
a. Simulation (Minh họa Flash)	27
b. Lab Scenario / Offline (Hướng dẫn thực hành thí nghiệm)	28
6. Ứng dụng classroom	29
a. Text, picture and table (Văn bản, hình ảnh và bảng biểu)	29
IV. Đóng gói và sử dụng thành phẩm.....	30
1. Đăng tải lên dịch vụ dạy học trực tuyến Learning Management System (LMS).	30
2. Tạo một bản đồ đa phương tiện Media Map (tệp tin CSV).....	30
3. Xuất sản phẩm ra Microsoft Word	30
4. Sử dụng thành phẩm dạng ngoại tuyến.....	31